



TRABAJO FIN DE GRADO

*Programación Didáctica Anual
Educación Primaria e Infantil*

Alumno: María Alonso-Pérez Serrano

Director: Jorge Burgueño López

Curso: 5º

Fecha: 25-05-2022



Viajamos en el tiempo

Programación Didáctica Anual
Propuesta dirigida a 3º de Educación Infantil

ÍNDICE

1-. INTRODUCCIÓN	5
2-. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO- NORMATIVA	6
Fundamentación normativa	6
Fundamentación teórica	7
Hitos evolutivos.....	9
3-. CONTEXTUALIZACIÓN	10
Proyecto Educativo	10
Equipo docente y alumnado	11
Alumnado en el aula.....	11
4-. OBJETIVOS	12
Objetivos de etapa.....	12
Objetivos didácticos de la programación	13
4-. COMPETENCIAS	13
5-. CONTENIDOS	15
Contenidos transversales.....	15
Secuenciación de contenidos	16
Introducción.....	16
Criterios de temporalización	17
6-. METODOLOGÍA	37
Actividades multisensoriales	37
Rutinas de pensamiento	37
Rincones.....	38
Inteligencias múltiples.....	39
Trabajo por proyectos	40
Actividades manipulativas	42
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).....	42
Recursos	43
7-. EVALUACIÓN	44
8-.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	45
Metodología DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje.....	46
Diversidad en el aula.....	47
Medidas ordinarias	48
Medidas especiales para los alumnos con NEAE.....	49

9-. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	50
Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.....	50
Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.....	50
Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.....	51
10-. CONCLUSIONES	52
11-. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	54
12-. ANEXOS.....	59
Anexo 1	59
Anexo 2.....	59
Anexo 3.....	60
Anexo 4.....	60
Anexo 5.....	60
Anexo 6.....	61
Anexo 7: UD.11	62
Contextualización	62
Metodología.....	64
Horario	65
Descripción de las actividades.....	66
Recursos elaborados.....	74
Conclusión.....	79
Atención a la diversidad	80
Evaluación	80
Bibliografía y webgrafía.....	82

1-. INTRODUCCIÓN

¿A quién no le gustaba escuchar historias que ocurrían en reinos lejanos, protagonizadas por exóticos personajes con nombres desconocidos?

Las leyendas y cuentos infantiles contribuyen a potenciar la imaginación de los estudiantes, cuyo desarrollo es clave en la Etapa Infantil (Arzube et al., 2018). Lo interesante de estas narraciones es que van más allá, siendo el punto de partida para adentrarse en realidades pertenecientes a un espacio y tiempo concreto. Las civilizaciones escogidas para esta programación didáctica forman parte de un pasado lejano, pero todas ellas tienen el suficiente potencial como para activar la curiosidad de los alumnos. Lo desconocido, si se adapta de manera adecuada, puede causar mucho interés en los niños.

Conviene resaltar que, conforme avanzan los cursos en Primaria y Secundaria, los libros de Ciencias Sociales incluyen más temario, por lo que los contenidos se trabajan de manera más superficial. Esto coincide con la idea de Pagès y Santisteban (2006) citados en Baeza et al. (2008), que destacan que es necesario incluir la Historia en los primeros cursos, ya que cada vez se profundiza menos en la comprensión de otros tiempos, así como en las relaciones entre generaciones. Los autores también justifican que los conceptos históricos facilitan la comprensión de referentes que forman parte del mundo que les rodea, como museos, cine o literatura, afirmando que conocer el pasado es esencial para situarse en el presente (Baeza et al., 2008).

Aprender sobre las civilizaciones antiguas es una gran oportunidad para que inicien su estudio de una manera atractiva y lúdica. También quiero añadir que la exploración de otras realidades sociales es una vía para desarrollar la empatía y el juego simbólico, siendo estas destrezas y capacidades fundamentales para el desarrollo evolutivo del niño en la etapa preoperacional (Piaget, 1969 citado en Cortez y Tunal, 2018). Así, los alumnos podrán representar elementos propios de otros momentos históricos mediante objetos y espacios que están a su alcance, siendo esto positivo para reducir el egocentrismo propio de los alumnos de Infantil y para desarrollar su capacidad de abstracción.

2-. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO- NORMATIVA

Fundamentación normativa

El Decreto 17/2008 establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil para la Comunidad de Madrid, y será el que se utilizará para justificar esta programación didáctica. En la introducción al currículo se destaca la utilidad del juego, la experimentación y las actividades globales para fomentar la autonomía y comprensión del entorno durante esta etapa educativa. En referencia a esto, es preciso añadir que la exploración de distintas civilizaciones permite un trabajo multidisciplinar, ya que cada lugar y momento histórico incluyen obras artísticas, sistemas de cálculo y comunicativos, caligrafías, símbolos, vestimenta, paisajes o herramientas, así como una gran variedad de personajes e historias que se pueden adaptar a la literatura infantil.

Respecto al área llamada «El conocimiento de sí mismo y autonomía personal», los contenidos seleccionados para esta programación incluyen juegos motrices y teatrales que fomentan el conocimiento sobre las propias capacidades y limitaciones, así como actitudes de colaboración, respeto y trabajo en equipo. En relación a esta área, es importante añadir el juego simbólico, ya que la temática propuesta ofrece multitud de oportunidades para que los alumnos representen otra realidad con objetos de la clase.

La segunda área, «El conocimiento del entorno», coincide con la propia esencia del tema escogido, ya que los aprendizajes sobre las antiguas civilizaciones hacen posible entrar en contacto con otras realidades a través del mundo que les rodea, siendo ejemplos de esto las huellas romanas en la Comunidad de Madrid, la importancia del río Nilo para los egipcios o los deportes de las Olimpiadas. En esta área también se destaca la identificación de otras culturas, así como la iniciación a la Historia, siendo esto un contenido transversal de la programación didáctica. Por lo tanto, es totalmente compatible cumplir las ocho horas semanales del área «El conocimiento del entorno» establecidas para 3º de Infantil.

La tercera área, llamada «Lenguajes: Comunicación y representación», también está presente en el desarrollo de la programación, ya que se trabajarán distintas capacidades que forman parte del sistema de comunicativo. Los alumnos tendrán la oportunidad de escuchar de manera activa mientras escuchan las narraciones previas

a cada bloque, acercándoles esto también a la literatura. En estos momentos de la sesión será muy importante la puesta en común de ideas iniciales, potenciando esto el lenguaje oral. Además, utilizarán el lenguaje escrito de una manera creativa, y el descubrimiento de obras artísticas y el trabajo sobre ellas permitirá que hagan uso del lenguaje plástico y musical. No se debe olvidar el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que adquirirán mucha relevancia debido a la utilidad de videos e imágenes para que los alumnos se hagan una idea de la apariencia de los paisajes e individuos que se van presentando, así como para apoyar los mensajes orales y escritos, permitiendo que todos accedan a los contenidos. Respecto a la lengua extranjera, se incluirán los contenidos de Inglés en algunas unidades didácticas, favoreciendo que adquieran este idioma en coherencia con el proyecto.

La edad escogida, 5 años, es coherente con las áreas a las que la legislación otorga más peso en el último curso de Infantil (la segunda y la tercera), que son las más trabajadas en la programación. El momento evolutivo de este curso encaja con las situaciones espaciotemporales lejanas y poco tangibles por su mayor capacidad de abstracción (MedlinePlus, 2020), a pesar de que se utilizarán herramientas para fomentar la curiosidad y motivación. El hecho de que los alumnos conozcan el pasado contribuirá a su comprensión del presente mientras utilizan el lenguaje, en todas sus expresiones, como medio de comunicación y representación.

