



# TRABAJO FINAL DE GRADO

**“Si puedes soñarlo puedes hacerlo”**

Universidad Pontificia Comillas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL

**Patricia González Magro**

Directora: Manuela Bonilla Carmona

5º Doble Grado en Educación Primaria y Educación  
Infantil

Curso 2020-2021

30.04.2021



# “Si puedes soñarlo puedes hacerlo”

Programación didáctica anual

Propuesta para 3º Educación Infantil

**Patricia González Magro**

Directora: Manuela Bonilla Carmona

30.04.2021



## ÍNDICE

<b>1. Resumen y palabras clave.</b>	<b>9</b>
<b>2. Abstract</b>	<b>10</b>
<b>3. Introducción</b>	<b>11</b>
3.1. Justificación teórica: Influencias de las principales corrientes psicológicas, pedagógicas y sociológicas en el proceso educativo.	12
3.2. Contexto socio-cultural.	15
3.3. Contexto del equipo docente.	17
3.4. Características psicoevolutivas del niño/a de la edad para la que se realiza la propuesta	18
<b>4. Objetivos</b>	<b>20</b>
4.1. Objetivos Generales de Etapa	20
4.2. Objetivos Didácticos del curso.	20
<b>5. Contenidos</b>	<b>20</b>
5.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM.	20
5.2. Secuenciación en Unidades Didácticas.	20
<b>6. Actividades de enseñanza-aprendizaje.</b>	<b>22</b>
6.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios.	22
6.2. Actividades-tipo.	22
<b>7. Metodología y recursos didácticos</b>	<b>25</b>
7.1. Principios metodológicos	25
7.2. Papel del alumno y del profesor.	27
7.3. Recursos materiales y humanos	29
7.4. Recursos TIC	29
7.5. Relación con el aprendizaje del inglés.	30
7.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas.	31
7.7. Agrupamientos de los alumnos.	31
7.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos.	32
<b>8. Medidas de atención a la diversidad</b>	<b>35</b>
8.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.	35
8.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.	37
8.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares.	38
<b>9. Actividades complementarias y extraescolares</b>	<b>39</b>
9.1. Actividades fuera del aula.	39
9.2. Plan Lector.	40
<b>10. Plan de acción tutorial y colaboración con las familias</b>	<b>42</b>
10.1. Objetivos de la acción tutorial.	42
10.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela.	43
10.3. Entrevistas y tutorías individualizadas.	44
10.4. Reuniones grupales de aula.	45
<b>11. Evaluación del proceso aprendizaje-enseñanza</b>	<b>46</b>
11.1. Criterios de evaluación.	47
11.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.	47
11.3. Momentos de evaluación.	48
<b>12. Unidades didácticas.</b>	<b>50</b>
<b>12. Conclusiones</b>	<b>128</b>
<b>13. Referencias bibliográficas.</b>	<b>130</b>

<b>14. Anexos.</b>	<b>132</b>
ANEXO 1. Organigrama. Fuente elaboración propia.	132
ANEXO 2. Objetivos generales de la etapa de Educación Infantil	133
ANEXO 3. Objetivos del curso	134
ANEXO 4. Contenidos del curso	137
ANEXO 5. Rotación rincones. Fuente elaboración propia	148
ANEXO 6. Horario escolar. Fuente elaboración propia	149
ANEXO 7. Distribución de la clase. Fuente elaboración propia	150
ANEXO 8. Guion entrevista con las familias	151
ANEXO 9. Criterios de evaluación	152
ANEXO 10. Ejemplo rúbrica unidad 0.	157
ANEXO 11. Diana autoevaluativa	158
Anexos unidad 0	159
ANEXO 12. Formas Mickey y Minnie para la puerta.	159
ANEXO 13. Vídeo de la vida de Walt Disney. Fuente YouTube	160
ANEXO 14. Palomiteros, palomitas y números.	161
ANEXO 15. Geoplano. Fuente amazon.es	162
ANEXO 16. Personajes y ropa	163
ANEXO 17. Palomiteros y palomitas de colores	165
ANEXO 18: Ficha con números. Fuente: elaboración propia	166
ANEXO 19. Estrella camino de la fama	167
ANEXO 20. Claquetas de cine con películas	168
ANEXO 21. Hoy voy a hablarte de mis héroes.	169
ANEXO 22. Parcialmente nublado.	170
ANEXO 23. Fichas vocal a	171
ANEXO 24. Fichas vocal u	172
ANEXO 25. Ficha oruga números	175
ANEXO 26. Círculo vocal a y u	176
ANEXO 27. Coche autocine	177
ANEXO 28. Imágenes y tarjetas cine.	178
ANEXO 29. Mapa conceptual Walt Disney	180
ANEXO 30. Teatro y personajes	181
ANEXO 31. Tarjetas personajes	182
ANEXO 32. Domino	183
ANEXO 33. Círculos e, i y u	184
ANEXO 34. Cámara	186
Anexos unidad 1	187
ANEXO 35. Pistas clase	187
ANEXO 36. Decoración puerta	188
ANEXO 37. Memory números	189
ANEXO 38. Juego de sílabas. Fuente: elaboración propia	192
ANEXO 39. Flores	193
ANEXO 40. Flashcard vocabulario	194
ANEXO 41. Flashcard vocabulario. Fuente: elaboración propia. Fuentes imágenes: pinterest.es	196
ANEXO 42. Flashcard música	196
ANEXO 43. Video números 10-20	197
ANEXO 44. Juego con la letra m	198
ANEXO 45. Foto guitarra	199
ANEXO 46. Ejercicios con tapones	200
ANEXO 47. Ficha números	201
ANEXO 48. Flashcard vocabulario	202
ANEXO 49. Juego de sílabas. Fuente: elaboración propia	203
ANEXO 50. Cuento Familiarium	204
ANEXO 51. Explicación alebrije	205
ANEXO 52. Tablero partes del cuerpo	206
ANEXO 53. Lapbook Coco	207
ANEXO 54. Números y domino	208

ANEXO 55. Ficha m	209
ANEXO 56. Fichas m y p. Fuente fichas: elaboración propia	210
ANEXO 57. Bingo	212
ANEXO 58. Dibujo leyenda. Fuente ficha: elaboración propia	215
<b>Anexos unidad 4</b>	216
ANEXO 59. Botes de arena	216
ANEXO 60. Emocímetro	217
ANEXO 61. Caretas personajes Del revés	218
ANEXO 62. Dado letras	219
ANEXO 63. Nieve de colores	220
ANEXO 64. Elementos caja rabia	221
ANEXO 65. Actividad simetría	222
ANEXO 66. Casas de letras	223
ANEXO 67. Canción La Yenka	224
ANEXO 68. Ficha guantes	225
ANEXO 69. Elementos caja miedo	226
ANEXO 70. Juego direcciones	227
ANEXO 71. Juego caras	228
ANEXO 72. Cancion The feelings song	229
ANEXO 73. Libro emociones	230
ANEXO 74. Juego sombras	231
ANEXO 75. Juego limpiapipas	232
ANEXO 76. Ficha simetría	233
ANEXO 77. Ficha pegatinas	234
ANEXO 78. Tapones con texturas	235
ANEXO 79. Caras en carpetas de plástico	236
ANEXO 80. Muñecos de la película	237
ANEXO 81. Actividad para aparcar	238
ANEXO 82. Ficha derecha e izquierda	239
ANEXO 83. Ficha cerebro	240
<b>Anexos unidad 8</b>	241
ANEXO 84. Máquina de sumar	241
ANEXO 85. Secuencia película	242
ANEXO 86. Canción ¡Qué festín!	243
ANEXO 87. Ficha cubiertos	244
ANEXO 88. Foto tormenta de nieve	245
ANEXO 89. Reloj Montessori	246
ANEXO 90. Sumas y material para sumar	247
ANEXO 91. Tarjetas lugares, personajes y objetos	248
ANEXO 92. Din Don	249
ANEXO 93. Libro Un Oso contra reloj	250
ANEXO 94. Actividad horas	251
ANEXO 95. Ficha horas	252
ANEXO 96. Canción La Bella y la Bestia	253
ANEXO 97. Signos para la percusión	254
ANEXO 98. Libro Mis pequeños héroes: Thomas Alva Edison	255
ANEXO 99. Ficha luz	256
ANEXO 100. Máquina resta	257
ANEXO 101. Cartas v o b	258
ANEXO 102. Huellas	259
ANEXO 103. Ficha medidas	261
ANEXO 104. Ejemplo caja explosiva	262
ANEXO 105. Libro La Prehistoria: biblioteca para mentes curiosas	263
ANEXO 106. Ficha sobre el fuego	264
ANEXO 107. Juego formar palabras	265
ANEXO 108. Juego coger cartas	266
ANEXO 109. Ficha comida	267

<b>ANEXO 110. Ficha V</b>	268
<b>ANEXO 111. Puzle palos</b>	269
<b>ANEXO 112. Llaves y candados operaciones</b>	270
<b>ANEXO 113. Código para descifrar</b>	271



## 1. Resumen y palabras clave.

El siguiente Trabajo Fin de Grado consiste en una programación didáctica anual para 3º de Educación Infantil (5 años). El objetivo del trabajo es desarrollar los contenidos correspondientes a este curso a la vez que se potencian el aprendizaje de los valores principales de las personas.

El trabajo consta de dos partes una más teórica y otra más práctica. En la primera parte se contextualiza la programación explicando el centro en el que se llevará a cabo, las características de los alumnos a la que va dirigida y los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la etapa de Educación Infantil. Además de esto también se concretarán todas las infraestructuras que ofrece el centro y las medidas de atención a la diversidad que se seguirán, entre otros apartados, que influyen en el desarrollo de la propuesta.

En la segunda parte se desarrollarán las diez unidades didácticas que forman la programación, estas se dividen en tres por trimestre a excepción del primero que consta de cuatro. La temática elegida para realizar las unidades es Disney, por eso la primera, que tendrá lugar en septiembre, está dedicada a Walt Disney. La idea es que en esta primera unidad los alumnos le conozcan más, investiguen acerca de su vida y de sus películas y preparen todo lo necesario para el desarrollo del resto de unidades. Las otras nueve están dedicadas a una película diferente de Disney que será la base para explicar los contenidos y para realizar las actividades que se quieren desarrollar durante esas semanas.

La programación está pensada para que la realicen todos los alumnos independientemente de sus características, adaptándola a su ritmo de aprendizaje y dejando que sean ellos mismos los protagonistas de su propia formación, motivándoles para ello con la elección de cada.

**Palabras clave:** Programación, aprendizaje significativo, películas, proyectos, rincones.

## 2. Abstract

The following Final Degree Project consists of an annual didactic program for the 3rd year of Infant (5 years). The objective of the work is to develop the contents corresponding to this course while promoting the learning of the main values of people. The work consists of two parts, one more theoretical and the other more practical. In the first part the programming is contextualized by explaining the center in which it will take place, the characteristics of the students to which it is addressed and the objectives, contents and evaluation criteria of the Early Childhood Education stage. In addition to this, all the infrastructures offered by the center and the measures of attention to diversity that will be followed, among other sections, that influence the development of the proposal, will also be specified.

In the second part, the ten didactic units that make up the program will be developed, these are divided into three per quarter except for the first which consists of four. The theme chosen for the units is Disney, so the first, which will take place in September, is dedicated to Walt Disney. The idea is that in this first unit the students get to know him more, investigate about his life and his films and prepare everything necessary for the development of the rest of the units. The other nine are dedicated to a different Disney movie that will be the basis for explaining the contents and for carrying out the activities that are to be carried out during those weeks.

The programming is designed to be carried out by all students regardless of their characteristics, adapting it to their learning pace and allowing themselves to be the protagonists of their own training, motivating them to do so with the choice of each.

**Key words:** Programming, significant learning, films, projects, corners.

### 3. Introducción

Este trabajado consiste en el diseño de una programación didáctica anual y en el desarrollo de diez proyectos de trabajo y juego. Se ha creado un plan de acción para el curso 2020-2021, tomando como referencia ese calendario escolar, estableciendo los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del curso de 3º de Educación Infantil.

Por tanto, la programación está destinada a una clase de cinco años, de un colegio inventado, aunque basado en los colegios en los que he realizado mis experiencias de prácticas estos cinco años, y tiene como hilo conductor a Walt Disney y sus películas.

Para desarrollar el trabajo se ha tenido en cuenta la Ley y los Decretos sobre la que se basa la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid:

- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN (LOE) 2/2006 de 3 de mayo.
- Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de educación infantil.
- Decreto 17/2008 de 6 marzo del Consejo de Gobierno, por el que se desarrolla para Comunidad de Madrid las enseñanzas mínimas de la educación infantil.
- Orden 680/ 2009 de 19 de febrero por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la educación infantil y los documentos de aplicación.

El trabajo está dividido en dos partes, por un lado, se explica todo lo relacionado a la metodología que se va a seguir en la programación, a la contextualización del colegio, de la clase y de los alumnos, así como, a todo lo relacionado con las actividades generales y la dinámica que se va a utilizar.

En la segunda parte se desarrollan diez unidades didácticas, divididas de tal forma que se realicen tres en cada trimestre a excepción del primero. La primera unidad que se realiza es la más importante para el desarrollo de las demás, se hace en septiembre y será la presentación de Walt Disney, los alumnos tendrán que investigar sobre su historia y su vida para conocerle más. Además, crearán materiales imprescindibles para el desarrollo del resto de las unidades. El resto de los proyectos parten de una película Disney y será la herramienta principal sobre la que se basará la programación. Al

comienzo de cada proyecto haremos un visionado de cada película o en algunas incluso leeremos el libro, también utilizaremos los contenidos que se traten en cada película para desarrollar los objetivos y contenidos elegidos para trabajar durante ese mes. Además de eso, cada mes decoraremos la clase y la puerta con personajes relacionados con cada película.

El objetivo que se pretende eligiendo películas Disney es motivar a los alumnos en su aprendizaje, que estos sean globalizados y a la vez transmitirles los valores que trabajan en cada película y acercarlos a otras culturas diferentes. Por último, se pretende que la programación sea flexible, pudiéndose adaptar a toda la etapa de Educación Infantil y a la vez a los diferentes niveles y necesidades de los alumnos.

### 3.1. Justificación teórica: Influencias de las principales corrientes psicológicas, pedagógicas y sociológicas en el proceso educativo.

Para desarrollar esta programación se ha tenido en cuenta las diferentes teorías psicológicas, pedagógicas y sociológicas de los distintos autores y el momento evolutivo en el que se encuentra cada alumno, para realizar actividades acordes a su edad.

Según Piaget (1985) el desarrollo mental es una obra que no tiene fin, que cada vez que se le va añadiendo un componente esta se va haciendo más sólida. Piaget, destaca cuatro estadios que marcan la aparición de las estructuras, el primero es la etapa sensorial (0-2) en la que se produce la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples. Todo el conocimiento adquirido durante esta etapa se consigue de la interacción entre el entorno que rodea al niño y este. En este estadio los niños manifiestan actitudes egocéntricas en el que exclusivamente hacen separaciones conceptuales entre el “yo” y el “entorno”. En este momento los bebés mediante el juego satisfacen sus necesidades y surgen las reacciones circulares, que consisten en realizar una acción una y otra vez. Después, introduce la etapa preoperacional (2-7) en la que empiezan a desarrollar la empatía, el juego simbólico y a jugar usando roles. Aun así, siguen siendo egocéntricos por lo que tienen problemas para las reflexiones abstractas y para sacar conclusiones a través de las reglas de la lógica. Luego iría la etapa de las operaciones concretas (7-12) en la que utilizan la lógica para poder obtener

conclusiones certeras. En este estadio, los niños reducen sus pensamientos egocéntricos debido a que los sistemas de categorías que usan para organizar todo aquellos que tienen que ver con la realidad se complican. Por último, explica la etapa de las operaciones formales (12-adulto) en la que se consigue alcanzar la capacidad de emplear la lógica para conseguir conclusiones abstractas que no están vinculadas con acontecimientos específicos que se han vivido en primera persona. A partir de este estadio los niños pueden “pensar sobre pensar” teniendo en cuenta las posibles consecuencias y utilizar el razonamiento hipotético deductivo.

Con respecto a mi propuesta, se va a tener muy en cuenta a la hora de realizar las actividades que los alumnos se encuentran en la etapa preoperacional, donde va a ser muy necesario que trabajemos el juego simbólico y los juegos de roles. Un objetivo primordial a la hora de plantear las actividades es ayudarles a crear buenas relaciones entre los compañeros y que sean capaces de respetarse y compartir con los demás todo el material de la clase. Además, las actividades lógico-matemáticas sean planteado de forma progresiva para que sea más fácil adquirir los contenidos y entenderlos.

Durante los primeros años de vida, es cuando el cerebro de los niños tiene mayor plasticidad lo que facilita su renovación continua como consecuencia de la gran cantidad de información percibida. Para fomentar esa plasticidad Hernández-Muela et al. (2004) explican que hay que generar entornos estimulantes donde los niños encuentren estímulos positivos y sin situaciones que les generen estrés o ansiedad, además añaden que es importante realizar juegos y diferentes actividades que potencien su desarrollo a través de los diferentes estímulos.

También es importante destacar a María Montessori como figura de la pedagogía moderna, que tiene como objetivo trabajar a través de la naturaleza y la libertad. Ella considera que la enseñanza es un proceso natural mediante el cual el niño evoluciona y progresa experimentado directamente con su entorno. La profesora tiene que respetar las diferentes etapas por las que pasa el niño y valorar los diferentes intereses y estímulos que les llaman la atención, debe de despertar el espíritu de los niños. Para María Montessori (Santerini,2013) “un maestro/a que tenga un espíritu científico, es

decir, que sepa aceptar y estudiar con interés los fenómenos naturales” (Santerini, 2013, p. 2).

Por último, las aulas son lugares muy importantes para los niños donde experimentar y aprender por lo que recomienda que todo el material de la clase esté adecuado a la medida de los niños, que sean resistentes y con colores que se asemejen a la realidad. Además, también debe de estar adaptado a las capacidades de los alumnos, tener orden y que sean llamativos. Propone realizar actividades que acerquen a los niños a la vida diaria, realizar rutinas tranquilizadoras y utilizar métodos concretos para aprender empleando la experiencia sensorial como vehículo principal.

Por otro lado, está la teoría de Vigotsky que le da mucha importancia a la interacción entre compañeros y a la ayuda que estos se pueden ofrecer. Él sostiene y le da mucho valor a la zona de desarrollo próximo, explicando que gracias a esta zona aquellos alumnos a los que les cueste comprender algún concepto por sí solos, con la interacción de sus compañeros o incluso de la profesora, conseguirán llegar a comprenderlo.

A su vez, Bruner desarrolla un concepto relacionado con el de Vigotsky, el andamiaje, esta propuesta hace referencia a que cuando una maestra tiene intención de enseñarle algo a un alumno, esta le proporcionará todo tipo de ayudas para que el niño aprenda, herramientas que irá quitando según el niño vaya desenvolviéndose mejor, con el fin de que sea autónomo. Para Bruner (Guilar, 2009) esto supone una visión de la educación en la que no la concibe en solitario, sino que cree que es un trabajo conjunto entre compañeros.

La teoría del aprendizaje significativo Ausubel explica que “en el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad” (Ausubel, 1983, p.1). Su intención con este método es que la profesora, a través del descubrimiento de los conocimientos previos del alumno, establezca una relación con los nuevos conocimientos que pretende enseñar. Es por ello por lo que es tan importante relacionar los contenidos con sus intereses, para que sus aprendizajes

tengan sentido y los alumnos estén más motivados a la hora de aprender. La clave es mantener una relación entre los aprendizajes nuevos y los que ya tienen.

Es importante mencionar a Cesar Coll que incluye en la educación un modelo constructivista, basándose en las ideas de Piaget. Cesar afirma que los alumnos son capaces de encontrar sus propias soluciones, identificando previamente el problema y proponiendo diferentes caminos para su resolución. Él cree que los conocimientos son aprendidos de forma activa, lo que se traduce en que ese aprendizaje será significativo para el alumno. Con su enfoque los alumnos están preparados para enfrentarse a problemas globales y desarrollarán sus habilidades para indagar y reflexionar sobre diferentes temas.

De ahí que también se resalte la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, que asegura que a la hora de resolver un conflicto y para procesar los aprendizajes no solo existe una única inteligencia, sino que tenemos ocho tipos diferentes de inteligencias. Estas serían la lingüística, lógico-matemática, espacial, cinética-corporal, musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Él afirma que la inteligencia no es una capacidad, sino que es un conjunto de aspectos relacionados que tenemos cada uno de nosotros. Por lo que, a la hora de realizar una actividad en la clase, teniendo en cuenta su teoría, hace que estas sean mucho más flexibles y adaptadas a la diversidad de los alumnos haciendo que todos desarrollen y refuercen cada una de sus inteligencias.

En mi propuesta se van a tener en cuenta muchos de los enfoques que se han expuesto anteriormente, de tal forma, que todos los conocimientos que voy a enseñar van a partir de los intereses de los alumnos. Utilizaremos los rincones para trabajar las diferentes Inteligencias Múltiples que tienen los alumnos, además de hacerles los protagonistas de su propio aprendizaje. Por último, la propuesta está planteada para que la profesora sea el andamiaje en el que los alumnos se puedan apoyar hasta dominar todos los conocimientos sacados del currículum que se pretenden enseñar.

### 3.2. Contexto socio-cultural.

El colegio Río del Bajo es un Centro Educativo concertado desde Educación Infantil hasta Educación Secundaria, teniendo además guardería y Bachillerato, pero de carácter

privado. Se encuentra ubicado en Madrid, en el distrito de Salamanca, concretamente en la calle Alcalá. Tanto en Educación Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato es un colegio de línea 4, con una ratio de 30 alumnos por clase menos en Bachillerato que baja a 20. En su totalidad educa alrededor de unos 1.720 alumnos. Es un colegio bilingüe, por lo que pertenece al programa BEDA, además de ofrecer la posibilidad de estudiar alemán o francés como tercera lengua a partir de la ESO. El horario del colegio es de 9:00 a 13:00 y de 15:00 a 17:00 exceptuando a los alumnos de la ESO y Bachillerato que según van pasando de curso tienen jornada continua por la mañana.

La escuela se encuentra ubicada en una buena zona económica de Madrid por lo que el nivel socio económico de las familias que acuden a él, es medio-alto. Al localizarse en una zona central de la capital de Madrid hay una fácil comunicación tanto en coche, con espacio para aparcar, como en metro y autobús, con diferentes líneas. En la zona podemos encontrar grandes parques con zonas donde pueden jugar los niños, un campo de fútbol, una pista de patinaje sobre ruedas, una cancha de baloncesto, cafeterías y restaurantes, numerosas tiendas y varios supermercados.

El colegio cuenta con numerosas instalaciones como un polideportivo, un gimnasio o un tatami donde poder desarrollar diferentes actividades tanto en educación física como en otras asignaturas. Tiene una capilla, varias salas de ordenadores, dos patios uno más grande para los de Primaria y ESO que cuenta con un campo de fútbol y tres campos de baloncesto, además de una zona cubierta para cuando llueve y otro más pequeño para los niños de Infantil, con un parque, grifos, zona cubierta y un espacio con diferentes materiales para jugar, también tiene una sala de psicomotricidad, otra de música y una sala con un proyector para ver películas o realizar actuaciones y un teatro. Por último, tiene dos comedores, por un lado, el de infantil el cual es más pequeño y está llevado por personal externo al colegio y otro más grande donde comen el resto de los alumnos cuya dirección es gestionada por los profesores del colegio.

Las actividades extraescolares que ofrece el colegio están relacionadas con sus instalaciones, ya que la mayoría se realizan allí, entre ellas podemos encontrar baloncesto, balonmano, judo, patinaje, tenis, música y teatro.



Por último, el colegio también cuenta con una tienda donde venden material escolar, secretaría, portería, biblioteca, personal de limpieza y vigilancia por el patio y una ONG. Esta está formada por voluntarios que están o han estado relacionadas con el colegio como pueden ser alumnos, antiguos alumnos, familias, padres de antiguos alumnos, personal del colegio o profesores que ayudan a recoger fondos para poder construir y llevar a Bolivia material de primera necesidad. A lo largo del curso se realizan diferentes campañas para conseguir dinero, material escolar, medicamentos, ropa o alimentos que después serán enviados. Además, cuando surjan necesidades especiales se realizarán campañas concretas para poder solucionarlas.

### 3.3. Contexto del equipo docente.

El colegio cuenta con un jefe de estudios en cada etapa educativa, que junto con la directora del centro forman el equipo directivo.

A su vez, también incluye un Departamento de Pastoral con un director encargado de gestionarlo y el Consejo Escolar formado por representantes de todas las actividades y miembros del colegio, incluidos los padres.

El número total de profesores en todo el centro es 70, contando a los tutores de Infantil y Primaria, a los auxiliares de inglés, a los profesores de música, religión, psicomotricidad y educación física, a dos psicólogas y una PT, que pertenece al equipo de orientación. Además, el colegio cuenta con una persona para llevar la administración, dos secretarías, dos recepcionistas, un informático, una enfermera, un vigilante y personal de limpieza. También cuenta con conserjes encargados del mantenimiento del colegio y de abrir y cerrar las puertas durante toda la jornada.

La etapa de infantil cuenta con 12 tutores y un auxiliar para cada curso. Así mismo cada clase cuenta con su profesor de inglés que en algunas horas durante la semana irá acompañado de una auxiliar nativa, de un profesor de psicomotricidad, de música y de religión exceptuando aquellas clases en las que su tutora cumpla también con estas tareas.

Organigrama del colegio en [Anexo 1](#).

A lo largo del año se realizarán diferentes reuniones, cada semana o quince días el jefe de estudios de cada etapa se reunirá con los cuatro tutores de cada curso, convocando en diferentes momentos a todos los tutores, para hablar de los proyectos que se estén organizando en ese momento, de las actividades programadas para esa semana y de cualquier otra incidencia importante con respecto al curso. Además, cada trimestre se organizará una Junta de evaluación con todos los profesores de la etapa para poner las notas y hablar de cómo ha sido el trimestre. Por último, todos los miércoles los profesores tendrán sesiones de formación cuyo objetivo es la formación continua de los profesores, el aprendizaje de nuevos métodos y fomentar su motivación.

#### 3.4. Características psicoevolutivas del niño/a de la edad para la que se realiza la propuesta

Conocer las características psicoevolutivas de los niños conlleva saber de qué forma piensan y sienten y cómo aprenden, por eso hay que tener muy presente en la clase su desarrollo y características para ajustarse a sus necesidades.

Como hemos visto anteriormente, según Piaget (1985) los niños de 5 años se encuentran en la etapa pre-operacional. En este momento son capaces de aprender que el resto de los niños ven lo mismo que él ve y tienen también los mismos pensamientos, es decir, es capaz de ponerse en el lugar del otro.

Esta etapa representa un momento evolutivo muy importante en la mentalidad de los alumnos, ya que empiezan a empatizar, suelen decir más mentiras e ironizar. En este momento ya hablan de una forma más fluida y son capaces de razonar de una forma más cercana a la de una persona adulta. Se caracterizan por ser muy curiosos, hacer preguntas sobre el mundo que les rodea, el funcionamiento de las cosas e incluso sobre la vida antes de que ellos nacieran, incluso sobre la muerte y la vida.

A nivel socioafectivo, los niños de cinco años intentan complacer a sus amigos y ser aceptados por las personas de su alrededor, aunque en ocasiones se enfadan con los demás. En su mayoría son capaces de respetar las normas sociales, son autónomos a la hora de realizar tareas, planifican sus juegos, comparten los juguetes, son capaces de

diferenciar lo que es real con las cosas que se imaginan, aunque siguen disfrutando del juego simbólico, aparecen los disfraces como instrumento para jugar. Por último, en general, suelen ser sociales con el resto de los niños y pueden llegar incluso a crear vínculos de amistad, mostrando interés por lo que los demás necesitan y quieren, aunque todavía pueden manifestar en algunos momentos conductas más infantiles para su edad.

A nivel cognitivo son capaces de memorizar sus datos personales como la dirección de su casa y el número de teléfono de sus padres, identifican todas las letras del alfabeto, cuentan más de diez objetos, se saben los colores principales, comprenden las nociones de tiempo y son capaces de reconocer objetos cotidianos que pueden encontrar en su casa y explicar cuál es su función.

En la parte lingüística son capaces de mantener conversaciones fluidas con los demás, comprenden y utilizan entorno a unas 2.000 palabras, entienden las relaciones entre las personas y los objetos, son capaces de responder preguntas complejas, emplean correctamente el tiempo futuro y el pasado de algunos verbos irregulares, relaciones objetos o personas desconocidas con conocidas y son capaces de contar cuentos de forma que se les entienda, aunque a veces tienen dificultad en la pronunciación de palabras más largas o de nueva adquisición.

Por último, a nivel motriz realizan volteretas, se balancean, trepan, saltan sobre un pie y van al baño solos. También tienen bien desarrollada la motricidad fina por lo que son capaces de coger objetos con diferentes formas, dibujan personas con las extremidades principales, son capaces de vestirse y desvestirse sin ayuda, escriben palabras y pueden comer solos. Además, a lo largo del curso irán construyendo su esquema corporal de forma que al terminarlo haya interiorizado la imagen de su propio cuerpo, situándolo incluso en el tiempo y en el espacio a través de la creación de relaciones con los objetos y con los demás.

## 4. Objetivos

### 4.1. Objetivos Generales de Etapa

Los objetivos generales de la etapa de Educación Infantil se desarrollan según se establece en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo para la Comunidad de Madrid.

Indicados específicamente en el [Anexo 2](#).

### 4.2. Objetivos Didácticos del curso.

Para realizar esta programación anual se han seleccionado objetivos didácticos de las tres áreas de conocimiento que establece el Decreto 17/2008, de 6 de marzo para la Comunidad de Madrid y las enseñanzas de Educación Infantil.

Indicados específicamente en el [Anexo 3](#).

## 5. Contenidos

### 5.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM.

Para realizar esta programación se han seleccionados los contenidos más apropiados para trabajar con niños que se encuentran en el último año de infantil. De la misma forma que los objetivos, estos pertenecen al Decreto 17/2008, de 6 de marzo por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la etapa de la Educación Infantil.

Incluidos en el [Anexo 4](#) clasificados en tres tablas según al área de conocimiento que pertenezca.

### 5.2. Secuenciación en Unidades Didácticas.

La programación anual está dividida en nueve unidades didácticas que se repartirán a lo largo de los tres trimestres del curso. Cada unidad es un proyecto diferente, pero todos parten del mismo hilo conductor que es Disney, más concretamente su creador, Walt Disney. La primera unidad didáctica que se realizará será la presentación de Walt Disney y servirá de base para las demás utilizándose además como toma de contacto para la vuelta a la rutina. Cada mes se realizará una unidad didáctica, por lo que en cada trimestre se harán tres proyectos, exceptuando en el primero que son cuatro. Cada

unidad didáctica está dedicada a una película y en ella se llevarán a cabo talleres, rincones y diferentes actividades relacionadas con ella. A continuación, se especifica en la tabla la secuencia de unidades didácticas con el título de la película, los contenidos que se van a trabajar y la temporalización.

Título	Contenidos principales	Temporalización
<b>Unidad 0: Walt Disney</b>	Investigación, cine y colores.	Septiembre
<b>Unidad 1: Coco</b>	Halloween, la familia, las tradiciones y costumbres y los instrumentos musicales.	Octubre
<b>Unidad 2: Hermano oso</b>	Perdón y reconciliación, protección y cuidado de las plantas y los bosques.	Noviembre
<b>Unidad 3: Toy Story</b>	Los juguetes, aprender a tratarlos como más que simples objetos, el espacio y la lealtad.	Diciembre
<b>Unidad 4: Del revés</b>	Trabajar las emociones, conocimiento de ellas y el autocontrol.	Enero
<b>Unidad 5: Up</b>	Los abuelos y la naturaleza.	Febrero
<b>Unidad 6: Buscando a Nemo</b>	Los seres vivos y su clasificación. El colegio y sus miembros.	Marzo
<b>Unidad 7: El libro de la selva</b>	La selva: animales, plantas, y clima.	Abril
<b>Unidad 8: Bella y Bestia</b>	Inventos: el reloj, la bombilla y el fuego. El tiempo y las horas.	Mayo
<b>Unidad 9: Mulan</b>	Tolerancia y respeto a otras culturas. La cultura china. La resiliencia y el esfuerzo.	Junio

**Tabla 1:** Secuenciación de Unidades Didácticas  
**Fuente:** Elaboración propia

## 6. Actividades de enseñanza-aprendizaje.

### 6.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios.

Las diferentes actividades que se van a realizar durante las sesiones seguirán las siguientes características:

- **Según su estructura:** Las actividades se harán de forma dirigida como pueden ser las fichas, semidirigidas como son actividades con plastilina o libres como el juego libre.
- **Según el agrupamiento:** Dependiendo de la actividad que se vaya a realizar los alumnos estarán agrupados en equipos, individualmente o incluso una parte de cada actividad de una forma de las dos formas.
- **Según el contexto donde se realiza:** Dependiendo de la actividad algunas se desarrollarán dentro de la clase, otras en el patio y otras en otros espacios diferentes
- **Según el momento del proceso enseñanza-aprendizaje:** Según el momento en el que se esté realizando la actividad serán actividades de introducción para motivarles sobre la unidad didáctica, de conocimientos previos para saber lo que conocen los niños, de desarrollo o finales para saber si se han consolidado los conocimientos.
- **Según de la organización de los contenidos:** En cada sesión se trabajan una serie de contenidos de manera que en cada actividad de cada sesión trabaja unos contenidos diferentes de forma globalizada.

### 6.2. Actividades-tipo.

Todas las unidades didácticas estarán organizadas en torno a las siguientes actividades:

- **Asamblea:** La primera actividad que se realizará todas las mañanas será una asamblea en la alfombra. Este será el momento para que el alumno protagonista de la semana pase lista dando los buenos días a sus compañeros y ponga la fecha y el tiempo del día siguiendo con la presentación que se proyectará en la pizarra. A la vez, tendrá que ir cambiando los carteles de la pared sobre el día de la semana y el tiempo para que estén en sintonía con el día. Además, también se

cantarán canciones y se leerán poesías dependiendo del tema que toque según la programación. Además, se dejará un espacio para que los alumnos compartan con el resto de la clase alguna experiencia significativa y especial del fin de semana o del día anterior.

Cabe destacar que también tendrán una asamblea en inglés con la misma finalidad que la de por la mañana.

- **Rincones:** durante las sesiones trabajaremos por rincones bien delimitados con el objetivo de ayudar a fomentar el desarrollo global del niño realizando actividades que potencien su creatividad, su autonomía, su iniciativa y su lenguaje oral principalmente. Dentro de cada rincón habrá diferentes actividades y juegos que se tendrán que hacer de forma individual y otros con todo el subgrupo lo que además también potencia el respeto a los compañeros y el cumplimiento de las normas establecidas.

El aula estará dividida en cuatro rincones a los que acudirán con los mismos compañeros con los que comparten mesa y sobre los cuales tendrán que ir rotando. Estos son:

- Rincón lógico-matemático.
- Rincón del juego libre
- Rincón lingüístico
- Rincón artístico.

Para seguir un orden en la rotación, [Anexo 5](#), la profesora el primer día de la semana colocará, con velcro, la imagen de cada grupo en el rincón que le toque ese día, pero después a lo largo de la semana será un encargado de cada grupo quién lo vaya moviendo al rincón que les toque. De esta forma favorecemos su autonomía y potenciamos la tolerancia, ya que, tendrán que pasar por todos los rincones y no podrán quedarse toda la semana en el mismo porque sea el que más les guste.

- **Rutinas:** las rutinas son una de las acciones más importantes en Educación Infantil, ya que consolidan la información y les hace sentirse más seguros de si

mismos. La motivación de estas actividades es ayudarles a organizar sus aprendizajes, promover su autonomía y enseñarles a organizar su tiempo. Por eso, además de la asamblea de por la mañana tendrán como rutinas la de colgar los abrigos y la mochila en su sitio marcado con su foto y nombre y lavarse las manos después de ir al baño, antes y después de salir al recreo y antes de irse a comer.

- **Psicomotricidad:** dentro de las unidades didácticas habrá actividades en las que se desarrollará su motricidad y mejoran el dominio de la imagen de su esquema corporal y sus movimientos.
- **Juego libre:** a lo largo de las sesiones también se dejará un espacio para que los niños jueguen solos, autónomamente y se relacionen con sus compañeros. Es bueno dejarles espacio para que investiguen solos sin que estén guiados por las reglas que marca la profesora.
- **Música:** es importante realizar actividades musicales con los niños, ya que es otra forma de que puedan expresar lo que sienten. También ayuda a desarrollar la coordinación, la motricidad y a activar diferentes partes del cerebro, por eso encontraremos diversas actividades relacionadas con la música durante las sesiones.
- **La estrella de la semana:** durante cada semana habrá un niño que será el protagonista. Esto significa que será el encargado de dirigir la asamblea por la mañana, tendrá una silla especial, será el primero en la fila, tendrá que traer un libro que leeremos durante la semana, será el encargado de repartir el material y se creará un cartel con fotos, sus manos y dibujos que él irá colocando con supervisión de la profesora.
- **El libro viajero:** cada semana a la vez que hay un protagonista también tendrán que completar un libro. La idea es que cada alumno se haga una foto imitando una escena o a un personaje de una película que quieran de Walt Disney y utilizando la imagen inventen una historia, una noticia, un cuento... Para ello contarán con la ayuda de las familias para potenciar la relación familia-escuela y no tendrán solo que usar palabras, el objetivo es que utilicen diferentes materiales y herramientas para contar la historia que quieran. En la primera página la profesora habrá hecho una de ejemplo.



## 7. Metodología y recursos didácticos

### 7.1. Principios metodológicos

Esta programación didáctica está elaborada en función de una serie de principios metodológicos y son el eje vertebrador sobre el que se han desarrollado las unidades didácticas. Cabe destacar que además también se ha tenido en cuenta para realizar las unidades didácticas los intereses y motivaciones de los alumnos, así como, sus experiencias y los conocimientos previos con el fin de darle un sentido a todos los conocimientos que van a aprender. Teniendo en cuenta las teorías desarrolladas anteriormente en el marco teórico los principios son:

- **Perspectiva globalizada:** Puesto que en la vida cotidiana los conocimientos no están segmentados en asignaturas o áreas uno de los principios fundamentales de esta programación es conseguir que los aprendizajes de los alumnos sean producto de diversas conexiones. Hay que ofrecer una perspectiva global que tenga relación con toda la etapa de Infantil, consiguiendo de esta forma que los niños estén mejor y más preparados ante la vida. A su vez, esta idea facilita que los aprendizajes sean muy significativos para los alumnos, ayudándoles a poder tener más autonomía en su vida diaria.
- **Aprendizaje significativo:** Todos los aprendizajes partirán de los conocimientos previos que tienen los alumnos, es decir, partirán sobre las cosas que ellos conocen, de su mundo y de las necesidades que tienen. De esta manera se tendrá en cuenta lo que han aprendido con anterioridad y se utilizará como punto de referencia para los nuevos conocimientos. El objetivo principal de esta estrategia es motivar a los alumnos y sobre todo que disfruten a la vez que están aprendiendo. En este caso, la profesora con las actividades que proponga debe tener claro cuál es el objetivo que quiere conseguir con ellas y qué actividades proponer para que los alumnos sean capaces de ver la utilidad que tienen los nuevos conocimientos en su vida diaria.
- **Metodología activa:** Es la fuente principal para promover la participación activa de los alumnos, ya que como hemos dicho anteriormente son ellos mismos quienes aprenden por sí solos utilizando sus conocimientos previos y así poder poco a poco aumentando su conocimiento del entorno que les rodea. Tenemos

que ofrecerles situaciones en las que ellos puedan aprovechar lo aprendido con anterioridad y además puedan evolucionar. Además, debemos de respetar los tiempos que necesitan para que desarrollen sus capacidades.

- **El juego:** Es el instrumento por el cual los niños aprenderán de forma significativa puesto que para ellos es la actividad primordial. Gracias al juego los niños son capaces de crear situaciones de la vida cotidiana y les ayuda a desarrollarse emocional e intelectualmente y a relacionarse con los demás. Todos los conocimientos que adquieran de forma lúdica quedarán guardados en su memoria durante más tiempo y de forma más permanente puesto que habrá sido algo significativo para ellos y no habrán hecho un gran esfuerzo para aprenderlo.
- **Rutinas:** La realización de actividades rutinarias a lo largo de todos los días ayuda al desarrollo de los alumnos. Gracias a ellas podemos contribuir a que los aprendizajes de los alumnos se conviertan en hábitos que incluyan en su vida diaria. Además, también son una forma de potenciar la autonomía de los niños, puesto que no solo con las rutinas aprenden los días de la semana, los meses del año o los números, sino que también sirve para crear hábitos de higiene, para aprender a controlar los tiempos y para desarrollar la escucha activa.
- **Individualización:** Debemos tener en cuenta que todos los alumnos son diferentes, por lo que nos encontraremos con casos distintos en nuestras aulas. Puesto que cada alumno es único debemos de estar preparados para poder responder educativamente a cada uno de ellos y también como grupo. La profesora debe de saber las características individualizadas de cada uno de sus alumnos y ser capaz de dar una respuesta que se ajuste a sus tiempos y ritmos.
- **Aprendizaje cooperativo:** Es importante que los alumnos sepan trabajar en grupo puesto que les ayudará a desarrollarse individualmente y a adquirir capacidades sociales. A lo largo de su vida se verán obligados a realizar trabajos en grupos por lo que es muy importante que desde pequeños se enfrente a esas situaciones y desarrollen habilidades para esa situación. Además, el trabajo cooperativo también ayuda a los alumnos a aprender de los demás y a mejorar los aprendizajes que ya tenían adquiridos.

- **Rincones:** Se realizan de lunes a jueves en un espacio del aula dedicada a cada uno de ellos y con materiales específicos. La actividad que se realiza en cada rincón además de estar dedicada a un tema concreto está relacionada con los contenidos que se van a desarrollar en cada unidad didáctica. Las cuatro actividades se desarrollarán a la vez y la función de la profesora será la de comprobar el funcionamiento global de la clase. Aunque en algunas actividades específicas se requerirá de su ayuda únicamente para guiar y controlar que la actividad se realiza correctamente y que no le ocurre nada a ningún alumno.
- **Proyectos:** Tendrán como objetivos desarrollar los contenidos propuestos según el currículum y los valores fundamentales de enseñar en los primeros cursos de infantil. Los proyectos parten de una película Disney desde la cual se van a abordar todos los contenidos, pero siempre relacionándolos con esa película. De esta forma los aprendizajes son significativos y los podrán ir relacionando con las actividades que vamos realizando.