Fundamentación teórica

Diferentes investigaciones corroboran que, en el segundo ciclo de Infantil y primero de Primaria, las nociones temporales se adquieren de manera rápida (Cuenca y Giménez, 2005). En este artículo se cita el trabajo realizado por Tonge (1995), en el que se consigue que los alumnos de Infantil entiendan la diferencia entre pasado y presente mediante la resolución de problemas, mostrándose motivados durante la experiencia. Según Cuenca (2008), hay estudios que respaldan la idea de que las dificultades de la enseñanza de la Historia en Infantil están más relacionadas con la metodología que con el contenido.

Carrasco et al. (2018) afirman que los contenidos históricos incluyen aspectos que pueden adaptarse a la edad de los alumnos y convertirse en centros de interés para ellos. Así, los autores citan el ejemplo de los castillos de Solé y Serra (2002), que

demonstraron que los alumnos podían aprender una construcción propia de la Edad Media a la vez que trabajaban el tiempo y el cambio de una manera significativa, ya que los castillos captaban su atención. A través de ellos se pueden realizar actividades como clasificar objetos o estudiar la vida cotidiana de las personas que vivían alrededor de ellos para compararla con el tiempo actual. En relación a la propuesta de esta programación, conviene añadir que la amplitud de los temas escogidos no implica que su aprendizaje sea complejo, ya que de ellos se pueden seleccionar objetos, personajes o descubrimientos de la época, dejando para el futuro la cronología exacta de los hechos (Cuenca, 2008). También es preciso destacar la actividad realizada por Almagro et al. (2006a), que se basa en el estudio de la cultura clásica en la etapa Infantil a través de la dramatización y el juego, relacionando este tema con la democracia o las Olimpiadas. Durante el proceso de aprendizaje, los alumnos participaron de manera activa y su grado de motivación era alto.

Según Almagro et al. (2006b), las fuentes primarias u objetos que hagan referencia a otra época son clave para que los alumnos de Infantil realicen comparaciones, clasificaciones, observaciones, así como para que utilicen palabras como ayer, antiguo, después, último, primero, antes, ahora, etc. Cooper (2002) añade que el desarrollo del pensamiento histórico ayuda a los alumnos a interiorizar que no existe una única versión de los acontecimientos pasados. Almagro et al. (2006b) también afirma que patrimonio histórico como las obras de arte permiten aprender contenidos curriculares de una manera multisensorial.

Almagro et al. (2006b) también defienden la idea de que los cuentos y leyendas basados en tiempos lejanos son un buen recurso para introducir la Historia en Infantil, porque invitan a los alumnos hacer uso de su imaginación, justificando que a partir de los 5 años distinguen entre lo cercano y lo lejano, por lo que los temarios de Historia no deberían comenzar a enseñarse en los últimos cursos de Primaria. En este mismo artículo se cita a Cooper (2013), que demuestra que los niños del último curso de Infantil son conscientes del paso del tiempo.

Algunas de las propuestas más relevantes del capítulo Almagro et al. (2006b) son la organización del contenido en forma de cuento o la utilización de recursos de su entorno inmediato para apoyar la asimilación de las nociones espaciotemporales. Los autores también mencionan la aplicación práctica de sus ideas, describiendo la

ambientación del aula de Infantil en un castillo de la Edad Media. El resultado de estas actividades fue que los niños aprendieron sobre la Edad Media, así como las semejanzas y diferencias entre esta época y la actual.

Como afirman Almagro et al. (2006b), si comenzamos a introducir conceptos históricos de una manera lúdica y narrativa en Infantil, es posible que los alumnos de Primaria y Secundaria se encuentren con menos problemas para su aprendizaje.

Hitos evolutivos

A los 5 años, los niños son capaces de responder a preguntas de «por qué», así como de elaborar las suyas propias de carácter más profundo. Además, con esta edad comienzan a aceptar otros puntos de vista, aunque es posible que aún no los comprendan (MedlinePlus, 2020). Es interesante añadir que, en el último curso de Infantil, los alumnos suelen disfrutar imaginando mientras juegan, y esto es clave para su inmersión en épocas pasadas. Los 5 años coinciden con el final de la etapa preoperacional, durante la cual se comienzan a utilizar palabras para representar objetos u acontecimientos pasados (Piaget, 1969 citado en Cortez y Tunal, 2018). Los últimos años de este estadio también se identifican con una disminución del egocentrismo, algo crucial para que los alumnos se interesen por la vida de sus antepasados.

Según Egan (1991) citado en Carrasco et al. (2018), los alumnos pueden aprender ciertos contenidos a partir de fuentes que no partan de lo exclusivamente cercano y manipulativo. Este sería el caso de leyendas, cuentos y otros relatos, para cuya comprensión los alumnos tendrán que hacer uso de la imaginación. Una de las conclusiones de los autores en relación a los resultados de la propuesta aplicada en un aula de 5 años es que la información presentada a través de relatos se acerca más a la zona de desarrollo próximo de los alumnos (Vigotsky, 1995). Además, es importante tener en cuenta que los cuentos e historias se componen de elementos más significativos para los alumnos que los discursos cargados de conceptos abstractos, ya que es más difícil que accedan a ellos desde sus esquemas previos (Ausubel, 2002 citado en Rodríguez, 2011). Esto es coherente con las ideas de Bruner (1997) citado en Carrasco et al. (2018), que defiende la idea de que las narraciones son motivadoras, favoreciendo también la creatividad, interacción y habilidades metacognitivas.

Los resultados de la investigación de Carrasco et al. (2018) revelan que durante el último curso de Infantil aparecen los inicios del pensamiento histórico conectado a la propia experiencia de los niños. Los autores también mencionan los beneficios de las rutinas de clase para desarrollar las concepciones temporales. Es interesante añadir la idea de que, igual que en Infantil se comienzan a desarrollar las bases de la lógico-matemática y la lectoescritura, con la asignatura de Historia también se debería hacer lo mismo para su futuro aprendizaje (Carrasco et al., 2018).

3-. CONTEXTUALIZACIÓN

A continuación, se describirán los datos más importantes del colegio para el que está dirigido esta programación que, a pesar de ser inventado, está basado en el Proyecto Educativo del CEIP Tomás Bretón.

Colegio Los Caracoles

El centro es concertado, religioso de tradición católica y mixto. Está ubicado en el barrio Imperial, en el distrito de Arganzuela (Madrid). Respecto a las instalaciones cercanas públicas, destacan un polideportivo y una biblioteca, y el parque natural más cercano es el de San Isidro. La población de la zona con estudios de tercer grado es algo superior a la media de Madrid, y su nivel económico y cultural es medio.

El colegio tiene triple línea, y en él se incluyen todas las etapas educativas, desde el segundo ciclo de Infantil hasta Bachillerato. Respecto a las instalaciones, el centro cuenta con cuatro plantas, enfermería, sala de profesores, biblioteca y comedor. Hay un aula de música, dos de Pedagogía Terapéutica (PT) y una de Audición y Lenguaje (AL), así como clases para refuerzos ordinarios.

Proyecto Educativo

Entre los objetivos del colegio, destaca el de otorgar más protagonismo a los alumnos a través de planes y proyectos como:

- Juntas de Delegados
- Responsables de mesa en el comedor
- Mediadores de recreo
- Organizadores de Puertas Abiertas
- Decoración del colegio
- Normas de aula

- Préstamo de libros en la biblioteca

En relación a los valores del centro, los más relevantes son:

- Formación en el respeto de valores y tradición.
- Fomentar la tolerancia, el espíritu crítico y la solidaridad, así como el conocimiento y respeto hacia las diferentes razas, culturas y religiones.
- Fomentar la igualdad real de género.
- Fomentar el espíritu de la colaboración y el trabajo cooperativo.
- Educar a los alumnos en hábitos sociales y tolerancia a la frustración, así como hacia la integración en la sociedad para que sean futuros ciudadanos responsables.

Equipo docente y alumnado

- 31 profesores
- Ratio de 25 alumnos por aula en Primaria y 20 en Infantil.
- La mayoría de los alumnos procede de los barrios Imperial y Las Acacias
- Alto porcentaje de alumnos con padres extranjeros (sobre todo de América Central y del Sur).

Alumnado en el aula

En el aula a la que se va a dirigir esta programación hay 20 alumnos de distintas nacionalidades, aparte de la española: Ecuador, Honduras, Perú y Alemania. En relación a la situación económica, el nivel es medio. En general, es una clase que necesita movimiento, así como propuestas que respondan a la curiosidad natural que tienen hacia todo lo que les rodea. La comunicación con las familias es buena, y la tutora tiene, como mínimo, dos reuniones al curso con cada una de ellas. Es importante añadir que hay 3 alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, teniendo 2 de ellos necesidades educativas especiales.

4-. OBJETIVOS

Objetivos de etapa

A continuación, se enumerarán los objetivos de etapa que aparecen en el Decreto 17/2008. En las tablas de las unidades didácticas se especificarán cuáles de los siguientes objetivos se relacionan con la unidad correspondiente.

- 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.

Objetivos didácticos de la programación

En este apartado se expondrán los objetivos elaborados para esta programación en concreto, que son coherentes con las enseñanzas mínimas del currículo y los objetivos de etapa, así como con las unidades didácticas.

- 1) Presentar civilizaciones de otro tiempo y espacio que han influido en la sociedad actual.
- 2) Trabajar la expresión de emociones, sensaciones y opiniones con sus compañeros, respetando las aportaciones del resto.
- 3) Utilizar la literatura como hilo conductor de las unidades.
- 4) Relacionar contenidos del currículo con características propias de las tres civilizaciones.
- 5) Incluir actividades cooperativas y trabajar la competitividad.
- 6) Involucrar a otros miembros de la comunidad educativa en el proyecto.
- 7) Atender a la diversidad con actividades flexibles y multisensoriales.
- 8) Fomentar su interés por la Historia a través de actividades motivadoras.

4-. COMPETENCIAS

El Real Decreto 1513/2006 enumera ocho competencias básicas que se deben desarrollar a lo largo de toda la etapa obligatoria. A pesar de que esta programación está dirigida para alumnos de Infantil, se han tenido en cuenta todas las competencias para secuenciar los contenidos de las unidades didácticas, por lo que están adaptadas al momento evolutivo de los alumnos. Es por ello por lo que todas están presentes, aunque unas se han tenido más en cuenta que otras.

- 1) Comunicación lingüística (CL): esta competencia hace referencia a uno de los contenidos transversales de Infantil, ya que el lenguaje se trabajará desde todas las áreas y a través de diferentes dinámicas, como juegos, diálogos y narraciones. Teniendo en cuenta que el hilo conductor de la programación es un personaje literario, no serán pocas las ocasiones en las que los alumnos tengan oportunidad de escuchar y compartir sus ideas, desarrollando así su lenguaje.
- 2) Matemática (M): la programación incluye múltiples maneras de relacionar las civilizaciones antiguas con las matemáticas de una manera práctica, lúdica, manipulativa.

- 3) Conocimiento e interacción con el mundo físico (Cyl): a través de recursos literarios se irán introduciendo elementos que forman parte de nuestro. Así, se diferenciarán lo natural de lo artificial, favoreciendo también que sean conscientes de lo necesario que es cuidar el medio ambiente.
- 4) Tratamiento de la información y competencia digital (TlyCD): el uso de las TIC se irá introduciendo de manera progresiva. Algunos de los dispositivos serán útiles para atender las necesidades educativas de determinados alumnos. En relación al tratamiento de la información, esta programación incluye actividades de resolución de problemas y conocimiento de los medios de comunicación.
- 5) Social y ciudadana (SyC): en relación a esta competencia, conviene señalar que en todas las unidades hay contenidos clasificados en la categoría de «saber ser», ya que en muchas actividades se evaluarán aspectos actitudinales más que conceptuales o procedimentales. Además, serán abundantes las actividades que implican interacción: juegos, diálogo, exposiciones, dramatizaciones, etc.
- 6) Cultural y artística (CyA): la selección de contenidos es compatible con actividades que invitan a los alumnos a utilizar su creatividad, así como a aprender técnicas para mejorar sus producciones artísticas. Esto lo trabajarán de manera específica en uno de los rincones.
- 7) Aprender a aprender (AA): esta competencia se trabajará a través de las rutinas de pensamiento, y estará muy presente en las actividades de resolución de problemas. Además, las actividades de autorreflexión también serán positivas para su desarrollo.
- 8) Autonomía e iniciativa personal (AP): estos dos aspectos se incluirán de manera global en todas las unidades a través de las rutinas, desplazamientos, resolución de problemas, retos, juegos, y habilidades motrices. Además, las actividades que tengan como fin la conciencia emocional, que se trabajará de manera específica en la asamblea, favorecerán la adquisición de esta competencia.

5-. CONTENIDOS

Los contenidos se han clasificado en tres categorías según el tipo de aprendizaje que implican:

- Conceptuales (saber): abarcan todo lo relacionado con hechos, datos y conceptos.
- Procedimentales (saber hacer): se refieren a la adquisición de destrezas.
- Actitudinales (saber ser): están relacionados con el comportamiento del individuo en relación a una tarea.

Por lo tanto, al lado de cada contenido se han incluido alguna de las siguientes abreviaturas:

- ✓ S: saber
- ✓ SH: saber hacer
- ✓ SS: saber ser

Contenidos transversales

La LOE (2006), destaca la importancia de la formación integral en todas las etapas educativas, haciendo hincapié en que los aprendizajes de Infantil deben contribuir al desarrollo físico, afectivo, social, cognitivo y artístico de los alumnos, sin olvidar la enseñanza de valores para convivir. A continuación, se indican los contenidos que trabajaré de manera transversal en mi programación, que son coherentes con las áreas que se concretan en la nueva ley educativa (LOMLOE, 2020): Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno, Comunicación y Representación de la Realidad. Estos contenidos se concretarán en cada unidad de una manera más específica con diferentes verbos que se sitúan en una de las tres categorías: saber, saber hacer, saber ser.

- 1) Adquisición de autonomía y hábitos de higiene, salud y seguridad: se trabajarán a través de las rutinas, así como con las actividades que favorecen la adquisición de habilidades motrices.
- 2) Educación en valores: los alumnos realizarán actividades interactivas, siendo estas el mejor recurso para que aprendan valores como el respeto, la tolerancia o la generosidad.

- 3) Iniciación habilidades de lectura y escritura: además de la sesión diaria establecida por el Decreto 17/2008, este tipo de destrezas se practicarán en muchas de las actividades del proyecto. Conviene añadir que se utilizarán recursos literarios durante todo el curso como herramientas de animación a la lectura.
- 4) Iniciación a las habilidades numéricas básicas: este contenido también se trabajará en la sesión diaria fijada en el horario, pero también se incluirá en actividades propias del proyecto.
- 5) Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera: el horario de la programación dedica cuatro sesiones semanales al aprendizaje del inglés, y en algunas de estas clases se relacionarán los contenidos con la temática del proyecto.
- 6) Iniciación en el uso de las TIC: en determinadas unidades se evaluará de manera deliberada la iniciación al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Además, se utilizará la pizarra digital y el proyector como complemento a otros contenidos, teniendo especial relevancia el material audiovisual para apoyar el lenguaje escrito.

Secuenciación de contenidos

Introducción

Antes de comenzar el primer bloque, se realizará la actividad introductoria para presentar al personaje literario que será el hilo conductor de los tres trimestres. ¹

Nombre del personaje: *Pitu*

Actividad: Se leerá una carta que ha escrito *Pitu* para la clase, en la que explica que se ha perdido y necesita volver al cuento al que pertenece. Durante su búsqueda, tendrá que viajar por el tiempo y visitar los distintos lugares que formaron parte de tres civilizaciones antiguas que han influido en el mundo actual. El reto, por lo tanto, será acompañar a *Pitu* para que pueda encontrar su cuento.