## 7.2 Papel del alumno y del profesor.

La principal motivación de esta programación es realizar actividades que despierten en los alumnos intereses y curiosidad por el aprendizaje. Ellos serán los principales protagonistas de su propia enseñanza y la profesora lo único que hará será brindarles oportunidades para que ellos puedan autónomamente experimentar, investigar y manipular. De esta forma, a través de su curiosidad conseguirán adquirir los conocimientos requeridos. Es decir, los alumnos tendrán un papel activo durante las clases eliminando la forma tradicional de enseñar donde ellos tienen una función pasiva.

También es muy importante que, aunque se creen situaciones con un hilo motivador, los alumnos cuenten con una buena disposición para aprender y sean conscientes y cumplan las normas básicas de comportamiento que se deben de seguir en una clase y que suele marcar la maestra. Por último, es muy importante que sean capaces de trabajar con sus compañeros en equipo respetándose los unos a los otros.

El papel del profesor por un lado es el de guía y modelo para que los alumnos consigan alcanzar esos aprendizajes, de andamio en el que se puedan sujetar en caso de que

necesiten ayuda y de orientador de los alumnos cuando lo necesiten. Esto lo que va a hacer es que el alumno cree un vínculo de apego con la profesora, ya que, con ella se va a sentir protegido y seguro. De este modo la profesora se vuelve su figura de referencia, persona que tiene un papel muy importante en los primeros años de vida. Por lo que la actitud de la maestra será la de ser una base segura y un apoyo cuando se enfrenten a nuevas situaciones, ella será la encargada de motivarles para que consigan sus objetivos y se preocupará para que alcancen sus logros y les enseñará a valorarse y a respetar a los demás. De esta forma los alumnos sentirán que la profesora está ahí para apoyarles, para confiar en sus posibilidades y para recurrir a ella en aquellas situaciones que les superan y no entienden.

Por el otro, tiene la función de ser capaz de crear esas situaciones estimulantes en las que los alumnos con los materiales, fichas y actividades es capaz de aprender. Además, esas situaciones que la maestra va a crear tienen que estar adaptadas a la edad de los alumnos para que puedan llegar a alcanzar los conocimientos que quiere. La idea es que la profesora sea capaz de llegado el momento alejarse o como dice Vygotsky quitar ese andamiaje para que pueda hacerlo solo el alumno y conseguir que ganen autonomía y confianza en sí mismos.

En definitiva, la profesora tiene que conocer los diferentes ritmos de aprendizajes de los alumnos y adaptarse a ellos dándoles diferentes estrategias y formas para que puedan conseguir los aprendizajes en un clima donde los alumnos se sientan seguros y tengan confianza en la profesora.

Finalmente, deberá de trabajar las relaciones entre los alumnos para evitar en todo lo posible los conflictos entre ellos y crear un buen ambiente en que quieran relacionarse entre ellos facilitando el buen funcionamiento de los grupos de trabajo. Además, también es importante su papel con las familias con las que siempre deberá de mostrarse disponible para tener cualquier tipo de entrevista o para brindarles cualquier información que ellos necesiten.

### 7.3. Recursos materiales y humanos

A continuación, se van a especificar los recursos tanto humanos como materiales que se van a usar a lo largo de las unidades didácticas. Estos recursos tienen un papel muy importante en la enseñanza de los alumnos ya que son los medios que van a utilizar para acceder a los contenidos y que les ayudarán a conseguir los objetivos marcados.

Materiales		Espaciales		Humanos
Fungibles	No fungibles	Colegio	Exterior	
- Lápices, gomas	- Libros de lectura	- Aula	- Madrid	- Tutora de la clase
- Ceras	- Herramientas audiovisuales	- Patio	- Museo natural	- Profesora de inglés, música y psicomotricidad
- Rotuladores	- Pizarra digital	- Polideportivo	- Planetario	- Auxiliares de inglés
- Pintura de dedos	- Juguetes	- Pasillo	- Museo de las ilusiones	- Familias
- Fichas	- Juegos lúdicos	- Gimnasio	- Campo	- Personal no docente
- Plastilina	- Ordenador	- Comedor	- Faunia	
- Papel de seda, cartulinas	- Proyector		- Zoo	
			- MUNCYT	

**Tabla 2:** Tabla de recursos materiales y humanos  
**Fuente:** Elaboración propia

### 7.4. Recursos TIC

Las tecnologías son una herramienta que en los últimos años se han convertido en indispensables para poder ofrecer otro tipo de enseñanzas en la escuela. Con su evolución se ha notado un avance académico, ya que hemos pasado de utilizar un libro, papel y boli, a poder hacer otro tipo de actividades más dinámicas con otras posibilidades que favorecen y motivan más a los niños. Además, con las Tics, podemos crear y usar ejemplos más cercanos a la realidad, que potencian el aprendizaje significativo y su uso de una forma más segura y educativa. Incluso podemos enseñarles a cómo buscar información a los alumnos y cómo utilizarla.

También es importante que las Tics estén presentes en la vida de los alumnos puesto que actualmente tienen en todo el mundo un papel imprescindible, por eso si los niños

están acostumbrados a usarlas en el colegio podremos garantizar que en un futuro serán capaces de utilizarlas sin ningún problema y de la forma más eficaz posible.

Por ello, en la clase podremos encontrar un ordenador, un proyector con pizarra interactiva, un iPad, unos altavoces y diferentes apps y herramientas que ofrecen los ordenadores. De este modo favorecemos el trabajo grupal cuando estemos trabajando con la pizarra interactiva y el trabajo individual o en parejas cuando se trabaje con el iPad en los rincones, por ejemplo. Los padres también estarán informados de cualquier información relacionada con sus hijos a través de la plataforma con su usuario y contraseña. En caso de que unos padres nuevos quisieran saber información sobre el centro, este ofrece una página web en la que está descrita toda la información que necesitan acerca del colegio.

#### 7.5. Relación con el aprendizaje del inglés.

El aprendizaje de una lengua extranjera es un pilar importante en la formación de las personas puesto que te abre puertas a poder relacionarte con otras personas o incluso a poder vivir en otros países. En este caso el aprendizaje del inglés adquiere más importancia puesto que supone una puerta a poder relacionarte con cualquier persona del mundo puesto que es la lengua comodina para todas las personas, por eso el centro de la una gran importancia a su formación. Esto se hace desde que son pequeños, ya que es mucho más fácil aprenderlo y así les acostumbramos para cuando sean más mayores. Todos los alumnos tendrán una hora diaria de inglés, así como salidas, vinculación con otros alumnos ingleses y otro tipo de actividades que potencien su aprendizaje.

En la etapa de Educación Infantil, además de la profesora de inglés acudirá a la clase una profesora nativa que hablará con ellos y hará diferentes actividades para potenciar el idioma. Al inicio de la clase al igual que por la mañana, los alumnos tendrán una asamblea en la que aprenderán vocabulario en inglés y cantarán diferentes canciones. Durante la clase, trabajaremos con juegos para que como hemos dicho anteriormente tengan un aprendizaje significativo ya que es más complicado aprender un segundo idioma. Incluso en la clase habrá un rincón específico para el inglés en el que podremos

encontrar cuentos, juegos y materiales específicos, por lo que los alumnos podrán utilizarlos en cualquier momento reforzando el idioma y dándole un papel importante en la clase.

La metodología elegida para enseñar el inglés será el enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning). En este modo de enseñar los contenidos serán la base de todo, y serán los encargados de dirigir el aprendizaje de esta lengua, por lo que los contenidos serán el punto de partida para incluir el inglés en su formación. El objetivo de este enfoque es enseñar a los alumnos aquellos conocimientos que les son útiles aprender para desarrollar el proyecto que se está realizando en esa unidad, determinando el vocabulario y la gramática importantes a trabajar en relación con el tema de la unidad.

Por último, los profesores de inglés estarán en contacto con los tutores para realizar actividades relacionadas con los proyectos en su clase, teniendo además reuniones en las que marcarán objetivos y contenidos conjuntos.

#### 7.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas.

Organizar los espacios en la clase y el tiempo es un factor muy importante para los alumnos ya que potencia su autonomía, puesto que se pueden mover libremente por la clase conociendo donde está cada cosa y les ayuda a organizarse y a saber con anterioridad lo que va a ocurrir.

El horario semanal es el siguiente [Anexo 6](#), aunque hay que tener en cuenta que puede sufrir cambios según los diferentes acontecimientos que vayan surgiendo a lo largo de los meses. Además, en el [Anexo 7](#) encontraremos un plano de la distribución de la clase.

#### 7.7. Agrupamientos de los alumnos.

- **Toda la clase:** esta agrupación se utilizará todas las mañanas en la asamblea de por la mañana, en los momentos de explicación conjunta, cuando realicemos juegos con la pizarra digital, en la asamblea de inglés, en actividades colectivas en los proyectos, por la tarde cuando volvamos de la comida, cuando realicemos algún tipo de juego, cuando leamos un cuento o cuando cantemos alguna canción. De esta forma se intentará fomentar la interacción entre los

compañeros de la clase, creando vínculos con todos los compañeros de la clase no solo con los de su mesa.

- **Equipos de trabajo:** la mayoría del tiempo los alumnos estarán agrupados en pequeños grupos puesto que será la disposición mayoritaria para realizar las actividades de los proyectos y para trabajar en los rincones. Esos equipos serán los compañeros de su mesa que estarán identificando con un personaje de Disney, además mientras estén sentados en la misma mesa trabajarán con los mismos equipos. Cada miembro del equipo tendrá una función y estos equipos cambiarán al finalizar cada proyecto, de esta forma fomentaremos que se conozcan todos, que aprendan a trabajar en equipos y que sean capaces de respetar las normas sociales proyectos.

Las tareas que tendrán en cada grupo serán las de repartir y recoger los materiales las cuales se repartirán entre los miembros del grupo siendo respectivamente dos y tres alumnos en cada tarea. Esta se cambiará cada semana.

- **Individual:** Este caso se dará cuando haya que realizar alguna ficha o actividad en la que se pretenda fomentar su autonomía y potenciando su esfuerzo individual. De esta forma, además, la profesora podrá observar cuál es el nivel que tiene cada alumno y qué conceptos están aprendiendo y cuáles necesitan más refuerzo.

#### 7.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos.

El marco educativo de la LOMCE establece siete competencias básicas, sin embargo, estas no están incluidas en todos los marcos educativos de Educación Infantil de todas las comunidades. Las competencias se definen como un conjunto de habilidades que facilitan la realización de forma eficaz de tareas más complejas.

Las competencias son importantes en la etapa de Educación Infantil puesto que pretenden combinar al mismo tiempo las destrezas prácticas de los alumnos con los conocimientos teóricos, las actitudes personales, los valores y la sociedad para conseguir una acción valiosa, o lo que es lo mismo saber hacer, es decir llevar a la



práctica lo aprendido. El objetivo de esto es promover el uso de la metodología transversal y global que le da importancia al aprendizaje en sí y no solo al resultado.

La idea es trabajar estas siete competencias a lo largo de toda la etapa de educación infantil, para que se desarrollen paulatinamente, aunque a continuación se explicará concretamente como las trabajaremos en esta programación.

- **Competencia en comunicación lingüística:** El objetivo es que los alumnos sean capaces de desarrollar la habilidad de comunicarse tanto de forma oral como escrita como de interpretar lo que escuchan o está escrito, teniendo en cuenta la situación en la que se encuentren y la finalidad que se quiera conseguir. Además, también se pretende desarrollar utilizando como herramienta los cuentos y las narraciones el gusto por la literatura. La programación se puede apreciar en el rincón de la lectura o en las narraciones que se realizarán de cuentos. Es importante que esta competencia no solo se refiere a la lengua materna, sino que también a cualquier otro idioma.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Esta competencia hace alusión por un lado al razonamiento matemático, consiguiendo dominar las operaciones básicas, el manejo de los números y las representaciones matemáticas. Además, el empleo de los problemas que nos podemos encontrar en la vida cotidiana consigue que la adquisición de los contenidos se haga de una forma más sencilla. Por otro lado, esta competencia también hace referencia a contenidos referentes a la ciencia y la tecnología, a su aplicación en la naturaleza y a las preguntas y respuestas que se pueden hacer sobre el mundo que nos rodea. Esta parte se verá representada en los talleres de los proyectos.
- **Competencia digital:** Esta habilidad pretende conseguir unos conocimientos básicos sobre las Tics para poder buscar la información que necesitamos facilitando el aprendizaje. También ayuda a tener un uso responsable en el ocio y en la comunicación. Estos conocimientos se darán en todas y cada una de las actividades que se desarrollen durante el año cuando se usen las Tics.

- **Aprender a aprender:** Se pretende hacer conscientes a los alumnos de sus fortalezas y debilidades a la hora de aprender para que las conozcan, las mejoren y puedan llegar a aprender de forma autónoma. De esta forma serán capaces de escoger las estrategias y herramientas que más les sirvan para lograr nuevos conceptos. Esta competencia se dará de forma indirecta en todas las actividades puesto que se pretende que sean lo más autónomas posibles.
- **Competencias sociales y cívicas:** Consiste en producir en los alumnos una conciencia social para que pueda entender en la realidad en la que vive y participar de la vida social y profesional en el futuro. A su vez, también comprende las competencias personal e intercultural y les aporta valores fundamentales para su formación humana. Estos aprendizajes se darán de forma transversal a lo largo de todos los proyectos.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Esta competencia hace referencia a la iniciativa de los alumnos para resolver problemas y desarrollar una actitud emprendedora transformando ideas en hechos. Además, también está relacionado con la creatividad, la organización, el descubrimiento y la gestión. Y está relacionada con la metodología del proyecto, ya que se intenta motivarlos con temas que despierten su curiosidad.
- **Conciencia y expresiones culturales:** El principal objetivo es que los alumnos conozcan la cultura del país en el que viven y que aprendan a respetarla, apreciarla y valorarla. Del mismo modo, también hace hincapié sobre el desarrollo de la creatividad a la hora de expresar pensamientos o experiencias usando todo tipo de herramientas. Esta competencia está descrita en todas las unidades didácticas puesto que permiten conocer otras culturas.

## 8. Medidas de atención a la diversidad

### 8.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.

Al igual que en nuestra vida día, en los colegios hay una gran variedad de alumnos con características diferentes. En especial, en Educación Infantil donde los niños se están adaptando a la rutina educativa, hay que ofrecer una gran variedad de oportunidades y herramientas puesto que algunos de los niños no han ido previamente a la guardería, siendo esta su primera experiencia educativa lejos de sus padres y con veinte niños más, diferentes a él. Además, es importante destacar que en esta etapa es cuando más necesitan experimentar puesto que están desarrollando sus gustos, su personalidad y empiezan a crear los primeros lazos. En otros casos, pueden asistir niños prematuros o que han nacido a final del año, que vienen de otras culturas o simplemente el entorno en el que se están criando por eso es importante conocer a los alumnos para poder adaptar la enseñanza a sus peculiaridades.

Todas estas peculiaridades son las que debe tener en cuenta la profesora cuando establezca las medidas generales de atención a la diversidad, es decir el conjunto de estrategias que establece el colegio con el objetivo de garantizar las mismas oportunidades de aprendizaje a todos los alumnos. Estas medidas tienen que respetar los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos exigiéndole a cada uno lo óptimo, según sus necesidades, y adaptarse todo lo posible a él. El maestro junto con el equipo de orientación son los encargados de plantear los diferentes recursos y herramientas que se van a utilizar basándose en las técnicas y medidas que estipula la Conserjería de Educación.

Por último, es importante señalar la diferencia entre necesidad educativa especial que va asociada a los niños que necesitan una ayuda adicional que necesidad educativa que engloba a todos y cada uno de los alumnos del colegio puesto que por el simple hecho de ser diferentes los unos de los otros todos necesitamos alguna medida para poder solventar los problemas que encontremos y realizar con éxito el proceso de aprendizaje. Las metodologías que planteamos en este trabajo atenderán a los diferentes ritmos de aprendizaje, adaptándose en cada momento al alumno para conseguir su desarrollo completo e integral. Pretenden partir de los intereses y conocimientos previos para

avanzar en el proceso de aprendizaje siempre respetando las diferencias interpersonales.

A continuación, se especificarán algunas medidas generales que se llevarán a cabo durante la programación:

- Los profesores de los alumnos se planificarán y coordinarán entre ellos.
- Cursos de formación para los profesores implicados en la educación de los alumnos.
- El Equipo de Orientación, los Psicopedagogos y los tutores ofrecerán una orientación individualizada a los alumnos como a sus familias con el objetivo de mejorar las posibles dificultades que presenten.
- Actividades de sensibilidad para los alumnos: realizar convivencias y talleres sobre la educación emocional.
- Mobiliario adaptado al tamaño de los niños de infantil.
- Protección de las puertas y radiadores para prevenir de posibles accidentes.
- Entre cada clase habrá ubicado un cuarto de baño con una gran visibilidad desde cada clase que comunicará las dos clases y que servirá de punto de acceso con la otra clase de forma sencilla.
- Aunque en cada clase habrá rincones especializados para realizar determinadas actividades, en el colegio se encontrará ubicado un aula determinada para realizar psicomotricidad con materiales específicos para ellos.
- En el patio habrá ubicado un arenero, un parque infantil, zona cubierta para los días de lluvia, camiones, juegos para construir y otros materiales para que jueguen durante el recreo. Además, en el patio habrá un baño y una fuente para beber agua adaptada al tamaño de los alumnos.
- Todas las actividades propuestas en el centro para los alumnos estarán sujetas a poder ser adaptadas en caso de que los diferentes estilos de los alumnos o ritmos así lo requieran.

## 8.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.

Son aquellas medidas ordinarias que se toman para los alumnos que necesitan apoyo educativo y que no conllevan modificaciones significativas del currículo. Estas transformaciones están relacionadas con la adaptación de los espacios, adaptación en el modelo de evaluación, adaptación de los tiempos y adaptaciones en los materiales y métodos de aprendizaje.

Durante las primeras semanas es cuando la profesora va conociendo a todos los alumnos de la clase y comprueba cómo interactúan entre ellos, qué relación hay entre los niños, los conocimientos que han adquirido, los valores que han obtenido del centro, las habilidades comunicativas, su forma de comportarse... De esta forma la profesora se dará cuenta de si algún niño necesita algún tipo de apoyo educativo pidiéndole consejo a la profesora de apoyo y a la PT para en caso afirmativo ajustar las actividades a sus necesidades y para seleccionar las medidas más óptimas según las circunstancias de cada uno de los alumnos.

En el caso de infantil, no se puede dar un diagnóstico fiable puesto que es poco fiable, por lo que el objetivo de los maestros es prevenir posibles problemas. Es a través de la psicomotricidad donde a la vez que se trabaja el desarrollo motor, también se está reforzando el desarrollo cognitivo y emocional

Es frecuente encontrarse con dificultades en el lenguaje productivo y expresivo a la edad de 5 años, además de dificultades en el razonamiento lógico matemático por eso en estos casos particulares, la PT será la encargada de dar una respuesta acorde a estas necesidades. En estos casos los niños saldrán del aula dos o tres veces por semana según vayan evolucionando para trabajar con la PT.

En el caso de esta programación vamos a trabajar el caso de I. Ella es una niña brasileña que cumple los años en diciembre con un hermano veinte años más mayor que ella. Por el trabajo de su padre ha estado viajando de Brasil a España, por lo que ha estado escolarizada en dos colegios uno en cada país. El idioma que habla en casa con su familia es el portugués, ya que sus padres son brasileños también, por lo que la lengua materna de la niña es el portugués. Aun así, es una niña que tiene mucha facilidad para aprender

otros idiomas, por lo que, aunque en algunas ocasiones no entiende alguna palabra en español o se expresa en portugués, no hay mucho problema para comunicarse con ella. Además, se han observado posibles problemas de conducta que se han comunicado a su familia en varias tutorías con los profesores. Sus padres están muy implicados con su hija, abiertos a ayudarla en todo lo posible y muy pendiente de su evolución. Sin embargo, al ser su hija pequeña y llevarse tantos años con su hijo mayor la sobreprotegen demasiado, por lo que siempre consigue todo lo que se propone. En el colegio, suele hacer lo que quiere sin importarle lo que toda la clase deba hacer y cuando se le manda realizar la misma tarea que los demás opone resistencia, se sienta en el suelo sin mirarte y se pone a llorar o tira el juguete u objeto que tenga en la mano. Con los compañeros demuestra una actitud agresiva, aunque no sea su intención, ya que no controla su fuerza. Durante el periodo que ha estado en Brasil los padres se han comunicado con el colegio y les han comentado que seguía con la misma actitud.

Debemos, por tanto, establecer un plan de intervención tanto con la niña como con la familia. Se coordinará con el Departamento de Orientación.

### 8.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares.

Teniendo en cuenta que las medidas extraordinarias son aquellas modificaciones que se hacen a los objetivos y contenidos curriculares no se van a realizar ninguna adaptación porque en la propuesta de los alumnos de la clase no existe ningún caso que las necesite.

## 9. Actividades complementarias y extraescolares

### 9.1. Actividades fuera del aula.

Es primordial para la enseñanza de los colegios establecer conexiones entre el mundo exterior que rodea al niño y la escuela. Este vínculo es necesario para preparar a los alumnos para la vida diaria puesto que si comprueban que lo que pasa en el colegio tiene relación y se puede extrapolar a su vida diaria tendrán un aprendizaje significativo. Es importantísimo para enriquecer el proceso de aprendizaje de los alumnos participen personas de la realidad exterior.

Por eso es fundamental incluir en la programación anual actividades que se desarrollen fuera del aula y que no están en el currículo pero que complementen el trabajo en el aula. Se realizan dentro del horario escolar y son obligatorias. Estas son:

Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Unidad 1: Madrid Unidad 2: Museo natural Unidad 3: Planetario	Unidad 4: Museo de las ilusiones Unidad 5: Naturaleza Unidad 6: Faunia	Unidad 7: ZOO Unidad 8: MUNCYT

**Tabla 3:** Secuenciación de excursiones  
**Fuente:** Elaboración propia

Además, el colegio ofrece también actividades extraescolares que no están incluidas en el horario del colegio, aunque sí que están destinadas algunas, a realizarse en las instalaciones que ofrece la institución y son voluntarias. Estas se ofrecen a todos los alumnos que estudian en el colegio.

Las actividades extraescolares son:

- Baloncesto
- Balonmano
- Patinaje
- Inglés

- Pintura
- Ballet
- Judo
- Ciencia divertida.

## 9.2. Plan Lector.

Puesto que durante los primeros años de la vida del niño la maestra tiene que tarea establecer el gusto por la lectura en los niños, el plan lector es una parte primordial en la etapa de educación infantil. El objetivo es crear un vínculo entre la lectura y los niños para favorecer la aparición del hábito de la lectura. Los libros son una buena herramienta para hacerles conscientes del mundo exterior y para poder vivir muchas aventuras. Por eso es fundamental introducir a los alumnos en el universo literario.

La metodología elegida para la enseñanza de la lectoescritura será el método tradicional fonético, el cual se desarrolla siguiendo un modelo sintético. Esto hace referencia a que inicia el aprendizaje desde lo más elemental, las letras, hasta lo más complejo, las palabras, las frases y los textos. Para desarrollar la conciencia fonética y también la fonológica, empieza trabajando las correspondencias grafo-fonéticas. Luego se crean las conciencias silábicas, ortográficas o semánticas, asegurándose de esta forma el acceso al significado. Esta metodología se inicia con la enseñanza de las vocales, porque son la base para la construcción de las sílabas y de ahí se irán desarrollando el resto de las estructuras.

Por lo que el plan lector del centro tendrá como base los siguientes objetivos con el fin de obtener los mejores resultados:

- La actividad de la lectura será algo divertido y en ningún caso se utilizará como castigo. Potenciar el disfrute tanto grupal como individual.
- Habrá dos momentos de lectura uno en el que la profesora será quién lea y otro en el que los alumnos leerán sus propios libros. Para ello fomentaremos que en el rincón de lectura haya cuentos, libros de información relacionadas con los



temas de los proyectos, comics, revistas, periódicos y diversos tipos de lecturas, para que el niño se familiarice con la escritura y la lectura.

- Hacer partícipes a las familias y hacerles saber la importancia de la lectura utilizando cuentacuentos familiares cada 15 días. Esto consistirá en que siguiendo un orden los padres acudirán a la clase para contarles cuentacuentos a los niños relacionados con Walt Disney o su compañía.
- Desarrollar la actitud crítica y reflexiva en los alumnos.
- Trabajar y resaltar la importancia de lo que aprendemos desde los libros.
- Favorecer la escucha activa y el respeto a quién tiene el turno de palabra.
- Potenciar la lectoescritura a través de los diferentes textos y ampliar el vocabulario.
- Emplear diferentes géneros literarios para que los alumnos se familiaricen con todos ellos.
- Ayudar a entender las secuencias temporales por medio de actividades en la que sean los alumnos quien tenga que inventarse la historia.
- Hacer hincapié en el cuidado de los materiales, tanto de la clase como de los suyos propios.
- Tener en cuenta siempre la edad de los alumnos para escoger cuentos ilustrados adecuados a su desarrollo que les permita entender y seguir las diferentes historias.

Por un lado, en el colegio habrá una biblioteca común para todos los alumnos en el que además de estanterías con libros accesibles a todos los alumnos dispondrá de un espacio con sillones y alfombras para poder leer y otro con mesas y sillas para utilizar para trabajar. La biblioteca se podrá usar en horario lectivo consultando antes la disponibilidad y todos los días cuando terminen las clases.

Por otro lado, está la biblioteca de clase, la cual pertenece a uno de los rincones, donde podrán encontrar alfombras para sentarse a leer y los libros en estanterías a su altura. Este espacio permanecerá así durante todo el año, aunque la profesora vaya cambiando los cuentos y redecorando el espacio con la ayuda de los alumnos.

Por último, para trabajar las matemáticas, se utilizará una metodología basada en situaciones cotidianas de la vida de los alumnos, activa, significativa y muy manipulativa. Se realizarán actividades con todo tipo de materiales y no solo en el rincón matemático sino también por otros espacios del colegio. Se tendrá en cuenta el nivel de cada alumno y se respetarán sus ritmos de aprendizaje, ya que, el objetivo es que sean capaces de construir conceptos abstractos. La idea es que vean que se pueden usar las matemáticas en su día a día en diferentes situaciones y no solo en el colegio.

## 10. Plan de acción tutorial y colaboración con las familias

Las familias son un pilar fundamental en la vida de los alumnos, son las que se ocupan de cuidarles durante los primeros años de vida y son los encargados de inculcarles los primeros valores y aprendizajes que después irán acumulando con lo que aprenden en los diferentes contextos.

La colaboración con las familias es primordial en el ámbito educativo, y sobre todo en la etapa de Infantil ya que pasan de pasar todo el día con su familia a pasar muchas horas separados de ellos, en un espacio nuevo, rodeados de otros niños nuevos de su misma edad y además sin que haya una persona pendiente de ellos constantemente.

Por eso la colaboración con las familias es necesaria, ya que les ayudará a que los niños se sientan más cómodos, tengan la necesidad de compartir con ellos lo que ocurre en el aula y verán que el colegio es un entorno seguro ya que sus padres están colaborando también.

### 10.1. Objetivos de la acción tutorial.

Los objetivos que persigue el plan de acción tutorial durante la etapa de Infantil son los siguientes:

- Acompañar en todos los cambios que sufre el alumno a lo largo de la etapa, ofreciéndole ayuda en todo momento y guiándole.
- Entablar una relación basada en la confianza y estabilidad con los alumnos.
- Conocer las necesidades individuales de cada alumno para poder ofrecer una respuesta adecuada, es decir, personalizar el proceso educativo de cada uno.
- Fomentar la relación intrapersonal para conseguir que construyan su identidad.
- Facilitar las relaciones interpersonales, fortaleciendo las relaciones con los compañeros.
- Trabajar la resolución de conflictos, la autonomía y la toma de decisiones.
- Potenciar la relación entre las familias y el colegio.
- Trabajar la cooperación entre los profesores.
- Educar en valores como el respeto y la responsabilidad para que estén integrados en la sociedad.
- Llevar un seguimiento individualizado de cada alumno.
- Ofrecer la mejor calidad educativa posible.

#### 10.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela.

Como se ha explicado anteriormente la participación de las familias es fundamental, ya que ambos tienen como prioridad a los niños. El colegio debe de ser un apoyo y compañero que favorezca los aprendizajes de los alumnos. Por eso a lo largo de las unidades didácticas se realizarán algunas actividades en las que será necesaria la participación tanto de los padres como de los abuelos. Además, cada mes los padres de los niños que cumplan años podrán acudir a la clase y realizar talleres o yincanas para los alumnos. Se mantendrá un diálogo constante entre las familias y los profesores a través de la agenda y la plataforma y recibirán un seguimiento individualizado de su hijo durante las entrevistas personales, pudiendo hacer modificaciones para el buen desarrollo de los alumnos. A su vez se colaborará con la AMPA para la realización de actividades.

Cabe destacar que siempre se tendrá en cuenta que no siempre todas las familias por su trabajo podrán acudir a las actividades que se proponga, en cuyo caso siempre se pensará en una solución en caso de que sea estrictamente necesario su participación.

También, en Educación Infantil se les ofrecerá la oportunidad de asistir a las actividades que realicemos fuera del colegio y a todos los festivales que se realicen en el colegio a lo largo del curso.

Por último, la clase siempre estará abierta a que si los padres quieren voluntariamente venir a ayudar o a realizar alguna actividad puedan realizársela a toda la clase sin ningún problema.

### 10.3. Entrevistas y tutorías individualizadas.

Otro pilar importante en la relación de familia-escuela son las tutorías individuales. En ellas, se crea una conexión entre los dos contextos que es fundamental en el crecimiento del alumno, y que facilita gracias a la relación de respeto y confianza que se crea que se pueda trabajar por lo mejor para los niños.

La tutora previamente a la reunión irá recogiendo información acerca del niño en todas las clases en las que ella no esté presente sobre cómo interactuar con los demás y sobre la evolución del propio niño. Con esto conseguimos informar a las familias de forma más precisa del alumno en todos los momentos del día.

La reunión tendrá lugar en una de las salas habilitadas para ello donde las familias y la tutora se puedan sentir cómodas. La idea es que la profesora le explique todo lo que ha podido observar y recopilar de su hijo y los padres expresen sus inquietudes, sentimientos, preguntas y dudas, siempre desde el respeto y la cordialidad. La tutora tomará notas y hará una recopilación de toda la reunión, sobre todo de los aspectos más relevantes, por su parte los padres podrán hacer lo mismo. Es muy importante que anote durante las siguientes semanas y lleve a cabo un seguimiento de cualquier nuevo trabajo que se haya planteado conjuntamente para que mejore el niño.

Las entrevistas individuales con cada padre de cada alumno se notificarán por plataforma y se realizarán una cada trimestre a excepción de algún imprevisto, de tal forma que en el primer trimestre se hable acerca de cómo ve la adaptación del niño, del comienzo de curso, de las primeras impresiones, de los objetivos marcados, etc. La segunda para hablar sobre la evolución de su hijo, de cómo se desenvuelve en clase, de sus relaciones de amistad... Y la última sobre el cierre de curso, se hablará sobre el

cumplimiento o no de los objetivos establecidos, sobre el progreso del alumno y se hará algún comentario de mejora para que refuerce el alumno con vistas al curso siguiente. En cualquier caso, la profesora como ya se ha comentado anteriormente siempre estará dispuesta a comunicarse con los padres a través de la plataforma o en persona en casos excepcionales.

El protocolo que se seguirá para convocar a las familias será el siguiente, primero tendrán las tutorías los padres cuyos hijos se haya observado que tengan más dificultades y después las familias de aquellos alumnos que tengan un comportamiento acorde a la edad, teniendo en cuenta siempre y adelantando su reunión a aquellos padres que soliciten por algún motivo la entrevista.

Los objetivos marcados por la profesora para las reuniones son los siguientes:

- Fomentar una relación de cercanía con las familias.
- Recopilar datos relevantes sobre los alumnos.
- Mantener una actitud de respeto mutuo.
- Facilitar la colaboración entre familia-escuela.
- Conocer al alumno en su contexto familiar.

En [anexo 8](#) se adjunta el guion de entrevista que seguirá la maestra.

#### 10.4. Reuniones grupales de aula.

Se realizarán dos reuniones grupales a lo largo del año. El objetivo de estas reuniones es informar acerca de las novedades y sobre la organización del trimestre, fortaleciendo siempre la relación entre la familia y el colegio. Estas reuniones serán:

- Al comienzo del curso, finales de septiembre y convocada por la tutora. El objetivo de la reunión es que conozcan a la tutora, explicar por dónde se pueden comunicar con ella, presentar y comentarles toda la información acerca del nuevo curso y las actividades que se van a llevar a cabo. Además de explicar la metodología que se va a utilizar para alcanzar los objetivos propuestos para el curso y el protocolo a seguir en caso de que surja una emergencia.

- Al final del curso (mayo). En esta segunda reunión a modo de cierre del año escolar se valorará si se ha cumplido con los objetivos esperados y el nivel que general que ha adquirido el grupo. En ella además se mostrarán evidencias de lo aprendido en el curso con fotos y materiales y se aconsejará seguir trabajando durante el verano algunos aspectos claves de la educación de sus hijos. Por último y puesto que el año que viene pasan a primaria se les darán consejos e información relevante que tengan que saber para el curso siguiente. También se dejará un tiempo para resolver dudas y para que si quieren hagan alguna propuesta de mejora.

## 11. Evaluación del proceso aprendizaje-enseñanza

La evaluación es un proceso, una observación sobre la evolución de una persona en un periodo de tiempo concreto y que se termina calificando. La evaluación tiene diferentes fines como el de informar sobre el progreso y analizar si se están adquiriendo los conocimientos. En definitiva, nos sirve para comprobar que se alcanza el aprendizaje.

Es difícil conseguir cuantificar algo tan subjetivo como el aprendizaje de alguien, sobre todo en niños tan pequeños, por eso es muy importante tener en cuenta el progreso que hace el alumno y no solo el resultado final. La idea es que la evaluación sea una herramienta que sirva como referencia para que ver la mejora del ritmo de cada alumno y sus progresos. Desde el principio hay que hacerles ver el valor que tiene la evaluación, pero no metiéndoles miedo sino como instrumento para demostrar sus avances y su esfuerzo. Esto significa que lo que buscamos con la evaluación es que valoren el error como fuente de aprendizaje. La idea es evaluar tres tipos de conocimientos que favorecen el desarrollo integral de los alumnos, el conocimiento conceptual que se refiere a la parte teórica, el procedimental que hace referencia a lo que el alumno es capaz de llegar a hacer y el actitudinal que se refiere a los valores y actitudes.

Es importante destacar que además de a los alumnos también se harán evaluaciones del centro, de los profesores y de los métodos empleados.

#### 11.1. Criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación que se van a utilizar en esta programación se recogen en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, de la Comunidad Autónoma de Madrid y que se encuentran en el [anexo 9](#).

#### 11.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.

En la etapa de infantil las intenciones principales de la evaluación son que progresen en sus aprendizajes y la adquisición de los nuevos conocimientos de forma que perduren en el tiempo. La idea es ofrecer una evaluación transparente donde los alumnos sean conscientes de lo que se espera de ellos, que puedan recibir un feedback para mejorar sus aprendizajes de la misma forma que haríamos con otra actividad y que se valoren no solo objetivos cuantitativos sino también cualitativos.

Por ello el instrumento principal será la observación guiada por una rúbrica. En ella habrá unos ítems que permitan a la profesora valorar los productos de los alumnos, dependiendo de especificará un número de características concretas según de la actividad y el nivel de rendimiento del alumno. Las rúbricas son objetivas y permiten dar un feedback concreto al alumno y a las familias, además de que son un buen instrumento para que ellos mismo se autoevalúen.

A su vez, también se tendrá en cuenta la observación directa de los profesores puesto que proporciona información sobre la espontaneidad y personalidad de los alumnos. Puesto que no siempre podemos acordarnos de todo lo que observamos el tutor contará con un cuaderno en el que irá anotando la evolución que vayan realizando cada alumno. Así se podrá tener información más detallada de las características de cada uno y utilizar a la hora de evaluarle.

Por otro lado, se tendrá en cuenta los diferentes trabajos y actividades que vayan realizando a lo largo de las unidades didácticas como evidencias de sus aprendizajes. La idea es darles un feedback constante para que puedan corregir los errores, mejorar y

que ellos mismo puedan apreciar cómo han evolucionado. Así mismo, también servirán como punto de información para valorar a los alumnos todos los datos que nos puedan dar los padres en las entrevistas. Ejemplo de rúbrica [anexo 10](#).

### 11.3. Momentos de evaluación.

La evaluación en esta programación será general y formativa, lo que conlleva que se haga de manera continuada cada trimestre y se valorará el proceso de aprendizaje de los alumnos no el resultado final. Con esto se garantiza un mejor aprendizaje y una buena enseñanza por parte de la maestra consiguiendo de esta manera un aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta que no hay ningún momento explícito para la evaluación, esta se puede concretar en cuatro partes:

- 1. Evaluación inicial:** se realiza durante el primer mes de clase, así como cada vez que empezamos un proyecto nuevo, para comprobar el nivel de los alumnos y sus conocimientos previos, de esta forma podremos tener en cuenta esos aprendizajes e intereses a la hora de empezar una unidad. Nos servirá también para detectar posibles dificultades de aprendizaje para ir poniendo medidas de mejora. Lo realizará la tutora de la clase y los especialistas y consistirá en una observación de cada niño para comprobar que todo se está desarrollando de manera normal para en caso contrario diagnosticarlo. Además, servirá para elegir las herramientas de aprendizaje más adecuadas según los gustos, actitudes y conocimientos de los alumnos.
- 2. Evaluación continua:** consiste en una recogida de datos a lo largo de cada trimestre y de las unidades didácticas, para analizar la evolución de cada niño a lo largo de los meses. Esta evaluación garantiza conocer la evolución de los alumnos, observar los aspectos que deben de mejorar y aquellos que ya dominan teniendo tanto una visión individual como global de la clase.
- 3. Evaluación final:** que consiste en al terminar el trimestre entregar a los padres un boletín informativo con diferentes ítems que los niños deben cumplir. En él estará plasmada la información que todos los profesores que enseñan en la clase



mediante trabajos, observaciones y anotaciones han recopilado. Permitirá saber si se han cumplido los objetivos marcados o no para ese trimestre y conocer las virtudes y debilidades de cara a otro trimestre o el curso siguiente.

4. Autoevaluación: Trabajaremos la autoevaluación para fomentar los procesos autorreflexivos de mejora del aprendizaje. Aunque al principio les pueda resultar más complejo, les enseñaremos a ser lo más objetivos posibles con ellos mismos, de tal forma que al final sea algo habitual para ellos y que les sirva para enriquecerse. La autoevaluación se realizará de diferentes formas, bien en la asamblea por turnos comentando su punto de vista acerca del proyecto o bien mediante rúbricas o dianas (Ver [anexo 11](#)).

## 12. Unidades didácticas.

### Primer trimestre

#### Unidad Didáctica 0: Todo empezó con un ratón

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 3ª semana septiembre – 5ª semana septiembre (3 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**

Esta unidad didáctica se realizará en septiembre, nada más empezar el curso. El objetivo es que los alumnos vuelvan a tomar el contacto con el colegio y sus rutinas. Además, servirá para que la tutora pueda conocer a sus alumnos y sus características para el resto del año escolar.

Aunque los cuatro primeros días de clase se han dedicado a realizar dinámicas y juegos para que los alumnos puedan conocerse entre ellos esto también se tendrá en cuenta a la hora de plantear las actividades durante esta unidad. Este proyecto servirá de ayuda para que los alumnos se conozcan en profundidad y crear grupo y, además, para explicarles cuál va a ser el hilo conductor general durante todo el curso.

El tema principal sobre el que va a desarrollarse esta unidad didáctica es Walt Disney, la idea es que conozcan quién es él, qué hizo a lo largo de su vida y que creo, para que conozcan al creador de la productora de las películas que vamos a descubrir en el resto de las unidades didácticas y que generará los retos en las siguientes unidades.

#### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
• Realizar de forma autónoma las	• Señalar, identificar y nombrar	• Reconocer y nombrar los colores primarios

<p>actividades propuestas en los rincones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</li> </ul>	<p>correctamente los números del 1-10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interiorizar las pautas básicas de comportamiento social y ajustar su conducta a ellas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir e identificar las vocales (a, e, i, o, u).</li> <li>• Incluir en sus discursos el vocabulario relacionado con el cine</li> <li>• Utilizar la lengua como instrumento para expresar oralmente los conocimientos previos aprendidos.</li> </ul>
--	---	---

**Tabla 4:** Objetivos unidad 0  
**Fuente:** Elaboración propia

### 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplimiento de las reglas e instrucciones básicas para realizar las actividades de los rincones.</li> <li>• Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los números del 1-10</li> <li>• Las pautas básicas de comportamiento social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los colores primarios</li> <li>• Las vocales (a, e, i, o, u).</li> <li>• Vocabulario sobre el cine.</li> <li>• Empleo de la lengua como instrumento para los conocimientos.</li> </ul>

**Tabla 5:** Contenidos unidad 0  
**Fuente:** Elaboración propia

### 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efectúa de forma autónoma las actividades de los rincones y pide ayuda si lo necesita.</li> <li>• Respeta las opiniones del resto de los compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce la grafía de los números del 1-10.</li> <li>• Nombra los números del 1-10.</li> <li>• Interiorizar las pautas básicas de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica y nombra los colores primarios.</li> <li>• Escribe e identifica perfectamente las vocales.</li> <li>• Lee las vocales.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrece su ayuda a los compañeros si la necesitan.</li> <li>• Colabora con sus compañeros en la realización de actividades grupales.</li> </ul>	<p>comportamiento social y ajustar su conducta a ellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea en las conversaciones vocabulario relacionado con el cine.</li> <li>• Utiliza de forma espontánea en sus discursos los conocimientos previos aprendidos.</li> </ul>
---	---	---

**Tabla 6:** Criterios unidad 0  
**Fuente:** Elaboración propia

## 7. Metodología y actividades

1ª semana
Lunes
<p><b>Reto inicial:</b> para motivar a los alumnos a realizar este proyecto, decoraremos la puerta de la clase con el dibujo del castillo de los Parques Disney, así cuando los niños lleguen a clase se preguntarán el por qué de la decoración. Después de la asamblea inicial, la profesora colocará en medio de la clase una caja con una imagen de Walt Disney y un peluche de Mickey en su interior. La maestra les irá haciendo preguntas sobre lo que creen que hay dentro, sobre si piensan que está relacionada con el dibujo de la puerta, sobre si reconocen el castillo... Hasta que finalmente, un niño sacará de la caja la foto y otro el peluche, en ese momento la profesora les explicará quién es Walt Disney y que es el creador de personajes como Mickey.</p> <p><b>Actividad inicial:</b> para empezar con el proyecto cada alumno creará a su Mickey/Minnie, para ello se les entregará su foto y una silueta (<a href="#">anexo 12</a>) que tendrán que recortar y pegar para poder colocarlo en la puerta de la clase. Después sentados en asamblea se les proyectará un vídeo sobre la vida de Walt Disney para que le conozcan. <a href="#">Anexo 13</a></p> <p><b>Rincones:</b></p>

- **Rincón lógico-matemático:** en la mesa habrá diez cubos de palomitas vacíos con un velcro en el medio, palomitas y números con velcro. La actividad consistirá en que tendrán que ir colocando en cada cubo con el velcro un número, ordenarlo del 1 al 10 y después colocar en su interior el número de palomitas que marque el cartel. [Anexo 14](#)
- **Rincón del juego libre:** en este rincón constará de diferentes materiales para poder jugar a que van al cine, disfrazarse o incluso actuar. Para ello habrá un baúl con disfraces, la mayoría de Disney, ya que es el tema principal, un tendero con dinero y tickets para poder acudir al cine y pegado en la pared un telón de teatro para que actúen.
- **Rincón lingüístico:** con un geoplano ([anexo 15](#)) tendrán que colocar con las gomas primero el nombre de Walt Disney, luego el de Mickey y si consiguieran esto puede continuar con otros personajes míticos creados por Walt Disney.
- **Rincón artístico:** en la mesa habrá diferentes personajes de Disney, los niños escogerán uno y tendrán que decorarlo a su gusto, vistiéndoles con los recortables de ropa que hay o dibujándoles complementos ([anexo 16](#)). Para ello en la mesa dispondrán de diferentes materiales como témperas, rotuladores, ceras...