¹ Ver **Anexo 1**

Criterios de temporalización

Las unidades didácticas están planificadas para que cada bloque dure un trimestre, y se han tenido en cuenta los días no lectivos, la celebración del Carnaval, así como los días previos a las vacaciones. Cada unidad dura entre 2 y 3 semanas, aunque no todas las sesiones se basarán en el proyecto. Como consecuencia de esta planificación, las unidades del tercer bloque serán más cortas, pero eso no implica que se tengan que preparar menos sesiones. Además, se debe tener en cuenta que en el mes de mayo y junio los días son más calurosos, por lo que cada vez será más difícil mantener la concentración de los alumnos.

PRIMER TRIMESTRE: Egipto	
UD.1. Llegamos a Egipto	Semanas 2,3,4 septiembre
UD.2. Descubrimos las pirámides	Semanas 1,2,3 octubre
UD.3. El lenguaje de los egipcios	Semana 4 octubre, 1 y 2 noviembre
UD.4. El arte y deporte egipcio	Semanas 3,4,5 noviembre
UD.5. Somos escribas	Semanas 1,2,3 diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE: Grecia	
UD.6. Llegamos a Grecia	Semanas 2 y 3 enero
UD.7. Arte y matemáticas	Semana 4 enero y 1 febrero
UD.8. Mitología griega	Semanas 2, 3, 4 febrero
UD.9. Desfile en el teatro	Semanas 1,2,3 marzo
UD.10. Las Olimpiadas	Semanas 4 y 5 de marzo, semana 1 abril
TERCER TRIMESTRE: Roma	
UD.11. Presentamos a Roma	Semanas 1 y 2 de mayo
UD.12. El Imperio Romano	Semanas 3 y 4 de mayo
UD.13. Arquitectura romana	Semana 5 de mayo
UD.14. Dentro del Imperio	Semana 1 de junio
UD.15. La sociedad romana	Semanas 2 y 3 de junio

UD 1. Llegamos a Egipto			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
18	Semana 2, 3 y 4 septiembre	CL, Cyl, M, AA, SyC	2.3,2.5, 2.6, 2.7, 2.14, 3.3
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> Mostrar interés por el inicio de un viaje a través del tiempo Identificar aportaciones de elementos naturales para la sociedad 	
Objetivos etapa		b,h,j	
Objetivos programación		1,3,4,7,8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
<p>Área 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de seres vivos y materia inerte: el agua y las plantas. S Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. SS Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo. S Mediciones con diferentes unidades de longitud objetos del entorno. Utilización de medidas naturales (mano, pie, paso). Estimación. SH 		<ul style="list-style-type: none"> Identifica las diferencias entre la materia inerte y los seres vivos Describe la función del agua en relación a las plantas Localiza/Nombra la raíz, el tallo y las hojas de una planta. Respeto los entornos naturales Participa en actividades de cuidado a la naturaleza Describe comportamientos nocivos para el medio natural Nombra las diferencias básicas entre nuestra sociedad actual y la del Egipto antiguo. Reconoce /Nombra/ Señala cambios físicos y sociales entre dos fotografías de momentos históricos distintos en un mismo lugar. Mide objetos del entorno utilizando medidas naturales como la mano, el pie o el paso. Estima qué objetos medirán más o menos de manera visual/táctil. 	
<p>Área 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Escucha y comprensión de cuentos como fuente de placer y de aprendizaje. SH 		<ul style="list-style-type: none"> Escucha atenta de manera parcial/total de un cuento/ Se mantiene en silencio durante la narración de un cuento. Responde a preguntas básicas sobre el argumento del cuento de manera verbal/plástica/corporal 	
Contenidos transversales		<ul style="list-style-type: none"> Educación en valores 	

UD.2. Descubrimos las pirámides			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
17	Semanas 1, 2, 3 octubre	CL, SyC, M, Cyl	1.4, 1.2, 3.9. 2.12
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las funciones de los órganos principales • Mostrar respeto hacia sus compañeros • Identificar siete elementos 	
Objetivos etapa		a,d,f,h	
Objetivos programación		2,4,7,8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> • Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos. S • Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias. SS • El cuerpo humano: los órganos principales y sus funciones. S 		<ul style="list-style-type: none"> • Participa en los juegos de grupo • Ayuda a sus compañeros durante los juegos • Respeta a su/s compañero/s durante las actividades de aula • Localiza y/o nombra los órganos principales del cuerpo • Describe las funciones de los órganos principales de manera verbal/no verbal. 	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> • Aproximación a la serie numérica: comprensión concepto del número 7. S • Estimación intuitiva y medida del tiempo: fechas. S 		<ul style="list-style-type: none"> • Descompone de manera manipulativa 7 elementos • Identifica 7 elementos de manera visual/táctil • Señala/expresa el día y mes de su cumpleaños. 	
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> • Lectura de sílabas y palabras conocidas. SH 		<ul style="list-style-type: none"> • Lee sílabas y/o palabras conocidas en mayúscula y/o minúscula/Reproduce el sonido de las letras de una sílaba o palabra • Pulsa el botón cuando escucha la letra/sílaba/palabra cuando esta aparece en la pizarra 	

Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Educación en valores • Iniciación habilidades de lectura y escritura • Iniciación a las habilidades numéricas básicas
---------------------------------	---

UD. 3. El lenguaje de los egipcios			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
17	Semana 4 octubre, 1 y 2 noviembre	CL, M, CI, SC, AA	2.10, 3.8, 3.9, 3.14
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar relaciones entre los pictogramas y el lenguaje escrito • Participar en juegos lingüísticos • Clasificar objetos o materias según sus atributos 	
Objetivos etapa		b, g, h, i	
Objetivos programación		4,5,7	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> • Utilización de los conceptos suave-áspero para ordenar objetos y materias. SH 		<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre suave y áspero a través del tacto/entre la forma negativa del opuesto/entre los distintos grados de uno de ellos • Ordena objetos en función de su grado de aspereza/suavidad 	
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica: dibujos y pictogramas. S • Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender. SS • Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. Identificación de letras. S 		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el significado de un dibujo o pictograma • Pega con Blu Tack alguna de las representaciones gráficas con su palabra con o sin ayuda del profesor • Respeta las normas de los juegos lingüísticos • Participa de manera activa en juegos lingüísticos • Se coloca en el aro que corresponda según la consonante que suene • Relaciona cada consonante con su sonido 	

	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las consonantes de una palabra
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> Iniciación habilidades de lectura y escritura

UD. 4. El arte y deporte egipcio			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
19	Semana 3, 4 y 5 noviembre	AP, CyA, Cyl, M	1.3, 1.4, 1.8, 2.15,2.16, 3.17, 3.25
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> Practicar nuevas habilidades motrices Mostrar interés hacia producciones artísticas Identificar posiciones relativas con ayuda de los compañeros 	
Objetivos etapa		a,b,h	
Objetivos programación		1, 4, 7, 8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> Coordinación y control de las habilidades motrices: lanzamientos. SH Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades nuevas. SS 		<ul style="list-style-type: none"> Realiza lanzamientos con distintos objetos Realiza lanzamientos con lanzas adaptadas Realiza los movimientos previos al lanzamiento Respeto a sus compañeros durante el aprendizaje de nuevas habilidades motrices Tiene interés para aprender habilidades motrices nuevas 	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> Comparación entre figuras geométricos tridimensionales y bidimensionales. S Nociones básicas de orientación. Posiciones relativas: de frente, en el medio, alrededor de. SH 		<ul style="list-style-type: none"> Diferencia entre objetos bidimensionales y tridimensionales Clasifica figuras geométricas en función de su dimensionalidad con ayuda del tacto 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre distintas posiciones en relación a sus compañeros: de frente, en el medio, alrededor • Relaciona cada posición relativa mencionada con su nomenclatura • Reconoce/reproduce las posiciones relativas mencionadas con objetos/personas ajenas
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> • Colores cálidos y fríos. Tonalidades. S • Ámbitos de exposición de iniciación al arte: el museo. SS 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre colores cálidos y fríos, • Diferencia entre la sensación de frío y de calor • Crea distintas tonalidades a través de la mezcla de colores • Respeta producciones artísticas fuera del entorno escolar • Muestra una actitud positiva hacia otras producciones artísticas
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de autonomía • Educación en valores

UD. 5. Somos escribas			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
16	Semanas 1, 2 y 3 diciembre	CL, M, AA, CyA, TlyCD	1.4, 2.12, 2.24, 3.10, 3.15, 3.16
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la escritura y técnicas plásticas de manera creativa • Identificar medios de comunicación que forman parte de nuestra cultura y sociedad • Identificar ocho elementos 	
Objetivos etapa		b,d,f,g,h,i,k	
Objetivos programación		4, 6,7,8	

Contenidos	Estándares de aprendizaje
<p>Área 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Petición y aceptación de ayuda en situaciones que la requieran y valoración de la actitud de ayuda de otras personas. SS 	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta la ayuda de otras personas • Pide ayuda cuando lo necesita
<p>Área 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aproximación a la serie numérica: comprensión concepto del 8. S • Realización trazo del 7. SH • Los medios de comunicación: prensa y radio. S 	<ul style="list-style-type: none"> • Descompone de manera manipulativa 8 elementos • Identifica 8 elementos de manera visual/táctil • Reconoce la grafía del 7 • Realiza el trazo del 7 con distintos materiales y soportes • Identifica las diferencias entre la prensa y la radio • Conoce/describe las funciones principales de la prensa y la radio
<p>Área 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escritura de palabras y oraciones sencillas en mayúscula. SH • Lengua extranjera (inglés): comprensión de textos sencillos transmitidos oralmente. SH • La expresión plástica como medio de comunicación y representación. Materiales y técnicas para crear un papiro. SH • Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos: la cámara. SH 	<ul style="list-style-type: none"> • Escritura de palabras y/o oraciones sencillas en mayúscula en línea/folio/otros soportes • Comprende el significado de oraciones sencillas en inglés con ayudas visuales • Participa de manera activa en la creación del papiro • Identifica técnicas útiles para representar un papiro • Coge la cámara de manera adecuada
<p>Contenidos transversales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación a las habilidades numéricas básicas • Iniciación en el uso de las TIC • Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera • Iniciación habilidades de lectura y escritura • Educación en valores

UD. 6. Llegamos a Grecia			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
17	Semanas 2 y 3 de enero	SyC, CL, M	1.6,2.12, 2.23, 3.1,3.15
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar distintos tipos de oraciones con intención comunicativa • Participar en la organización de la clase y escuela • Contar hasta 30 	
Objetivos etapa		b,d, f,g, h,k	
Objetivos programación		1, 2,3, 4, 6,8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> • Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. SH • Control progresivo de los propios sentimientos y emociones. SH 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus emociones respecto a un tema concreto • Expresa su opinión/emoción al resto de sus compañeros de manera verbal/no verbal • Respeta las aportaciones de sus compañeros 	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> • Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a los que pertenece el alumno. La participación en la escuela. SS • Conteo hasta el 30. S • Estimación intuitiva y medida del tiempo: fechas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las normas básicas de la clase y la escuela • Participa de manera activa en la propuesta de normas para la clase/escuela • Cuenta hasta el 30 de manera verbal/no verbal • Señala/Expresa el número y mes del día con ayuda del calendario 	
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> • 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). SH 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza oraciones afirmativas, negativas e interrogativas de manera adecuada en la expresión verbal/no verbal • Se expresa verbalmente utilizando el género y número adecuados/Identifica las diferencias a las que hacen referencia el género y el número 	

<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de poemas en inglés. S 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los tres tiempos verbales básicos en sus oraciones de manera adecuada/Identifica las diferencias entre los tres tiempos verbales • Identifica la idea principal de un poema sencillo en inglés con ayuda de material audiovisual
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Educación en valores • Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera • Iniciación a las habilidades numéricas básicas

UD. 7. Arte y matemáticas			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
16	Semanas 4 de enero y 1 de febrero	AA, M, CyI, CyA	2.12, 2.13, 2.15, 3.22
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar su autoeficacia matemática • Explorar posibilidades sonoras de los objetos 	
Objetivos etapa		b, d, g,h	
Objetivos programación		2,4,5, 7	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> • Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias. SS 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus puntos fuertes y los expresa de manera oral/visual/plástica/corporal • Acepta que tiene limitaciones o aspectos en los que debe mejorar 	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> • Aproximación a la serie numérica y construcción mediante la adición a la unidad: concepto del número 9. S • Grafía del 8. SH • Iniciación al cálculo con las operaciones de unir y separar por medio de la manipulación de objetos. SH 		<ul style="list-style-type: none"> • Descompone de manera manipulativa 9 elementos • Identifica 9 elementos de manera visual/táctil • Pulsa el botón cuando aparece la grafía del 8 en la pizarra • Realiza el trazo del 8 con distintos materiales y soportes 	

<ul style="list-style-type: none"> Identificación de cuerpos geométricos: cubo, esfera y cono. S 	<ul style="list-style-type: none"> Une piezas de manera manipulativa con el fin de tener más elementos Separa piezas de manera manipulativa para quitar elementos Reconoce de manera gráfica alguno o estos tres cuerpos geométricos: cubo, esfera, cono Identifica objetos del entorno con la forma de alguno de los tres cuerpos geométricos
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> Exploración de posibilidades sonoras con los objetos cotidianos. SH 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza objetos cotidianos con el fin de producir un sonido Utiliza los sonidos de objetos cotidianos en coordinación con sus compañeros
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> Iniciación a las habilidades numéricas básicas Educación en valores

UD.8. Mitología griega			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
16	Semanas 2,3,4 de febrero	SyC, CyI, M, AA, CL, TlyCD	1.9, 2.2,2.10, 2.12, 3.15, 3.16
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> Conocer características elementales sobre la mitología griega y relacionarlas con su entorno. Clasificar objetos según atributos relacionados con el peso. 	
Objetivos etapa		b,f,h,j,k	
Objetivos programación		2, 3, 4,8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico. Comprensión y aceptación de reglas para jugar. Valoración de su necesidad. SS 		<ul style="list-style-type: none"> Respeto por las reglas del juego simbólico Participa en el juego simbólico Propone reglas para jugar 	

<p>Área 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aproximación a la cuantificación de colecciones. Aplicación del ordinal a pequeñas colecciones: primero, segundo, tercero y último. SH • Identificación nociones básicas de medida: pesado/ligero. S • Observación de fenómenos del medio natural (lluvia, viento, día, noche, etcétera). • Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias. SH 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica en personas u objetos ajenos todos o algunos de estos conceptos: primero, segundo, tercero y último • Ordena objetos atendiendo a un criterio ordinal: primero, segundo, tercero y último • Distingue entre elementos más o menos pesados/ligeros • Identifica fenómenos naturales (lluvia, viento, día, noche...) • Describe de manera oral/visual/plástica su propia conjetura sobre las causas o consecuencias de un fenómeno natural concreto
<p>Área 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lengua extranjera (inglés): Reproducción de poesías. S • Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos: la tableta. SH 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica vocabulario básico en una poesía en inglés • Memoriza poesías breves/oraciones en inglés con ayuda del profesor • Muestra interés por el uso de la tableta • Participa en actividades en las que se utiliza la tableta
<p>Contenidos transversales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Educación en valores • Iniciación a las habilidades numéricas básicas • Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera • Iniciación en el uso de las TIC