## Martes

### Actividad proyecto mañana/ Inglés:

Antes de empezar con las actividades se hará una pequeña asamblea. La profesora les hará preguntas como ¿Cuántos colores conocéis? ¿Sabrías decirme alguno? ¿Podrías señalar algo de la clase de color...? Trae 3 objetos de color...

1. Para recordar los colores y a la vez trabajar los números en inglés, la profesora dejará en el suelo siete cubos de palomitas de diferentes colores y con el nombre de los siete colores: rojo, amarillo, verde, azul, gris, rosa y negro ([anexo 17](#)). A su vez también habrá delante de cada cubo de palomitas un cuenco con palomitas de ese color y unas pinzas. La profesora les irá nombrando uno a uno y les dirá el color y el número

de bolas que tendrán que meter dentro de cada cubo, usando las pinzas para cogerlo.

2. Después tendrán que completar una ficha ([anexo 18](#)), en la que estarán los números colocados aleatoriamente y de la misma manera que con las palomitas la profesora dirá un número y un color y cada uno tendrá que colorearlo en su ficha. Así podremos asegurar si se saben o no los contenidos.

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde/Psicomotricidad:**

1. En el patio, la profesora dividirá a la clase en cuatro equipos, que tendrán que competir entre ellos. El ganador será el primero en colocar correctamente la serie de películas Disney que ha colocado la profesora al fondo del patio. Para realizar la actividad cada miembro del equipo tendrá que salir, haciendo relevos, y realizar el recorrido que tienen delante que consistirá en saltar a la pata coja y con los pies juntos los aros alternativamente, después pasar por dentro de un tubo y por último andar sobre dos zancos hasta llegar al final del recorrido donde cada miembro colocará una película Disney para copiar la misma serie que ha puesto la profesora. Podrá mostrar al principio toda la serie y luego para complicarlo tapar una película, para que ellos tengan que recordar cual era o incluso, cuando tengan más práctica, tapar toda la serie.
2. Después, se sentarán en círculo en el patio y la profesora le dirá una frase famosa de Walt Disney o de las películas Disney a un alumno y este se lo tendrá que decir a su compañero, jugando así al teléfono escacharrado, hasta que el último diga lo que le ha llegado.

**Miércoles**

**Actividad proyecto:** Partiendo del hecho de que Walt Disney tiene una estrella en el Paseo de la Fama de Hollywood y también dos de sus personajes, Mickey y Minnie

Mouse, nosotros crearemos nuestro propio Paseo de la Fama. Primero en la asamblea se les contará todos los detalles sobre cuándo fue el momento en el que les pusieron sus estrellas en el Paseo de la Fama y se les mostrará fotos de sus estrellas y de los momentos en las que las colocaron, se terminará diciéndoles que ahora es momento de que ellos hagan lo mismo. Para ello, les daremos una estrella en una cartulina dorada ([anexo 19](#)), que deberán recortar, su foto y un rotulador para que escriban su nombre en la estrella. Después en un papel corrido de color rojo dividido en baldosas que estará pegado en la pared que hay fuera en el pasillo, tendrán que pegar su estrella y poner las manos con tempera negra. También se les explicará que a lo largo de las tres semanas que dura el proyecto, si hacen bien las actividades, si comparten las cosas con sus compañeros, si respetan el turno de palabra... se les entregará una pegatina de estrella que tendrán que colocar en su baldosa. Cuando termine el proyecto todos los niños que consigan tener 20 estrellas se llevarán, como recompensa, las pegatinas que escojan a casa. Cada viernes en la asamblea de despedida podrán hacer recuento de las estrellas que llevan para saber cómo lo están haciendo.

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** Como la clase está dividida por equipos cada uno de ellos formará un grupo. Un miembro de un equipo tendrá que acercarse a la mesa y coger una claqueta en la que estará escrita el nombre de una película de Disney ([anexo 20](#)), el alumno usando solo la mímica tendrá que intentar que el resto de sus compañeros averigüen la película. Si ese grupo no consigue adivinarlo en dos minutos, se pasará el turno al grupo de la derecha y así sucesivamente hasta que alguno lo adivine o hasta que ninguno lo sepa. Antes de empezar se especificará que no habrá un grupo ganador pero que si todos juegan en orden y respetando los turnos a toda la clase se les entregará una estrella para pegarla en su baldosa del Paseo de la Fama.

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana/Música:** Utilizando la canción “Hoy voy a hablarte de mis héroes” ([anexo 21](#)) realizaremos diferentes actividades. Primero escucharemos toda la canción moviéndonos cómo queramos, después toda la clase se moverá al ritmo de la canción y por último, inventaremos una baile o movimiento con el cuerpo para cada frase de la película que se utiliza en la canción y cuando tengamos bastantes las repetiremos desde el principio.

**Actividad proyecto tarde:** Primero visualizaremos el corto llamado “Parcialmente nublado” ([anexo 22](#)), después reflexionaremos sobre él en la asamblea y trabajaremos sobre la importancia de aceptarse cada uno tal y como es y de cómo una buena amistad rompe cualquier barrera, hecho sobre el que es importante trabajar en esta unidad para crear grupo. Por último, se les pedirá que por grupos se inventen un final alternativo.

## 2ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** Para repasar las vocales *a* y *u*, vistas en años anteriores, primero recordaremos en la asamblea cuáles son las vocales y diremos palabras que empiecen por esas dos vocales. Después rellenarán dos fichas una que trabaja la vocal *a* y su grafía ([anexo 23](#)) y otra de la vocal *u* ([anexo 24](#)) con palabras relacionadas con el proyecto (cine, películas, personajes, director, Walt Disney, Mickey, Minnie etc).

#### Rincones:

- **Rincón lógico-matemático:** cada alumno tendrá una ficha con diez cabezas de la oruga Heimlich, de la película Bichos ([anexo 25](#)). La actividad consistirá en que con el pulgar tendrán que hacerle puntos para formar su cuerpo, de tal forma que queden diez orugas ordenadas del 1 al 10, con tantos puntos como número haga referencia la oruga.
- **Rincón del juego libre:** se les dejará diferente material de médico, comida del supermercado y disfraces para que creen su propia película.



- **Rincón lingüístico:** en la mesa habrá cinco círculos diferentes con la vocal “a” y “u” en el medio y con diferentes dibujos del mundo Disney a su alrededor y pinzas de colores ([anexo 26](#)). La actividad consistirá en colocar una pinza a la imagen que empiece con esa vocal. Cuando completen un círculo se lo intercambiarán.
- **Rincón artístico:** En un papel corrido habrá diferentes líneas haciendo la forma de la cabeza de Mickey, de su mano, de la pata de Pluto, del castillo Disney.... Cada alumno elegirá la forma que quiera y tendrán que pegar encima de la línea papelitos de colores.

### Martes

**Actividad proyecto mañana:** En el día de hoy realizaremos nuestro “coche” para poder asistir a lo largo de las diferentes unidades a los Autocines ([anexo 27](#)). La idea es que como en algunas de las unidades vamos a visionar la película Disney, sobre la que se trabaje en esa unidad, cada alumno se fabrique su coche para esos momentos. Cada niño tendrá que traer una caja en la que entren sentados, que se les pedirá a los padres al comienzo de la unidad para que tengan tiempo de conseguirla. Después, en clase la profesora les dará pinceles y témperas para que puedan pintar la caja del color que más les guste, cartulinas para que hagan su matrícula, platos de plástico para que coloquen como ruedas y rotuladores o ceras por si quieren añadir cualquier otro detalle. El día del visionado de la película, además, tendrán que traer cojines para colocarlos a su gusto y que estén cómodos.

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** Terminar de decorar el coche.

### Miércoles

**Actividad proyecto:** Sentados en asamblea les mostraremos tarjetas con imágenes relacionadas con el cine como un foco, una claqueta o una cámara y diremos su nombre. A continuación, después de esparcir por el suelo las tarjetas con las imágenes, les iremos mostrando otras tarjetas en las que están escritas los nombres de las imágenes. Los niños tendrán la opción de decir lo que pone, si no lo saben les ayudaremos y tendrán que unir cada imagen con su nombre ([anexo 28](#)). Para acabar

habrá dos tipos de tapones, unos blancos donde estarán escritas las consonantes y otros amarillos donde estarán escritas las vocales para que los niños formen las palabras. Por último, tendrán que contar cuántos tapones hay, es decir, cuántas letras tiene cada palabra y coger la ficha que contenga el número de letras de la palabra.

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** Realizaremos por equipos un mapa mental de la vida y momentos más importantes de Walt Disney, para ello se les pedirá que busquen en casa y traigan información, datos para recortar, fotos relacionadas con Walt Disney o sus personajes. Primero en asamblea recordaremos y volveremos a poner el vídeo usado al principio de la unidad, el cual contaba la vida de Walt Disney. Después se les dará un papel en el que estará impresa la foto de Walt Disney y su fecha de nacimiento y de donde saldrán una serie de líneas para que luego ellos peguen ahí todos los momentos que consideren más relevantes de su vida ([anexo 29](#)). Además, les daremos pegatinas, rotuladores y todo aquel material que necesiten.

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana:** la profesora previamente quitando el fondo de una caja y poniendo una tela creará un escenario e imprimirá la silueta de varios personajes Disney con su interior negro ([anexo 30](#)). De esta forma les propondrá a los alumnos inventarse un teatro que tendrán que representar por la tarde al resto de los compañeros.

**Actividad proyecto tarde:** representación del teatro utilizando el escenario de la profesora.

## 3ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** antes de repasar las vocales *e*, *i* y *o*, vistas en años anteriores, en la asamblea, recordaremos las vocales vistas la semana pasada. Y después los alumnos

con tarjetas formaran oraciones, por ejemplo: Walt Disney hizo películas de dibujos animados...[\(anexo 31\)](#)

**Rincones:**

- **Rincón lógico-matemático:** jugarán al juego del dominó, para ello cada ficha tendrá un cuadro de un color diferente con un personaje Disney en su interior. Los niños tendrán que hacer coincidir el cuadrado del mismo color con el mismo personaje [\(anexo 32\)](#).
- **Rincón del juego libre:** se tendrán que vestir, peinar o incluso pintar como si fueran a la alfombra roja.
- **Rincón lingüístico:** en la mesa habrá cinco círculos diferentes con la vocal *e*, *i* y *o* en el medio y diferentes dibujos del mundo Disney a su alrededor y pinzas de colores [\(anexo 33\)](#). La actividad consistirá en colocar una pinza a la imagen que empiece con esa vocal. Cuando completen un círculo se lo intercambiarán.
- **Rincón artístico:** En un dibujo de la cabeza de Mickey dividido en partes, para que cada equipo tenga una, tendrán que colorear la cabeza utilizando esponjas de diferentes formas y témperas de colores.

**Martes**

**Actividad proyecto mañana:** en asamblea recordaremos quién era Walt Disney y hablaremos de los personajes que creó, entre otros hablaremos del ratón más conocido en el mundo, Mickey Mouse. Después se les preguntará si ellos también quieren ser como Walt y crear a su propio personaje, para ello la profesora habrá cortado previamente trozos de papel corrido de la altura de los niños. A continuación, se pondrán por parejas, un niño se tumbará en el papel y el otro le hará su silueta. Después, el que estaba tumbado le hará la silueta a su compañero. Cuando cada uno tenga su silueta hecha se repartirán por la clase y usando todos los materiales que hay tendrán que crear a su personaje.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** terminan de crear su personaje

### Miércoles

**Actividad proyecto:** en la primera parte de la clase la profesora les dará un puzle de las películas Disney por mesa para que por equipos lo hagan, si alguno termina antes podrán intercambiárselos. Después, en la segunda parte de la clase, sentados en la asamblea, la profesora pondrá canciones Disney con la Tablet y ellos tendrán que adivinar de qué película se trata.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** la sesión de hoy la dedicaremos a fabricar el cuaderno que nos acompañará durante este curso. El cuaderno tiene una portada, la cual tendrán que colorearla en esta sesión, y después estarán dedicadas a cada película Disney, trabajada en las unidades, dos páginas. En esas páginas estará la portada de la película, la cual podrán colorear cuando terminemos la unidad, unas preguntas de autoevaluación, un recuadro para que dibujen o cuenten o ilustren lo que más les haya gustado de la unidad o lo más importante para ellos y un cuadrado para colocar el sello que certifica haber completado la unidad.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana:** en esta sesión vamos a fabricar nuestra propia cámara, para ello en un folio se les dará una cámara que tendrán que decorar y recortar. Después tendrán que vaciar el objetivo con un punzón y pegar la cámara en una cartulina, solo por la parte de arriba y de abajo, dejando los lados sin pegar. Por último, la profesora les dará un folio en el cual estará dibujado un negativo, para que, en cada apartado dibujen los mejores momentos del proyecto o lo que más les haya gustado. Al no haber pegado los lados de la cámara podrán por un extremo meter el negativo y que por el objetivo se vea su dibujo, empujando el negativo para que salga por el otro lado y vayan pasando todos sus dibujos por el objetivo. [\(anexo 34\)](#)

**Actividad proyecto tarde:** terminan la cámara y les explican a los compañeros el por qué de cada dibujo.

**Asamblea de despedida:** este será el momento en el que saldremos al pasillo, para quitar cada uno su baldosa, y hacer recuento de las estrellas que tienen. Además, como dije antes el alumno que haya llegado a veinte estrellas recibirá su regalo, además de felicitarles a todos por el trabajo realizado.

## 8. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Recursos Materiales	Recursos Tic	Recursos Espaciales	Recursos Personales
Papel corrido blanco y rojo Figura Mickey Peluche Mickey Imagen Walt Disney Cubos de palomitas y palomitas de colores en papel y en 3D Tarjetas con números y con vocabulario de cine Disfraces Tendero, telón y tickets Geoplano y gomas Personajes Disney en papel Recortables ropa Témperas, rotuladores, ceras y pinceles Fichas Portadas de películas Estrella dorada Claquetas de papel Pinzas Papel de colores Cajas y platos de plástico Tela negra Dominó Esponjas Puzles Disney Punzón	Ordenador Pizarra digital Altavoces Tablet	Aula de la clase Patio	Tutora Alumnos Familias

## 9. Medidas de atención a la diversidad

Teniendo en cuenta que en la clase hay una niña brasileña con problemas de conducta, como se ha explicado anteriormente, las actividades se han diseñado para que todos los alumnos puedan realizarlas, ya que, hay mucha información visual. Como uno de los objetivos de esta unidad es crear grupo y fomentar las relaciones en la clase se tendrá muy presente que ella pueda participar de forma activa en todas las actividades, puesto que, como se ha comentado anteriormente, la idea es adaptar las actividades a las necesidades de los alumnos y no al revés. Aunque el idioma es parecido, en caso de que haya alguna actividad que no comprenda, se le intentará traducir para que tenga las mismas oportunidades que el resto. Además, como tiene problemas de conducta se intentará motivar y animar cuando consiga una estrella, para que, al final de la unidad consiga la recompensa como el resto de sus compañeros.

## **10. Otros elementos que pueden estar de forma explícita**

### **1. Actividades complementarias y extraescolares**

Aunque en esta unidad no se realice ninguna excursión, porque el proyecto solo dura tres semanas, se les sugerirá a los padres realizar una visita al Museo del Cine como actividad complementaria para la realización de este proyecto, ya que, allí encontrarán mucha información acerca del mundo del cine.

### **2. Fomento de la lectura**

Como se ha explicado anteriormente, durante las unidades didácticas se pretende fomentar la lectura y que la incorporen a su vida como algo cotidiano. A su vez, también se intenta que disfruten de la lectura y no se use como un castigo.

Por todo eso, en el rincón dedicado a la lectura habrá libros adaptados a la edad y al proyecto que vamos a llevar a cabo. Además, vamos a trabajar vocabulario relacionado con el cine y recordar la grafía de las vocales.

También el martes por la tarde los alumnos dispondrán de un tiempo dedicado expresamente a fomentar la lectura y a mantener un ambiente

calmado y relajado en la clase. Aquellos alumnos que terminen antes las actividades o fichas propuestas podrán coger un libro mientras que el resto de sus compañeros terminan.

### **3. Fomento de las TIC**

En esta unidad se fomenta mucho el uso del proyector y el ordenador para que los niños puedan vivenciar de primera mano todo lo que la profesora les quiere explicar. Usaremos el proyector para enseñarles vídeos, canciones, fotos o para buscar información. En el caso de la Tablet la utilizarán para completar la búsqueda de información que deberían de haber hecho en casa, para ello le indicarán a la profesora lo que quieren buscar y ella lo escribirá en la Tablet. El objetivo es que al final del curso puedan usar la Tablet de forma autónoma y responsable sin necesidad de que la profesora esté delante.

### **4. Fomento del inglés**

Como he descrito con anterioridad, a diario los alumnos tendrán una hora en la que trabajarán el inglés con la profesora de inglés y la auxiliar con el objetivo de acostumbrarles al idioma y que lo vayan incorporando a su vida diaria. Además, del trabajo que haga la profesora de inglés, en la unidad hay una actividad enfocada a repasar los números y colores vistos y trabajados en cursos anteriores.

### **5. Educación en valores**

En esta primera unidad la idea es que los alumnos interaccionen entre ellos y se conozcan puesto que, acaban de volver de las vacaciones de verano y muchos ni se han visto. El objetivo es que puedan conocerse entre ellos y gracias a las actividades del proyecto desarrollen valores como el compañerismo, aprendiendo a compartir el material de la clase y a ayudarse entre ellos si alguno lo necesita. También pretendemos que puedan exponer sus ideas libremente y que el resto de compañeros sean

capaces de respetarlas, aunque no estén de acuerdo con ellas. Además, se pretende desarrollar la confianza entre los alumnos de la clase para que en el resto de los proyectos se haya creado un buen clima de trabajo. Aunque esos sean los valores principales que desarrollar también se va a trabajar el respeto por el material de la clase siendo conscientes de que hay que cuidarlo porque es para que lo pueda usar toda la clase.

## 6. Competencias clave

1. **Comunicación lingüística:** esta competencia se encuentra muy presente en la unidad a través de las asambleas, de las conversaciones previas a la realización de una actividad, de las actividades en el rincón lingüístico y de las horas dedicadas a la lectura.
2. **Competencia matemática:** esta competencia se desarrolla a través del rincón lógico-matemática, de tal forma que todas las actividades que se hacen en este rincón están enfocadas a trabajar las matemáticas. El objetivo es que con esta experiencia puedan aprender manipulando los diferentes materiales.
3. **Competencia digital:** esta competencia se trabaja a partir del uso del proyector y el ordenador para poder enseñarles a los alumnos los diferentes vídeos e imágenes necesarios para realizar esta unidad didáctica. Además, también se trabaja con el uso de la Tablet para investigar sobre el protagonista del proyecto.
4. **Aprender a aprender:** esta competencia se desarrolla a través del trabajo en las rutinas, de los rincones, de las diferentes actividades como la de investigación sobre la vida de Walt...
5. **Competencias sociales y cívicas:** se trabaja a través de las diferentes actividades en grupo pequeño y gran grupo.
6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Esta competencia se desarrolla durante las tres semanas que dura la unidad didáctica de forma individual en las actividades diarias o también cuando tienen que



realizar alguna actividad de grupo a la hora de realizar las actividades propuestas.

7. **Conciencia y expresiones culturales:** Se trabajan a través de conocer la vida de Walt Disney y en las diferentes asambleas contando la historias y vivencias de otros países y culturas. Además, de trabajar acontecimientos ocurridos en años anteriores.

## Unidad Didáctica 1: El mundo es mi familia

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 1ª semana octubre – 4ª semana octubre (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**

En esta unidad didáctica vamos a utilizar la película *Coco* como instrumento para el aprendizaje de diferentes contenidos. A través de su visualización y reflexionando acerca de los diferentes temas sobre los que trata la película vamos a aprender el significado de familia y qué son las tradiciones.

El objetivo es trasladar y trabajar los valores que se transmiten en la película en la vida diaria y que usando la película como ejemplo y guía los alumnos puedan trasladar la importancia que tiene la familia a sus propias vidas. A su vez la película da mucha importancia a las tradiciones por eso vamos a trabajar las costumbres que tenemos en Madrid, ciudad en la que vivimos.

Además, como actividad final y aprovechando que la unidad didáctica está programada para octubre, vamos a celebrar el último viernes del mes Halloween. Para lo cual se prepararán actividades especiales y los alumnos tendrán que venir disfrazados.

### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar y cuidar tanto el material de la clase como sus pertenencias.</li> <li>• Conservar el espacio de trabajo limpio y ordenado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar la grafía y el conteo de los números del 10 al 20.</li> <li>• Identificar los miembros de una familia.</li> <li>• Conocer las costumbres y tradiciones de Madrid.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y escribir las letras <i>m</i> y <i>p</i>.</li> <li>• Leer palabras con <i>m</i> y <i>p</i>.</li> <li>• Aprender el vocabulario a través de la película <i>Coco</i>.</li> </ul>

**Tabla 7:** Objetivos unidad 1  
**Fuente:** Elaboración propia

## 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización y cuidado del material de la clase y sus pertenencias.</li> <li>• Orden y limpieza del espacio de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conteo y grafía de los números del 10 al 20.</li> <li>• Las tradiciones y las costumbres de Madrid.</li> <li>• La familia, sus miembros y las relaciones entre ellos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulario relacionado con la película <i>Coco</i>.</li> <li>• Letras m y p.</li> </ul>

**Tabla 8:** Contenidos unidad 1

**Fuente:** Elaboración propia

## 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuida y mantiene ordenadas sus pertenencias y el material de la clase.</li> <li>• Ordena y mantiene limpio el espacio de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprende el conteo y la grafía de los números del 10 al 20.</li> <li>• Conoce el nombre y las relaciones de los diferentes miembros de una familia.</li> <li>• Identifica las tradiciones y costumbres más importantes de Madrid.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el vocabulario relacionado con la película <i>Coco</i>.</li> <li>• Reconoce, escribe y lee palabras con <i>m</i> y <i>p</i>.</li> </ul>

**Tabla 9:** Criterios unidad 1 **Fuente:** Elaboración propia

## 7. Metodología y actividades

1ª semana
Lunes
<p><b>Reto inicial:</b> Al llegar a la clase en la mesa de cada equipo habrá un sobre con una imagen de alguna parte u objeto de la clase para hacer una búsqueda del tesoro y que cada equipo encuentre una parte del cartel de la película <i>Coco</i> (<a href="#">anexo 35</a>). Por ejemplo, un equipo tendrá una imagen de la mesa de la profesora, lo que significa que tienen que ir a ella a buscar una parte del cartel, que estará pegada debajo de la mesa. Cuando todos los equipos encuentren su pieza tendrán que formar el puzle y hablaremos sobre la película, si saben cual es, si la han visto...</p> <p><b>Actividad inicial:</b> La profesora cambiará la decoración de la puerta y pegará un papel corrido en el que estará la calavera representativa de la película, dos guitarras y el nombre de la película. Los niños tendrán que decorar, a su gusto, un dibujo del protagonista de la película para añadirlo a la puerta (<a href="#">anexo 36</a>).</p> <p><b>Rincones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Rincón lógico-matemático:</b> jugarán a un memory con los números del 10 al 20. (<a href="#">anexo 37</a>)</li><li>- <b>Rincón del juego libre:</b> con materiales reciclados tendrán que experimentar y crear instrumentos musicales, dado que, el protagonista de la película toca la guitarra.</li><li>- <b>Rincón lingüístico:</b> nos sentaremos los alumnos y la profesora y les enseñaremos una imagen del protagonista de la película, les diremos que se llama Miguel y que su nombre empieza por <i>m</i> y les preguntaremos si conocen alguna palabra que empiece por esa letra. Después en la pizarra digital tendrán que realizar la siguiente actividad: en la parte superior habrá una leyenda con la <i>m</i> conjugada con cada vocal, formando una sílaba, y un círculo de un color diferente a su lado y en la parte de abajo todas las sílabas revueltas, el ejercicio consiste en que los alumnos, en orden, tendrán que colocar encima de cada sílaba el círculo del color que coincida con su leyenda. (<a href="#">Anexo 38</a>)</li></ul>

- **Rincón artístico:** tendrán que recortar y decorar flores de diferentes tipos y tamaños con pintura t mpera y un cepillo de dientes, ya que, en la pel cula el d a de los muertos llenan todo con flores. ([Anexo 39](#))

### Martes

**Actividad proyecto ma ana:** en la pizarra digital empezaremos a ver la pel cula *Coco* sobre la que est  basado el proyecto. Los alumnos utilizar n los coches fabricados en la unidad anterior para sentarse.

**Rincones:** cada equipo rotar  a otro rinc n diferente seg n el horario.

**Actividad proyecto tarde:** terminaremos de ver la pel cula y en asamblea hablaremos sobre los temas que trata la pel cula.

### Mi rcoles

**Actividad proyecto/ingl s:** en asamblea la profesora les ense ar  flashcard de palabras, del vocabulario que aparece en la pel cula, en ingl s como guitarra, esqueleto, familia ([anexo 40](#))... Despu s, por equipos jugar n al dobble con las palabras que hemos trabajado anteriormente ([anexo 41](#)).

**Rincones:** cada equipo rotar  a otro rinc n diferente seg n el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** primero pondremos en la clase la canci n *Un poco loco* que aparece en la pel cula, cuando la hayan escuchado bailar n libremente siguiendo el ritmo de la canci n. Despu s sacaremos cuatro cartulinas de cuatro colores diferentes, con una foto de un personaje de la pel cula pegado en cada una de ellas, todos los alumnos tendr n las mismas ([anexo 42](#)). Con el ritmo de la canci n iremos tocando las diferentes cartulinas y los ni os tendr n que repetir los movimientos. Luego puede hacerlo un alumno y el resto le seguimos.

**Rincones:** cada equipo rotar  a otro rinc n diferente seg n el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto ma ana:** empezaremos la actividad viendo un v deo en el que nombran y escriben los n meros del 10 al 20 ([anexo 43](#)). A continuaci n, usando las

regletas (empezando por la blanca que sería el 10 hasta la naranja como la 20) y en asamblea iremos representando todos los números de forma directa y también haciendo composiciones de dos números.

**Actividad proyecto tarde:** relacionaremos la importancia que da la película a las tradiciones y a los recuerdos que generación a generación se van pasando, para hablar de las tradiciones. Les explicaremos que es una tradición y les preguntaremos si ellos conocen algunas. Además, hablaremos de las tradiciones de España como Semana Santa o tomar uvas en Nochevieja y de las tradiciones de otros países como Halloween de Estados Unidos, apoyándonos en un power point.

## 2ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** Repasaremos lo que significaba una tradición y las que vimos el viernes pasado, después cada alumno tendrá que contar al resto de compañeros una tradición que tengan en su familia, para ello el viernes les habremos escrito un correo a los padres.

#### Rincones:

- **Rincón lógico-matemático:** con los dedos pintarán en papel los números del 10 al 20.
- **Rincón del juego libre:** tienen que inventarse otra letra para las canciones de la película.
- **Rincón lingüístico:** tendrán cartulinas en forma de rectángulos divididos en seis casillas, en la primera fila habrá una imagen que empiece por la letra *m* relacionada con la película y debajo la sílaba *m* conjugada con todas las vocales ([anexo 44](#)). Los alumnos tendrán que poner una pinza en la sílaba con la que empieza la palabra.
- **Rincón artístico:** se les dará una foto de su cara en papel y con pinturas tendrán de dibujar su cara de esqueleto como hizo Miguel en la película.

## Martes

**Actividad proyecto mañana:** como Miguel toca la guitarra cada alumno creará su propia guitarra ([anexo 45](#)). Para ello tendrán que cortar varias capas de cartón con forma de guitarra, poner las cuerdas, hacer los agujeros...

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** terminarán de pegar y decorar su guitarra.

## Miércoles

**Actividad proyecto:** excursión por Madrid para conocer las costumbres y las zonas más importantes.

## Jueves

**Actividad proyecto:** en asamblea les mostraremos diferentes instrumentos a los alumnos y hablaremos de la importancia que tiene la música en la película. Después, por turnos un alumno tendrá los ojos cerrados, estará sentado en una silla y tendrá detrás de él tres aros con un instrumento en cada uno, otro compañero se levantará y hará una combinación tocando los instrumentos, por último, el que tiene los ojos cerrados tendrá que adivinar cuál era la combinación que ha tocado su compañero.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

## Viernes

**Actividad proyecto mañana:** en asamblea, haremos una pesca de la letra *m*, para ello tiraremos por el suelo diferentes letras del abecedario y los alumnos con una caña tendrán que ir pescando solo la letra *m*. Luego también podemos hacerles buscar la sílaba *ma*, *me* o *mi*. Cuando terminen tendrán que hacer cada uno una ficha en la que se trabaja la letra *m*.

**Actividad proyecto tarde:** harán los rincones que no hicieron el miércoles por la excursión

## 3ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** en asamblea pondremos una recta del 11 al 20, en uno de los lados pondremos los tapones con su número correspondiente y en el otro, tantos puntos como el número que representa. La idea es que coloquen los tapones en su sitio según los puntos que haya [\(anexo 46\)](#). Después en su sitio tendrán que rellenar unas fichas con plastilina, en ellas habrá un camino para que peguen bolitas de plastilina, como si fueran flores, y el número que tienen que representar que tendrán que además modelarlo con plastilina y pegarlo a su lado [\(anexo 47\)](#).

**Rincones:**

- **Rincón lógico-matemático:** tendrán una carta con un número determinado de cosas y al lado tres números, tendrán que contar cuantos objetos hay y poner una pinza en el número correcto [\(anexo 48\)](#).
- **Rincón del juego libre:** jugarán a las familias para crear una familia como la de *Coco*.
- **Rincón lingüístico:** nos sentaremos los alumnos y la profesora y les enseñaremos una imagen del alebrije que aparece en la película, que se llama Pepita, y del padre de Miguel y les diremos que su nombre empieza por *p* y les preguntaremos si conocen alguna palabra que empiece por esa letra. Después en la pizarra digital tendrán que realizar la siguiente actividad: en la parte superior habrá una leyenda con la *p* conjugada con cada vocal, formando una sílaba, y un círculo de un color diferente a su lado y en la parte de abajo todas las sílabas mezcladas, la actividad consiste en que los alumnos, en orden, tendrán que colocar encima de cada sílaba el círculo del color que coincida con su leyenda. [\(Anexo 49\)](#)
- **Rincón artístico:** les daremos en cartulina a los miembros de la familia de Miguel, que están en el lado de los muertos, para que con plastilina les disfracen. Y al revés que hizo Miguel, que ahora sean ellos los que van a caminar por el mundo de los vivos.

**Martes**

**Actividad proyecto mañana:** proyectaremos en la pizarra una imagen de toda la familia de Miguel, protagonista de la película, con los nombres de cada familiar y



hablaremos en alto de cada miembro de la imagen. Después cada uno tendrá que rellenar una ficha en la que deben de poner que parentesco tiene con Miguel con cada personaje. Por último, cuando todos hayan terminado, utilizando el cuento Familiarium ([anexo 50](#)), hablaremos de las diferentes familias que puede haber en el mundo; como familias con padres separados, con niños adoptados, familias con un solo padre...

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** realizaremos el árbol genealógico de cada alumno, para ello, se les habrá avisado con anterioridad a los padres de lo que vamos a hacer y de que necesitamos que los alumnos traigan fotos. También se les pedirá que uno o dos familiares del niño vengan a clase para ayudarles a realizarlo. Excepto las fotos, les ofreceremos a los alumnos todos los materiales que pueden necesitar para hacerlo.

### Miércoles

**Actividad proyecto:** cada alumno para trabajar el vocabulario aprendido, sobre las familias, presentará a la clase su árbol genealógico hecho el día anterior y además en gran grupo hablaremos de la experiencia del día anterior.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto/ Inglés:** en la pizarra se proyectará un ejercicio para unir, en él estarán en un lado las fotos de la familia de Miguel y en el otro cada miembro de la familia escrito en inglés. Los alumnos tendrán que salir a la pizarra por turnos y unirlos. Después por equipos tendrán que completar mini puzles en los que tendrán que unir la palabra en español, la palabra en inglés y una imagen del personaje de *Coco* que corresponda con esa palabra.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana:** en la película aparecen dos animales convertidos en alebrijes, que son Dante y Pepita. En asamblea leeremos y les explicaremos que es un alebrije ([anexo 51](#)) y que está formado por diferentes partes de animales. Después

tendrán unos dados y un tablero dividido con las partes del cuerpo ([anexo 52](#)), para que cada alumno tire los dados y forme su alebrije, que después tendrá que dibujar.

**Actividad proyecto tarde:** terminarán de colorear su alebrije.

## 4ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** tendrán que completar un lapbook sobre la película de *Coco* que tendrán que rellenar con su pasión, un recuerdo especial, lo que no les gusta y algo que lleven en su corazón ([anexo 53](#)).

#### Rincones:

- **Rincón lógico-matemático:** por un lado, habrá un tablero con números y por el otro tendrán fichas de dominó ([anexo 54](#)). El juego consiste en colocar cada ficha encima del número según la suma de los puntos de la ficha del dominó.
- **Rincón del juego libre:** jugarán con animales como Dante, la mascota de Miguel.
- **Rincón lingüístico:** tendrán una ficha con dibujos y una palabra que tendrán que completar con la *m* o la *p* ([anexo 55](#)).
- **Rincón artístico:** cada niño tendrá un dibujo de *Coco* incompleto, para terminarlo tienen que unir los números del 1 al 20 con un lápiz y después colorear el dibujo.

### Martes

**Actividad proyecto mañana:** rellenar una ficha sobre la *m* y la *p*. ([Anexo 56](#))

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** jugaremos a un bingo sobre los personajes de *Coco* y los números del 10 al 20 ([anexo 57](#)).

### Miércoles

**Actividad proyecto:** por grupos, jugaremos al *Lince* para ello cada grupo tendrá un tablero con dibujos de la película de *Coco* y de otras cosas que empiecen por la vocal

*m* o *p*, y por otro lado, en la bolsa habrá fichas con la letra *m* o *p* solas o conjugadas con una vocal.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** cada alumno tendrá un dibujo de Coco, dividido en partes, con una leyenda sobre como colorear el dibujo, dependiendo del número o letra que aparezca en ella así tendrán que colorear esa parte del dibujo ([anexo 58](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividades proyecto mañana/tarde:** como además de terminar el proyecto, esta semana es Halloween, los alumnos tendrán que venir disfrazados y realizaremos una serie ejercicios:

1. Haremos un desfile de disfraces donde cada uno tenga que explicar de qué va vestido.
2. Les daremos un globo en el que esté dibujado un esqueleto y sentados en círculos se lo tendrán que pasar sin que toque el suelo.
3. Jugaremos a un Twister con las partes del cuerpo y las caras de los personajes de Coco en vez de colores.
4. Por equipos tendrán que jugar al juego de tira al bote, en el que cada bote tenga la cara de uno de los personajes de Coco.
5. Cada uno hará la radiografía de su brazo, para ello tendrán que poner en un papel negro su mano y parte de su brazo, sumergido antes en pintura blanca. Cuando se sequen tendrán que pegar bastoncillos de la oreja encima de su brazo como si fueran los huesos.

**Asamblea de despedida:** Completaremos el cuaderno que hicimos en el primer proyecto

## 8. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Recursos Materiales	Recursos Tic	Recursos Espaciales	Recursos Personales
Sobres y tarjetas Fichas Memory Materiales reciclados Papel, témperas y cepillo de dientes viejo Lápices de colores y ceras Flashcard Dobble Regletas Papel corrido Pinzas Cartón y cuerdas Instrumentos musicales Aros Cañas y letras con imán Tapones Plastilina Disfraces Cuentos Puzles familias Dados Animales de juguete Bingo Lince Globos, bastoncillos, Twister y latas	Ordenador Pizarra digital Altavoces Tablet	Aula de la clase	Tutora Alumnos Familias

## 9. Medidas de atención a la diversidad

Como en todas las unidades se adaptarán y modificarán aquellas actividades en las que la alumna, por el idioma, pueda llegar a tener grandes dificultades para comprender lo que le estamos pidiendo. Además, se trabajará con ella especialmente durante esta unidad porque nos puede explicar y enseñar tradiciones y costumbres que ella conozca de Brasil. Por último, en la excursión se tendrá un especial cuidado con ella, pidiendo la ayuda de otro profesor o de una profesora en prácticas para que venga como refuerzo para toda la clase. También, en la clase, haremos especial hincapié en la importancia de mantener

el orden durante la excursión y de los posibles riesgos en caso de que esto no se cumpla.

## **10. Otros elementos que pueden estar de forma explícita**

### **a. Actividades complementarias y extraescolares**

En esta unidad didáctica tendremos una salida complementaria al proyecto por Madrid. En la segunda semana de la unidad didáctica y aprovechando que en la película se trabajan las costumbres y tradiciones, haremos una visita en autobús por los lugares más importantes de la historia de Madrid, como puede ser la Puerta del Sol donde cada año es costumbre que desde el reloj se den las campanadas o la Plaza Mayor donde es costumbre tomarse un bocadillo de calamares. De esta forma podrán conocer de primera mano las tradiciones que hay en su ciudad.

### **b. Fomento de la lectura**

Además del rincón de lectura en el cual incluiremos el libro de la película *Coco*, también trabajaremos el tema de las familias con el cuento *Familiarium*, el cual trabaja la diversidad de familias que te puedes encontrar en el mundo.

En el rincón lingüístico se trabajará la grafía de la *m* y la *p*, además la lectura e identificación de palabras que empiecen por esas consonantes y otras actividades para consolidar el aprendizaje.

Por último, como en cada unidad el martes por la tarde los alumnos tendrán tiempo dedicado expresamente a la lectura y siempre que terminen antes las actividades podrán leer un cuento.

### **c. Fomento de las TIC**

Durante esta unidad didáctica se fomentan las TIC en muchas actividades. Se utilizará la pizarra digital para proyectar la película, diferentes vídeos y canciones que forman parte del desarrollo del

proyecto. Además de para proyectar vídeos también la usaremos para que los alumnos realicen una actividad para potenciar el aprendizaje del vocabulario en inglés.

#### **d. Fomento del inglés**

En esta unidad los alumnos aprenderán vocabulario relacionado con las familias y con elementos de la película que estamos trabajando. El material utilizado para que ellos aprendan este vocabulario es mediante juegos y flashcard lo que facilitará su aprendizaje. Además de esto, como en todas las unidades los alumnos tendrán clase con su profesora de inglés y además conversaciones con la auxiliar de conversación nativa.

#### **e. Educación en valores**

Es importante trabajar los valores de forma continuada en todas las unidades, por eso, en esta unidad seguiremos trabajando, como en la unidad pasada, la relación con los compañeros, el respeto a las diferentes opiniones, el cuidado del material...

Asimismo, también trabajaremos el turno de palabra, el silencio cuando otro compañero está hablando y la escucha activa. Además, trabajaremos estos valores en un contexto diferente puesto que nos iremos de excursión por Madrid.

#### **f. Competencias clave**

- 1. Comunicación lingüística:** la comunicación lingüística se desarrolla a través de las asambleas y las diferentes actividades que se realizan en el rincón lingüístico sobre las consonantes *m* y *p*. Esta competencia no es lo único que se desarrolla en las asambleas, ya que, gracias a ellas, podemos trabajar valores muy importantes para la vida de los alumnos.

2. **Competencia matemática:** se trabaja a través de la enseñanza de los números del 10 al 20 y sobre las diferentes actividades que se realizan en el rincón lógico-matemático para aprenderlos.
3. **Competencia digital:** se desarrolla mediante los juegos que se realizan en la pizarra digital y con el uso del ordenador y el proyector para visualizar los vídeos.
4. **Aprender a aprender:** es fundamental que los alumnos se esfuercen y trabajen de manera individual pero también en grupo, de forma que entre todos consigan aprender los mismos conocimientos.
5. **Competencias sociales y cívicas:** esta competencia se desarrolla en las actividades grupales donde van relacionándose con sus compañeros y donde se van conociendo mejor.
6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** se intenta motivar a los alumnos con la película de *Coco* para que aprendan a través de todas las actividades y juegos de forma autónoma y que finalmente sean capaces de darse cuenta del resultado que han obtenido.
7. **Conciencia y expresiones culturales:** esta competencia se desarrolla principalmente en la actividad sobre las costumbres y tradiciones y además en la excursión que realizamos por Madrid, ya que, los alumnos se están enriqueciendo culturalmente.

## Unidad Didáctica 2: Lo importante es con quién estés

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 1ª semana noviembre– 4ª semana noviembre (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**

La película sobre la que vamos a trabajar durante esta unidad es *Hermano Oso*. La idea como en todas las unidades es decorar la puerta y la clase con elementos relacionados con la película, verla película durante las primeras semanas y el último día poner el sello correspondiente y hacer las actividades en nuestro cuaderno.

Con esta unidad vamos a trabajar valores como el perdón y la reconciliación, cuando surgen problemas con los compañeros, y vamos a aprender a perdonarnos a nosotros mismos cuando nos equivocamos. Además, como la película está muy relacionado con la naturaleza vamos a trabajar la importancia de cuidarla y protegerla y también vamos a relacionarlo con las plantas y su cuidado creando un huerto.

Por último, además de ver la película, durante la unidad leeremos el cuento para poder destacar y centrarnos en determinados momentos de la película para explicar los contenidos trabajados.

### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confiar en las propias capacidades.</li> <li>• Comprender el valor de la naturaleza.</li> <li>• Construir una imagen ajustada y positiva de uno mismo.</li> <li>• Aprender a perdonar y a pedir perdón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir nociones y las características del paisaje y medio físico.</li> <li>• Respetar y cuidar el medio natural para su conservación.</li> <li>• Reconocer y nombrar figuras geométricas en dos dimensiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar la lengua oral para contar hechos y acontecimientos vividos durante la unidad.</li> <li>• Usar los colores y sus mezclas como instrumento para experimentar.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las partes y cambios de la planta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar tus propias ideas mediante el lenguaje artístico.</li> <li>• Aprender el vocabulario relacionado con la naturaleza y las plantas.</li> <li>• Reconocer y escribir las letras <i>t</i> y <i>l</i>.</li> <li>• Leer palabras con <i>t</i> y <i>l</i>.</li> </ul>
--	--	--

**Tabla 10:** Objetivos unidad 2  
**Fuente:** Elaboración propia

## 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confianza en si mismo y en sus capacidades.</li> <li>• Reconocimiento de los propios límites.</li> <li>• El valor de la naturaleza.</li> <li>• Representación del esquema corporal.</li> <li>• Valores: El perdón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El paisaje y el medio físico.</li> <li>• Características del paisaje y del medio físico.</li> <li>• Cuidados del medio natural: no tirar basura, no malgastar el agua y regar las plantas.</li> <li>• Figuras geométricas en dos dimensiones.</li> <li>• Partes y cambios de las plantas: semilla, raíz, hoja, tallo y flor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión de hecho y acontecimientos mediante el lenguaje oral.</li> <li>• Experimentación con colores y sus mezclas.</li> <li>• Expresión artística.</li> <li>• Vocabulario sobre naturaleza y plantas.</li> <li>• Letras <i>t</i> y <i>l</i>.</li> </ul>

**Tabla 11:** Contenidos unidad 2  
**Fuente:** Elaboración propia

## 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles.

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confía y cree en sí mismo y en sus capacidades.</li> <li>• Reconoce sus propios límites.</li> <li>• Comprende la importancia de la naturaleza.</li> <li>• Representa gráficamente su esquema corporal.</li> <li>• Conoce el significado de perdonar.</li> <li>• Se arrepiente de sus actos y pide perdón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabe las nociones y características del paisaje y del medio físico.</li> <li>• Muestra actitudes de respeto y cuidado con el medio físico.</li> <li>• Reconoce y nombra las figuras geométricas en dos dimensiones.</li> <li>• Conoce las partes y cambios de la planta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa hechos y acontecimientos vividos durante las clases mediante el lenguaje oral.</li> <li>• Experimentar con los colores y sus mezclas.</li> <li>• Usa el lenguaje artístico para expresar sus ideas.</li> <li>• Conoce el vocabulario relacionado con la naturaleza y las plantas.</li> <li>• Reconoce, escribe y lee palabras con <i>t</i> y <i>l</i>.</li> </ul>

**Tabla 12:** Criterios unidad 2  
**Fuente:** Elaboración propia

## Unidad Didáctica 3: Un verdadero amigo

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 1ª semana diciembre– 4ª semana diciembre (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**

En esta unidad didáctica se va a trabajar a partir de la película de *Toy Story*. Como es la última unidad antes de las navidades, el objetivo principal es trabajar el significado de los juguetes y hacerles entender que los juguetes hay que mantenerlos ordenados y tratarlos con cuidado.

Además, también vamos a relacionar la unidad didáctica con el espacio, puesto que, uno de los personajes principales de la película es un astronauta. En este caso, la clase tendrá dos zonas decoradas, una la decoraremos con adornos de navidad y la otra con elementos de la película.

### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinar y controlar las habilidades motrices.</li> <li>• Usar el juego simbólico y reglado. Comprender y aceptar las reglas para jugar.</li> <li>• Ayudar y colaborar con los compañeros en los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear y comprender los términos ayer/hoy/mañana/tarde/noche.</li> <li>• Identificar los elementos del Universo.</li> <li>• Reconocer vocabulario relacionado con el espacio.</li> <li>• Comprender los movimientos de rotación y traslación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfrutar y participar de forma activa en la interpretación de canciones y danzas sencillas.</li> <li>• Cuidar y utilizar con respeto los cuentos de la clase.</li> <li>• Valorar y cuidar la biblioteca de la clase.</li> <li>• Reconocer y escribir las letras <i>d</i> y <i>s</i>.</li> <li>• Leer palabras con <i>d</i> y <i>s</i>.</li> </ul>

**Tabla 13:** Objetivos unidad 3  
**Fuente:** Elaboración propia

## 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades motrices.</li> <li>Juego simbólico y juego reglado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayer/hoy/mañana /tarde/noche.</li> <li>El Universo, el Sistema Solar, el Sol, la Luna, los planetas y las estrellas.</li> <li>Los movimientos de rotación y traslación.</li> <li>Astronauta y cohete.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canciones y danzas sencillas.</li> <li>Los cuentos.</li> <li>La biblioteca.</li> <li>Letras <i>d</i> y <i>s</i>.</li> </ul>

**Tabla 14:** Contenidos unidad 3  
**Fuente:** Elaboración propia

## 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Coordina y controla sus habilidades motrices.</li> <li>Participa en juegos simbólicos y reglados.</li> <li>Acepta y respeta las reglas de los juegos.</li> <li>Ayuda a sus compañeros en los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende e incluye en sus discursos los términos ayer/hoy/mañana/tarde/noche.</li> <li>Nombra los elementos del Universo trabajados.</li> <li>Identifica y explica de forma sencilla los movimientos de traslación y rotación.</li> <li>Conoce la función del astronauta y del cohete.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disfruta y participa de forma activa en canciones y danzas sencillas.</li> <li>Cuida y respeta los cuentos de la clase.</li> <li>Valora y cuida la biblioteca de la clase.</li> <li>Reconoce, escribe y lee palabras con <i>d</i> y <i>s</i>.</li> </ul>

**Tabla 15:** Criterios unidad 3  
**Fuente:** Elaboración propia

## Unidad Didáctica 4: Vuela alto

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 2ª semana enero – 5ª semana enero (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica:**

Esta unidad didáctica está basada en la película *Del revés*. Como uno de los principales temas que trata la película son la emociones hemos utilizado ese hilo conductor para desarrollar toda la unidad. La idea es recordar las emociones trabajadas en los cursos anteriores, como pueden ser la alegría o la tristeza y, además, aprender dos nuevas emociones adecuadas para la edad a la que va dirigida la unidad.

Como siempre lo primero que debemos hacer es ver la película para después desarrollar todas las actividades. Durante las actividades el espejo tiene un papel importante para que ellos mismos puedan utilizarlo como medio de expresión. Además de las emociones también trabajaremos otros conceptos como los números cardinales o la simetría, pero siempre intentando relacionarlo con la película para que tenga todo el mismo sentido.

### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y expresar las emociones de rabia y miedo.</li> <li>• Reconocer diferentes emociones.</li> <li>• Controlar las propias emociones y ponerlas nombre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y nombrar la derecha y la izquierda.</li> <li>• Conocer y nombrar los números ordinales del 1º al 10º.</li> <li>• Reconocer la simetría de los objetos.</li> <li>• Programar al robot Doc según las indicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar de forma correcta las emociones mediante la lengua oral.</li> <li>• Escuchar la lectura de los cuentos y comprender la información expresada.</li> <li>• Ampliar el vocabulario relacionado con las emociones.</li> </ul>

	de derecha o izquierda para que llegue a un destino.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las letras trabajadas en las unidades anteriores.</li> <li>• Iniciar el uso autónomo de la Tablet.</li> </ul>
--	--	--

**Tabla 16:** Objetivos unidad 4  
**Fuente:** Elaboración propia

## 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las emociones: rabia, miedo, alegría, tristeza...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La orientación en el espacio: derecha e izquierda.</li> <li>• Números ordinales del 1º al 10º.</li> <li>• Simetría.</li> <li>• Programación robótica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje oral como medio para expresar emociones.</li> <li>• Lectura de cuentos.</li> <li>• Vocabulario de las emociones.</li> <li>• Las letras.</li> <li>• La Tablet.</li> </ul>

**Tabla 17:** Contenidos unidad 4  
**Fuente:** Elaboración propia

## 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce y expresa las emociones de rabia y miedo.</li> <li>• Identifica todas las emociones trabajadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la derecha y la izquierda.</li> <li>• Discrimina la derecha de la izquierda.</li> <li>• Nombra y conoce los diez primeros números ordinales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa de forma correcta las emociones mediante la lengua oral.</li> <li>• Escucha la lectura de los cuentos y comprende la información expresada.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra sus propias emociones.</li> <li>• Controla sus emociones en diferentes situaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la simetría en los objetos.</li> <li>• Programa el robot según las indicaciones de dirección para que llegue a un objeto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa el nuevo vocabulario relacionado con las emociones.</li> <li>• Reconoce las letras trabajadas en las unidades anteriores.</li> <li>• Hace un uso adecuado y autónomo de la Tablet.</li> </ul>
--	--	--

**Tabla 18:** Criterios unidad 4  
**Fuente:** Elaboración propia

## 7. Metodología y actividades

1ª semana
Lunes
<p><b>Reto inicial:</b> pediremos a los alumnos que traigan un bote de cristal con tapa a la clase y les daremos arenas de colores diferentes a cada grupo. La actividad consistirá en meter la arena dentro del bote según les apetezca (<a href="#">anexo 59</a>). Después decorarán el bote con pegatinas de la película <i>Del revés</i>. Luego les mostramos el emociómetro (<a href="#">anexo 60</a>) que hemos creado para la clase con imágenes de los personajes y les desvelaremos lo que significa cada color de la arena, que han elegido, según la emoción. Por último, les explicaremos que ahora añadiremos a las asambleas el emociómetro, que lo usaremos para que cada uno, con su pinza, lo coloque en la emoción que sienta.</p> <p><b>Actividad inicial:</b> la profesora cambiará la decoración de la puerta y pegará un papel corrido en el que están colocados los personajes de la película. Los niños tendrán que decorar la puerta con esferas de emociones, como usan en la película, en la que pegarán fotos de ellos.</p> <p><b>Rincones:</b></p>

- **Rincón lógico-matemático:** en el suelo habrá una línea y unas fichas con los personajes de la película, por parejas uno de los niños tendrá que poner un personaje en un lado de la línea y el otro tendrá que colocarlo en simetría al otro lado de la línea.
- **Rincón del juego libre:** les daremos caretas de los personajes para que se las pongan y jueguen ([anexo 61](#)).
- **Rincón lingüístico:** en el centro habrá un dado con las letras vistas hasta ahora, la actividad consistirá en que lo tiren y con la letra que salga busquen una palabra para jugar al *veo veo* ([anexo 62](#)).
- **Rincón artístico:** con ayuda de la profesora crearán nieve de emociones ([anexo 63](#)). Cada alumno mezclará, en una caja, bicarbonato y acondicionador de pelo, después dependiendo de la emoción añadirá un colorante alimenticio del color correspondiente.

## Martes

**Actividad proyecto mañana:** en la pizarra digital empezaremos a ver la película *Del revés* sobre la que está basado el proyecto. Los alumnos utilizarán los coches fabricados en la unidad anterior para sentarse.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** terminaremos de ver la película y en asamblea hablaremos sobre los temas que trata la película.

## Miércoles

**Actividad proyecto:** en asamblea hablaremos y les haremos preguntas de las emociones vistas los años anteriores como felicidad, enfado, tristeza... creando en una cartulina un mural de las emociones con sus ideas. Después colocaremos en el suelo aros en los que estarán pegadas las fotos de los personajes de la película que representan las emociones y jugaremos a meter dentro fotos de gente con diferentes caras según la emoción que representen.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.



## Jueves

**Actividad proyecto/inglés:** cada alumno tendrá globos de diferentes colores y un rotulador, la profesora dirá una emoción en inglés y ellos tendrán que elegir un globo y dibujarle una cara. Después lo inflaremos con un inflador y veremos cómo queda la cara.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

## Viernes

**Actividad proyecto mañana/psicomotricidad:** bajaremos al patio y haremos diferentes carreras de emociones con cuatro alumnos, con tres o con siete anotando en qué posición queda cada alumno. Después les diremos en que puesto han quedado en la carrera, se colocarán y trabajaremos los números cardinales relacionándolo con su posición.

**Actividad proyecto tarde:** en asamblea hablaremos de la simetría, para verla les daremos un papel con una imagen de la protagonista de la película después les pediremos que la doblen y les preguntaremos lo que ven. Luego usaremos el espejo de la clase para poner formas y que vean lo que ocurre y por último jugaremos a un juego en el que tienen que unir las dos partes de una forma geométrica.

## 2ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** en asamblea pondremos en medio de la clase la caja de las emociones, les haremos preguntas sobre lo que creen que hay dentro y sobre la película e iremos sacando los elementos que hay en su interior relacionados con la ira y comentándolos. Lo primero será sacar al personaje de la película para identificar la emoción que vamos a trabajar esa semana, después leeremos el cuento *Cuando estoy enfadado*, luego sacaremos un espejo de la caja que iremos pasando para que imiten con la cara esa emoción ([anexo 64](#)) y por último pegaremos en un cartel, en el cual en la parte superior está el personaje de la ira de la película, una foto que hayan traído imitando esa emoción.

**Rincones:**

- **Rincón lógico-matemático:** en el suelo habrá una línea y bloques lógicos, por parejas uno tendrá que hacer una escultura con los bloques y el otro tendrá que imitarlo en simetría ([anexo 65](#)).
- **Rincón del juego libre:** se decorará el espacio con el muñeco de la rabia de la película y se les dejará diferentes juguetes de color rojo, ya que es el color del personaje, para que jueguen.
- **Rincón lingüístico:** habrá tarjetas en forma de casa divididas en dos partes, en la de arriba estará escrita una letra y la de abajo estará dividida en nueve cuadrados en los que habrá un trozo de velcro. Luego habrá tarjetas pequeñas con diferentes dibujos, algunos relacionados con la película, la actividad consistirá en pegar cada tarjeta en la casa de la letra que pertenezca ([anexo 66](#)).
- **Rincón artístico:** les pediremos a cada uno que traigan en blanco y negro una foto de ellos en la que se vean que están enfadados y con plastilina, tapones, pompones, papeles de colores... tendrán que transformarla en una imagen divertida.

**Martes**

**Actividad proyecto mañana:** primero bailaremos la canción *La Yenka* ([anexo 67](#)). Se les habrá pedido a las familias con tiempo que traigan a clase un par de guantes, de calcetines y de zapatos y los clasificaremos en dos cestas con una etiqueta que ponga derecho e izquierdo. Luego cada uno tendrá guantes de diferentes colores en la mesa y una ficha que estará dividida por una línea en dos partes, en una podrá derecha y en la otra izquierda, y tendrán que pegarlos en el lado correspondiente al igual que antes ([anexo 68](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** la profesora dibujará al personaje de la rabia de la película y toda la clase tendrá que colorearlo, pero para ello pondremos música de diferentes

estilos y según el ritmo de la canción tendrán que ir pintándolo. Después pondrán explicar el porqué de esa forma de colorearlo cada uno.

### Miércoles

**Actividad proyecto:** para trabajar la rabia y liberar sus emociones tendrán que describir y dibujar en un papel aquella situación que les haga sentir rabia. Después la meteremos en un globo rojo, ya que el personaje de la película con el que estamos trabajando es rojo, lo llenaremos de helio y lo soltaremos con el fin de hacerles entender que tenemos que soltar la rabia cuando la sintamos. Luego y continuando con la idea de trabajar la rabia haremos una relajación en clase.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** en inglés presentaremos diferentes tipos de ropa como pantalón, falda, abrigo... Después, dependiendo del estado de ánimo, tendrán que vestir a la niña de la película *Del revés*.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana:** esta investigación se hará por equipos, cada miembro tendrá que investigar acerca de la rabia, qué es, cuando suele sentirse, fotos de gente sintiéndose así... Y tendrán que crear el libro de la rabia en donde se recoja toda esa información. Después se lo expondrán a los compañeros.

**Actividad proyecto tarde:** terminar de hacer el libro y exponerlo.

## 3ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** en asamblea pondremos en medio de la clase la caja de las emociones, les haremos preguntas sobre lo que creen que hay dentro y sobre la película e iremos sacando los elementos que hay en su interior relacionados con el miedo y comentándolos. Lo primero será sacar al personaje de la película para identificar la emoción que vamos a trabajar esa semana, después leeremos el cuento

*Yo mataré monstruos por ti*, luego sacaremos un espejo de la caja que iremos pasando para que imiten con la cara esa emoción ([anexo 69](#)) y por último pegaremos en un cartel, en el cual en la parte superior está el personaje del miedo de la película, una foto que hayan traído imitando esa emoción.

**Rincones:**

- **Rincón lógico-matemático:** para esta actividad habrá por un lado palos de helado y tapones con flechas pegadas y por el otro habrá cartas con patrones, la actividad consistirá en crear la combinación que aparezca en la tarjeta con los tapones y los palos ([anexo 70](#)).
- **Rincón del juego libre:** por turnos, tendrán que sacar una foto de uno de los personajes de la película y contar una historia relacionada con esa emoción.
- **Rincón lingüístico:** en esta actividad se irán al espejo de la clase y colocarán fichas debajo del espejo con diferentes caras, al que le toque tendrá que imitar la cara de la ficha en el espejo y expresar algo sobre esa emoción ([anexo 71](#)).
- **Rincón artístico:** pondremos en el suelo un papel corrido dividido en partes y cada parte estará relacionada con una emoción, los alumnos libremente tendrán que coger los colores que quieran y que les recuerden esa emoción y utilizar su cuerpo para decorar el papel.

**Martes**

**Actividad proyecto mañana/Inglés:** en asamblea escucharemos y cantaremos la canción *The Feelings Song* ([anexo72](#)). Después crearemos nuestro libro de las emociones, para ello doblaremos varios folios, los graparemos y después pondremos en la mesa pinturas de colores, cada niño tendrá que poner en cada folio su pulgar con todas las pinturas, cuando se sequen tendrán que dibujar la cara dentro del pulgar según la emoción y dibujar el cuerpo ([anexo 73](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** para trabajar el miedo, apagaremos las luces de la clase y en una pared encenderemos un foco de esta forma podremos jugar con las sombras y los niños crearán formas o contarán historias.

### Miércoles

**Actividad proyecto:** irán de excursión al museo de las ilusiones

### Jueves

**Actividad proyecto:** durante la excursión se harán fotos y en clase las utilizaremos para hablar de la excursión y comentar como se sentían o que les transmiten las fotos.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana:** harán los rincones que no hicieron el miércoles por la excursión.

**Actividad proyecto tarde:** siguiendo con la temática de las sombras, para enseñarles que a veces vemos sombras y no son lo que parecen, bajaremos al patio y nos sentaremos en el suelo donde dé el sol. La actividad consistirá en que con formas y los muñecos de la película creen esculturas que utilizarán para repasar la sombra creada en un folio y hacer un dibujo utilizando la sombra como base [\(anexo 74\)](#).

## 4ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** por parejas utilizarán limpiapipas para moldearlos creando la mitad de una forma y el otro compañero tendrá que formar la otra mitad [\(anexo 75\)](#). Después harán una ficha donde tendrán que dibujar la otra mitad del dibujo [\(anexo 76\)](#).

**Rincones:**

- **Rincón lógico-matemático:** los alumnos tendrán un papel dividido en dos por una línea y una tarjeta con la leyenda en la dirección que deben de ir las pegatinas

según el número que saquen. La actividad consistirá en tirar el dado y pegar la pegatina en el sentido que marque el papel ([anexo 77](#)).

- **Rincón del juego libre:** habrá tapones con diferentes texturas y un miembro del equipo debe cerrarlos ojos y tocar uno de los tapones y expresarle al resto de compañeros la sensación que ha sentido ([anexo 78](#)).
- **Rincón lingüístico:** tendrán una caja con objetos que tendrán que clasificar según la letra con la que empieza el nombre del objeto, repasando las consonantes que hemos dado.
- **Rincón artístico:** por parejas les daremos una carpeta de plástico y rotuladores. Uno de los niños sujetará la carpeta con las manos delante de la cara y el otro le dibujará una cara ([anexo 79](#)).

## Martes

**Actividad proyecto mañana:** los alumnos crearán a los personajes de la película *Del revés* utilizando como base rollos de papel higiénico, pintándolos con témperas y decorándolos con ojos de pegatina y limpiapipas ([anexo 80](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** terminarán de decorar los personajes.

## Miércoles

**Actividad proyecto:** en el patio haremos dos juegos, primero jugaremos al *Twister*, para trabajar la derecha y la izquierda, modificando los colores que serán los personajes de la película. Después por parejas se pondrán en el medio del patio, un miembro del grupo será derecha y el otro, izquierda, cuando la profesora diga su lado el niño tendrá que salir corriendo y el compañero tendrá que pillarle. Por último, utilizarán el robot Doc y los diferentes tableros para ir dando indicaciones para llegar a los diferentes objetos.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

## Jueves

**Actividad proyecto:** en la pizarra digital proyectaremos un aparcamiento y por separado coches, los alumnos tendrán que tirar dos dados, uno para saber el número en el que tienen que aparcar el coche y otro para saber si es en el lado de la derecha o de la izquierda ([anexo 81](#)). Después cada alumno hará una ficha donde tendrán que rodear todos los personajes de la película que miren al lado derecho o izquierdo según indique ([anexo 82](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividades proyecto mañana:** les pediremos a los alumnos que traigan revistas al aula. En clase tendrán que recortar caras de las personas de las revistas y pegarlas en la ficha según sean caras felices, tristes, con rabia, asustadas...

**Actividades proyecto tarde:** como todas las emociones están en la cabeza de la protagonista, la actividad final será hacer un cerebro. Para ellos traerán pasta en forma de caracolas que colorearemos y pintaremos en una hoja donde estará dibujada una cabeza con un cerebro. Después colorearemos la parte del hombre que no forma parte del cerebro ([anexo 83](#)).

**Asamblea de despedida:** completaremos el cuaderno que hicimos en el primer proyecto

## 8. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Recursos Materiales	Recursos Tic	Recursos Espaciales	Recursos Personales
Botes de cristal y arenas de colores. Pegatinas sobre <i>Del revés</i> . Emociómetro. Papel corrido y folios. Esferas de emociones.	Ordenador. Pizarra digital. Altavoces. Tablet. Proyector. Robot Doc.	Aula de la clase. Patio.	Tutora. Alumnos. Familias.

<p>Cinta.</p> <p>Personajes de la película.</p> <p>Espejo grande y pequeño.</p> <p>Caretas de personajes.</p> <p>Dado con letras.</p> <p>Bicarbonato, acondicionador de pelo y colorante alimenticio.</p> <p>Fotos de personas y cajas.</p> <p>Globos de colores, rotuladores e inflador.</p> <p>Imagen de la protagonista.</p> <p>Formas geométricas.</p> <p>Imágenes de objetos.</p> <p>Caja de emociones.</p> <p>Cuento <i>Cuando estoy enfadado y Yo mataré monstruos por ti.</i></p> <p>Bloques lógicos.</p> <p>Tarjetas.</p> <p>Plastilina, tapones, pompones y papeles de colores.</p> <p>Fotos de los alumnos.</p> <p>Guantes, calcetines y zapatos.</p> <p>Globo rojo y helio.</p> <p>Ropa plastificada.</p> <p>Palos de helado.</p> <p>Pinturas de colores y témperas</p> <p>Foco</p> <p>Limpiapipas</p> <p>Fichas y dados</p> <p>Plástico y rotulador de pizarra</p> <p>Rollos de papel higiénico</p>			
--	--	--	--



Twister			
Revistas			
Caracolas			

## 9. Medidas de atención a la diversidad

En esta unidad no se necesitarán demasiadas adaptaciones por el lenguaje, puesto que, la mayoría de las actividades son muy prácticas y visuales y se entiende fácilmente. Además, como estamos repasando las letras vistas en unidades anteriores es un concepto que ya conoce. En la excursión siempre la tendremos vigilada, aunque como ya hemos ido a más excursiones y la hemos explicado lo que pasa y cómo tiene que comportarse, no estaremos tan pendientes de ella para darla mayor autonomía y reforzarla en caso de que su actitud sea la adecuada.

## 10. Otros elementos que pueden estar de forma explícita

- **Actividades complementarias y extraescolares**

Durante esta unidad nos iremos de excursión al *Museo de las ilusiones* de Madrid. Esta excursión tendrá lugar durante la tercera semana del proyecto. A lo largo de la excursión tendrán que ir haciéndose fotos en aquellas situaciones en las que sienten diferentes emociones, después en clase haremos un trabajo y les mostraremos y explicaremos las emociones que han sentido al resto de la clase.

- **Fomento de la lectura**

Para fomentar la lectura a lo largo de la unidad, en primer lugar, seguiremos usando la biblioteca con libros motivadores para seguir fomentando su aprendizaje de la lectura.

En segundo lugar, en los rincones repasaremos las consonantes trabajadas en las unidades anteriores.

Y, por último, para trabajar las emociones de rabia y miedo, leeremos y trabajemos sobre dos libros concretos, de forma que puedan relacionar las emociones con los libros que están a su alcance.

- **Fomento de las TIC**

En esta unidad las herramientas TIC que usaremos serán el ordenador, el proyector, la pizarra digital y la Tablet. Estas herramientas las utilizaremos para proyectar canciones o vídeos, para realizar actividades con el ordenador y para realizar los dos trabajos en los que necesitan la Tablet para investigar.

También usaremos el robot Doc, que además de para reforzar la derecha y la izquierda, sirve para iniciarles en la robótica.

- **Fomento del inglés**

En esta unidad lo trabajamos a través del vocabulario relacionado por un lado con las emociones, contenido principal de la unidad y que trabajaremos durante las cuatro semanas, y por el otro con el vocabulario relacionado con la ropa. Las emociones las trabajaremos con canciones y diferentes actividades que facilitarán su comprensión y su aprendizaje.

- **Educación en valores**

El hilo conductor principal de esta unidad didáctica son las emociones, por lo que los valores que vamos a trabajar están muy relacionados con ellos. Como vamos a ir descubriendo y recordando diferentes emociones el objetivo principal es trabajar el respeto y la tolerancia a las emociones de los compañeros. Es muy importante ir trabajando a la vez, la emoción y el poder expresar libremente y sin miedo como nos sentimos, para crear un buen clima y una confianza en la clase y que incluso los alumnos más vergonzosos puedan sentirse cómodos y sin miedos a la hora de expresar su opinión, o en este caso cómo se sienten.

- **Competencias clave**

1. **Comunicación lingüística:** Se trabaja a través de los rincones lingüísticos, del resto de las actividades dedicadas a la lectoescritura y de los trabajos de investigación.
2. **Competencia matemática:** Esta competencia no solo se trabaja durante los rincones sino también en las actividades dedicadas a la simetría y a la orientación para adquirir los conceptos de izquierda y derecha.
3. **Competencia digital:** La trabajaremos a través de las investigaciones en las que necesitan usar la Tablet y con las actividades que realizamos y en las que se necesita la pizarra digital.
4. **Aprender a aprender:** Tenemos muy presente la idea de que sean ellos mismos los que descubran los aprendizajes y vean que hay que esforzarse y trabajar para obtener resultados. Por eso, gracias al trabajo sobre las diferentes emociones que han experimentado en el museo verán que pueden extrapolar los aprendizajes.
5. **Competencias sociales y cívicas:** Esta competencia se desarrolla a través del respeto y la tolerancia a las emociones del resto de los compañeros.
6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Esta competencia está presente en la investigación de la rabia, dándoles las herramientas que necesitan para que sean ellos mismos los que descubran sus aprendizajes, además de trabajar la toma de decisiones.
7. **Conciencia y expresiones culturales:** Es muy importante trabajar la creatividad por eso hemos programado varias actividades con las que desarrollamos y trabajamos la creatividad en los alumnos.

## Unidad Didáctica 5: Deberían ser eternos

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 1ª semana febrero – 4ª febrero (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**

La película sobre la que gira esta unidad didáctica es *Up*. Como siempre la clase estará decorada con esta temática y todas las actividades estarán relacionadas con la película. El tema principal sobre el que queremos trabajar son los abuelos, la idea es contar mucho con su presencia y que sea a través de sus vivencias como vayamos desarrollando los contenidos en esta unidad. Además, nos iremos con los abuelos a pasar un día a la naturaleza y realizaremos diferentes juegos y actividades para fomentar y pasar tiempo juntos.

Para trabajar con los abuelos les pasaremos con tiempo la información de los contenidos que vamos a realizar y así quien quiera participar se podrá apuntar. Algunos de los puntos para trabajar, que les pasaremos, será hablar de su profesión, contar anécdotas de su vida o realizar juegos y actividades sobre temas académicos.

### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreciar y percibir los propios cambios físicos y la relación con el paso del tiempo.</li> <li>• Usar las habilidades sociales para relacionarse con los abuelos de los compañeros.</li> <li>• Mostrar una actitud positiva ante la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfrutar y valorar la naturaleza.</li> <li>• Mostrar interés por la realización de actividades en la naturaleza.</li> <li>• Nombrar y conocer tareas cotidianas del hogar.</li> <li>• Conocer y valorar las profesiones de la sociedad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y discriminar los sonidos de la vida diaria.</li> <li>• Reconocer y escribir las letras <i>b</i> y <i>f</i>.</li> <li>• Leer palabras con <i>b</i> y <i>f</i>.</li> <li>• Emplear diferentes tipos de oraciones en su discurso.</li> <li>• Mostrar interés y atención por las</li> </ul>

colaboración con adultos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir hábitos de alimentación, ejercicio y deporte.</li> <li>• Nombrar e identificar situaciones que favorecen la salud.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los principales medios de transporte.</li> <li>• Diferenciar las nociones de medida.</li> </ul>	narraciones de los adultos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recitar y memorizar poema <i>Abuelos</i> de Gloria Fuertes.</li> </ul>
--	--	--

**Tabla 19:** Objetivos unidad 5  
**Fuente:** Elaboración propia

### 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los propios cambios físicos y el paso del tiempo.</li> <li>• Habilidades sociales y colaboración con adultos.</li> <li>• Hábitos saludables: alimentación, ejercicio y descanso.</li> <li>• Acciones que favorecen la salud.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La naturaleza.</li> <li>• Actividades cotidianas del hogar.</li> <li>• Las profesiones.</li> <li>• Los medios de transporte.</li> <li>• Nociones de medida: grande/mediano/pequeño, largo/corto, alto/bajo, pesado/ligero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los sonidos de la vida diaria: ambulancias, trenes, coches...</li> <li>• Letras <i>b</i> y <i>f</i>.</li> <li>• Oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.</li> <li>• Interés y atención en la escucha de narraciones.</li> <li>• Poema <i>Abuelos</i> Gloria Fuertes.</li> </ul>

**Tabla 20:** Contenidos unidad 5  
**Fuente:** Elaboración propia

### 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprecia y observa los propios cambios físicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfruta y valora la naturaleza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce, discrimina y nombra los sonidos de la vida diaria.</li> </ul>

<p>y la relación con el paso del tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea sus habilidades sociales para relacionarse con los abuelos del resto de los compañeros.</li> <li>• Muestra una actitud positiva cuando trabaja con adultos.</li> <li>• Adquiere hábitos de alimentación, ejercicio y deporte y los lleva a cabo.</li> <li>• Nombra e identifica situaciones que favorecen su salud.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés cuando se realizan las actividades en la naturaleza.</li> <li>• Nombra y reconoce tareas cotidianas del hogar.</li> <li>• Conoce y nombra las profesiones de la sociedad.</li> <li>• Conoce y nombra los principales medios de transporte.</li> <li>• Diferencia y utiliza correctamente las diferentes nociones de medida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce, escribe y lee palabras con <i>b</i> y <i>f</i>.</li> <li>• Utiliza diferentes tipos de oraciones en su discurso.</li> <li>• Muestra interés y presta atención durante las narraciones de los adultos.</li> <li>• Recita y memoriza el poema <i>Abuelos</i> de Gloria Fuertes.</li> </ul>
---	---	---

**Tabla 21:** Criterios unidad 5  
**Fuente:** Elaboración propia

## Unidad Didáctica 6: Sigue nadando

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 1ª semana marzo– 4ª marzo (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**

La película de *Buscando a Nemo* es sobre la que vamos a trabajar durante esta unidad. Por un lado, hablaremos de los seres vivos y de su clasificación aprovechando que los protagonistas de la película son peces. Además, también veremos y compararemos las diferentes especies para aprender sus diferencias y similitudes y lo complementaremos con una salida a Faunia.

Por otro lado, aprovecharemos el nombre del protagonista, Nemo y Raya, para aprender las letras n y r.

Por último, y puesto que al principio de la película se le da mucha importancia a la escuela, aprenderemos y ondearemos más en los diferentes miembros que trabajan en el colegio.

### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar, manifestar y controlar las necesidades básicas del cuerpo.</li> <li>• Explorar y valorar las propias limitaciones motrices.</li> <li>• Buscar otras soluciones ante las dificultades que puedan aparecer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las características generales de los seres vivos.</li> <li>• Identificar las semejanzas y diferentes entre los diferentes seres vivos.</li> <li>• Clasificar los animales dependiendo de sus características.</li> <li>• Clasificar los objetos según su tamaño, forma y textura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar de forma activa en la asamblea y otros momentos de comunicación.</li> <li>• Iniciarse en la interpretación de relatos orales producidos por medios audiovisuales.</li> <li>• Leer y escribir de forma adecuada el vocabulario sobre seres vivos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el colegio y a los miembros que lo forman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y escribir las letras <i>n, ñ, r y rr.</i></li> <li>• Leer palabras <i>n, ñ, r y rr.</i></li> </ul>
--	--	--

**Tabla 22:** Objetivos unidad 6  
**Fuente:** Elaboración propia

### 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las necesidades básicas del cuerpo.</li> <li>• Las habilidades motrices.</li> <li>• Búsqueda de soluciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características generales de los seres vivos.</li> <li>• Clasificaciones de los animales: mamíferos, peces, aves, reptiles y anfibios.</li> <li>• Atributos de los objetos: forma, textura y tamaño.</li> <li>• El colegio, sus miembros y sus ocupaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en situaciones cotidianas de comunicación.</li> <li>• Interpretación de relatos orales producidos por medios audiovisuales.</li> <li>• Vocabulario sobre seres vivos.</li> <li>• Letras <i>n, ñ, r y rr.</i></li> </ul>

**Tabla 23:** Contenidos unidad 6  
**Fuente:** Elaboración propia

### 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica, nombra y domina las necesidades básicas del cuerpo.</li> <li>• Reconoce y valora las propias limitaciones motrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquiere las características generales de los seres vivos.</li> <li>• Distingue las semejanzas y diferentes entre los diferentes seres vivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de forma activa en la asamblea y en el resto de los momentos de comunicación.</li> <li>• Comienza a interpretar relatos orales</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investiga otras soluciones ante los problemas que le surgen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica los animales dependiendo de sus características.</li> <li>• Clasifica los objetos según su tamaño, forma y textura.</li> <li>• Conoce el colegio e identifica los miembros que la forman.</li> </ul>	<p>producidos por medios audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee y escribe de forma adecuada el vocabulario sobre seres vivos.</li> <li>• Reconoce, escribe y lee palabras con <i>n</i>, <i>ñ</i>, <i>r</i> y <i>rr</i>.</li> </ul>
--	---	---

**Tabla 24:** Criterios unidad 6  
**Fuente:** Elaboración propia

## Tercer trimestre

### Unidad Didáctica 7: Lo más vital

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 2ª semana abril – 5ª abril (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**

Durante esta unidad didáctica vamos a trabajar a través de la película *El libro de la selva*. Con este cuento la idea es profundizar más sobre la selva, sus animales y las plantas. Además, acompañaremos esta unidad con una visita al zoo para que puedan ver a los animales en la vida diaria.

- i. Una de las actividades principales será preparar una escena de teatro de la película y más tarde representársela a sus compañeros de tres años.

#### 4. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"><li>• Iniciarse en la representación teatral.</li><li>• Acompañar con expresiones corporales el lenguaje.</li><li>• Demostrar que ha aprendido las normas establecidas para las actividades de clase.</li><li>• Demostrar cierto gusto por un aspecto personal cuidado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar las diferentes plantas de la selva.</li><li>• Distinguir los animales que habitan en la selva.</li><li>• Conocer el clima de la selva.</li><li>• Mostrar interés por conocer la selva y sus características.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aprender vocabulario relacionado con la selva.</li><li>• Reconocer y escribir las letras <i>j</i> y <i>g</i>.</li><li>• Leer palabras con <i>j</i> y <i>g</i>.</li><li>• Experimentar con diferentes materiales, formas y colores a través del "collage".</li><li>• Desplazarse por el espacio empleando diferentes movimientos corporales.</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar una pronunciación, entonación y ritmo adecuada a la hora de leer textos sencillos en voz alta.</li> </ul>
--	--	---

**Tabla 25:** Objetivos unidad 7

**Fuente:** Elaboración propia

## 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>La representación teatral.</li> <li>Expresiones corporales: gestos, posturas y movimientos.</li> <li>Las normas de comportamiento en los desplazamientos, el descanso y la higiene personal.</li> <li>El aspecto personal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La selva.</li> <li>Plantas de la selva: orquídea, árbol de la castaña, cacao y heliconia.</li> <li>Animales de la selva: oso, pantera negra, tigre, mono, elefante y serpiente.</li> <li>Clima de la selva: cálido y húmedo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vocabulario relacionado con la selva.</li> <li>Letras <i>j</i> y <i>g</i>.</li> <li>El "collage".</li> <li>Los movimientos corporales.</li> <li>La pronunciación, la entonación y el ritmo.</li> </ul>

**Tabla 26:** Criterios unidad 8

**Fuente:** Elaboración propia

## 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza una representación teatral adecuada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las diferentes plantas de la selva: orquídea, árbol de la castaña, cacao y heliconia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sabe el vocabulario relacionado con la selva.</li> <li>Lee y escribe de forma adecuada el</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompaña con expresiones corporales el lenguaje.</li> <li>• Conoce las normas establecidas para las actividades de clase.</li> <li>• Demuestra gusto por su aspecto personal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los animales que habitan en la selva: oso, pantera negra, tigre, mono, elefante y serpiente</li> <li>• Sabe el clima que hay en la selva.</li> <li>• Muestra interés por conocer la selva y sus características.</li> </ul>	<p>vocabulario sobre la selva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce, escribe y lee palabras con <i>j</i> y <i>g</i>.</li> <li>• Utiliza diferentes materiales, formas y colores a la hora de hacer un "collage".</li> <li>• Se desplaza por el espacio utilizando diferentes movimientos corporales.</li> <li>• Usa una pronunciación, entonación y ritmo adecuada cuando tiene que leer textos sencillos en voz alta.</li> </ul>
---	---	--

**Tabla 27:** Criterios unidad 7  
**Fuente:** Elaboración propia

## Unidad Didáctica 8: Lo importante está en el interior

1. **Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años
2. **Temporalización:** 2ª semana mayo – 5ª semana mayo (4 semanas)
3. **Justificación del tema de la unidad didáctica**
  - i. En esta unidad didáctica vamos a trabajar sobre varios temas relacionados con la película sobre la que está inspirada la unidad, *La Bella y la Bestia*. Por un lado, aprovechando que Maurice, padre de Bella, es inventor vamos a desarrollar actividades asociadas a varios inventos importantes en nuestras vidas y que además aparecen en la película. Y a su vez, vamos a complementarlo con una salida a MUNCYT: Museo Nacional de Ciencia y Tecnología para que puedan completar la información.
  - ii. Por otro lado, vamos a trabajar sobre el tema principal de la película que es no juzgar a las personas por su apariencia y conocerlas antes. Creo que es un tema importante de desarrollar y que los niños lo deben aprender desde que son pequeños.
  - iii. Además de todo esto, vamos a ver la película y a trabajar otros contenidos, pero siempre relacionándolos con la película como siempre.
4. **Objetivos**

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar las características de los compañeros independientemente de sus diferencias.</li> <li>• Evitar tener actitudes discriminatorias en el colegio y en el patio.</li> <li>• Comprender que independientemente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciarse en la realización de sumas y restas.</li> <li>• Ordenar por alturas diferentes objetos.</li> <li>• Emplear de forma correcta diferentes instrumentos de medida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizarla estructura de las frases orales de forma coherente (sujeto-verbo-complemento).</li> <li>• Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.</li> <li>• Reconocer y escribir la letra v.</li> <li>• Leer palabras con v.</li> </ul>

de las características físicas todos somos iguales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciarse en la utilización del reloj (analógico y digital) como sistema de medición del tiempo.</li> <li>• Conocer el origen y el uso del reloj, la bombilla y el fuego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferenciar palabras que se escriben con <i>v</i> de las que se escriben con <i>b</i>.</li> </ul>
---	---	--

**Tabla 28:** Objetivos unidad 8  
**Fuente:** Elaboración propia

### 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las características de los compañeros: altura, peso, edad...</li> <li>• Actitudes discriminatorias en el colegio y recreo.</li> <li>• Igualdad entre las personas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operaciones de sumas y restas.</li> <li>• Más alto que, más pequeño que, igual de alto que.</li> <li>• Instrumentos de medida: cuerdas, pies, cinta métrica.</li> <li>• El reloj analógico y digital.</li> <li>• Los inventos: la bombilla, el reloj y el fuego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La estructura de las frases: sujeto-verbo-complemento.</li> <li>• Lectura y escritura de palabras y oraciones sencillas.</li> <li>• Letra <i>v</i>.</li> <li>• Discrimina de <i>v</i> de la <i>b</i>.</li> </ul>

**Tabla 29:** Contenidos unidad 8  
**Fuente:** Elaboración propia

### 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeta las características de los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sumas y restas sencillas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza las estructuras de las</li> </ul>

<p>compañeros independientemente de sus diferencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evita actitudes discriminatorias en el colegio y en el patio.</li> <li>• Comprende que independientemente de las características todos somos iguales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara diferentes objetos según su altura.</li> <li>• Usa correctamente los diferentes instrumentos de medida.</li> <li>• Utiliza y reconoce el reloj como sistema de medición del tiempo.</li> <li>• Conoce el origen y el uso del reloj, la bombilla y el fuego.</li> </ul>	<p>frases orales de forma coherente (sujeto-verbo- complemento).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee y escribe palabras y oraciones sencillas.</li> <li>• Reconoce, escribe y lee palabras con <i>v</i>.</li> <li>• Diferencia palabras que se escriben con <i>v</i> de las que se escriben con <i>b</i>.</li> </ul>
--	---	---

**Tabla 30:** Criterios unidad 8  
**Fuente:** Elaboración propia

## 7. Metodología y actividades

<b>1ª semana</b>
<b>Lunes</b>
<p><b>Reto inicial:</b> con goma eva haremos una rosa, icono representativo de la película con la que vamos a trabajar. Además, la profesora les explicará que tienen que ayudar a Bella a encontrar la rosa que la maga le dio a la Bestia, sin que este se entere, porque Chip jugando con sus hermanos la ha escondido. Para empezar cada semana los grupos deberán conseguir ganar puntos: con la participación, recogiendo todo, respetando a sus compañeros... Y los grupos que lleguen a la cantidad establecida recibirán un libro que les servirá el día que hagamos la misión.</p> <p><b>Actividad inicial:</b> la profesora cambiará la decoración de la puerta y pegará una guirnalda que ponga “Be ourguest”, para completar con la decoración pondrá</p>

diferentes dibujos de los personajes de la película para que cada alumno elija el que quiera y lo coloreé.