UD. 9. Desfile en el teatro			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
19	Semanas 1, 2 y 3 de marzo	CL, SyC, AA, CyA, AP, M	1.4, 1.3, 1.7, 2.12, 3.10,3.15
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> Participar en la preparación y representación de una obra de teatro y expresar sus sensaciones sobre esta Conocer el número 0 en relación con su entorno 	
Objetivos etapa		a,d,f,g,h,k	
Objetivos programación		2, 4, 7,8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> Iniciación a la representación teatral. SH 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. SS Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo: respiración, equilibrio, relajación.SH 		<ul style="list-style-type: none"> Participa en representaciones teatrales breves Utiliza su voz y/o cuerpo como medio de expresión en la representación teatral Respeto a sus compañeros durante la representación teatral Expresa sus opiniones o emociones respecto a su propia actuación Identifica aspectos a mejorar del teatro a nivel individual y grupal Utiliza la respiración de manera consciente y controlada Adapta la postura para mantener el equilibrio Participa en actividades de relajación y/o <i>mindfulness</i> 	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> Aproximación a la serie numérica y construcción mediante la adición a la unidad: concepto del número 0. S Grafía del 9. SH 		<ul style="list-style-type: none"> Identifica el 0 como la ausencia de elementos Expresa situaciones de la vida cotidiana en las que hay 0 elementos Reconoce la grafía del 9 Realiza el trazo del 9 con distintos materiales y en diferentes soportes 	

<p>Área 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escritura de palabras en mayúscula. SH • Uso de normas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación en inglés. SH 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe palabras/sílabas en mayúscula en pauta grande/línea/folio/otros soportes. • Participa en conversaciones cotidianas y sencillas en inglés • Saluda, se despide y da las gracias de manera oral en inglés.
<p>Contenidos transversales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de autonomía y hábitos de higiene, salud y seguridad • Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera • Iniciación a las habilidades numéricas básicas • Educación en valores • Iniciación habilidades de lectura y escritura

UD. 10. Las Olimpiadas			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
20	Semanas 4 y 5 de marzo y semana 1 de abril	AP, SyC, CL, M, CyA, AA	1.8, 1.9, 2.10, 2.26, 3.9, 3.16
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Hacer uso de sus habilidades motrices en juegos deportivos con actitud colaborativa • Ambientar la clase de una manera cooperativa y creativa 	
Objetivos etapa		a,d,e,f,g,h,i	
Objetivos programación		1, 4,5,6, 7, 8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
<p>Área 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación y control de las habilidades motrices: saltos de longitud y altitud, lanzamientos, carrera de obstáculos, pasar por el aro. SH. 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las diferencias básicas entre salto de altura y longitud • Salta buscando altura y/o longitud • Lanza la pelota contra la pared/Lanza la pelota contra la pared y la vuelve a coger 	

<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos. SS 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la carrera de obstáculos/Participa y esquiva los obstáculos durante la carrera • Pasa por dentro del aro al menos una vez • Colabora con su grupo y respeta las normas de cada juego.
<p>Área 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenación de objetos en función de un criterio dado: series de 3 elementos con 3 variantes. S • Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno. S 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena series de 3 elementos con 3 variantes distintas de manera parcial o total • Identifica las características principales de las Olimpiadas
<p>Área 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura de sílabas y palabras en mayúscula y minúscula. S • La expresión plástica como medio de comunicación y representación. SH 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia los sonidos de una sílaba y/o palabra en mayúscula/minúscula • Lee una sílaba y/o palabra en mayúscula/minúscula • Comprende el significado de lo leído • Participa en la utilización los materiales para representar alguno de los elementos representativos de las Olimpiadas: antorcha, coronas de Olivo, banderas... • Hace uso de su creatividad y habilidades manipulativas en las actividades de ambientación de la clase.
<p>Contenidos transversales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de autonomía y hábitos de higiene, salud y seguridad • Educación en valores • Iniciación habilidades de lectura y escritura

UD.11. Presentamos a Roma			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
17	Semanas 1 y 2 de mayo	CL, SyC, AA, M	2.11, 2.16, 2.18, 3.2, 3.3, 3.9, 3.14, 3.15
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las ideas clave del argumento de una leyenda y relacionarlas con su experiencia • Participar de manera activa en la creación de una leyenda de manera cooperativa 	
Objetivos etapa		b,d,g,f,h,i,k	
Objetivos programación		1,2, 3,4, 5, 6,7,8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> • La familia: Sus miembros, relaciones de parentesco, y diversidad de familias. S • Los números, y las operaciones: la mitad. S 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los miembros de su familia y las relaciones de parentesco • Conoce alguno de los distintos tipos de organización familiar que pueden existir • Encuentra las regletas del mismo color que equivalen a otra mayor 	
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> • Escucha atenta y comprensión de leyendas. S • Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias. SS • Interpretación de fotografías. Comprensión y producción de imágenes secuenciadas cronológicamente. SH • Lectura de sílabas y palabras en mayúscula y minúscula. S • Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender. SS • Adquisición de vocabulario básico en inglés: los elementos naturales. S 		<ul style="list-style-type: none"> • Se mantiene el silencio durante la narración de la leyenda/ Escucha de manera atenta la leyenda • Es capaz de responder a alguna de las preguntas de comprensión oral • Identifica la diferencia básica entre una leyenda y una historia real • Respeta las aportaciones del resto de sus compañeros • Muestra interés por la leyenda narrada • Comparte de manera verbal o no verbal sensaciones, emociones u interpretaciones sobre la leyenda narrada • Ordena algunas de las imágenes en función del argumento de la leyenda • Distingue los sonidos de la R fuerte y la R suave • Lee una sílaba y/o palabra en mayúscula/minúscula • Comprende el significado de lo leído 	

<ul style="list-style-type: none"> Estimación intuitiva y medida del tiempo: ayer-hoy-mañana. S 	<ul style="list-style-type: none"> Sigue las instrucciones de los talleres Aporta ideas para la creación de la leyenda Empareja cada palabra en inglés relacionada con la leyenda con su foto correspondiente. Distingue entre ayer-hoy-mañana a través de su propia experiencia
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera Iniciación habilidades de lectura y escritura Educación en valores

UD. 12. El Imperio Romano			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
18	Semanas 3 y 4 de mayo	CyA, M, AA, CL, AP,TlyCD	2.16, 2.29, 3.13, 3.15,3.16
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> Participar en la resolución de problemas relacionados con la orientación espacial Identificar aportaciones romanas para nuestra sociedad actual 	
Objetivos etapa		b,c,h,i,k	
Objetivos programación		1, 2,4,5,8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> Las actividades de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización: Manejo y cuidado de libros y cuentos. SS 		<ul style="list-style-type: none"> Selecciona libros de la biblioteca y los devuelve a su sitio de manera respetuosa y autónoma 	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> Máquinas y aparatos. Utilidad, funcionamiento, inventores. S Nociones básicas de orientación: posiciones relativas: derecha-izquierda. S Resolución de problemas sencillos. SH 		<ul style="list-style-type: none"> Identifica al menos un invento romano Identifica las posiciones relativas izquierda-derecha en relación a su propio cuerpo Identifica las posiciones relativas izquierda-derecha en objetos/personas ajenas 	

	<ul style="list-style-type: none"> Participa en la resolución de un problema sencillo sobre logística Aporta ideas propias en la resolución del problema
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> Lengua extranjera (inglés): Comprensión de mensajes, preguntas y órdenes sencillas. S Acercamiento a producciones audiovisuales: películas. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende alguna de las palabras clave de una instrucción dada en inglés Realiza algunas de las acciones a la que hace referencia la instrucción en inglés Expresa de manera verbal o no verbal su opinión acerca de la parte de una película sobre el Imperio Romano.
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> Adquisición de autonomía Educación en valores Iniciación en el uso de las TIC

UD.13. Arquitectura romana			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
21	Semana 5 de mayo	M, TlyCD, CyA, SyC, AP	1.11, 2.12,2.13, 2.26, 3.16
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> Realizar acciones básicas para el manejo de la tableta Conocer construcciones romanas que se encuentran en la ciudad Ampliar su competencia matemática 	
Objetivos etapa		b,e,f, h	
Objetivos programación		1,4, 7, 8	
Contenidos		Estándares de aprendizaje	
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación de movimientos. SH Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante los desplazamientos. SS 		<ul style="list-style-type: none"> Selecciona al menos un movimiento adecuado para salir del laberinto Planifica los movimientos necesarios para salir del laberinto Permanece la mayor parte del tiempo sentado en el autobús Permanece con el grupo siguiendo la fila durante la excursión. 	