**Rincones:**

- **Rincón lógico-matemático:** Maurice (padre de Bella) les dejará uno de sus inventos que es una máquina de sumas, una caja abierta con dos rollos de papel pegados en el medio y el signo de sumar entre ellos ([anexo 84](#)). La actividad consistirá en tirar el dado una vez y meter por el primer agujero tantos pompones como indique el dado, después volverán a tirarlo y harán lo mismo el segundo agujero, por último, tendrán que contar cuantos pompones tienen en total.
- **Rincón del juego libre:** recrearemos con puestos el pueblo de Bella y jugarán a vender cosas
- **Rincón lingüístico:** los niños se encontrarán con dos tipos de tarjetas, por un lado, tendrán tarjetas con imágenes y por el otro, sílabas de la v con las vocales. La actividad consistirá en unir la sílaba por la que empiece ese objeto con la imagen correcta.
- **Rincón artístico:** relacionándolo con la película y con la letra que estamos trabajando tendrán que crear una vidriera, con pintura para ventanas, para ello podrán tener plantillas o hacerlo libremente.

**Martes**

**Actividad proyecto mañana:** en la pizarra digital empezaremos a ver la película *La Bella y la Bestia* sobre la que está basado el proyecto. Los alumnos utilizarán los coches fabricados en la primera unidad para ponerse cómodos para ver la película.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** terminaremos de ver la película y en asamblea hablaremos sobre los temas que trata la película.

**Miércoles**



**Actividad proyecto:** les daremos tiras con escenas de la película desordenadas que tendrán que cortar y después ordenar. Las líneas que separar las diferentes escenas tendrán formas diferentes: en línea recta, en picos...[\(anexo 85\)](#)

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto/inglés:** cuando Lumiere ha ido a preparar la mesa, para que se celebre el gran festín, se ha encontrado con que todos los utensilios de cocina han desaparecido. Para hacer la actividad habremos escondido por la clase utensilios para comer, con la forma de los personajes de la película, y les iremos describiendo en inglés de uno en uno: cómo es, para qué sirve, su aspecto... Los alumnos tendrán que buscarlos por toda la clase mientras que suena la canción de *¡Qué festín!* [\(anexo 86\)](#)  
Después les diremos como se llama cada uno en inglés y tendrán que pegarlos en una mesa encima de su nombre [\(anexo 87\)](#).

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana:** con nuestra ayuda por equipos harán una tormenta de nieve ya que la película está inspirada en invierno. Para ello cada grupo tendrá que traer un bote, aceite de bebé, pintura blanca, agua, purpurina transparente, pastilla efervescente y colorante azul. [\(Anexo 88\)](#)

**Actividad proyecto tarde: /psicomotricidad:** es la hora de servir el té, pero la Señora Potts se ha quedado sin té. Para ayudarla harán una carrera por equipos, los alumnos estarán colocados de espaldas al compañero y sin moverse tendrán que pasarse un cubo con agua, que la profesora habrá echado, desde el primer miembro del equipo hasta llegar a un cubo más grande donde tendrán que tirar todo el agua. Esto se hará varias veces hasta llenar el cubo más grande para después servir el agua en Chip y sus hermanas, para hacerlo esas tazas tendrán diferentes medidas escritas con números, los alumnos tendrán que realizar sumas para saber hasta donde tienen que llenar las tazas.

## 2ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** utilizando a Din Don, como ejemplo, hablaremos de los relojes. En asamblea les preguntaremos que si saben para qué sirve un reloj, dónde hay relojes en la clase, en su vida cotidiana... Y les mostraremos relojes analógicos y digitales en diferentes versiones como son el de pared, un despertador, el de muñeca o el del móvil. Después con un reloj Montessori colocaremos las horas y pondremos la que sea en ese momento ([anexo 89](#)).

#### Rincones:

- **Rincón lógico-matemático:** en la mesa tendrán tarjetas con sumas, regletas y cartulinas con tantos círculos perforados como el número al que represente ([anexo 90](#)). La idea es que realicen con las regletas y cartulinas las sumas que hay en las tarjetas. En la parte de atrás estará escrita la solución.
- **Rincón del juego libre:** habrá un Din Don grande al que se le podrá ir cambiando la hora y crearán rutinas adecuadas al horario que elijan.
- **Rincón lingüístico:** en la mesa habrá una caja separada en varias partes con diferentes tarjetas, cada parte estará dedicada a objetos, lugares y personajes de la película y relacionados con la v ([anexo 91](#)). Los alumnos por turnos tendrán que coger una de cada e inventarse una película.
- **Rincón artístico:** con platos, cartulinas y un limpiapipas crearán a Din Don. ([Anexo 92](#))

### Martes

**Actividad proyecto mañana:** primero leeremos el cuento *Un oso a contrarreloj* ([anexo 93](#)), después hablaremos de él y de la importancia de saber la hora. Después pondremos en el suelo, por equipos, un reloj y por turnos se descalzarán y se pegarán una aguja en cada pie con las que representarán diferentes horas

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** para experimentar, con otro tipo de relojes, crearemos un reloj solar con un plato en el que escribiremos las horas y al que en el medio le pondremos una pajita.

### Miércoles

**Actividad proyecto/inglés:** ahora que Lumiere ya tiene los utensilios, para celebrar el festín, necesita el menú, por eso todos los miembros del grupo se convertirán en cocineros y crearán un menú para la cena usando la Tablet. Después tendrán que exponer en qué consiste cada menú al resto de sus compañeros.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** realizaremos tres actividades diferentes para enseñar y entender lo que significa en el reloj la hora en punto y la media hora. En la pizarra digital se proyectará un ejercicio que consiste en unir cada hora del reloj analógico con la forma en que se escribe ([anexo 94](#)). Otra actividad será con el reloj Montessori, donde los alumnos tendrán que ir colocando las manecillas del reloj según la hora que digamos. Y por último tendrán una ficha con un reloj analógico y cuatro opciones diferentes en reloj digital, de ellas solo una es correcta y tendrán que colocar una pinza en ella ([anexo 95](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividad proyecto mañana:** utilizando la canción *Bella y Bestia* ([anexo 96](#)) primero los alumnos escucharán la canción y cantarán, después utilizarán su cuerpo para hacer la percusión siguiendo la partitura de la canción. Por último, sustituiremos los signos de la partitura por tarjetas con movimientos creando combinaciones rítmicas ([anexo 97](#)).

**Actividad proyecto tarde:** usando la moraleja de la película, de que la belleza está en el interior, haremos la metamorfosis de la oruga. Para ello, le daremos a cada alumno un papel en blanco que deberán arrugar, después al estirarlo lo decorarán y

recortarán la forma de una mariposa. Por último, le colgaremos un hilo y las pondremos por la clase.

### 3ª semana

#### Lunes

**Actividad proyecto:** en asamblea hablaremos del amigo de Maurice que conoció en una feria, Thomas Alva Edison, y hablaremos de lo que inventó, de cómo lo utilizamos en casa, como tenían luz antes, si en la película hay algo parecido... Después leeremos el libro *Mis pequeños héroes: Thomas Alva Edison* ([anexo 98](#)). Por último, completarán una ficha el dibujo de una vela y una bombilla para comparar la evolución en la forma de iluminarnos ([anexo 99](#)).

#### Rincones:

- **Rincón lógico-matemático:** Maurice les volverá a dejar uno de sus inventos, en este caso una máquina de restar. Esta máquina es una caja con diez agujeros y un mazo, la actividad consistirá en coger una tarjeta, en la que está escrita una resta en el medio y en la parte de arriba y de abajo según sean los números tantos círculos que los representen, colocar en los círculos tantas pelotas de pimpón como indique el número más alto ([anexo 100](#)). Después con el mazo tendrán que tirar tantas pelotas como indique el número menor, por último, tendrán que contar cuántas pelotas les han quedado en total.
- **Rincón del juego libre:** en su espacio pondremos una mesa con sillas y jugarán a hacer la comida para celebrar un banquete, como organiza Lumiere para los protagonistas de la película.
- **Rincón lingüístico:** la actividad consistirá en rellenar las tarjetas. Habrá dos tipos, en el primero, la tarjeta tendrá un dibujo y las letras de su nombre en la que solo faltará la primera, que será la v o la b. Y el segundo tipo de tarjeta es en la que solo aparece el dibujo y tienen que escribir en cada espacio las letras correspondientes para formar la palabra ([anexo 101](#)).

- **Rincón artístico:** cada uno tendrá que completar, con la técnica del collage y con texturas, el vestido de la Bella.

## Martes

**Actividad proyecto mañana:** por parejas, un miembro se tumbará en el suelo y el compañero le tendrá que medir. Para ello, antes de utilizar la cuerda y la cinta métrica, les daremos, dibujados y recortados en cartulina, los pies de diferentes personajes de la película como la Bestia, la Bella o Gastón, para que los utilicen como método de medir ([anexo 102](#)). Y por último, tendrán que completar una ficha escribiendo la medida que tiene su compañero con los diferentes instrumentos ([anexo 103](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** Como Thomas Alva Edison crearemos una lámpara de luz, pero de colores, para ello cada alumno tendrá un bote de cristal, una pastilla efervescente, aceite vegetal, agua y colorante alimentario.

## Miércoles

**Actividad proyecto:** nos iremos de excursión a MUNCYT: Museo Nacional de Ciencia y Tecnología.

## Jueves

**Actividad proyecto:** cada grupo creará una caja explosiva de inventos en las que estén reflejados los inventos que más les hayan gustado o más importantes. Podrán pegar información o fotos, pero tendrán que escribir los nombres de los inventores ([anexo 104](#)).

**Rincones:** Cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

## Viernes

**Actividad proyecto mañana:** harán los rincones que no hicieron el miércoles por la excursión.

**Actividad proyecto tarde:** terminarán la caja y la explicarán a los compañeros.

## 4ª semana

### Lunes

**Actividad proyecto:** en asamblea hablaremos del descubrimiento que hizo la Bestia sobre que él no había sido el único al que habían hechizado, en la Prehistoria hechizaron al que descubrió el fuego. Después de contar esa historia y hablar de para qué sirve, de cómo podemos tener fuego nosotros y como creen que lo descubrió, leeremos el cuento *La Prehistoria: biblioteca para mentes curiosas* ([anexo 105](#)). Por último, completarán una ficha en la que por un lado tendrán que colorear un fuego, y por el otro, aparecerán dibujos con los usos que le damos y su nombre que tendrán que copiar debajo ([anexo 106](#)).

#### Rincones:

- **Rincón lógico-matemático:** tendrán fichas grandes con números del 1 al 10 escritos y pinzas con operaciones escritas en ellas. La actividad consistirá en colocar la pinza en el número que indique el resultado que da su operación.
- **Rincón del juego libre:** sin decir ni una palabra y usando diferentes objetos que estarán en el rincón, tendrán que recrear o inventar partes de la película solo con gestos y movimientos.
- **Rincón lingüístico:** en un tablero habrá pegados rollos de papel con letras y en la parte inferior varios hilos, la actividad consistirá en ir uniendo las letras con los hilos formando el mayor número posible de palabras que empiecen con v y con b ([anexo 107](#)).
- **Rincón artístico:** para trabajar, que lo importante no es el exterior de las personas, cada alumno traerá una foto de si mismo y deberá distorsionarla con recortables de revista, pintura, pegatinas...

### Martes

**Actividad proyecto mañana:** cada grupo tendrá una caja con agujeros por los que habrán pasado un hilo para formar una telaraña y cartas en su interior relacionadas con la película pero que empiecen con b y v. La idea es que con pinzas consigan sacar

las tarjetas y hacer parejas, relacionando las cartas con dibujo con las que tienen escrita la palabra ([anexo 108](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

**Actividad proyecto tarde:** en asamblea tendremos las figuras de los personajes de la película, la actividad consistirá en comparar la altura de los personajes y colocarlos de más alto a más bajo. Después hablaremos de cuál es más alto que, más bajo que o si son iguales y los mediremos con cuerdas, cintas y partes del cuerpo. Por último, tendrán que completar una ficha recortando los personajes y pegándolos y en la que les harán las mismas preguntas que en la asamblea.

### Miércoles

**Actividad proyecto/inglés:** cada alumno tendrá una ficha con un plato en la que estará escrita la pregunta: ¿qué te gusta comer? La actividad consistirá en dibujar los alimentos que quieran y escribir su nombre en la parte de abajo ([anexo 109](#)).

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Jueves

**Actividad proyecto:** en el patio estaremos en círculo y por parejas unidos por un hilo, la actividad consistirá en ir bailando y cambiando el hilo para que al final estén emparejados con otra persona diferente. Cuando esto ocurra tendrán que decirle a la otra persona algo bueno sin que se refiera al físico. Después en clase tendrán que colorear una ficha, en la que hay niños riéndose de otros por su físico y otros que no, para diferenciar lo que está bien de lo que está mal.

**Rincones:** cada equipo rotará a otro rincón diferente según el horario.

### Viernes

**Actividades proyecto mañana:** rellenarán una ficha donde se trabaje la v ([anexo 110](#)).

**Actividades proyecto tarde:** una vez completado todos los puntos y obtenidos todos los libros empezará la ScapeRoom. Las actividades serán:

1º Les daremos una caja con un candado, para abrirlo tendrán que ordenar los cuatro libros, que han conseguido con los puntos durante toda la unidad, según los números ordinales que aparecen en el lomo, cuando los tengan ordenados verán que en la portada que cada libro hay un número y esa será la combinación. Dentro de la caja habrá una nota que dirá: “Si la siguiente pista quieres encontrar, el puzle deberás ordenar” y unos palos de helado que cuando los ordenen aparecerá la puerta de la clase donde estará la siguiente pista ([anexo 111](#)).

2º Afuera en la clase habrá una caja con legos y un mensaje pegado en cada lego que tendrán que ordenar de mayor a menor para poder leer el mensaje: “Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis, suma que te suma y lo descubriréis”. Con esta pista irán al rincón matemático donde habrá una caja con tres candados y llaves.

3º Cada candado tendrá una operación y una forma de llave diferente, tendrán que encontrar la llave que dé ese resultado y tenga la misma forma ([anexo 112](#)). En la parte de la clase donde se guardan los juguetes tendrán en cada caja pegada una combinación con los tres números que tienen que identificar y abrirán la caja correspondiente donde estará guardado un pergamino con signos raros y el alfabeto para descifrarlo ([anexo 113](#)).

4º Cuando descifren el mensaje, este les indicará que tendrán que ir al armario donde habrá una piruleta en forma de rosa para cada miembro del equipo.

**Asamblea de despedida:** completaremos el cuaderno que hicimos en el primer proyecto.

## 8. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Recursos Materiales	Recursos Tic	Recursos Espaciales	Recursos Personales
Goma eva. Papel corrido. Guirnalda.	Ordenador. Pizarra digital. Altavoces.	Aula de la clase. Patio.	Tutora. Alumnos. Familias.



<p>Personajes de la película para colorear.</p> <p>Máquina de sumas y pompones.</p> <p>Tenderetes.</p> <p>Tarjetas.</p> <p>Pintura para ventanas.</p> <p>Tijeras.</p> <p>Utensilios para comer.</p> <p>Bote de cristal, aceite de bebé, pintura blanca, agua, purpurina transparente, pastilla efervescente y colorante azul.</p> <p>Cubos de agua.</p> <p>Reloj analógico y digital.</p> <p>Reloj Montessori.</p> <p>Plato, cartulinas, brads y limpiapipas.</p> <p>Caja dividida.</p> <p>Cuento <i>Un oso a contrarreloj</i>.</p> <p>Pajitas.</p> <p>Fichas.</p> <p>Pinzas.</p> <p>Hilo.</p> <p>Cuento <i>Mis pequeños héroes: Thomas Alva Edison</i>.</p> <p>Caja con agujeros, mazo y pelotas de pimpón.</p> <p>Pies de la Bestia, Bella, Gastón, cinta métrica y cuerda.</p>	<p>Tablet.</p>		
---	----------------	--	--

<p>Bote de cristal, una pastilla efervescente, aceite vegetal, agua y colorante alimentario.</p> <p>Cuento <i>La Prehistoria: biblioteca para mentes curiosas</i>.</p> <p>Tablero y rollos de papel.</p> <p>Figuras de los personajes de la película.</p> <p>Candados, libros, legos, papel de colores.</p>			
---	--	--	--

## 9. Medidas de atención a la diversidad

Puesto que esta unidad se desarrolla durante el mes de mayo considero que habrá aprendido bastante español y que no habrá que adaptar mucho el idioma, aun así, la mayoría de las actividades que se realizan son manipulativas y experimentales por lo que son más fácil de entender. También pienso que tendrá un comportamiento más relajado, aunque en actividades donde se espera que haya más tensión y pueda ponerse más nerviosa, la agruparemos con los alumnos de la clase que puedan transmitirla tranquilidad y que faciliten que no se ponga nerviosa.

## 10. Otros elementos que pueden estar de forma explícita

### 1. Actividades complementarias y extraescolares

Durante esta unidad nos iremos de excursión a MUNCYT: Museo Nacional de Ciencia y Tecnología para que puedan conocer más inventos de los que vamos a trabajar en clase. Con esa finalidad es con la que se ha pensado el trabajo que harán en el aula posteriormente, que consistirá en hacer una caja explosiva, con los inventos que más les han llamado la atención, para plasmar los conocimientos aprendidos y vivenciados durante la excursión y que no se les olvide.

## **2. Fomento de la lectura**

La lectura se trabaja durante esta unidad con diferentes actividades. Por un lado, se trabaja en el rincón lingüístico donde en este caso nos hemos centrado en la lectura y escritura de la letra v y la discriminación de la v y la b.

Y por otro lado, también se trabaja mediante la lectura de los diferentes cuentos, la introducción para trabajar el invento que se va a explicar esa semana. Además, también sirve para trabajar la escucha activa.

## **3. Fomento de las TIC**

En esta unidad usaremos las TIC para proyectar en la pizarra la película, para poner las canciones y en el rincón del juego libre para recrear escenarios.

Y a su vez, también usaremos la pantalla digital para hacer actividades en ella y la Tablet para buscar información para completar los trabajos.

## **4. Fomento del inglés**

Durante esta unidad didáctica trabajaremos el inglés siguiendo siempre con la temática de la unidad. Cada semana se intenta seguir trabajando el mismo contenido, pero aumentando la dificultad, de modo que vayan evolucionando y afianzando el vocabulario aprendido y las construcciones verbales.

## **5. Educación en valores**

Principalmente en esta unidad vamos a trabajar el respeto por las diferencias de las personas y el no juzgarlas simplemente por su apariencia. Trabajaremos la importancia de tomarse un tiempo para escuchar a los demás, para conocerlos y para de esa forma no juzgar a los compañeros

por un físico o por su apariencia sino por lo verdaderamente importante que está en su interior.

## 6. Competencias clave

1. **Comunicación lingüística:** se trabaja a través de la lectura de cuentos, con el rincón lingüístico, en la realización de investigaciones... jugando todas estas actividades un papel principal en el desarrollo de la competencia.
2. **Competencia matemática:** descubriendo y aprendiendo nuevos conceptos y relacionándolos con contenidos estudiados anteriormente.
3. **Competencia digital:** los alumnos están en contacto durante toda la unidad con el ordenador, la pantalla digital, el proyector y la Tablet que permitirán un mejor desarrollo de la unidad.
4. **Aprender a aprender:** se trabaja mediante la adquisición de hábitos, el trabajo en equipo, la cooperación entre compañeros y la realización de rutinas.
5. **Competencias sociales y cívicas:** desarrollamos esta competencia a lo largo de toda la unidad trabajando la importancia de conocer a las personas y no juzgarlas sin conocerlas.
6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** ofreciéndoles a los alumnos herramientas para realizar las diferentes actividades de forma creativa y potenciando que se transmitan en los equipos el trabajo constante.
7. **Conciencia y expresiones culturales:** se les concede a los alumnos la posibilidad de conocer de donde vienen y quién inventó los diferentes inventos con los que estamos trabajando, para que, puedan descubrir los orígenes del mundo en el que viven.

## Unidad Didáctica 9: Escucha a tu corazón

**7. Curso:** 3º de Educación Infantil: 5 años

**8. Temporalización:** 1ª semana junio – 3ª semana junio (4 semanas)

### 9. Justificación del tema de la unidad didáctica

Para trabajar durante esta unidad la película seleccionada, *Mulan*, la idea es acercar a los alumnos a otras culturas y tradiciones en el mundo, puesto que, de esta forma podrán comparar cómo se desarrolla la vida en otros países y que diferencias y similitudes pueden tener con la nuestra.

Además, aprovechando que era una guerrera trabajaremos mucho la expresión corporal y los movimientos y decoraremos los pasillos de forma que no solo la clase esté ambientada en la película, sino también, el resto del colegio. Por último, invitaremos a los padres a una exposición para que puedan ver todo el trabajo realizado.

### 10. Objetivos

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y valorar acciones que favorecen o no la salud.</li> <li>• Adquirir hábitos de organización, atención e iniciativa.</li> <li>• Comprender y aceptar las normas que rigen los juegos.</li> <li>• Identificar las propias sensaciones y percepciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir nociones básicas de geografía.</li> <li>• Diferenciar las características de la cultura china y la española.</li> <li>• Conocer, nombrar e identificar cuerpos geométricos.</li> <li>• Realizar problemas sencillos que impliquen una suma o resta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer las ideas de forma clara y organizada en alto.</li> <li>• Interpretar y explicar imágenes relacionadas con la cultura china.</li> <li>• Conocer canciones de su entorno y del mundo.</li> <li>• Representar de forma teatral situaciones sencillas en equipo.</li> <li>• Reconocer y escribir la letra <i>c</i> y <i>k</i>.</li> <li>• Leer palabras con <i>c</i> y <i>k</i>.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciar palabras que se escriben con <i>c</i> de las que se escriben con <i>k</i>.</li> </ul>
--	--	--

**Tabla 31:** Objetivos unidad 9  
**Fuente:** Elaboración propia

## 5. Contenidos y relación con las competencias clave

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las acciones que favorecen o no la salud.</li> <li>Hábitos de organización, atención e iniciativa.</li> <li>Las normas que rigen los juegos.</li> <li>Las propias sensaciones y percepciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nociones básicas de geografía: España y China.</li> <li>Las características de la cultura china y la española.</li> <li>Los cuerpos geométricos.</li> <li>Resolución de problemas sencillos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición de ideas clara y organizada.</li> <li>Interpretación de imágenes relacionadas con la cultura china.</li> <li>Canciones de la cultura española y china.</li> <li>Representación teatral.</li> <li>La letra <i>c</i> y <i>k</i>.</li> </ul>

**Tabla 32:** Contenidos unidad 9  
**Fuente:** Elaboración propia

## 6. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y valora las acciones que favorecen o no la salud.</li> <li>Adquiere y realiza hábitos de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Señala España y China en un mapa.</li> <li>Identifica las características de la cultura china y la española.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expone las ideas de forma clara y organizada en alto.</li> <li>Interpreta y explica imágenes relacionadas con la cultura china.</li> </ul>

<p>organización, atención e iniciativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende y acepta las normas que rigen los juegos.</li> <li>• Identifica sus propias sensaciones y percepciones en diferentes actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce, nombra e identifica cuerpos geométricos.</li> <li>• Realiza problemas sencillos que impliquen una suma o resta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce canciones de la cultura española y china.</li> <li>• Representa de forma teatral situaciones sencillas en equipo.</li> <li>• Reconoce, escribe y lee palabras con <i>c</i> y <i>k</i>.</li> <li>• Diferencia palabras que se escriben con <i>c</i> de las que se escriben con <i>k</i>.</li> </ul>
---	---	--

**Tabla 33:** Criterios unidad 9

**Fuente:** Elaboración propia

## 12. Conclusiones

Una vez finalizado el trabajo y haber leído los objetivos creo que se han cumplido todas las propuestas establecidas. En primer lugar, he diseñado un trabajo flexible que se adapta a cualquier curso de Educación Infantil, a cualquier profesor que quiera llevarla a cabo y sobre todo se puede amoldar a todos los alumnos independientemente de sus dificultades. Es una propuesta que se ajusta a cualquier contexto, además de ser innovadora, ya que, pretende afrontar los contenidos establecidos en la ley de una forma amena, motivadora y diferente con el objetivo de desarrollar al máximo las habilidades y el potencial de los alumnos y a su vez que mejora las relaciones entre los compañeros.

La idea de la propuesta es trabajar diferentes contenidos de formas diferentes, de tal manera que no sea algo monótono para los alumnos, sino que sea muy enriquecedor, ya que se abre un campo lleno de posibilidades con las que disfrutar y aprender. Las actividades propuestas las pueden realizar cualquier profesor que desee llevarlas a la práctica y se adaptan a las necesidades y demandas de los alumnos.

En segundo lugar, es importante destacar algunas de las dificultades encontradas a la hora de realizar el trabajo: como el encontrar actividades variadas, diferentes y adecuadas para cada unidad. Sobre todo, al realizar la última unidad didáctica, porque muchas de las ideas que tenía ya las había utilizado en las anteriores, y me ha costado más proponer actividades originales que no se hayan utilizado previamente y que se ajustaran a las necesidades de todos los alumnos. También considero que he tenido dificultades a la hora de planificar el tiempo que tenemos en clase para realizar las actividades, puesto que a la hora de llevarlas a la práctica siempre surgen imprevistos que desajustan tu organización.

En cuanto a las actividades, considero que en algunas unidades la propuesta requiere de mucha implicación por parte de las familias, esto supone que puedan



estar disponibles en ciertos horarios, de materiales concretos que debemos de encontrar, de espacios muy específicos del colegio y todo esto hace que, aunque sea un trabajo diferente e innovador, pueda resultar una dificultad a la hora de realizarlo pero que merezca la pena el tiempo invertido y la ilusión de los niños cuando colaboran las familias.

Por último, he disfrutado mucho realizando esta programación y sobre todo pudiéndola relacionar con Disney. Además, me he divertido mucho diseñando una propuesta que estuviera relacionada con películas para mí tan importantes y pudiendo vincular dos de mis grandes pasiones como son: la enseñanza y el mundo Disney. Creo que en este trabajo se puede ver reflejado todo lo que he aprendido durante estos cinco años de carrera y todo lo que me he esforzado para dar lo mejor de mí y proponer actividades innovadoras, dinámicas y diferentes a las que estamos acostumbrados en los colegios tradicionales. Además, en el futuro, me gustaría llevar a la práctica todos y cada uno de los proyectos propuestos aquí para ver la respuesta de los alumnos y sobre todo para ser una mejor profesora de infantil.

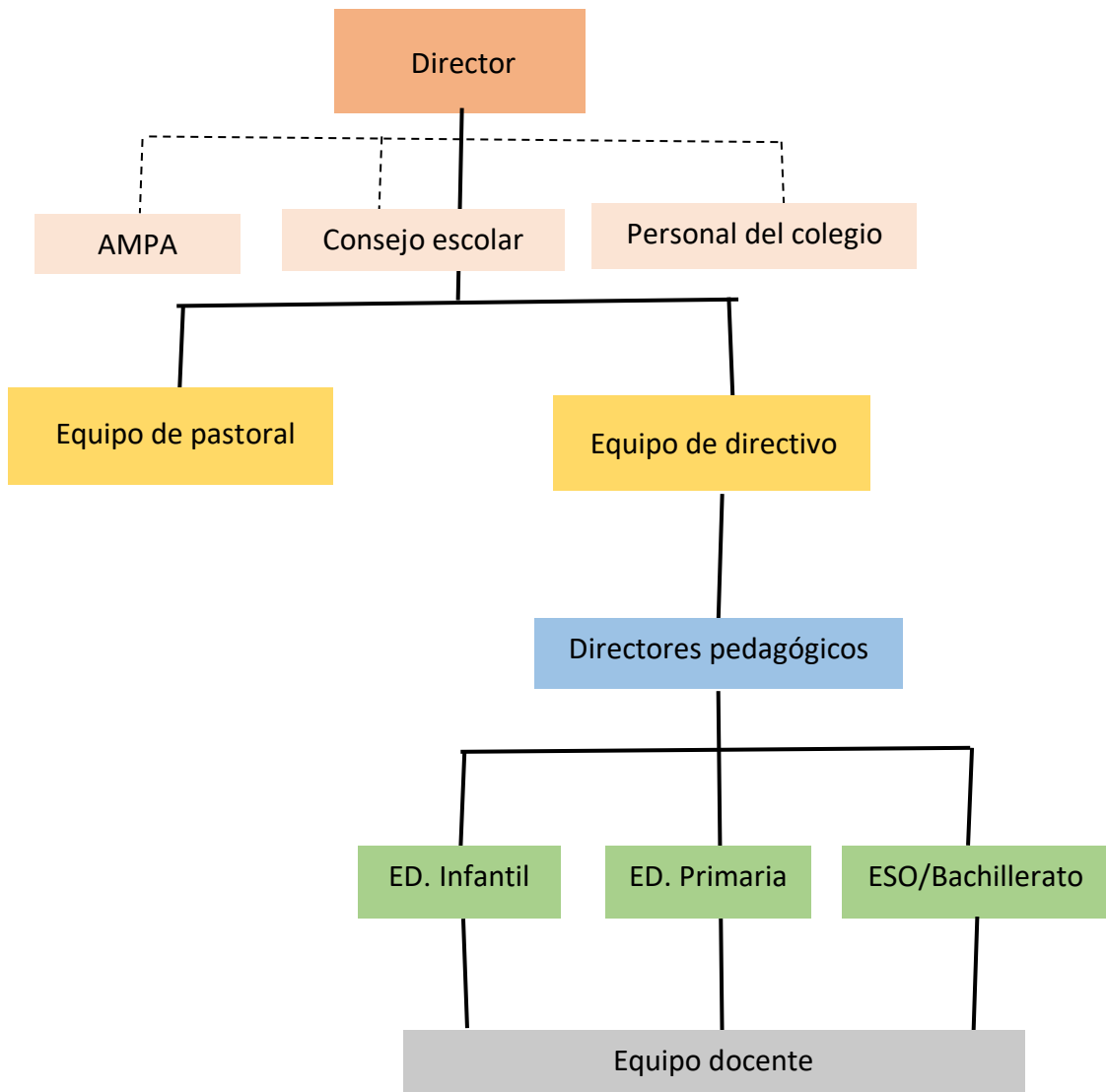
### 13. Referencias bibliográficas.

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1,1-10. Recuperado de [https://www.academia.edu/download/36648472/Aprendizaje\\_significativo.pdf](https://www.academia.edu/download/36648472/Aprendizaje_significativo.pdf)
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12,(22), 341-351. Recuperado de <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1168>
- Cole, M. (1984). La zona de desarrollo próximo: donde cultura y conocimiento se generan mutuamente. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje*, 25, 3-18. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=668426>
- Coll, C. (1996). Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de los mismos ni lo hacemos siempre desde la misma perspectiva epistemológica. *Anuario de psicología*, 69, 153-178. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2947881>
- EDUFORCIS.(2018) El apego en el aula: pautas para comprenderlo y comenzar a modificarlo. Recuperado de <https://www.eduforics.com/es/apego-aula-pautas-comprenderlo-comenzar-modificarlo/>
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: “de la revolución cognitiva” a la “revolución cultural”. *Educere*, 44,(13), 235-241. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614571028>
- Hernández, S. Mulas, F. Mattos, L. (2004). Plasticidad neuronal funcional. *Revista de neurología, Extra 1* (38), 58-68. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4659812>
- La plasticidad cerebral en los niños. *Logopediavigo*, p.1. Recuperado de <https://logopediavigo.com/index.php/2020/07/01/plasticidad-cerebral-ninos/>
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Recuperado de <https://docplayer.es/12356662-Jean-piaget-seis-estudios-de-psicologia.html>

- Santerini, M. (2013). Grandes de la educación. María Montessori. *Revista Padres y Maestros*, 349 (38), 58-68. Recuperado de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/issue/view/57>

## 14. Anexos.

ANEXO 1. Organigrama. Fuente elaboración propia.



## ANEXO 2. Objetivos generales de la etapa de Educación Infantil

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros y sus posibilidades de acción, adquirir una imagen ajustada de sí mismos y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural, social y cultural.
- c) Adquirir una progresiva autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Adquirir y mantener hábitos básicos relacionados con la higiene, la salud, la alimentación y la seguridad.
- f) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura, en la escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- i) Desarrollar la creatividad.
- j) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- k) Iniciarse experimentalmente en el conocimiento oral de una lengua extranjera.

### ANEXO 3. Objetivos del curso

#### **Área 1. El conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

1. Conformar una imagen precisa y positiva de sí mismo, a través de las relaciones con los otros y de la identificación de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autogestión.
2. Conocer, localizar y representar las partes del cuerpo, así como sus propias funciones. Descubrir las posibilidades de acción y expresión. Desarrollar la coordinación y la precisión a través de los gestos y movimientos del propio cuerpo.
3. Reconocer las emociones, sentimientos, necesidades y preferencias para ser capaz de ponerles nombre, expresarlos y darlos a conocer, respetando e identificando también los del resto.
4. Ejecutar de manera independiente las actividades habituales, incrementando el nivel de confianza en sí mismo y el nivel de toma de decisiones y desarrollando técnicas para satisfacer las necesidades básicas.
5. Establecer y desarrollar rutinas de ayuda, cooperación y respeto, eliminando conductas discriminatorias, así como la sumisión o dominio.
6. Evitar situaciones de disputa desarrollando competencias para afrontarlas.
7. Desarrollar hábitos relacionados con el aseo, la higiene, la seguridad y la salud, disfrutando de las situaciones habituales de bienestar emocional y equilibrio.
8. Desarrollar la capacidad de decisión en cometidos y en la sugerencia de juegos y actividades.

#### **Área 2. Conocimiento del entorno**

1. Conocer y explorar el entorno realizando interpretaciones sobre lo que sucede a su alrededor, demostrando interés por aprender.
2. Comprender y apreciar los componentes de la naturaleza, así como las transformaciones y cambios que suceden en ella. Desarrollar actitudes de consideración, cuidado, compromiso y sensatez en su conservación.
3. Alcanzar conocimientos geográficos a través del paisaje.
4. Comprender el papel y el compromiso de las personalidades más características de sus grupos sociales de referencia.
5. Establecer vínculos con los demás de manera progresiva, adquiriendo las normas de comportamiento y regulando su conducta en función de las mismas.
6. Saber las celebraciones y fiestas más representativas de su contexto como parte de la tradición.
7. Reconocer y admitir las normas que conforman la vida en grupo, así como las más habituales de estructura social.
8. Comenzar a conocer las matemáticas, empleando elementos, reconociendo características y propiedades, estableciendo correspondencias de agrupaciones, distribución, orden y cuantificación.
9. Emplear los cuantificadores básicos. Saber los números cardinales y ordinales.
10. Comprender, emplear y escribir la serie numérica para contar elementos.
11. Comenzar a realizar operaciones matemáticas básicas tales como la suma y la resta.
12. Crear series con elementos y números.

13. Empezar a trabajar con la estimación, comparación y medidas de diversas magnitudes. Diferenciar y utilizar unidades de medida naturales y convencionales. Usar instrumentos de medida.
14. Empezar en la estimación y la medición del tiempo. Comprender y utilizar los instrumentos de medida del tiempo.
15. Comprender, determinar y poner nombre a las formas planas y los cuerpos geométricos.
16. Ordenar y situar en el espacio las formas, objetos y a uno mismo. Emplear las nociones espaciales básicas.
17. Incrementar la curiosidad y el deseo de aprender, obtener fundamentos de pensamiento y agrandar los conocimientos para entender mejor el mundo que le rodea.

### **Área 3. Lenguajes: Comunicación y representación**

1. Emplear la lengua como herramienta de aprendizaje, de comunicación, representación, placer y de manifestación de pensamientos y sentimientos.
2. Apreciar y utilizar la lengua oral como un método para establecer relaciones con el resto y para mediar la convivencia.
3. Transmitir las emociones, sentimientos, deseos e ideas a través de la lengua oral y otros lenguajes, seleccionado el que mejor se adapte a la intención y a la situación.
4. Entender el propósito y mensajes de otros niños y adultos, adquiriendo una postura positiva hacia la lengua, tanto particular como extranjera.
5. Entender y hacer uso de la normativa que rige los diálogos.
6. Entender, repetir y producir algunos textos literarios y de costumbre exponiendo actitudes de valoración, placer y tendencia hacia ellos.
7. Comenzar en el uso de la lectura y escritura como actividades sociales, explorándolas y valorándolas como sistema de comunicación, aclaración y disfrute.
8. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
9. Escuchar y exponer textos sencillos para entender la información dada y aumentar el vocabulario que se conoce.
10. Escuchar, cuestionar, solicitar explicaciones y aclaraciones, y asumir las orientaciones proporcionadas por el profesor.
11. Comenzar en la participación de diversas situaciones de comunicación, respetando las distintas ideas, consideraciones y sentimientos, siguiendo las pautas de la comunicación.
12. Simbolizar, a través de la expresión corporal, cuentos sencillos.
13. Aproximarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal y ejecutar ejercicios de representación y manifestación artística para exponer las emociones y vivencias a través del empleo de técnicas diversas.
14. Comprender los métodos básicos de la expresión plástica.
15. Conocer los colores primarios y sus mezclas.
16. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
17. Aprender canciones, bailes y danzas.
18. Leer, representar y producir imágenes en situaciones de comunicación dirigidas o voluntarias.

19. Comprender las manifestaciones culturales que les rodean.
20. Introducirse en el uso oral de una lengua extranjera para relacionarse en ejercicios dentro de la clase, mostrar interés y entretenimiento al participar en los intercambios comunicativos.



## ANEXO 4. Contenidos del curso

<b>ÁREA 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</b>
<b>Bloque 1: El cuerpo y la propia imagen.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- El cuerpo humano: Características diferenciales del cuerpo. Identificación y localización de partes externas e internas del cuerpo. Exploración del propio cuerpo. Identificación y aceptación progresiva de las características propias. Representación gráfica del esquema corporal.</li><li>- 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.</li><li>- Los sentidos y sus funciones: Sensaciones y percepciones.</li><li>- Las necesidades básicas del cuerpo. Identificación, manifestación, regulación y control de las mismas. Confianza en las capacidades propias para su satisfacción.</li><li>- Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.</li><li>- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias.</li><li>- Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.</li></ul>
<b>Bloque 2: Juego y movimiento.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico.</li><li>- Coordinación y control postural: El cuerpo y el movimiento. Progresivo control del tono, equilibrio y respiración. Satisfacción por el creciente dominio corporal.</li><li>- Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades nuevas.</li><li>- Coordinación y control de las habilidades motrices.</li><li>- Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación de movimientos.</li><li>- Adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación.</li></ul>

- Juego simbólico y juego reglado. Comprensión y aceptación de reglas para jugar. Valoración de su necesidad.
- Comprensión y aceptación de las normas implícitas que rigen los juegos de representación de papeles, participación en su regulación y valoración de su necesidad.
- Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos.
- Iniciación a la representación teatral.

### **Bloque 3: La actividad y la vida cotidiana.**

- Las actividades de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización. Regulación del propio comportamiento, satisfacción por la realización de tareas y conciencia de la propia competencia.
- Normas elementales que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas. Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de las mismas.
- Hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.
- Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.
- Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás, reconocimiento de los errores y aceptación de las correcciones para mejorar sus acciones.
- Cuidado y orden con sus pertenencias personales.
- La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen.

### **Bloque 4: El cuidado personal y la salud.**

- La salud y el cuidado de uno mismo.
- Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan bienestar propio y de los demás.
- La higiene personal. Adquisición y práctica de hábitos saludables: Higiene corporal, alimentación, ejercicio y descanso.

- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos. Petición y aceptación de ayuda en situaciones que la requieran. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
- Gusto por un aspecto personal cuidado.
- Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno.
- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas, los desplazamientos, el descanso y la higiene.
- El dolor corporal y la enfermedad. Valoración ajustada de los factores de riesgo, adopción de comportamientos de prevención y seguridad en situaciones habituales, actitud de tranquilidad y colaboración en situaciones de enfermedad y de pequeños accidentes.
- Identificación y valoración crítica ante factores y prácticas sociales cotidianas que favorecen o no la salud.

## **ÁREA 2: Conocimiento del entorno.**

### **Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida.**

- El paisaje y el medio físico. Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno próximo. La orientación en el espacio. La observación de los cambios en el tiempo.
- 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.
- Conocimiento de algunos elementos del relieve geográfico.
- Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos.
- Atributos de los objetos: Color, forma, textura, tamaño, sabor, sonido, plasticidad, dureza.
- Respeto y cuidado de los objetos de uso individual y colectivo.
- Actitud positiva para compartir juguetes y objetos de su entorno familiar y escolar.
- Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias. Interés por la identificación y clasificación de elementos y objetos y por explorar sus cualidades, características, usos y grados.

- Aproximación a la cuantificación de colecciones. Aplicación del ordinal a pequeñas colecciones. Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. Utilización del conteo como estrategia de estimación y uso de los números cardinales referidos a cantidades manejables.
- Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones. Cuantificadores básicos: Todo/nada/algo, uno/varios, etcétera.
- Aproximación a la serie numérica: Su representación gráfica y su utilización oral para contar. Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad.
- Nociones básicas de medida: Grande/mediano/pequeño, largo/corto, alto/bajo, pesado/ligero.
- Utilización de comparaciones: Más largo que, más corto que, más grande que, más pequeño que, etcétera.
- Mediciones con diferentes unidades de longitud, capacidad y tiempo. Utilización de medidas naturales (mano, pie, paso, etcétera). Estimación y comparación.
- Estimación intuitiva y medida del tiempo: El reloj. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.
- Exploración e identificación de situaciones en que se hacen necesarios medir. Interés y curiosidad por los instrumentos de medida. Aproximación a su uso.
- Iniciación al cálculo con las operaciones de unir y separar por medio de la manipulación de objetos. Iniciación a la adición y sustracción con números. 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.
- Nociones básicas de orientación. Posiciones relativas.
- Situación en el espacio. Realización de desplazamientos orientados.

## **Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.**

- Características generales e identificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias), y materia inerte como el Sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos. Valoración de su importancia para la vida humana.

- Observación de algunas características, comportamientos, funciones, relaciones y cambios en los seres vivos. Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte.
- Curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural.
- Reconocimiento sencillo y primeras clasificaciones de los animales. Interés y gusto por las relaciones con ellos.
- Reconocimiento sencillo de las plantas y de sus partes.
- Cambios que se producen en animales y plantas en el curso de su desarrollo. La adaptación al medio.
- Productos elaborados a partir de materias primas procedentes de animales y plantas.
- Observación de fenómenos del medio natural (lluvia, viento, día, noche, etcétera). Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias.
- 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.
- El Universo. El Sistema Solar. El Sol y los planetas. El giro de los planetas alrededor del Sol.
- La Tierra y la Luna. Los viajes espaciales.

### **Bloque 3. Cultura y vida en sociedad.**

- Identificación de los primeros grupos sociales de pertenencia: La familia y la escuela. Toma de conciencia de la necesidad de su existencia y funcionamiento mediante ejemplos del papel que desempeñan en su vida cotidiana. Valoración de las relaciones afectivas que en ellos se establecen.
- 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.
- La familia: Sus miembros, relaciones de parentesco, funciones y ocupaciones. Lugar que ocupa entre ellos.
- La vivienda: Dependencias y funciones. Tareas cotidianas del hogar. Participación en dichas tareas. Las rutinas caseras. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás.
- La escuela: Dependencias, uso y funciones. Los miembros de la escuela: Los niños y los adultos. Funciones y ocupaciones. La clase: Distribución y empleo de los espacios.

Objetos y mobiliario. Cuidado y respeto por las dependencias del Centro y de su entorno para poder realizar las actividades en espacios limpios y ordenados. Las rutinas escolares. La importancia de aprender.

- El entorno próximo al alumno: La calle, el barrio, el pueblo y la ciudad. Formas de organización humana según su ubicación en los distintos paisajes: rural y urbano. Observación de necesidades, ocupaciones y servicios en la vida de la comunidad.

- La actividad humana en el medio: Funciones, tareas y oficios habituales. Valoración de los diferentes trabajos como necesarios para una sociedad. Respeto a los trabajos desempeñados por las personas de su entorno.

- Los servicios relacionados con el consumo.

- Distintos medios de transporte. Normas básicas de circulación.

- Los medios de comunicación: Televisión, radio, prensa, teléfono y ordenador.

- Lugares para divertirse y aprender: Teatro, circo, zoo, biblioteca, polideportivo, etcétera.

- Las tradiciones y las costumbres.

- Iniciación a la Historia. La Prehistoria. El hombre prehistórico: Vida cotidiana, vivienda, trabajo, animales y ritos.

- Pueblos del mundo. Pueblos del hielo, del desierto y de la selva. Rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres.

- Máquinas y aparatos. Utilidad, funcionamiento, inventores.

- 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.

- Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno e interés por participar en actividades sociales y culturales.

- Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.

- Interés y disposición favorable para entablar relaciones respetuosas, afectivas y recíprocas con niños de otras culturas.

### **ÁREA 3: Lenguajes: Comunicación y representación.**

## **Bloque 1. Lenguaje verbal.**

### **1.1. Escuchar, hablar y conversar:**

- 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.
- Expresión oral utilizando oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas), cuidando el buen empleo del género y el número y usando correctamente los tiempos verbales (presente, pasado y futuro).
- Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico preciso y variado, estructuración gramatical correcta, entonación adecuada, tono de voz apropiado, ritmo, pronunciación clara y discriminación auditiva.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. 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.
- Exposición clara y organizada de las ideas.
- Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación.

### **1.2. Aproximación a la lengua escrita:**

- Aproximación al uso de la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.
- Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras escritas muy significativas y usuales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito.
- Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. Identificación de letras.
- Comprensión de palabras y textos escritos a partir de experiencias próximas al alumno.

- Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas. Acentuación de las palabras.
- Lectura de sílabas y palabras. Lectura de oraciones y textos sencillos en voz alta con pronunciación, ritmo y entonación adecuados. 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. Comprensión y producción de imágenes secuenciadas cronológicamente.
- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas.
- Comprensión de las palabras, oraciones y textos leídos.
- Utilización de la escritura para cumplir finalidades reales. Desarrollo perceptivo-motriz; orientación espacio-temporal, esquema corporal, discriminación de figuras, memoria visual. Entrenamiento del trazo: Direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir. Gusto por producir mensajes con trazos cada vez más precisos y legibles.
- Disfrute con el lenguaje escrito.

### 1.3. Acercamiento a la literatura:

- Escucha atenta, comprensión de cuentos, relatos, canciones, leyendas, poesías, rimas, adivinanzas y retahílas, tanto tradicionales como contemporáneas, de forma individual y en grupo, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Memorización y recitado de algunos textos de carácter poético, folclóricos o de autor, disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima, y la belleza de las palabras producen.
- 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.



- Manejo y cuidado de los cuentos y los libros.
- Utilización de la biblioteca con respeto y cuidado. Valoración de la biblioteca como recurso informativo de entretenimiento y disfrute.

#### 1.4. Lengua extranjera:

- La lengua extranjera como medio de comunicación oral.
- Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales de comunicación.
- 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 de textos sencillos transmitidos oralmente.
- Actitud positiva hacia la lengua extranjera.
- Expresión oral con buena entonación y pronunciación.
- Adquisición de vocabulario básico.
- Comprensión de mensajes, preguntas y órdenes sencillas.
- Uso de normas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación: Saludar, despedirse, dar las gracias, etcétera.
- Comprensión y reproducción de poesías, canciones, etcétera.

#### **Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.**

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación.
- Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
- Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual.
- 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.

#### **Bloque 3. Lenguaje plástico.**

- La expresión plástica como medio de comunicación y representación.
- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio).

- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas.
- Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado. Materiales y útiles.
- Representación de la figura humana, diferenciando las distintas partes de su cuerpo.
- Los colores primarios y su mezcla.
- Uso del "collage" como medio de experimentación con diversos materiales, formas y colores.
- Interpretación y valoración progresivamente ajustada de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno.
- Iniciación al arte: pintura, escultura y arquitectura. Principales elementos. Autores representativos. Ámbitos de exposición: El museo.

#### **Bloque 4. Lenguaje musical.**

- Ruido, silencio, música.
- Exploración de posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de los objetos cotidianos y de los instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Música coral e instrumental.
- 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).
- Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas, bailes y audiciones.
- Interés y participación activa y disfrute en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas sencillas.
- La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo.

#### **Bloque 5. Lenguaje corporal.**

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- 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.
- Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos.
- Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
- Interés e iniciativa para participar en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

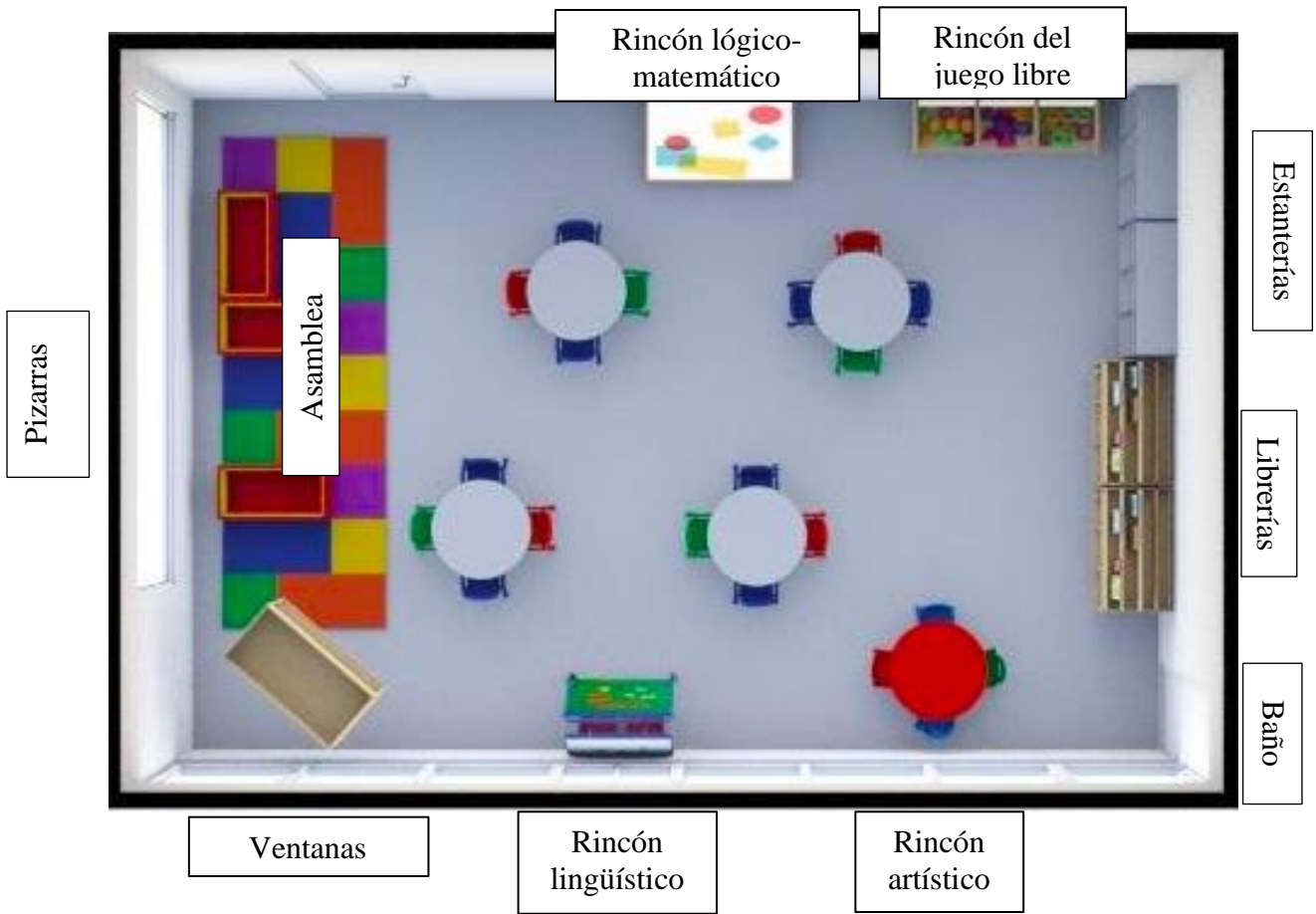
ANEXO 5. Rotación rincones. Fuente elaboración propia

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
Rincón lógico matemático				
Rincón del juego libre				
Rincón lingüístico				
Rincón artístico				

ANEXO 6. Horario escolar. Fuente elaboración propia

	<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>
<b>9:15 – 9: 45</b>	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
<b>9:45 – 10:30</b>	Actividad proyecto	Actividad proyecto	Actividad proyecto	Actividad proyecto	Actividad proyecto
<b>10:30 – 11: 00</b>	Inglés	Inglés	Música	Inglés	Música
<b>11:00 – 11:15</b>	<b>A</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>O</b>	<b>S</b>
<b>11:15 – 11:45</b>	<b>P</b>	<b>A</b>	<b>T</b>	<b>I</b>	<b>O</b>
<b>11:45 – 12:30</b>	Rincones	Rincones	Rincones	Rincones	Inglés
<b>12:30 – 12:45</b>	<b>A</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>O</b>	<b>S</b>
<b>13:00 – 15:00</b>	<b>C</b>	<b>O</b>	<b>MED</b>	<b>O</b>	<b>R</b>
<b>15:00 – 15:45</b>	Psicomotricidad	Actividad proyecto	Psicomotricidad	Lectura	Actividad proyecto
<b>15: 45 – 16:30</b>	Música	Lectura	Inglés	Psicomotricidad	Juego libre- Asamblea despedida
<b>16:30 – 16:45</b>	<b>R</b>	<b>E</b>	<b>COG</b>	<b>E</b>	<b>R</b>

ANEXO 7. Distribución de la clase. Fuente elaboración propia



## ANEXO 8. Guion entrevista con las familias

### 1. Acogida

- Recibimiento (presentación en caso de ser la primera entrevista)
- Breve conversación inicial sobre temas triviales.

### 2. Recogida de información

- Hacerles preguntas a ambos progenitores sobre la actitud del niño en casa.
- Hacer breves resúmenes de las ideas principales.
- Escuchar sus inquietudes
- Llevar un ritmo pausado durante la entrevista haciéndoles sentir escuchados y comprendidos.

### 3. Propuestas

- Exponer la recogida de información del alumno.
- Expresar la visión del niño en el colegio.
- Compartir el punto de vista de la profesora.
- Buscar soluciones ajustadas a la situación de las familias.
- Llegar a un acuerdo mutuo.

### 4. Compromisos consensuados

- Compromiso mutuo sobre las acciones elegidas para solucionar los problemas.
- Tiempo para resolver posibles preguntas

### 5. Despedida

- Recordarles cómo pueden ponerse en contacto contigo.
- Estar abierto a resolverles cualquier duda cuando lo necesiten.
- Ofrecerles la posibilidad de veros de forma más constante.
- Despedida.

### 6. Autoevaluación

- Resumen de la entrevista.
- Anotar las impresiones.
- Especificar por escrito los acuerdos.

## ANEXO 9. Criterios de evaluación

### **ÁREA 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

1. Dar muestra de un conocimiento progresivo de su esquema corporal y de un control creciente su cuerpo.
2. Reconocer y nombrar las distintas partes del cuerpo y ubicarlas espacialmente, en su propio cuerpo y en el de los demás.
3. Regular el desarrollo del tono, la postura, el equilibrio, el control respiratorio y la coordinación motriz, utilizando las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas del propio cuerpo.
4. Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo, y mostrar actitudes de ayuda y colaboración.
5. Distinguir los sentidos e identificar sensaciones a través de ellos.
6. Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.
7. Representar papeles en piezas teatrales sencillas.
8. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras en desplazamientos, marcha, carrera y saltos, y habilidades manipulativas.
9. Proponer reglas para llevar a cabo juegos conocidos o inventados y aceptarlas, mostrando actitudes de colaboración y ayuda mutua y evitando adoptar posturas de sumisión o de dominio.
10. Realizar autónomamente y con iniciativa actividades habituales para satisfacer necesidades básicas relacionadas con el cuidado personal, la higiene, la alimentación, el descanso, la salud, el bienestar, los desplazamientos y otras tareas de la vida diaria.
11. Orientarse en el espacio tomando puntos de referencia.
12. Colaborar en el orden y en la limpieza de los espacios comunes.
13. Cuidar y mantener ordenadas sus pertenencias.

### **ÁREA 2: Conocimiento del entorno**

1. Discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actuar sobre ellos.
2. Mostrar interés por el medio natural e identificar y nombrar algunos de sus componentes, formulando observaciones y conjeturas sobre las causas y consecuencias de lo que en él sucede.



3. Indagar en algunas características y funciones generales de los elementos de la naturaleza, acercándose a la noción de ciclo vital y constatando los cambios que esto conlleva.
4. Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes.
5. Distinguir y conocer distintos tipos de plantas. Reconocer la raíz, el tallo y las hojas como partes de la planta.
6. Establecer algunas relaciones entre el medio físico y social, identificando cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas y cambios en el paisaje por intervenciones humanas.
7. Mostrar una actitud de cuidado y respeto hacia la naturaleza, participando en actividades para conservarla. Conocer las estaciones del año identificando los cambios estacionales y sus efectos en el medio natural.
8. Identificar río, mar, montaña, valle y llanura.
9. Saber que la Tierra gira alrededor del Sol. Conocer el nombre de algunos planetas y que la Luna gira alrededor de la Tierra.
10. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, peso, etcétera) y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera).
11. Discriminar y comparar algunas magnitudes y cuantificar colecciones mediante el uso de la serie numérica.
12. Aprender a contar de forma correcta y conocer los primeros números ordinales y cardinales. Identificar y escribir, al menos, los diez primeros números. Realizar correctamente dictados de números.
13. Realizar sumas y restas sencillas.
14. Usar instrumentos de medida.
15. Conocer e identificar las formas planas y los cuerpos geométricos más elementales: Círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, esfera y cubo.
16. Manejar las nociones básicas espaciales (arriba, abajo; dentro, fuera; cerca, lejos, etcétera), y temporales (antes, después, por la mañana, por la tarde, etcétera).
17. Identificar, conocer y vincularse afectivamente a los grupos sociales más significativos de su entorno.

18. Distinguir a los miembros de su familia, identificando parentesco, funciones y ocupaciones dentro del grupo.
19. Conocer las dependencias del colegio, la clase, sus miembros y sus funciones y moverse en ellas con autonomía.
20. Identificar las dependencias de la casa y sus funciones.
21. Conocer los principales servicios comunitarios que ofrece la comunidad en la que vive: Mercado, atención sanitaria, medios de transporte, etcétera, y su papel en la sociedad.
22. Conocer y orientarse en los espacios cercanos a su vivienda y al centro escolar.
23. Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir. Conocer y respetar las normas de convivencia de los distintos grupos a los que pertenece.
24. Conocer los principales medios de comunicación.
25. Analizar situaciones conflictivas y las competencias generadas para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas.
26. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.
27. Mostrar comportamientos adecuados y utilizar las fórmulas de cortesía.
28. Identificar y entender algunos aspectos del Universo y de la Prehistoria.
29. Algún invento importante para la Humanidad y el nombre de su inventor.

### **ÁREA 3: Lenguajes: Comunicación y representación.**

1. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas.
2. 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.
3. Comprender mensajes orales diversos, relatos, producciones literarias, descripciones, 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.

4. Hablar con una pronunciación correcta.

5. Discriminar auditivamente palabras y sílabas.

6. Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: Guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema, así como aceptar las diferencias.

7. Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito.

8. Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.

9. Reconocer las grafías dentro de las palabras e identificar letras. Leer letras, sílabas, palabras, oraciones y textos sencillos, comprendiendo lo leído.

10. Representar gráficamente lo leído. Escribir letras, sílabas, palabras y oraciones. Escribir los acentos en las palabras. Realizar copias sencillas y dictados de palabras.

11. Memorizar y contar pequeños relatos, cuentos, sucesos, refranes, canciones, adivinanzas, trabalenguas, poesías y retahílas, con buena entonación y pronunciación.

12. Dramatizar textos sencillos.

13. Usar adecuadamente el material escrito (libros, periódicos, etiquetas, publicidad, cartas, etcétera).

14. Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.

15. Conocer y usar palabras y expresiones sencillas para iniciar, mantener y terminar una conversación en la vida cotidiana, en una lengua extranjera.

16. 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.

17. Identificar los colores primarios y su mezcla y realizar mezclas de colores.

18. Representar la figura humana.

19. Reconocer materiales aptos para la escultura: Madera, bronce, barro, escayola, papel.
20. Reconocer algunos elementos arquitectónicos de los edificios: fachada, tejado, ventana, columna, arco.
21. Conocer algunos artistas representativos.
22. Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales.
23. Memorizar canciones.
24. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.
25. Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas en distintos medios, así como el interés para compartirlas.

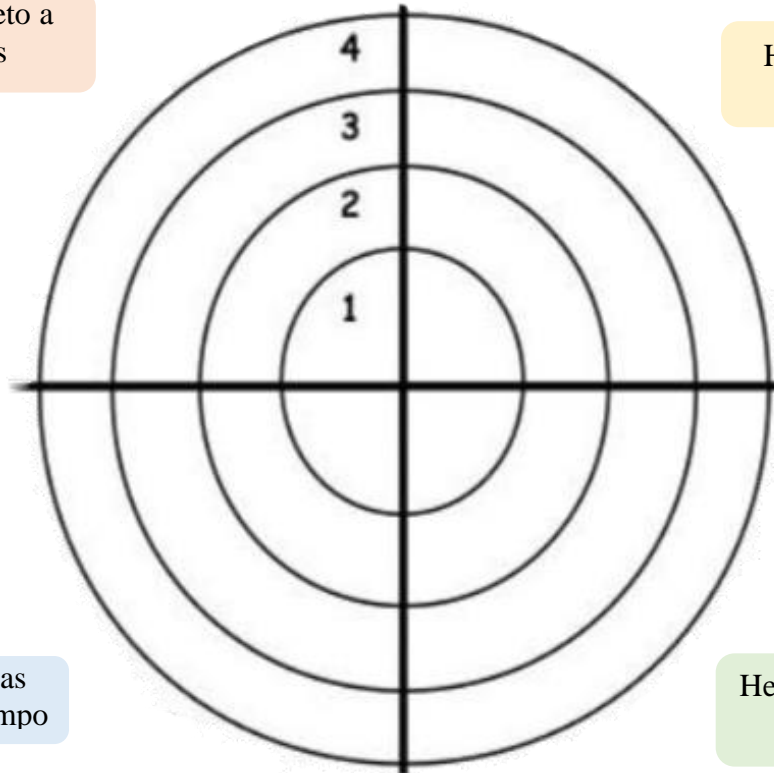
ANEXO 10. Ejemplo rúbrica unidad 0.

	<b>Superado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
<b>Pide ayuda cuando no puede hacer una tarea.</b>			
<b>Realiza autónomamente las actividades de los rincones.</b>			
<b>Ofrece ayuda a sus compañeros cuando ve que tienen algún problema.</b>			
<b>Escucha las opiniones del resto del grupo.</b>			

ANEXO 11. Diana autoevaluativa

Escucho y respeto a mis compañeros

He disfrutado haciendo las actividades



He terminado las actividades a tiempo

He compartido los materiales con mis compañeros

Anexos unidad 0

ANEXO 12. Formas Mickey y Minnie para la puerta. Fuente: YOUR MEMORIES AND PAPER CRAFTS BY ME



ANEXO 13. Vídeo de la vida de Walt Disney. Fuente YouTube

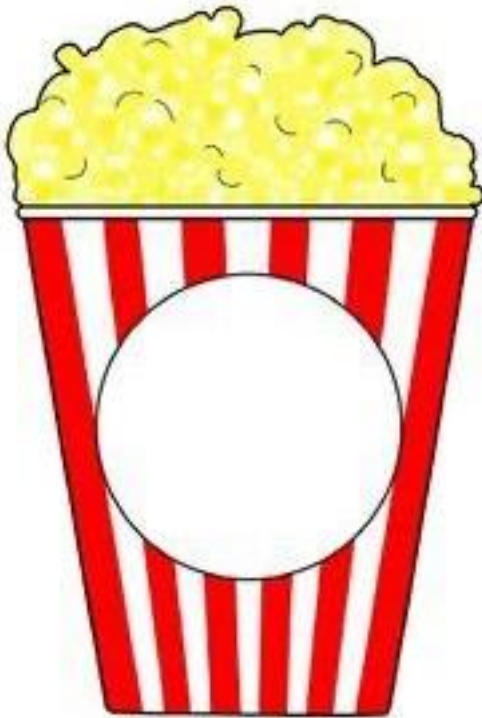


Fuente: youtube.com

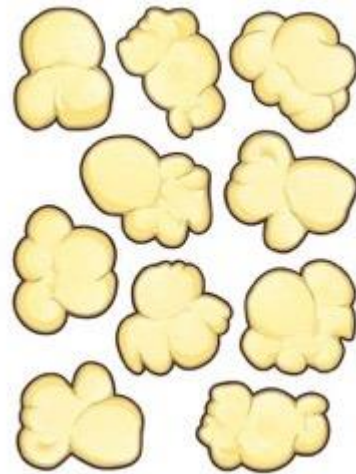
[https://www.youtube.com/watch?v=TbGu3wVd7\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=TbGu3wVd7_Q)



ANEXO 14. Palomiteros, palomitas y números.



Fuente: SparkleBox.co.uk



Fuente: Michaels.com



Fuente: dreamstime.com

ANEXO 15. Geoplano. Fuente amazon.es



ANEXO 16. Personajes y ropa



Fuente: bebeazul.top



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es



Fuente:freepik.es

ANEXO 17. Palomiteros y palomitas de colores



Fuente: partydelights.co.uk

Fuente: materialesyactividadesmaestros.blogspot.com

**ROJO**

**AMARILLO**

**ROSA**

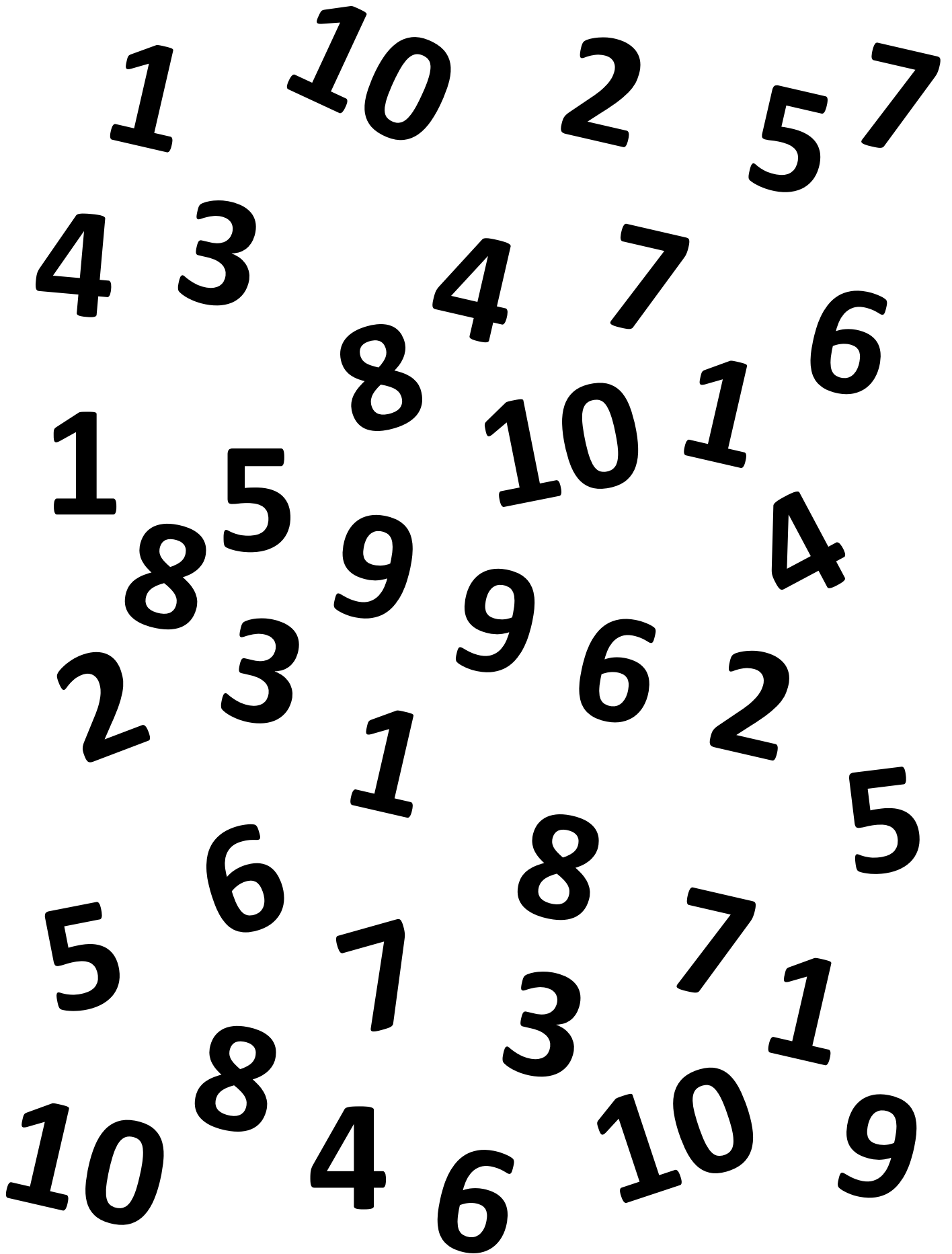
**GRIS**

**VERDE**

**NEGRO**

**AZUL**

Fuente: elaboración propia

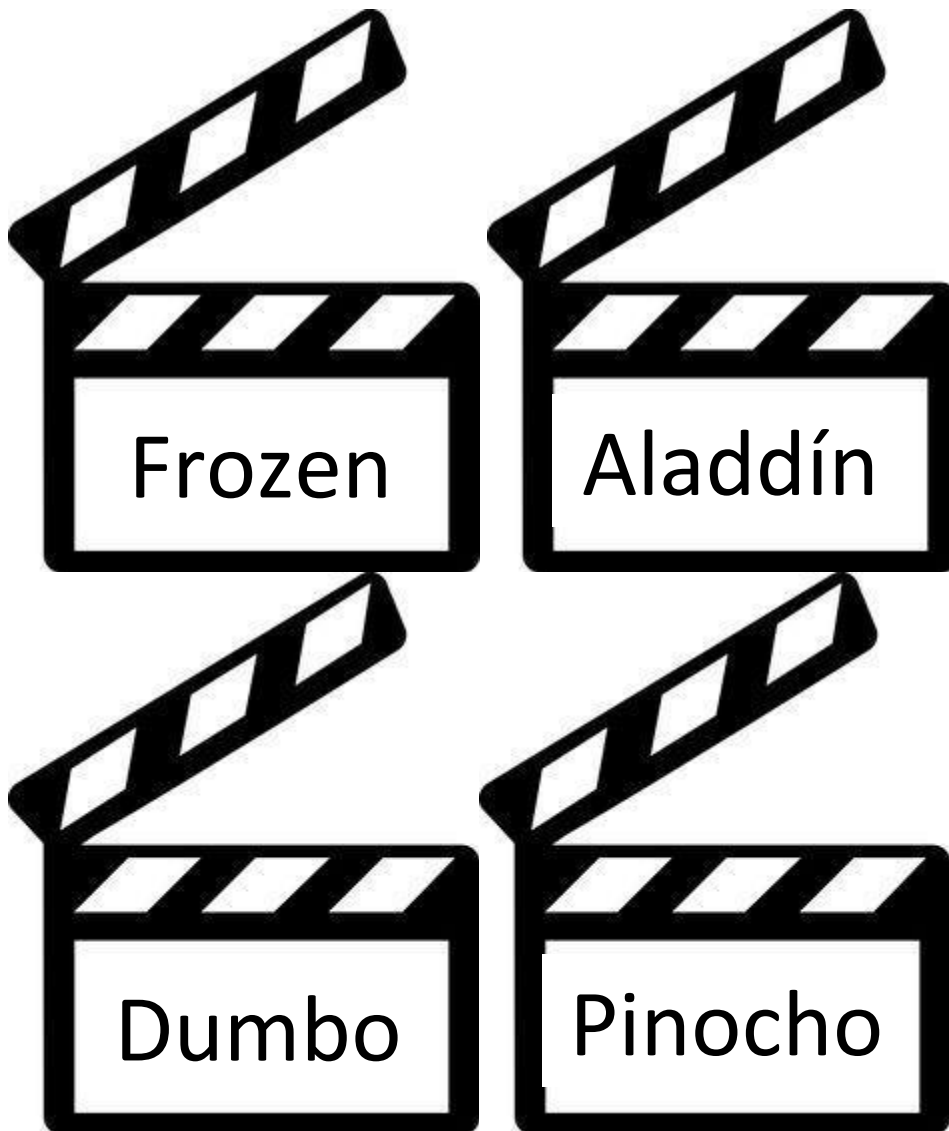


ANEXO 19. Estrella camino de la fama



**Fuente:** [stickpng.com](https://stickpng.com)

ANEXO 20. Claquetas de cine con películas



Fuente foto claquetas: flaticon.es

Fuente claquetas: elaboración propia



ANEXO 21. Hoy voy a hablarte de mis héroes.



Fuente: youtube.com

<https://www.youtube.com/watch?v=Eq0J2W7vkDQ>

ANEXO 22. Parcialmente nublado.



**Fuente:** youtube.com

<https://www.youtube.com/watch?v=rwOuv0SgH2c>

mi

Mi nombre: \_\_\_\_\_

Colorea y Repasa

a

a a a a

a a a a

a a a a

mi <https://materiaeducativopa.blogspot.com>

The worksheet features a decorative border of colorful pencils. At the top left, a yellow pencil is positioned next to a line for writing the name. A small 'mi' logo is in the top right corner. The central focus is a large, bold outline of the letter 'a' for coloring. Below this are three rows of four dashed 'a's for tracing. At the bottom left is another 'mi' logo and a URL, and at the bottom right is a cartoon pencil character.

Fuente: materialeseducativos.net

# Alicia



# Ariel

# Aladdín

ANEXO 24. Fichas vocal *u*





Mi nombre:.....

Colorea y Repasa



<https://materiaeducativope.blogspot.com>



Ursula



Unicornio

Up



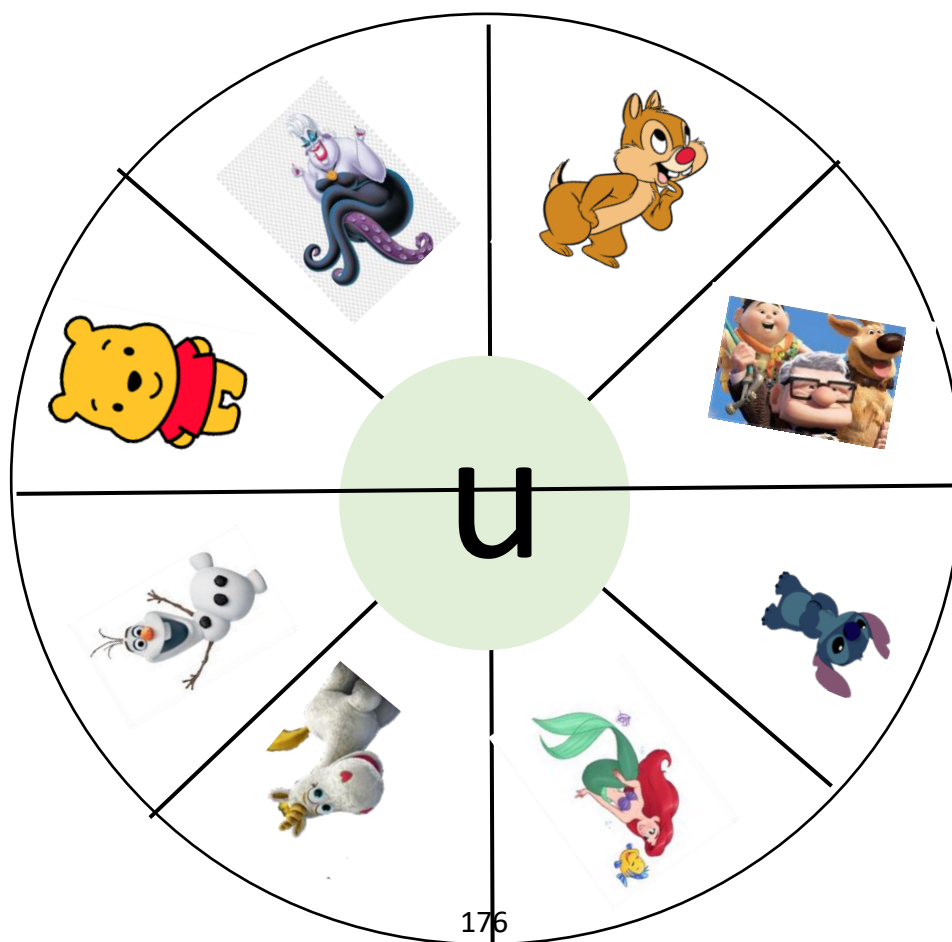
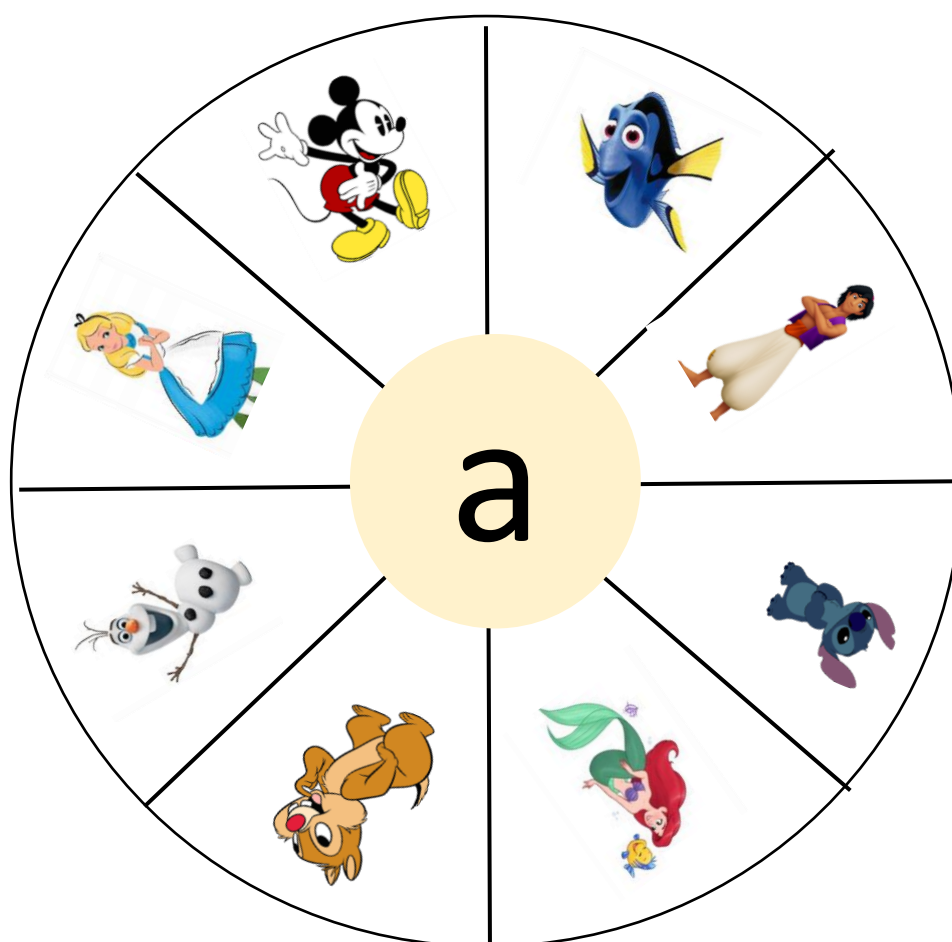
ANEXO 25. Ficha oruga números



Fuente ficha: elaboración propia

Fuente imagen: [maximizandomientropia.blogspot.com](http://maximizandomientropia.blogspot.com)

ANEXO 26. Círculo vocal *a* y *u*





ANEXO 27. Coche autocine

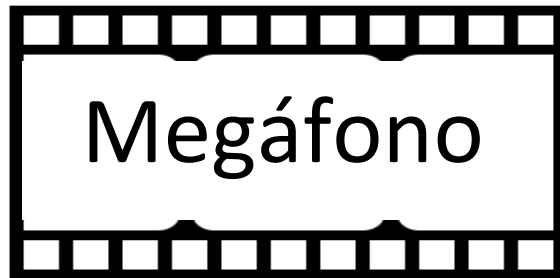


Fuente: [sandraylaeducacioninicial.blogspot.com](http://sandraylaeducacioninicial.blogspot.com)

ANEXO 28. Imágenes y tarjetas cine.