<p>Área 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conteo del 10 al 0. S • Grafía del 0. SH • Iniciación al cálculo con las operaciones de unir y separar por medio de la manipulación de objetos. SH • Lugares para divertirse y aprender: excursión a la Calzada Romana de Cercedilla. SS 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta de manera parcial o total del 10 al 0 de manera verbal/no verbal • Identifica la grafía del 0 • Realiza el trazo del 0 con distintos materiales y en diferentes soportes • Une elementos con la finalidad de tener más cantidad • Separa elementos con la finalidad de tener menos cantidad • Se comporta de manera adecuada durante las excursiones fuera de la escuela • Muestra interés por elementos de la ciudad construidos por los romanos
<p>Área 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos: robótica en la tableta. SH 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las actividades propuestas con la tableta • Sigue las instrucciones para realizar una determinada actividad con la tableta
<p>Contenidos transversales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación en el uso de las TIC • Adquisición de autonomía y hábitos de higiene, salud y seguridad • Iniciación a las habilidades numéricas básicas • Educación en valores

UD. 14. Dentro del Imperio			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
20	Semana 1 de junio	M, AA, SyC, AP, CL, Cyl, TI	1.3, 1.4, 2.12, 3.10
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar sus habilidades motrices en coordinación con otro compañero • Utilizar las matemáticas como medio para resolver problemas • Escribir palabras conocidas que hacen referencia al día a día en el Imperio romano 	
Objetivos etapa		a, d, g, h,i	
Objetivos programación		4,5,7,8	

Contenidos	Estándares de aprendizaje
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> Adaptación del tono y la postura a las características del, del otro, de la acción y de la situación: carrera de carretillas por parejas. SH Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos. SS 	<ul style="list-style-type: none"> Es capaz de mantener la postura adecuada para realizar carreras de carretilla con otro compañero. Se coordina con su compañero durante los relevos. Participa en los relevos Respeto a sus compañeros y las normas del juego durante la actividad
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> Aproximación a la serie numérica: concepto del 10. S Resolución de problemas sencillos. SH 	<ul style="list-style-type: none"> Descompone de manera manipulativa 10 elementos Identifica 10 elementos de manera visual/táctil Participa en la resolución de un problema matemático Aporta alguna idea propia para resolver un problema matemático
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> Escritura de sílabas y palabras. SH 	<ul style="list-style-type: none"> Escribe sílabas y/o palabras en pauta pequeña/línea/folio/otros soportes en minúscula/mayúscula.
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> Educación en valores Iniciación habilidades de lectura y escritura Iniciación a las habilidades numéricas básicas

UD. 15. La sociedad romana			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios
21	Semanas 2 y 3 de junio	CL, AA, SyC, CyA, M, CyI, AP	1.5, 1.6, 1.7, 1.10, 2.10, 3.15, 3.22
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> Participar en la preparación y representación de un teatro romano de manera cooperativa Utilizar las matemáticas y el inglés en la preparación del banquete romano 	
Objetivos etapa		c,e,d,f,g,h,i,k	

Objetivos programación	2,4,5,6,7,8
Contenidos	Estándares de aprendizaje
Área 1 <ul style="list-style-type: none"> • Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones. SS. • Los sentidos y sus funciones: Sensaciones y percepciones en relación a los alimentos. S • Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante la preparación de las comidas. SS 	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las intervenciones de sus compañeros durante el teatro y la asamblea de reflexión • Compartir de manera verbal/no verbal sus emociones o sensaciones durante el teatro • Distingue los sentidos • Compartir sensaciones tras probar/oler/ver/manipular alimentos • Poner en práctica alguna de las normas explicadas para preparar comidas.
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> • Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias: dulce-salado-ácido. S 	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica u ordena alimentos en función de su sabor. • Utiliza alguno de los siguientes conceptos para describir alimentos: dulce-salado-ácido.
Área 3 <ul style="list-style-type: none"> • Iniciación a la representación teatral. SH • Exploración de posibilidades sonoras de los objetos cotidianos y de los instrumentos musicales. SH • Lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico sobre los alimentos. S 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la preparación del teatro • Utiliza su cuerpo y voz para representar su papel • Utiliza objetos/instrumentos con el fin de provocar un sonido • Coordina los sonidos generados con los objetos/instrumentos con un fin musical durante la obra. • Identifica los significados de palabras en inglés que hacen referencia a alimentos conocidos.
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de autonomía y hábitos de higiene, salud y seguridad • Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera • Educación en valores

6-. METODOLOGÍA

Como se indica en el Decreto 17/2008, la metodología se adaptará al tipo de contenidos que se vayan a trabajar, así como a las características de los alumnos. Además, la introducción al currículo incluye la idea de que se debe fomentar en todo momento la exploración y la curiosidad. En esta programación se han incluido diferentes metodologías que se irán combinando con el fin de abarcar los contenidos de diferentes maneras y atender a la diversidad del alumnado.

Actividades multisensoriales

Según Cascarosa et al. (2020), los alumnos de Infantil tienen un interés natural hacia todo lo que les rodea, y esta curiosidad les permite aprender de manera espontánea, pero también es necesario que los profesores propongan actividades que inviten a utilizar los diferentes sentidos. El primer paso para aprender es experimentar a través de los sentidos, sin olvidarnos de las sensaciones y emociones que van unidas a la percepción inicial y que comparten a través del lenguaje, dándole así sentido a su aprendizaje.

En esta programación se incluyen actividades que requieren la utilización de más de un sentido a la vez. Entre ellas destacan las dramatizaciones, clasificación de objetos según sus atributos, realización de trazos en distintas texturas, juegos motrices, exploración del entorno y actividades manipulativas o de expresión plástica. Además, es importante tener en cuenta que, con el objetivo de atender a la diversidad del alumnado, se añadirán apoyos auditivos en tareas de lectura, así como tarjetas con fotografías o pictogramas cuando se escucha una narración.

Rutinas de pensamiento

Según Aguirre (2011), que se basa en las ideas de Freire (2004), los alumnos deben aprender a través de su propia práctica y experiencia, ya que de esta manera responden a su curiosidad y ejercitan su pensamiento, aceptando que el desconocimiento sobre algo es el primer paso para aprender sobre ello.

Beyer et al. (2013) mencionan el pensamiento eficaz, que requiere el aprendizaje de destrezas concretas que entrenarán la mente para la futura toma de decisiones, así como otras estrategias como la argumentación, el pensamiento crítico y creativo.

Ejemplos de hábitos de la mente son las rutinas «veo, pienso, me pregunto», «qué sé, qué me gustaría saber» o el ejercicio de comparar y contrastar. Estas rutinas ayudan a enfocar lo que se pide en cada momento, y permiten hacer uso de los esquemas mentales del individuo para producir nuevos conocimientos, sobre todo si se realiza en grupo. Es interesante añadir el hecho de que esta manera de aprender fomenta la interiorización de conceptos, en lugar de la memorización (Church et al., 2014). Este tipo de actividades se pondrán en práctica para introducir cada bloque al inicio del trimestre.

Rincones

En coherencia con las ideas de Gavilán (2017), el trabajo por rincones favorece el aprendizaje de distintos conocimientos y destrezas de manera simultánea.