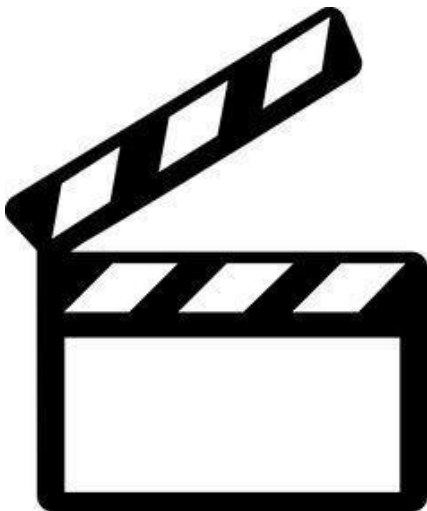


Fuente: pinterest.es



Fuente imagen: Word

Fuente tarjeta: elaboración propia



Fuente: flaticon.es



Fuente: flaticon.es

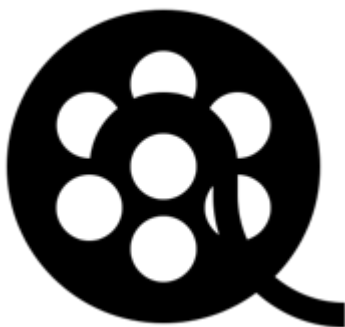




Fuente: pinterest.es



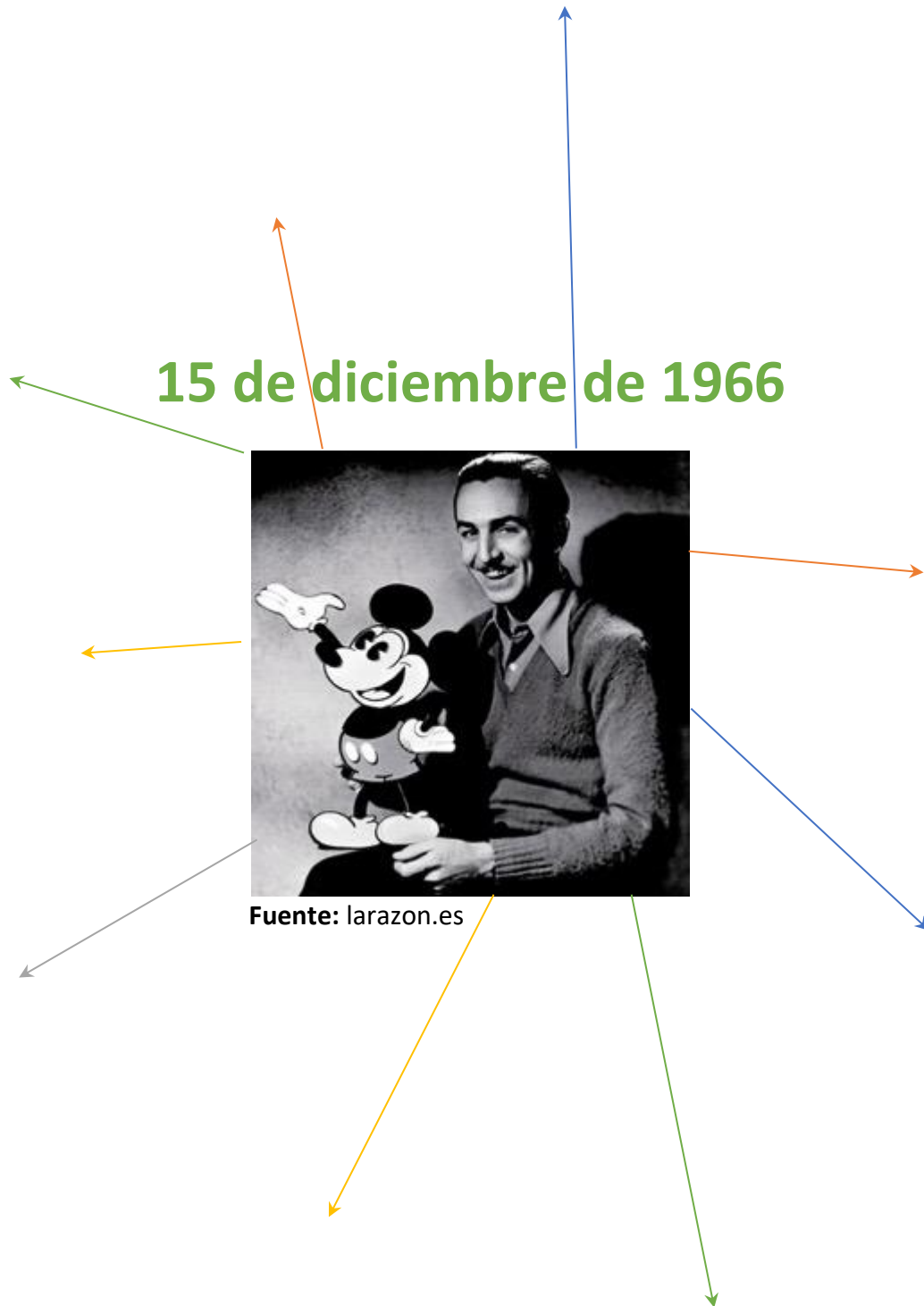
Fuente: diezmasuno.wordpress.com



Fuente: Word



ANEXO 29. Mapa conceptual Walt Disney



Fuente: elaboración propia

ANEXO 30. Teatro y personajes



Fuente: genial.guru



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es

ANEXO 31. Tarjetas personajes



Fuente: larazon.es



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es



Fuente: medium.com



Fuente: pinterest.es

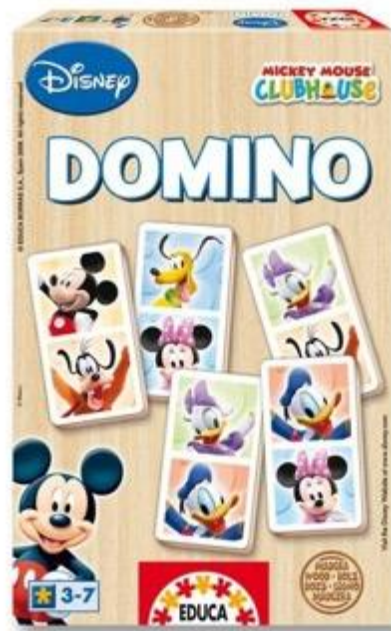


Fuente: stickpng.com



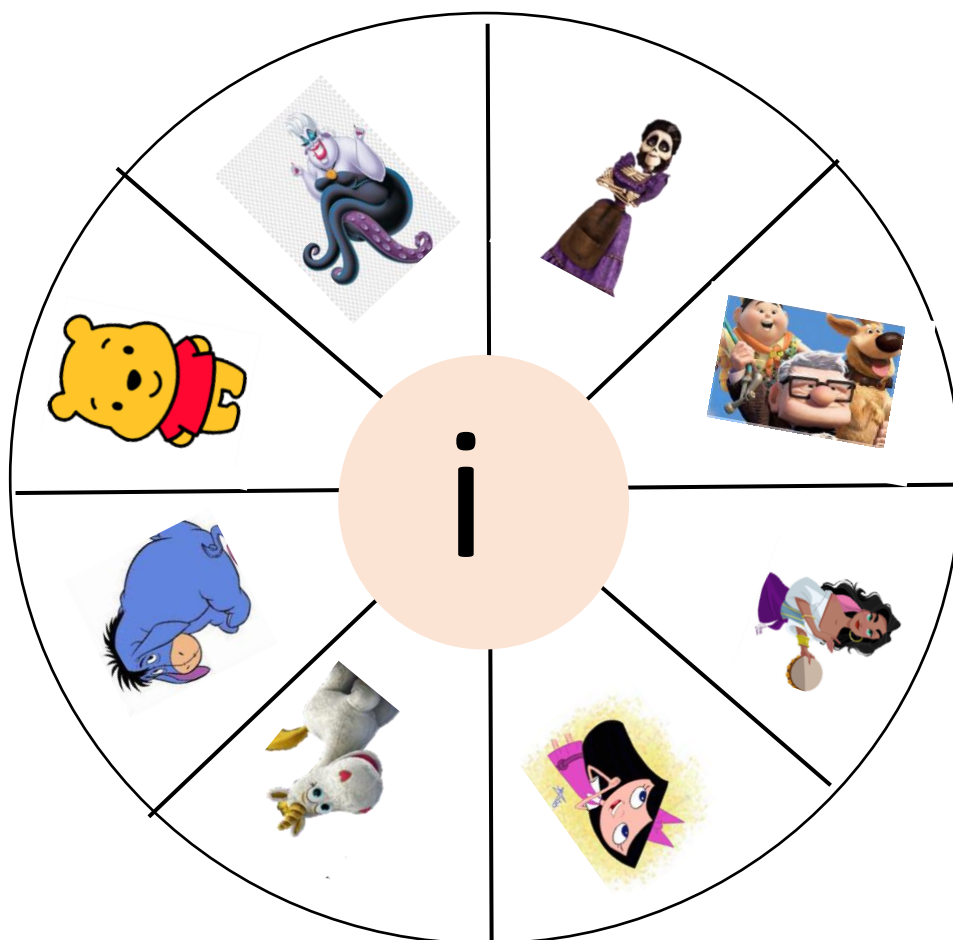
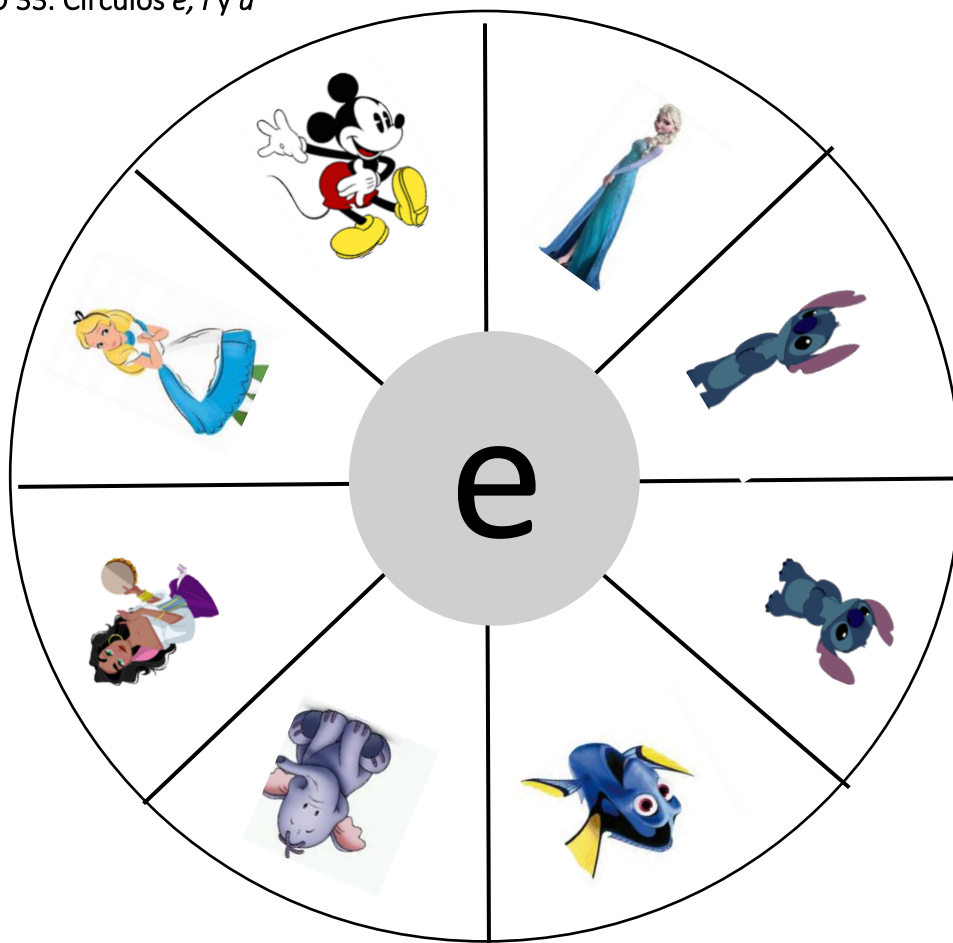
Fuente: amazon.com

ANEXO 32. Domino

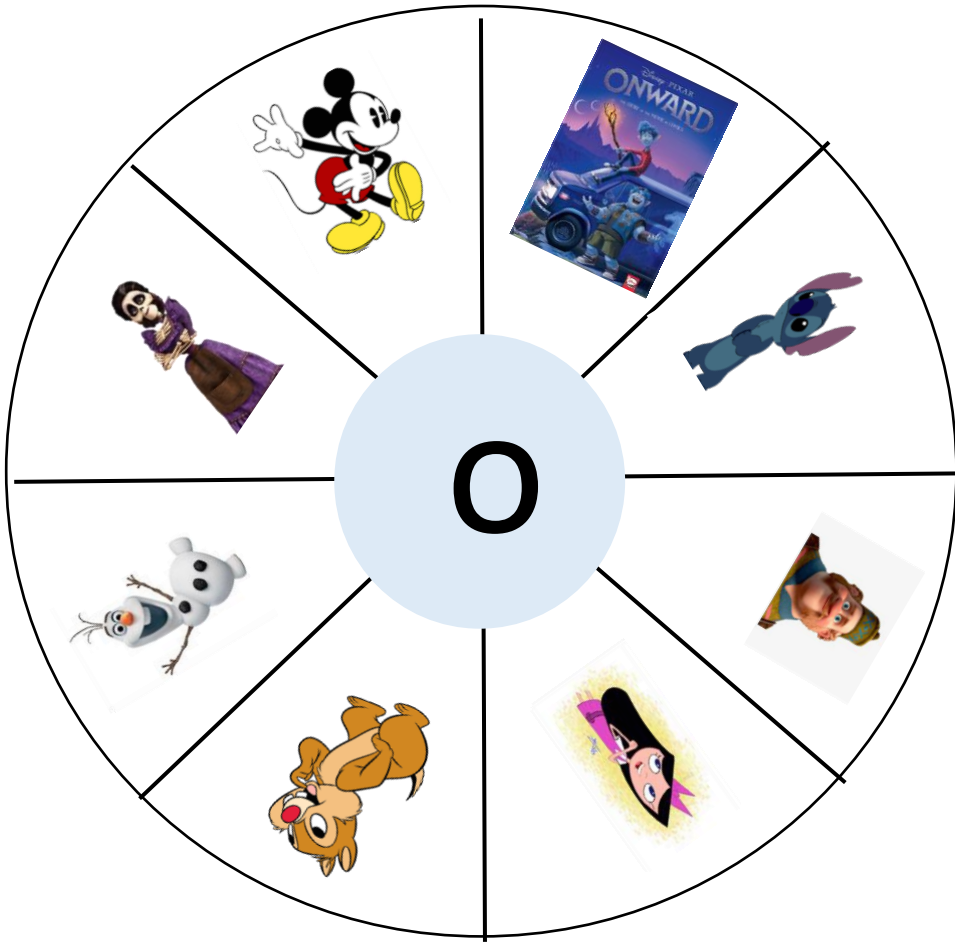


Fuente: [juguetespedrosa.es](http://juguetespedrosa.es)

ANEXO 33. Círculos e, i y u







ANEXO 34. Cámara



Fuente: amazon.com

Anexos unidad 1  
ANEXO 35. Pistas clase

Pista sobre 1



Pista sobre 2



Pista sobre 3



Pista sobre 4



Fuente cartel: [pinterest.es](https://www.pinterest.es)

Fuente puzle: elaboración propia

ANEXO 36. Decoración puerta



Fuente: pinterest.es



Fuente: colorearimagenes.net

ANEXO 37. Memory números

10

11

12

13



14



15



16



17



18



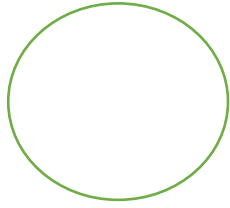
19



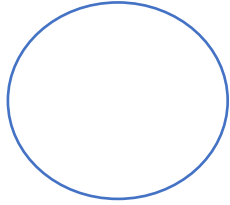
20

Fuente: elaboración propia

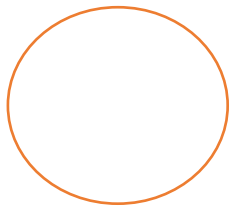
**Ma**



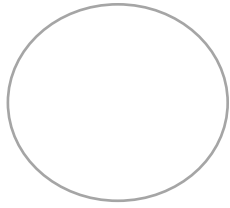
**Me**



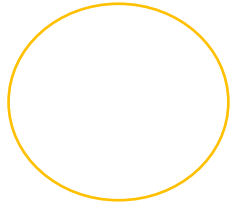
**Mi**



**Mo**



**Mu**



Ma

Mi

Mu

Me

Ma

Mi

Mo

Mo

Mo

Mu

Me

Mu

Mi

Ma



ANEXO 39. Flores



Fuente: [craftymorning.com](http://craftymorning.com)

ANEXO 40. Flashcard vocabulario



ANEXO 41. Flashcard vocabulario. Fuente: elaboración propia. Fuentes imágenes: pinterest.es



ANEXO 42. Flashcard música






ANEXO 43. Video números 10-20



Fuente: youtube.com

<https://www.youtube.com/watch?v=lUy96iM6gCc>

ANEXO 44. Juego con la letra *m*

		 Fuente: dondeir.com
Ma	Ma	Ma
Me	Me	Me
Mi	Mi	Mi
Mo	Mo	Mo
Mu	Mu	Mu

ANEXO 45. Foto guitarra



Fuente: [facilysencillo.es](http://facilysencillo.es)

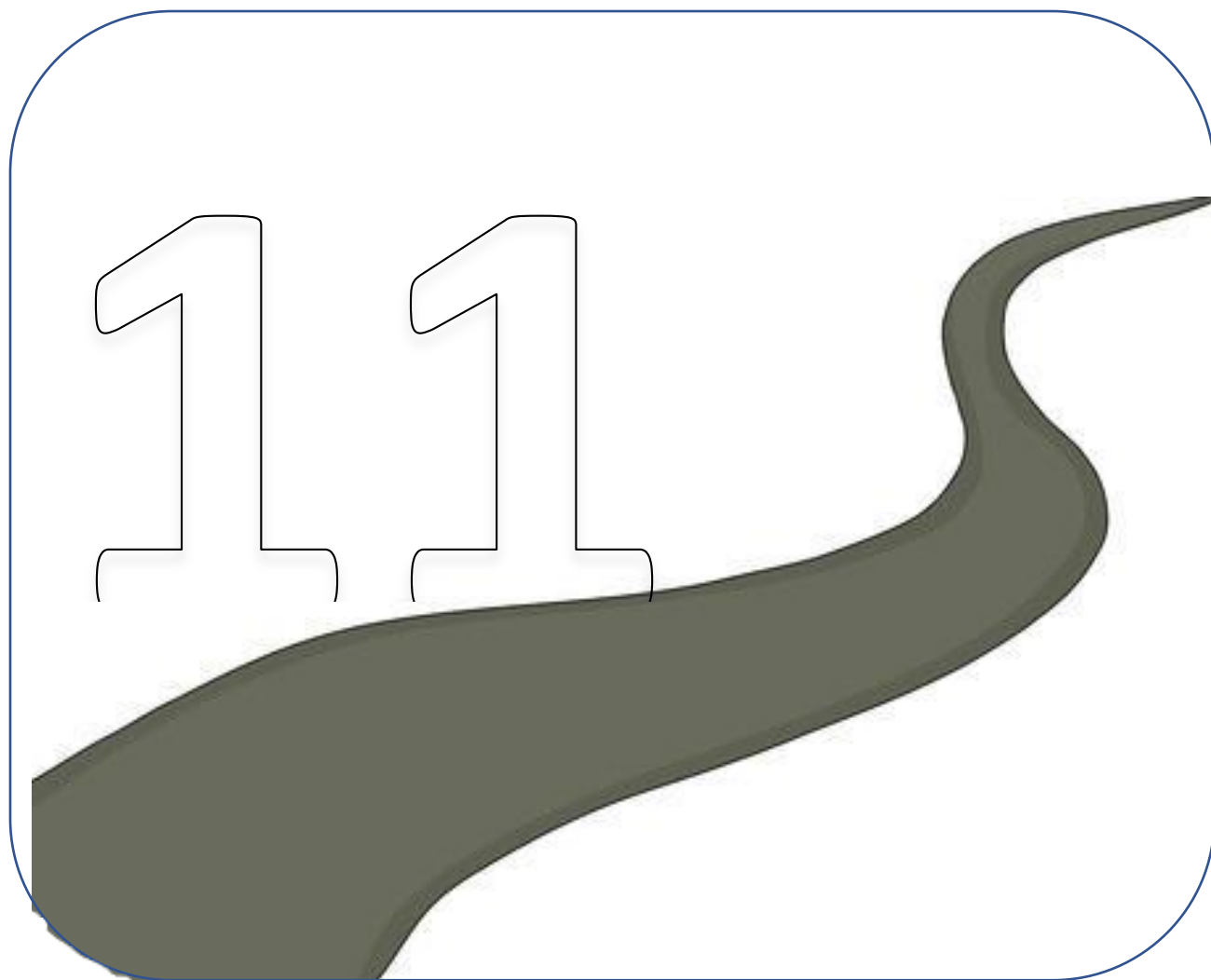
ANEXO 46. Ejercicios con tapones



Fuente: [imageneseducativas.com](http://imageneseducativas.com)



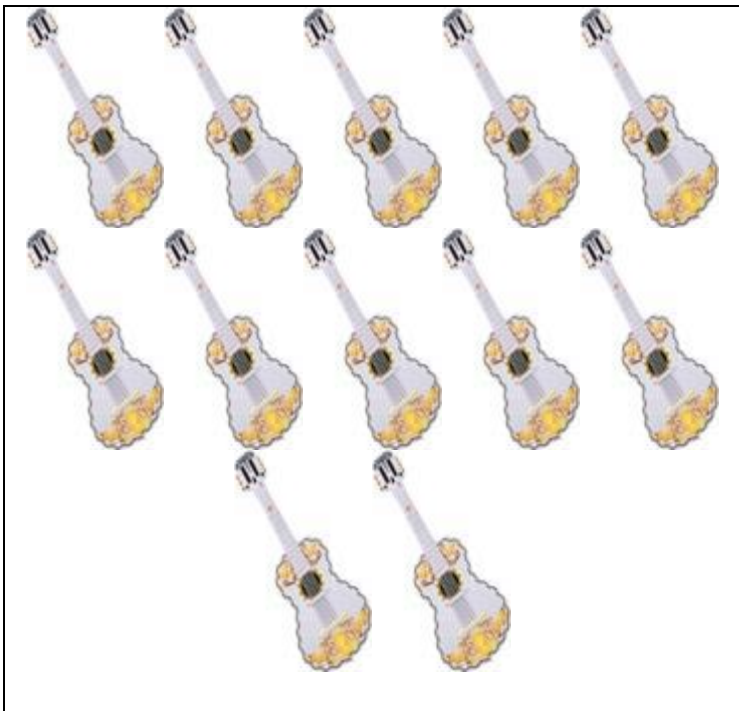
ANEXO 47. Ficha números

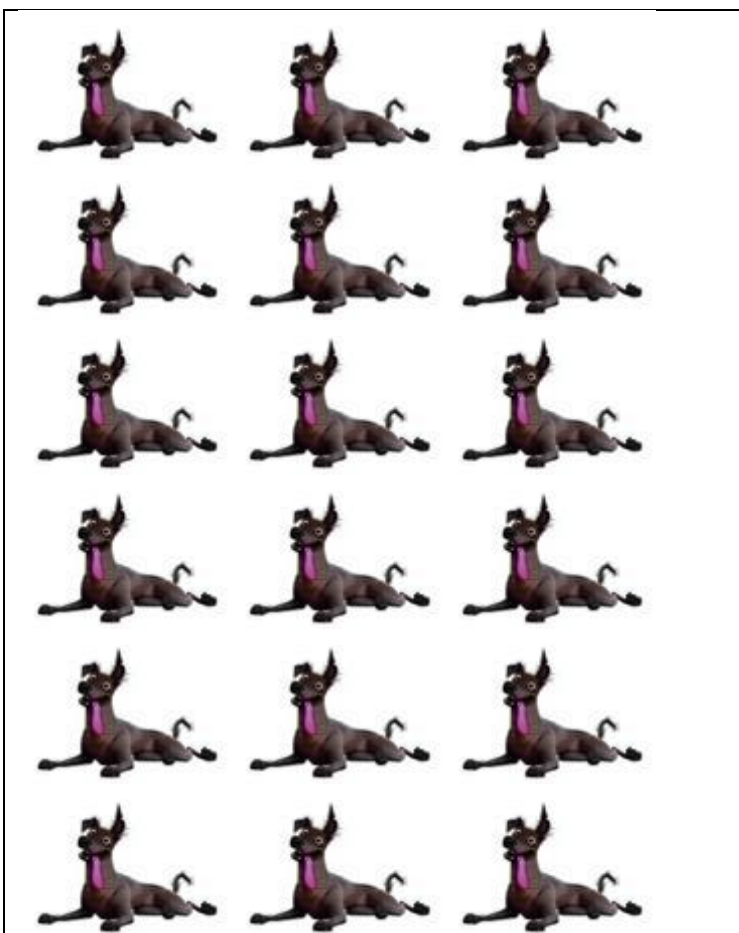


**Fuente:** camino:es.123rf.com

**Fuente ficha:** elaboración propia

ANEXO 48. Flashcard vocabulario

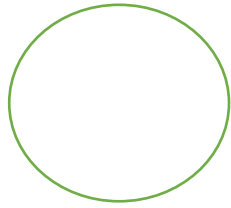
	3
	12
	20

	18
	7
	16

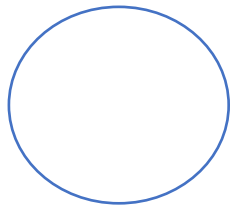
Fuente: elaboración propia

ANEXO 49. Juego de sílabas. Fuente: elaboración propia

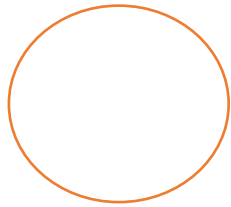
**Pa**



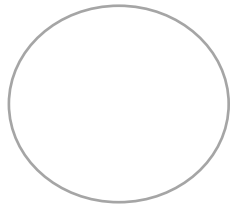
**Pe**



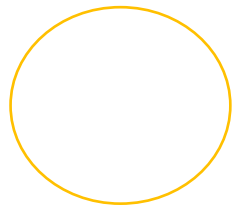
**Pi**



**Po**



**Pu**



Pa

Pi

Pu

Pe

Pa

Pi

Po

Po

Po

Pu

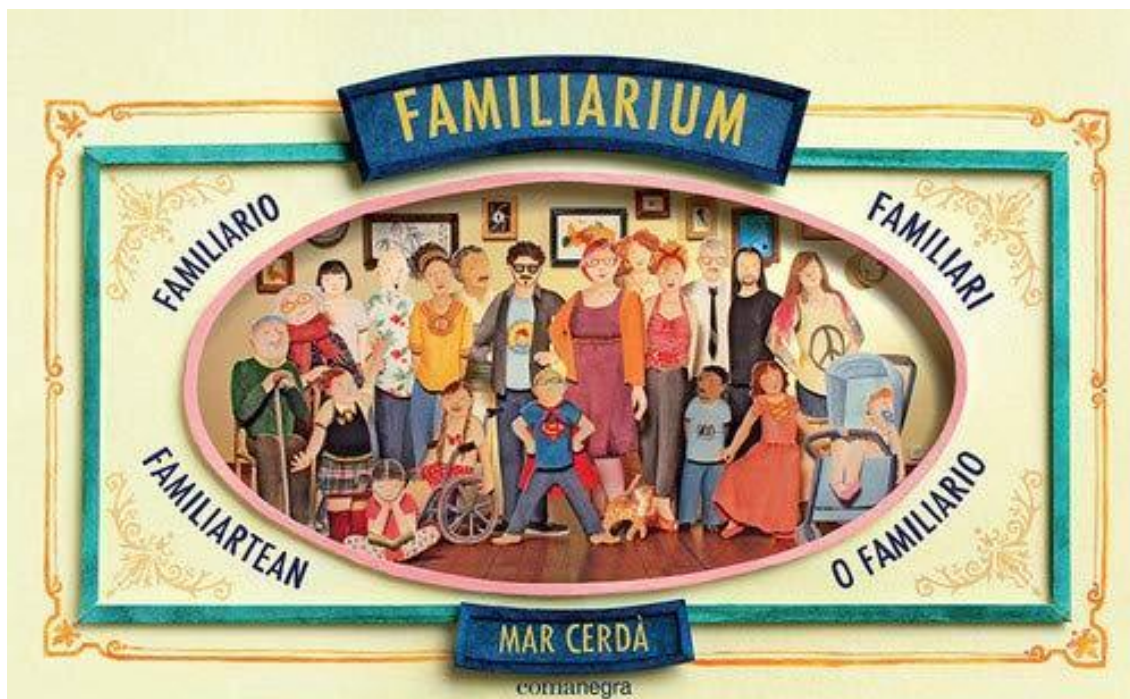
Pe

Pu

Pi

Pa

ANEXO 50. *Cuento Familiarium*



Fuente: amazon.com

## ANEXO 51. Explicación alebrije

### LOS ALEBRIJES DE COCO



En la idea de alebrije que aparece en la película de Coco se mezclan diferentes componentes de la cultura mexicana. Los alebrijes son elementos importantes del arte popular mexicano. Hay dos tipos de alebrijes, los alebrijes inspirados en el sueño pesadillesco del artesano Pedro Linares que están hechos con la técnica del papier-mâché o cartonearía, y los de madera tallada de las comunidades zapotecas del estado de Oaxaca. **5**

Don Pedro Linares y su familia se dedicaban a hacer Judas, los grandísimos diablos de cartón que se queman en sábado de Gloria en diferentes lugares de México y que se pueden ver representados en algunos cuadros y fotografías de Diego Rivera y Frida Kahlo.

Un día don Pedro cayó enfermo. Durante su enfermedad tuvo un sueño febril en el que vio monstruos coloridos y escuchó que repetían incesantemente una palabra "¡Alebrije! ¡Alebrije!". Tras este evento y después de contar a los suyos su perturbador sueño, don Pedro dedicó su vida a representar los monstruos que vio en sueños mediante su trabajo artesanal. A partir de entonces, él y su familia crean piezas muy originales, verdaderas obras de arte, coloridas, extrañas, fascinantes y a veces perturbadoras. Los alebrijes son monstruos coloridos que están formados por partes de diferentes animales: cuerpo de pez, cabeza de garza, patas de avestruz, alas de dragón, cuernos de venado y con tantos colores como tu imaginación pueda llegar a visualizar. **10** **15**

Por otro lado, están los alebrijes tallados en madera de copal, el mismo árbol aromático cuya corteza se quema en las ofrendas de Día de Muertos. Estas figuritas talladas en madera de copal y teñidas también con tintes completamente naturales, son típicas de algunos pueblos oaxaqueños, de origen zapoteco, como San Martín Tijalcate. En este caso los artesanos zapotecos buscaban representar en sus figuritas talladas a los "nahuales". Los nahuales, en la tradición zapoteca, son los guías espirituales, los espíritus protectores que acompañan a cada persona al llegar a este mundo. Según los zapotecas, el nahual nos guía a lo largo de toda nuestra existencia, tanto en el plano físico como en el más allá, pues es nuestro vínculo con lo sagrado. **20**

Pero entonces, ¿por qué se les llama alebrijes y no nahuales a estas figuritas talladas? Con la incursión y éxito de los alebrijes de Linares, se empezó a extender este nombre también a las figuritas talladas en madera de copal. Ambas artesanías son preciosas y coloridas, quizá los alebrijes de copal sean un poco más simples en su línea, pues mezclan un menor número de elementos, algunos incluso siguen la silueta de un solo animal, pero alado o simplemente con patrones pintados de flores y otros elementos de la naturaleza de importancia simbólica en la cultura zapoteca. **25**

Hay un último elemento cultural que también se ve representado en Coco a través de los alebrijes y es la creencia de los aztecas o mexicas de que para cruzar el río del inframundo, el primer nivel para llegar al Mictlán, el lugar del descanso eterno, se necesitaba la ayuda y guía de un perro, un xoloitzcuintle. Se dice que los xoloitzcuintles esperaban a la orilla del río a las personas que les han hecho algún bien. Por esa razón, esta raza de perro era muy venerada entre los Aztecas y hoy se la considera un símbolo de la ciudad de México. Por toda esta mezcla de elementos, Pepita y Dante tienen un papel tan importante en la trama de la película. **30**

Fuente: profedeele.es

ANEXO 52. Tablero partes del cuerpo

	1	2	3	4	5	6
C U E R P O	 El jaguar	 El coyote	 La lagartija escamosa	 El teporingo	 El borrego	 El xoloitzcuintle
C A B E Z A	 El escarabajo	 El ajolote	 El ocelote	 El armadillo	 El tapir	 El flamenco
A L A S	 El murciélago	 El águila	 La mariposa	 La guacamaya	 La luciérnaga	 El colibrí
P A T A S	 El chapulín	 La tortuga	 El flamenco	 El hocofaisán	 El águila	 El venado
C O L A	 La guacamaya	 El quetzal	 El oso hormiguero	 El cacomixtle	 La iguana	 El coyote

Fuente: profedeele.es

ANEXO 53. Lapbook *Coco*



Fuente: unapizcadeeducacion.com

ANEXO 54. Números y domino



Fuente: pinterest.es



ANEXO 55. Ficha *m*



iguel



erro



amá



ie

ANEXO 56. Fichas *m* y *p*. Fuente fichas: elaboración propia



p



p

p



p



pi



p

pa pa pa pa pa pa  
pe pe pe pe pe pe  
pi pi pi pi pi pi  
po po po po po po  
pu pu pu pu pu pu

Fuente: edufichas.com



ma

me



Fuente: pinterest.com

mo

m



Fuente: pinterest.es



Fuente: pinterest.es

mu

mi

ma ma ma ma ma ma

me me me me me me

mi mi mi mi mi mi

mo mo mo mo mo mo

mu mu mu mu mu mu

Fuente: edufichas.com

ANEXO 57. Bingo

12		
	15	18
10		
12		
	20	17

13



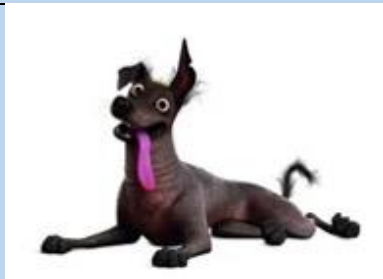
16



11

15

19



14

19



20

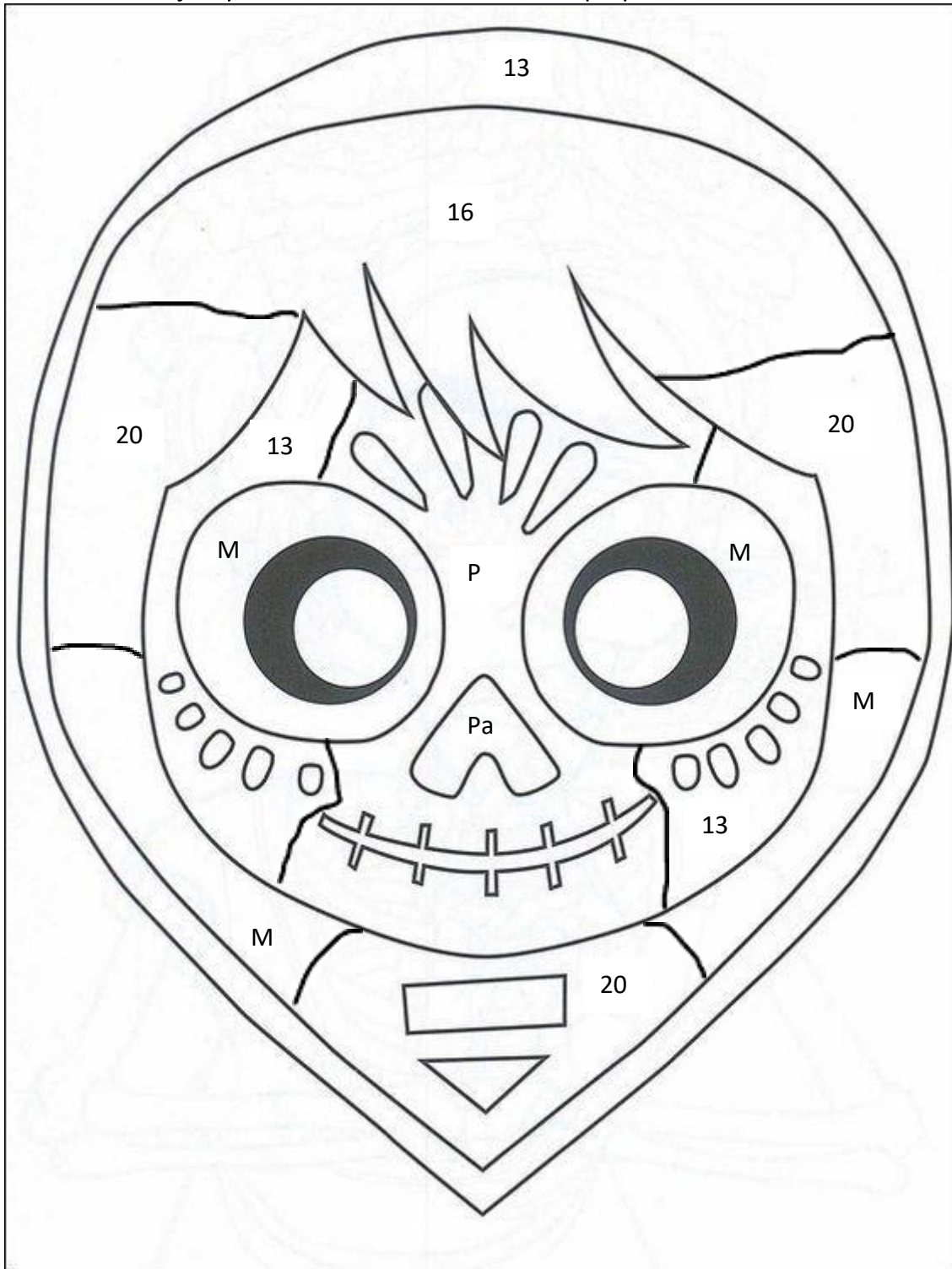
17

11



14

ANEXO 58. Dibujo leyenda. Fuente ficha: elaboración propia



**Fuente:** actividades.websincloud.com

13: Rojo

M: verde

P: naranja

20: azul

16: marrón

Pa: negro

Me: amarillo

Anexos unidad 4  
ANEXO 59. Botes de arena



Fuente: charhadas.com

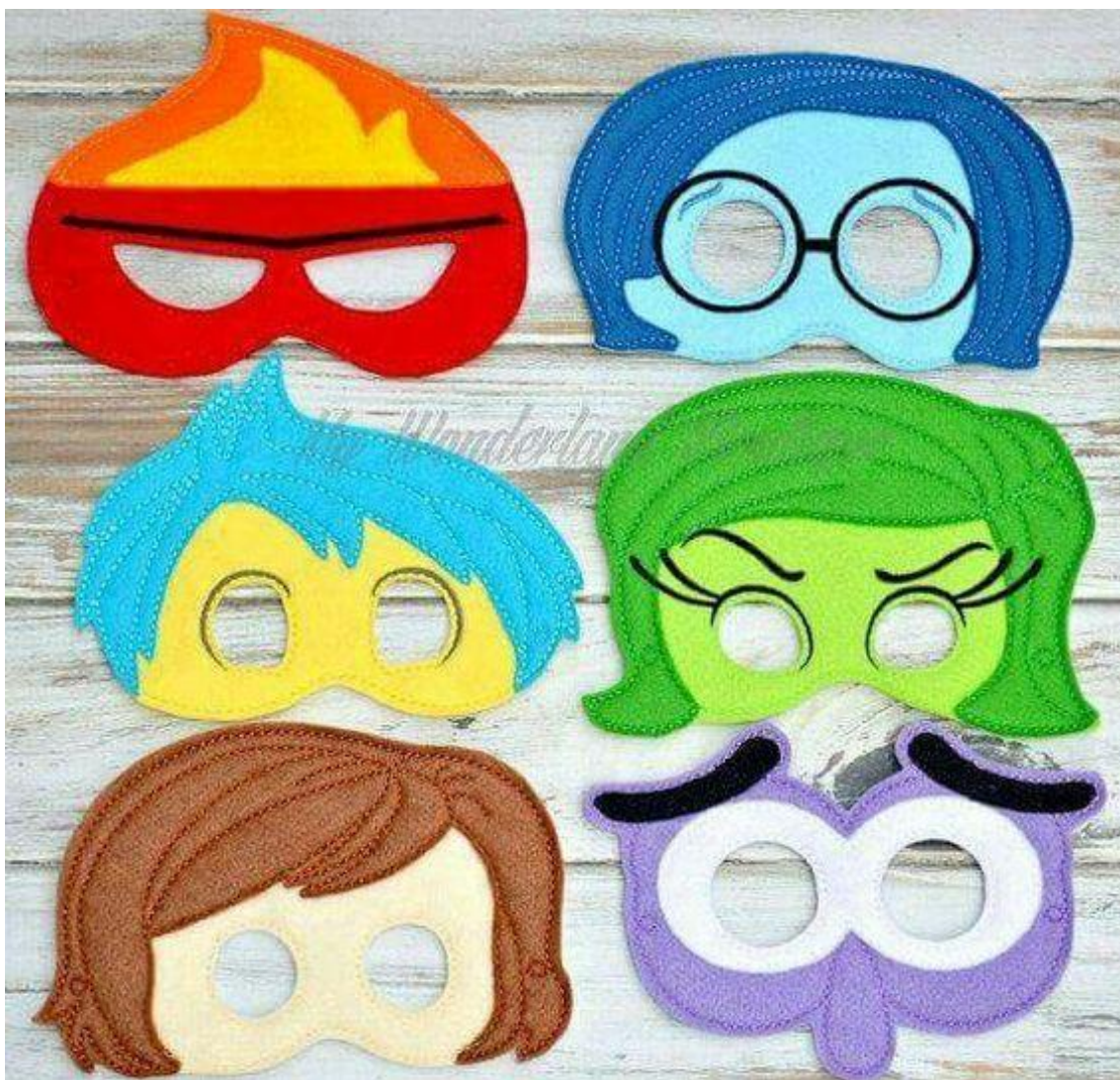


ANEXO 60. Emociómetro



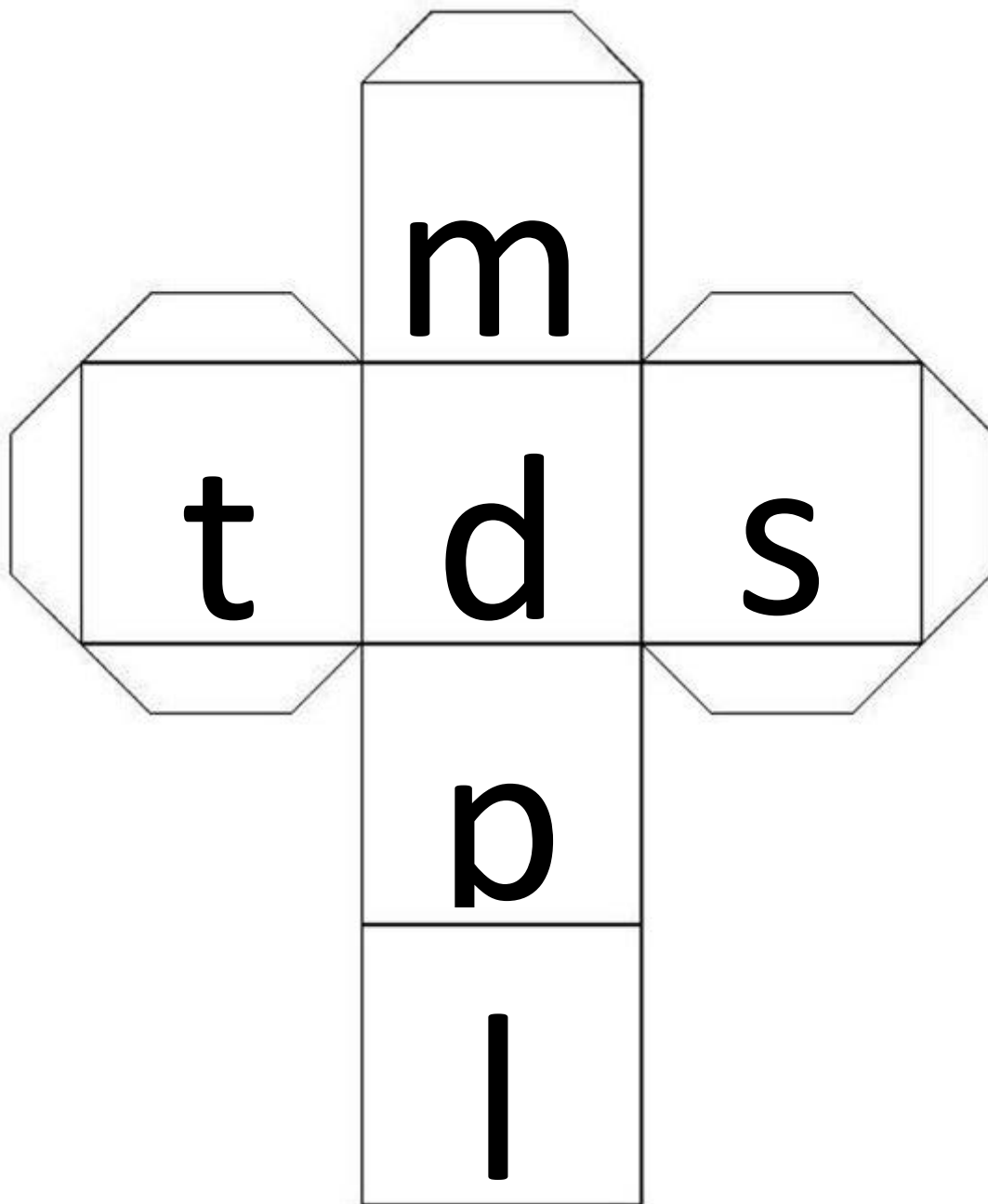
Fuente: twitter.com

ANEXO 61. Caretas personajes *Del revés*



Fuente: [pinterest.es](https://pinterest.es)

ANEXO 62. Dado letras



Fuente dado vacío: [maestrosdeaudicionylenguaje.com](http://maestrosdeaudicionylenguaje.com)

Fuente dado completo: elaboración propia

ANEXO 63. Nieve de colores

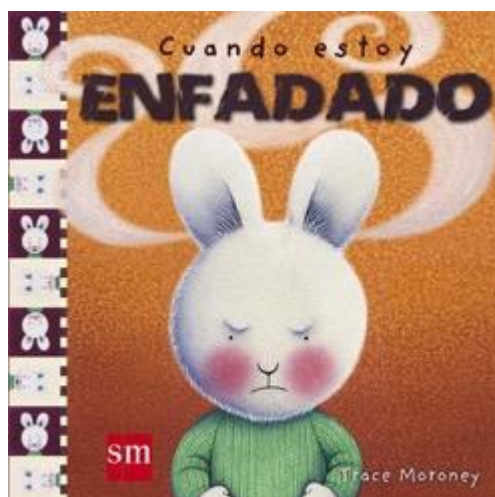


Fuente: [guiainfantil.com](http://guiainfantil.com)

ANEXO 64. Elementos caja rabia



Fuente: amazon.com



Fuente: literaturasm.com



Fuente: amazon.com

ANEXO 65. Actividad simetría



Fuente: [dondenaceelarcoirisblog.wordpress.com](http://dondenaceelarcoirisblog.wordpress.com)

ANEXO 66. Casas de letras

m	

t	

d	



Fuente imágenes: pinterest.es

ANEXO 67. Canción *La Yenka*



**Fuente:** youtube.com

<https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ>



ANEXO 68. Ficha guantes

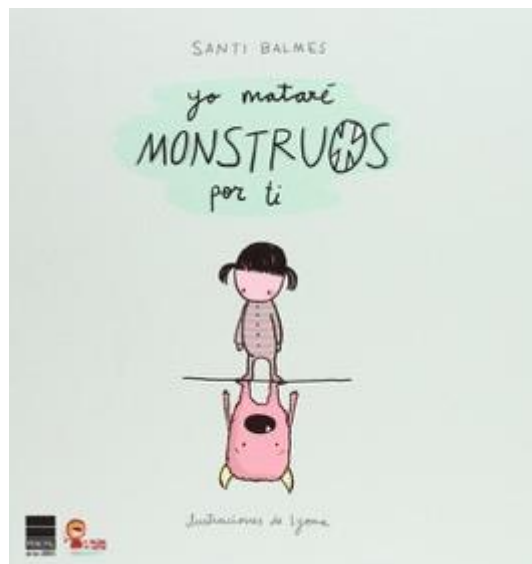


Fuente: educahogar.net

ANEXO 69. Elementos caja miedo

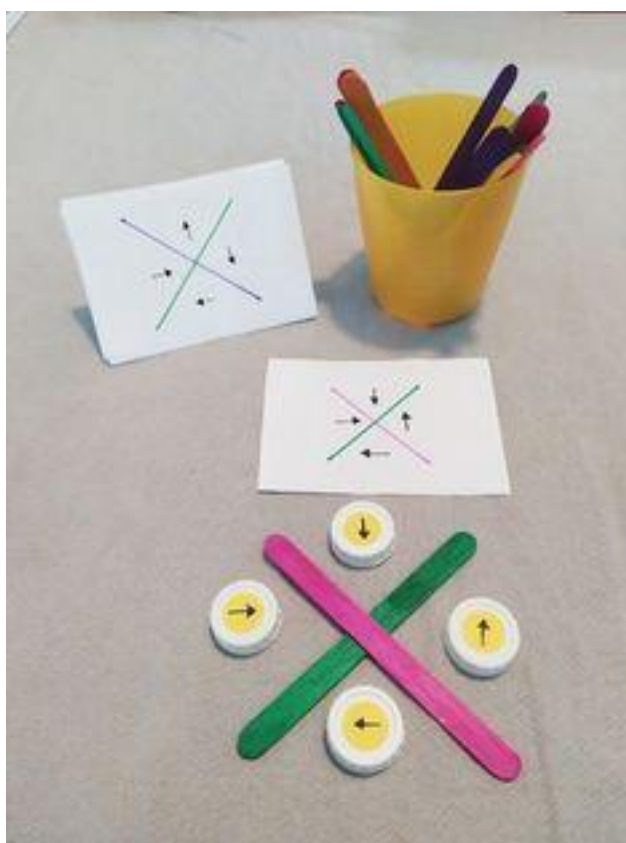


Fuente: amazon.com



Fuente: amazon.com

ANEXO 70. Juego direcciones



Fuente: educahogar.net

ANEXO 71. Juego caras



Fuente: vks-klimtoren.be

ANEXO 72. Cancion *The feelings song*



Fuente: youtube.com

<https://www.youtube.com/watch?v=-J7HcVLsCrY&t=21s>

ANEXO 73. Libro emociones



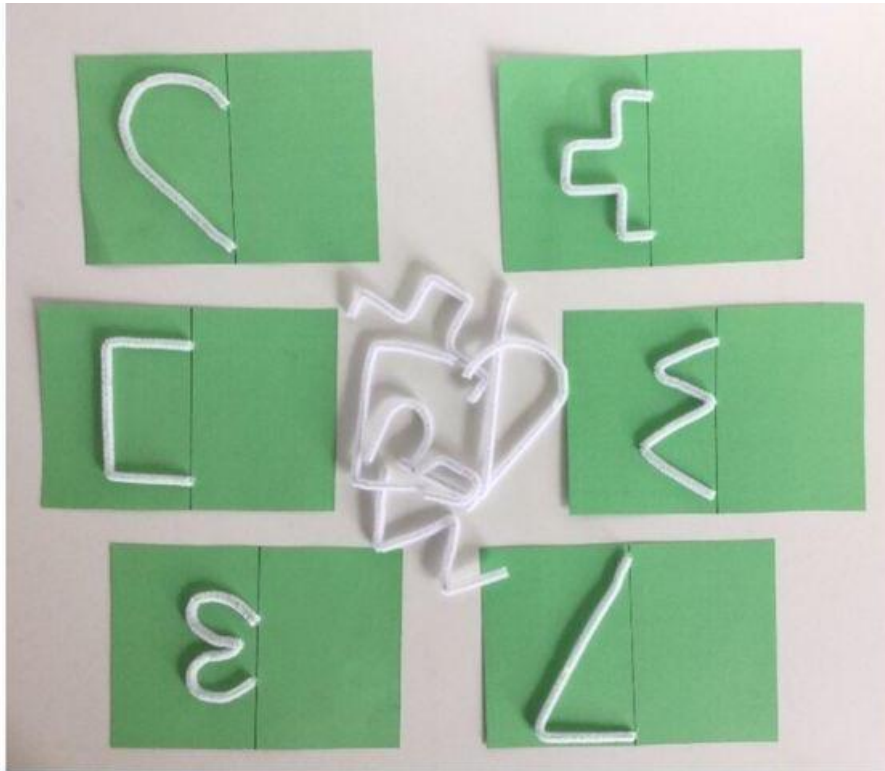
Fuente: [stlouiscenferforplaytherapytraining.blogspot.com](http://stlouiscenferforplaytherapytraining.blogspot.com)

ANEXO 74. Juego sombras



Fuente: parents.com

ANEXO 75. Juego limpiapipas



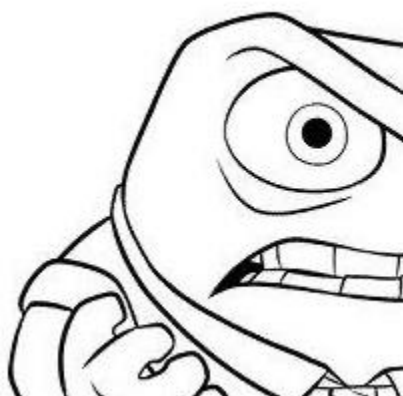
Fuente: [pinterest.es](https://www.pinterest.es)



ANEXO 76. Ficha simetría



Fuente: [atendiendonecesidades.blogspot.com](http://atendiendonecesidades.blogspot.com)



Fuente: [pinteres.es](http://pinteres.es)



Fuente: [dibujosparacolorear.eu](http://dibujosparacolorear.eu)

ANEXO 77. Ficha pegatinas



Fuente: educahogar.net

ANEXO 78. Tapones con texturas



Fuente: [aulateadelossoles.blogspot.com](http://aulateadelossoles.blogspot.com)

ANEXO 79. Caras en carpetas de plástico



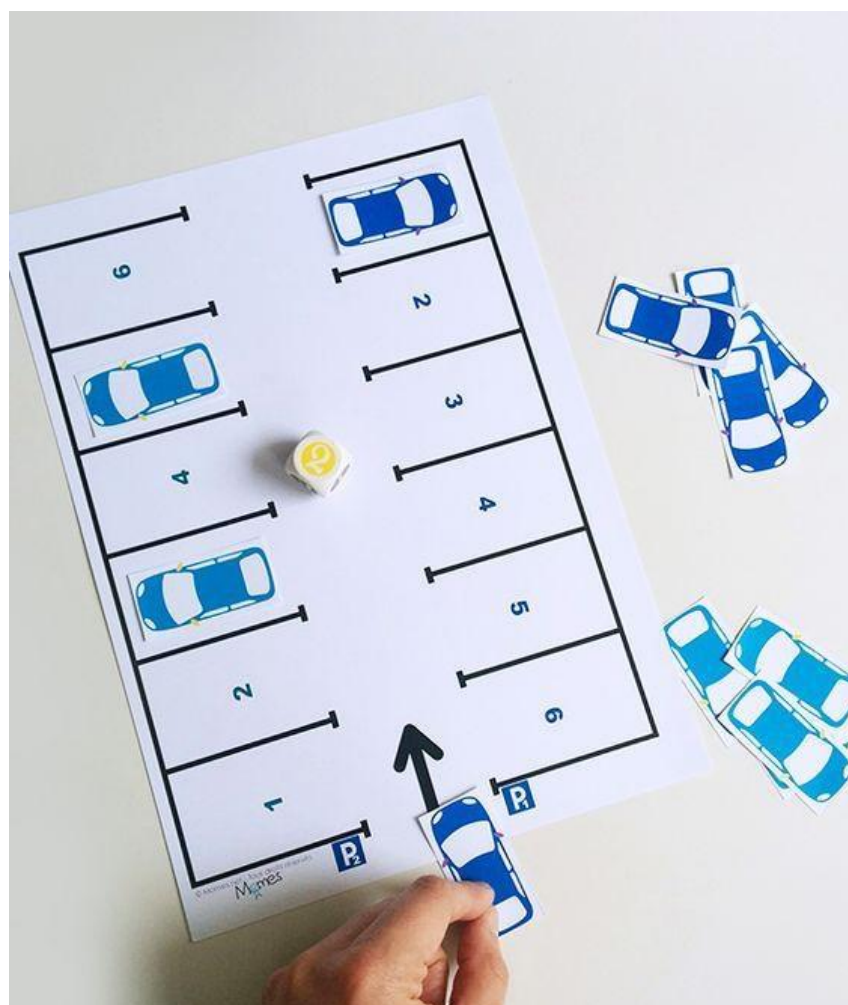
Fuente: raisingdragons.com

ANEXO 80. Muñecos de la película



Fuente: pequeocio.com

ANEXO 81. Actividad para aparcar



Fuente: momes.net

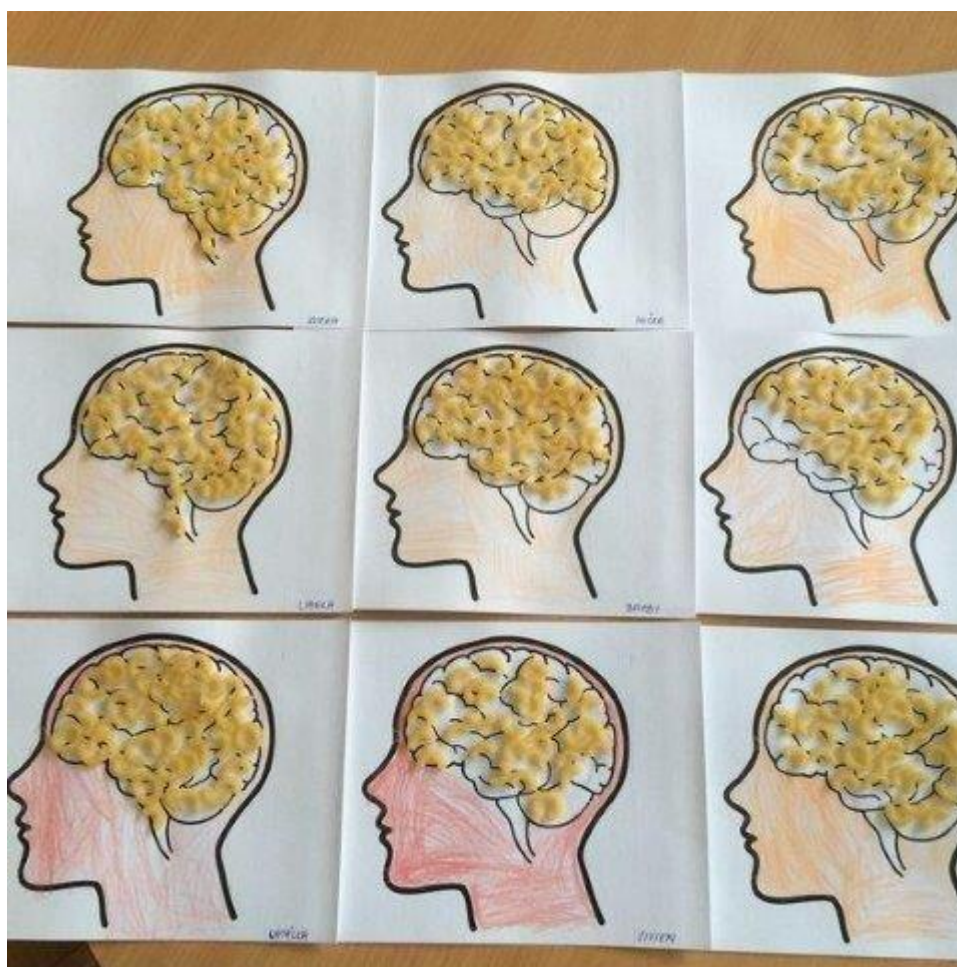
ANEXO 82. Ficha derecha e izquierda



Fuente: pinterest.es



ANEXO 83. Ficha cerebro



Fuente: alunoon.com.br

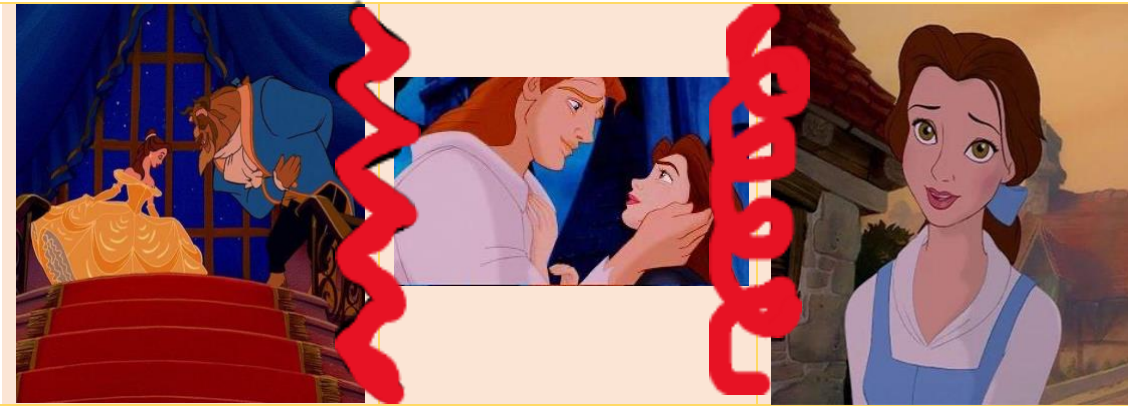


Anexos unidad 8  
ANEXO 84. Máquina de sumar



Fuente: playbuzz.com.

ANEXO 85. Secuencia película



Fuente: playbuzz.com. Fuente: hedisneyprincess.tumblr.com. Fuente: okchicas.com

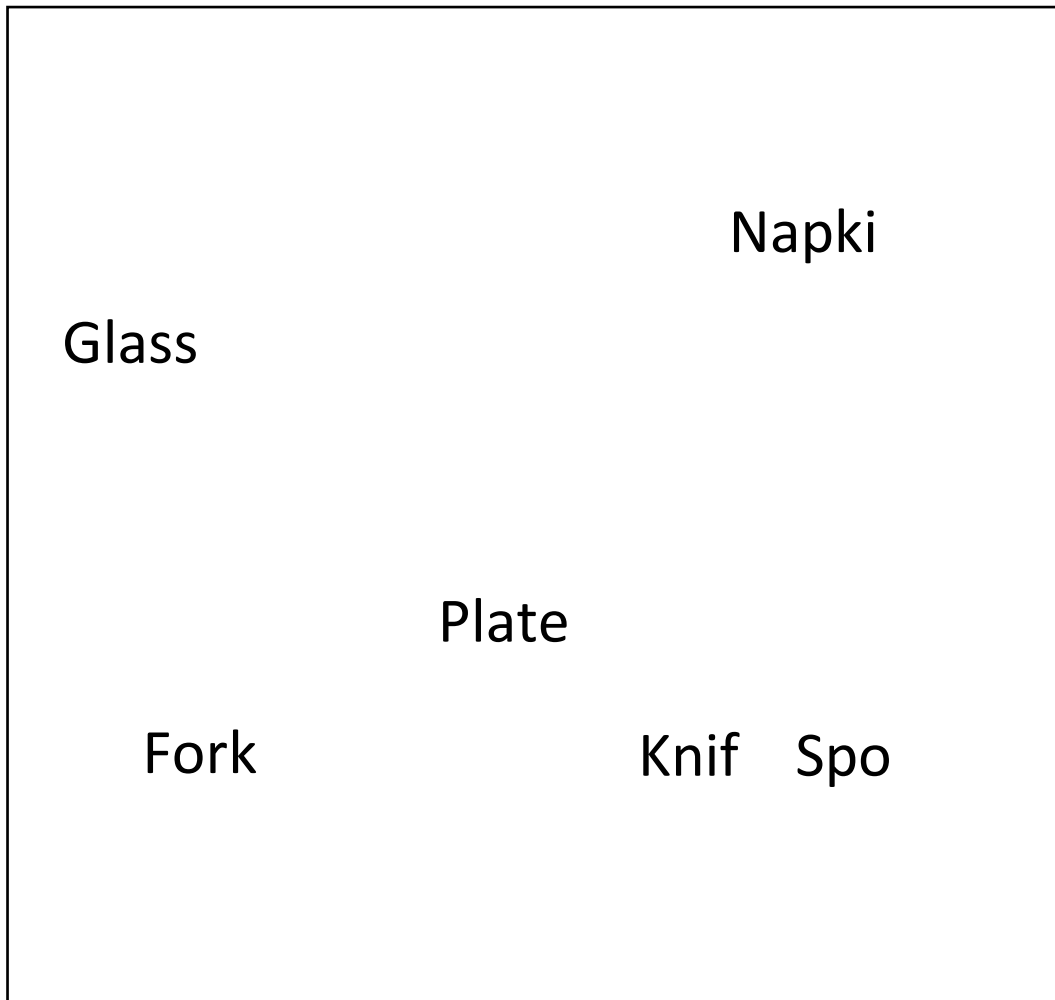
ANEXO 86. Canción ¡Qué festín!



Fuente: psicocine.com

[https://www.youtube.com/watch?v=5N9EjrWxH\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=5N9EjrWxH_M)

ANEXO 87. Ficha cubiertos



**Fuente:** elaboración propia

ANEXO 88. Foto tormenta de nieve



**Fuente:** [onelittleproject.com](http://onelittleproject.com)

ANEXO 89. Reloj Montessori



Fuente: mumucho.com

ANEXO 90. Sumas y material para sumar

$$3 + 2$$

$$5 + 1$$

$$7 + 2$$

Fuente: elaboración propia

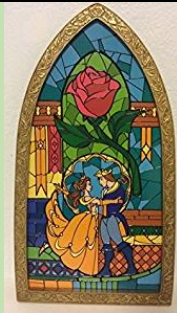


Fuente: [revistabarbiana.com](http://revistabarbiana.com)

ANEXO 91. Tarjetas lugares, personajes y objetos



**Varita**



Fuente: amazon.es

**Vidriera**



Fuente: pinterest.es

**Vestido**



Fuente: frikimaestro.com

**Valle**



Fuente: stickpng.com

**Las Vegas**



Fuente: flaticon.es

**Verano**



Fuente: loopian.com

**Vaca**



Fuente: pinterest.es

**Vaquero**



Fuente: freepik.es

**Vikingo**

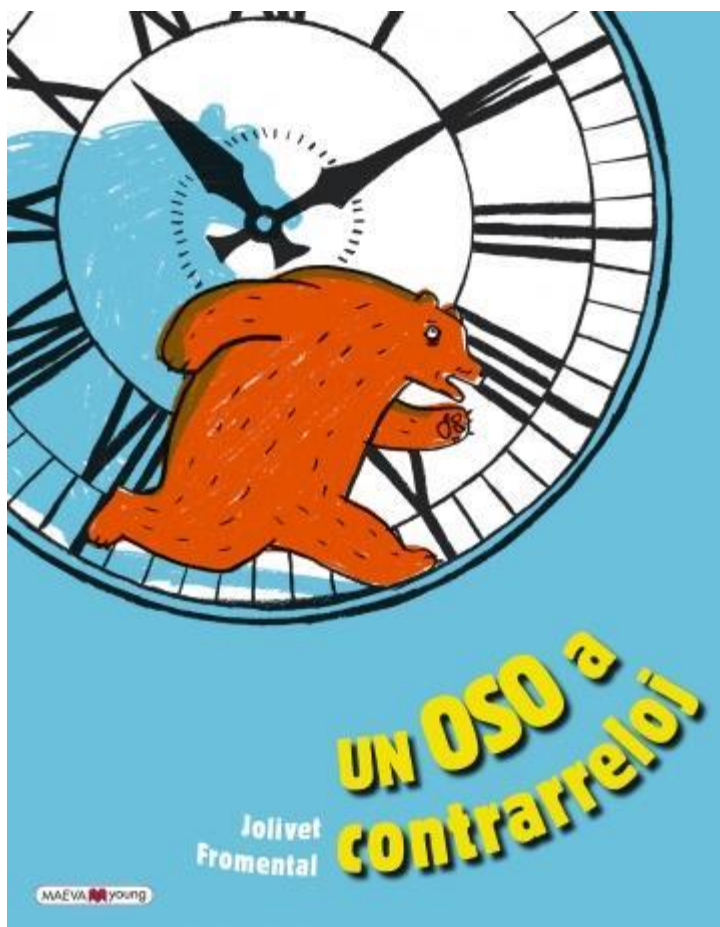


ANEXO 92. Din Don



Fuente: [theinspirationedit.com](http://theinspirationedit.com)

ANEXO 93. Libro *Un Oso contra reloj*



Fuente: [maeva.es](http://maeva.es)

ANEXO 94. Actividad horas



Las diez y

La una en

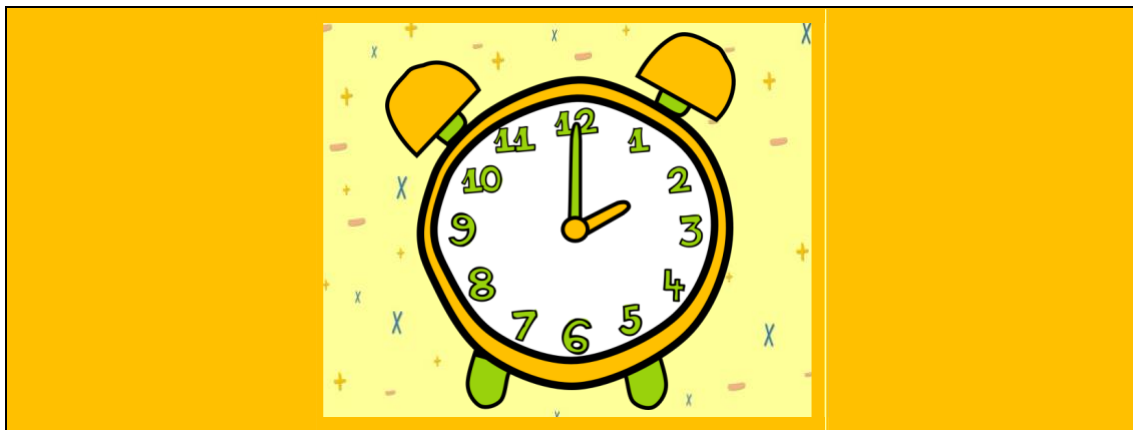
Las ocho y

Las cuatro en

**Fuente imágenes:** unapizcadeeducacion.com

**Fuente actividad:** elaboración propia

ANEXO 95. Ficha horas



Las nueve y media	Las dos en punto	Las tres en punto	Las seis y media
-------------------	------------------	-------------------	------------------



Las dos y media	Las ocho en punto	Las cuatro en punto	Las ocho y media
-----------------	-------------------	---------------------	------------------

Fuente imágenes: unapizcadeeducacion.com

Fuente actividad: elaboración propia

ANEXO 96. Canción La Bella y la Bestia



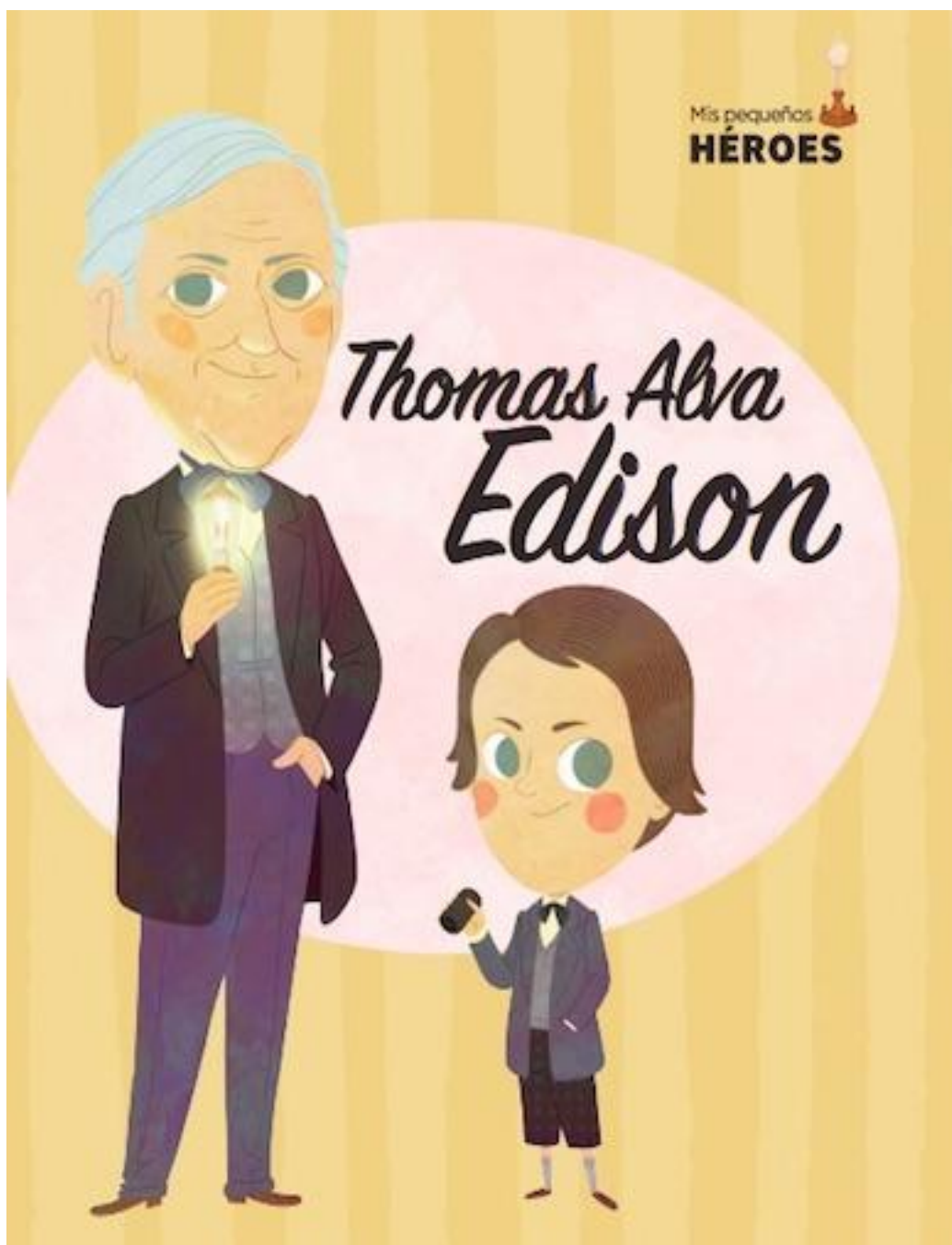
Fuente: youtube.com

<https://www.youtube.com/watch?v=uPdW56zJXZU>

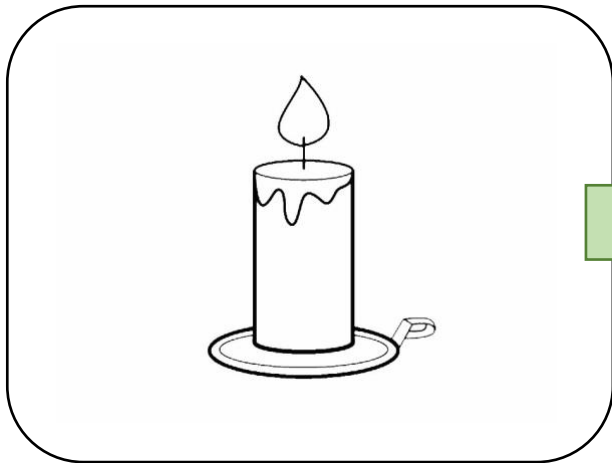
ANEXO 97. Signos para la percusión



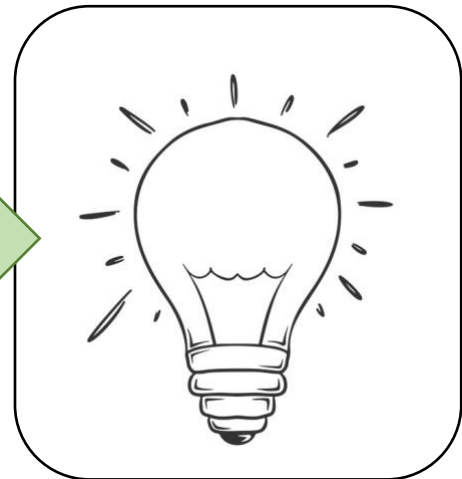
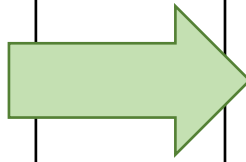
Fuente: regolinomusic.com



Fuente: [salvat.com](http://salvat.com)



Fuente: conmishijos.com



Fuente: freepik.es

Antes usábamos la

Ahora usamos la



ANEXO 100. Máquina resta



Fuente: teacherspayteachers.com

ANEXO 101. Cartas v o b

		E	L	L	A
					
		A	C	A	
					
		A	L	L	E
					

ANEXO 102. Huellas

Huellas Bella



**Fuente:** es.123rf.com  
Huellas Bestia



**Fuente:** pinterest.es

Huellas Gastón



Fuente: freepng.es

ANEXO 103. Ficha medidas

	Alumno 1	Alumno 2
<b>Huella Bella</b>		
<b>Huella Bestia</b>		
<b>Huella Gastón</b>		
<b>Mis manos</b>		
<b>Cuerda</b>		
<b>Cinta métrica</b>		

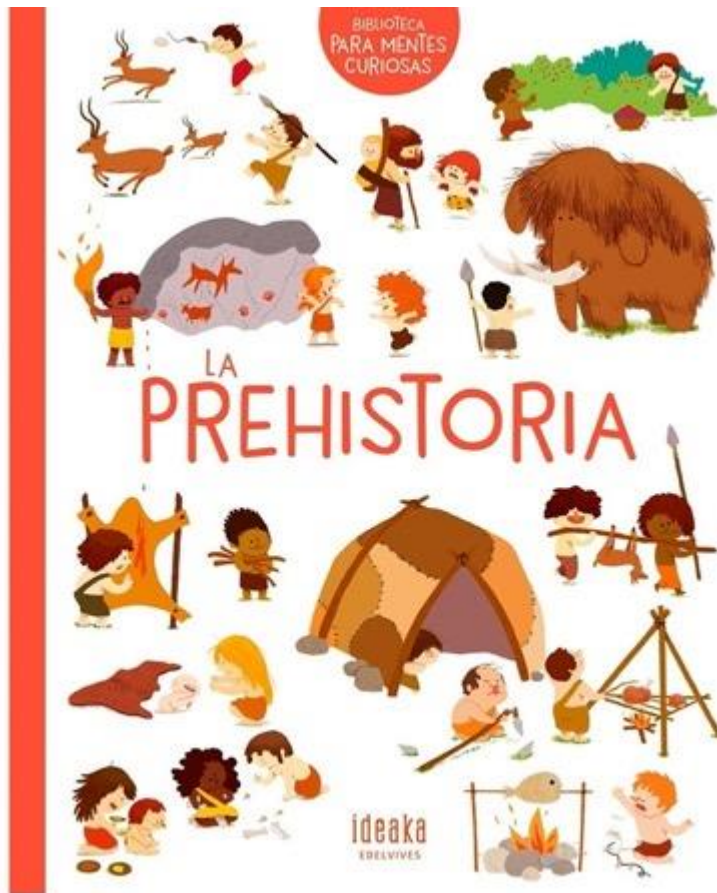
Fuente: elaboración propia

ANEXO 104. Ejemplo caja explosiva



Fuente: youtube.com

ANEXO 105. Libro *La Prehistoria: biblioteca para mentes curiosas*



Fuente: [abrecuentos.com](http://abrecuentos.com)

ANEXO 106. Ficha sobre el fuego

 Fuente: abrecuentos.com		<b>Calentarse.</b>
		<b>Iluminar.</b>
		<b>Cocinar.</b>

Fuente imágenes: Word

Fuente ficha: elaboración propia



ANEXO 107. Juego formar palabras



Fuente: toddleratplay.com

ANEXO 108. Juego coger cartas

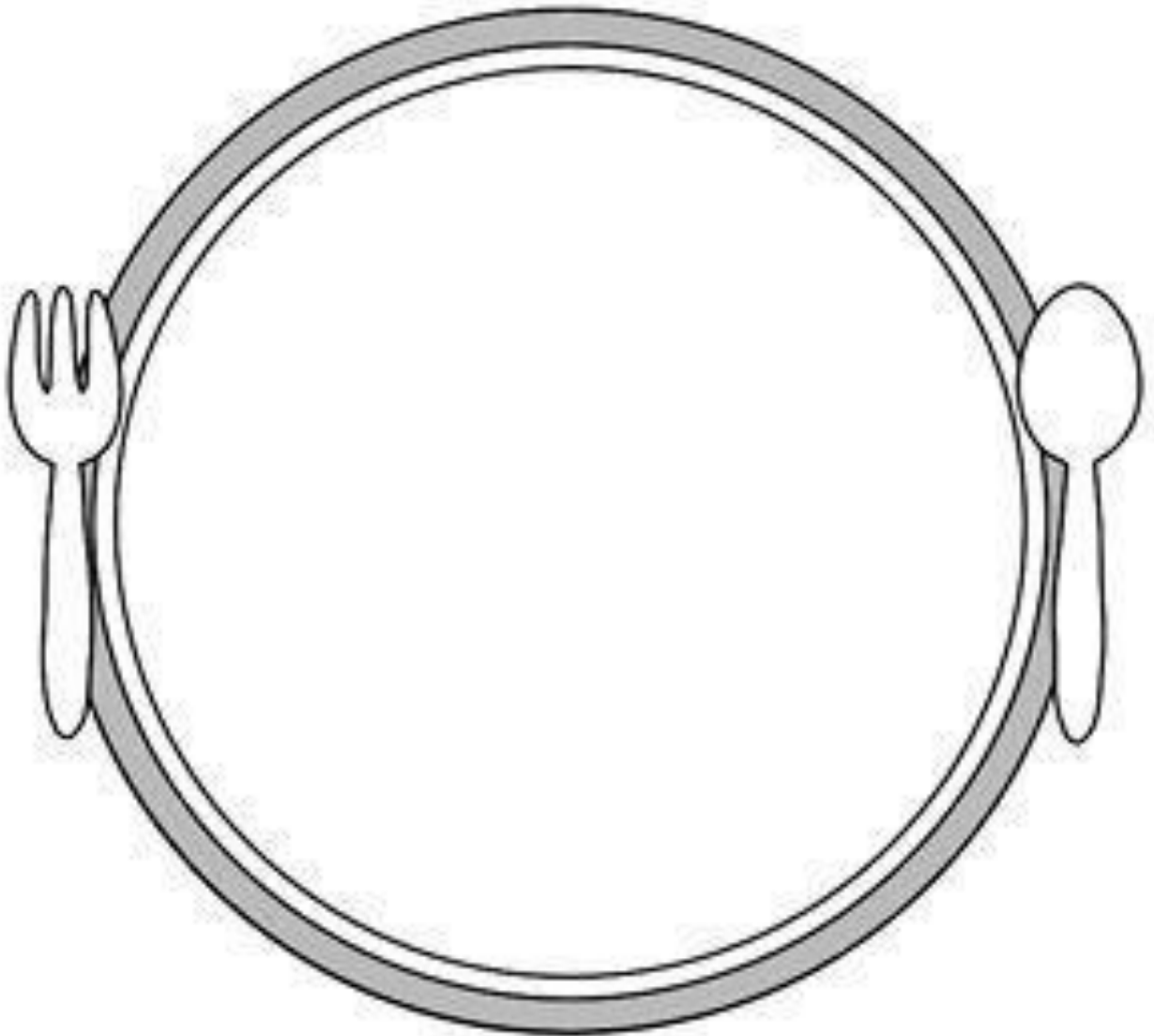


Fuente: msstephaniespreschool.com

Name: \_\_\_\_\_

## What Do You Like to Eat?

Write the name of your favorite food and draw it in your plate.



I like to eat

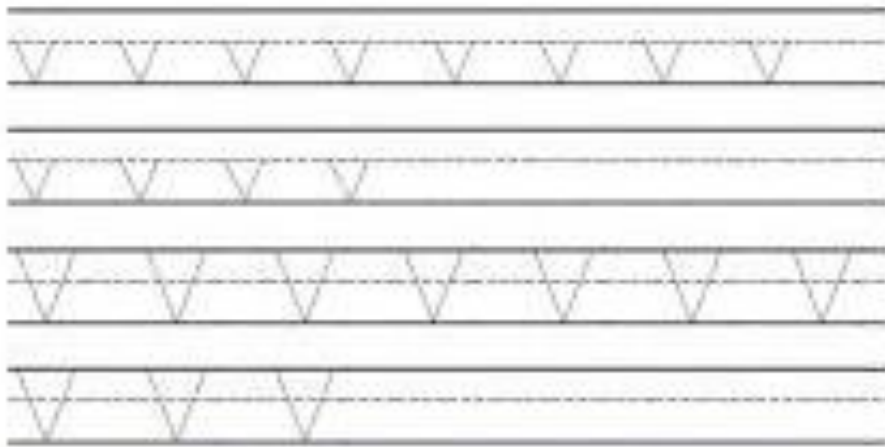
---

---



Vidriera

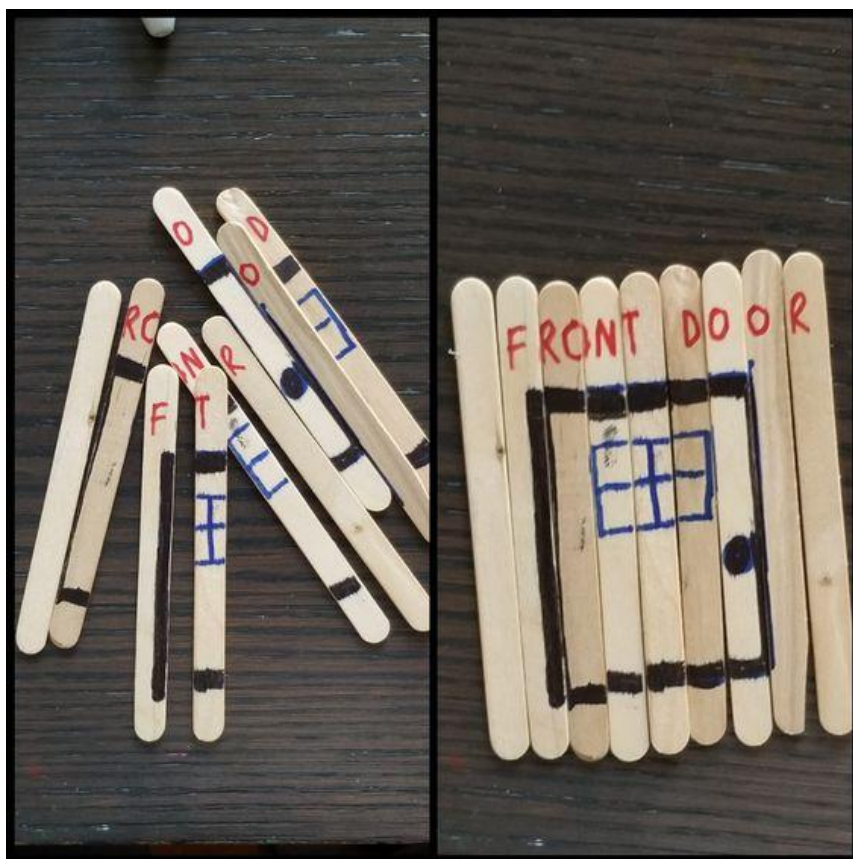
Fuente: pinterest.es



Fuente: edufichas.com

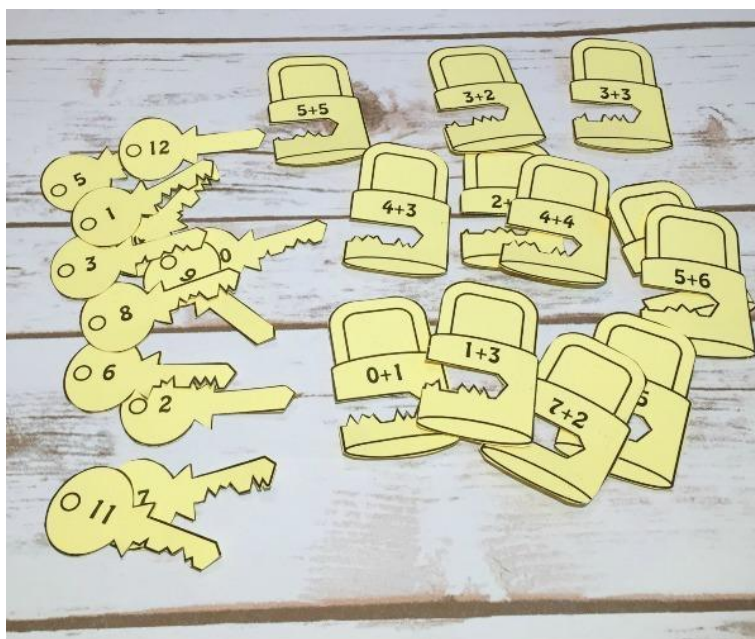
Piensa y dibuja cosas que empiecen por la letra

ANEXO 111. Puzle palos



Fuente: [teachingideas.ca](http://teachingideas.ca)

ANEXO 112. Llaves y candados operaciones



Fuente: teachbesideme.com

ANEXO 113. Código para descifrar



Fuente: cassiestephens.blogspot.com