Este autor recoge en dos tablas las interacciones que surgen en el trabajo por rincones, fruto del estudio de distintos autores citados en este artículo: Ezquerro (2005), Fernández (2009), Gema (2009), Rodríguez (2010), Rodríguez (2011). Entre estas están las habilidades sociales, ya que están en constante comunicación con sus iguales y adultos, desarrollando su autonomía, responsabilidad, iniciativa y cooperación. También se resaltan las interacciones emocionales, señalándose dentro de estas la aceptación del error, la satisfacción que producen las actividades lúdicas y el ambiente que se crea en los pequeños grupos. En este apartado también se menciona el control de las emociones y la motivación.

Según los resultados de la investigación, el trabajo por rincones facilita la colaboración e interacción entre los alumnos, que se sienten como partes de un todo. Esto es positivo para el desarrollo afectivo de los estudiantes, que es esencial en Educación Infantil. Además, es importante destacar que en los rincones pueden surgir conflictos entre los compañeros, por lo que la gestión de estos y la tolerancia de emociones como la frustración les permitirá adquirir ciertas capacidades necesarias para la socialización.

Para concretar, en esta programación se fijarán dos sesiones semanales para aprender por rincones en grupos de cinco alumnos, habiendo por lo tanto cuatro rincones que abarcan distintas competencias:

- Lectoescritura: este rincón tiene como objetivo iniciar a los alumnos en las habilidades lectoescritoras. Las actividades serán flexibles y su nivel de exigencia será coherente con la situación de cada alumno.
- Lógico-matemática: se pondrán en prácticas habilidades lógico-matemáticas, incluyendo la iniciación en la representación numérica y el cálculo. En muchas ocasiones se utilizarán materiales manipulativos para que los alumnos descubran relaciones matemáticas a través de su propia experiencia.
- Arte/animación a la lectura: en el de arte los alumnos tendrán la oportunidad de poner en práctica el lenguaje plástico y desarrollar la motricidad fina. En las sesiones en las que toque el de animación a la lectura, los alumnos podrán explorar cuentos y otros recursos literarios relacionados con la temática de la unidad.
- Juego libre: este rincón es especialmente importante en la etapa Infantil, ya que les permite jugar de manera simbólica e interactiva, siendo esto muy positivo para su desarrollo. Cada semana se propondrá una temática distinta, con sus respectivos materiales. De esta manera, tendrán dos sesiones para tener una primera toma de contacto y aprender a utilizar los materiales de manera adecuada.

Inteligencias múltiples

A diferencia de la concepción tradicional de la inteligencia, la teoría de las inteligencias múltiples la define como la capacidad para solucionar problemas o para crear productos relevantes en un contexto determinado (Gardner, 2005). Es clave destacar que la amplitud de la tipología de problemas/productos, ya que pueden pertenecer a distintos ámbitos como la música, política, actividades cotidianas, ciencia, etc. Conviene añadir que cada inteligencia se activa de una manera concreta, por lo que las actividades deberán ser tan variadas como habilidades queramos que los alumnos adquieran.

Las siete inteligencias definidas son: musical, cinético-corporal, lógico-matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal.

No hay que olvidar la importancia que ha ido ganando en las aulas la inteligencia emocional, que incluye aptitudes personales como el autoconocimiento, la autorregulación y la motivación (García-Lago, 2008). La autora también menciona aptitudes sociales como la empatía o las habilidades de socialización. Esto es coherente con las ideas que expone Goleman (1996), citado en Bisquerra (2012), que

define la inteligencia emocional a través de conceptos como el conocimiento y gestión de emociones, la automotivación, el reconocimiento de emociones en otros y las relaciones sociales. A pesar de la variedad de modelos explicativos sobre la inteligencia emocional, Bisquerra (2012) destaca la idea generalizada de que es necesario aprender ciertas competencias, mencionando por lo tanto la educación emocional. Algunas de estas estrategias clave son la conciencia emocional, la autorregulación, autonomía emocional y habilidades socioemocionales, estando muy relacionados estos conceptos con las inteligencias intra e interpersonal.

Trabajo por proyectos

En la actualidad, los colegios presentan nuevas necesidades que surgen de la globalización de nuestra sociedad y la interculturalidad de la población (Balongo y Mérida, 2016). Como indican los autores citados, la inclusión implica metodologías flexibles que se adaptan a diferentes intereses y necesidades, así como que permitan el trabajo cooperativo y la participación de toda la comunidad educativa. Es importante añadir que el ambiente que genera el aprendizaje por proyectos facilita la relación con las familias, ya que permite la planificación de actividades en las se las invite a la escuela. Esto hace posible que el aprendizaje sea más significativo debido a la carga emocional derivada de la participación de las familias en las tareas de clase. La autora cita a Carbonero et al. (2011) y Benítez (2014) para resaltar que la escuela y la familia son los agentes de socialización más influyentes en los estudiantes (Balongo y Mérida, 2016).

Las autoras afirman que el trabajo por proyectos se basa en el constructivismo social, haciendo referencia a las teorías de autores como Piaget. La teoría constructivista de Piaget centra la importancia en la manera en la que se produce el aprendizaje. El individuo, en interacción con factores cognitivos y sociales, realiza una construcción propia del aprendizaje de manera progresiva (Piaget, 1969 citado en Bravo-Cerdeño et.al, 2016).

Los resultados de la investigación de Balongo y Mérida (2016) dan a entender que la diversidad de agrupamientos aumenta las interacciones entre alumnos. Además, el hecho de que se sientan como parte de un proyecto común eleva el grado de motivación e implicación. Esto favorece que se impliquen en el aprendizaje, ya que tendrá sentido y utilidad para ellos (Coll y Solé, 1993). Respecto a las conclusiones

del estudio de Carrasco et al. (2018) se destaca la necesidad de que se estimule el desarrollo del pensamiento histórico y narrativo desde edades tempranas, así como establecer enlaces entre la Historia y otras áreas que eviten la fragmentación del currículo.

Trabajo por proyectos en la programación

A lo largo de las 15 unidades didácticas se seguirá un hilo conductor: el viaje en el tiempo para ayudar al personaje literario, *Pitu*, a encontrar su libro. Así, el reto principal del proyecto estará definido desde el principio. Además, los bloques temáticos tienen relación entre ellos, ya que los tres hacen referencia a grandes e influyentes civilizaciones antiguas. La selección de contenidos es variada e incluye distintas inteligencias, estando esto mejor concretado en los estándares de aprendizaje. Es importante añadir que en algunas de las unidades se invitará a participar en el proyecto a otros miembros de la comunidad educativa:

- Familias: serán invitados al banquete en la unidad 15
- Personal de cocina: ayudará a los alumnos preparación del banquete en la unidad 15.
- Otros cursos:
 - 1º ESO: taller de creación de una leyenda en la unidad 11
 - 6º de Primaria: taller creación del papiro en la unidad 6
 - 1º de Infantil: taller decoración clase para las Olimpiadas unidad 10
 - Jefe de estudios: recibirá la propuesta de nuevas normas en la unidad 6

A continuación, se enumeran los productos finales de cada uno de los bloques, aunque muchas de las unidades también tendrán sus propios trabajos:

- 1) El papiro con su nombre
- 2) Celebración Olimpiadas
- 3) Representación del teatro y banquete

Actividades manipulativas

Para que los alumnos adquieran conceptos es fundamental que los vayan descubriendo desde su propia experiencia y en interacción con sus compañeros. Esto tiene especial relevancia en el desarrollo de la competencia matemática, ya que esta área se caracteriza por la abstracción de sus ideas. No obstante, la lógico-matemática forma parte de su día a día, por lo que es coherente incluir actividades que permiten trabajar a los alumnos desde lo concreto, manipulable y flexible. Alsina (2010) incluye en su artículo la Pirámide de la Educación Matemática, en la que el segundo eslabón está constituido por los materiales manipulativos.

Conviene añadir que esta metodología se aplicará también a la lectoescritura, proponiendo actividades para que unan y separen sílabas, o para que practiquen el trazo sin utilizar el lápiz y en diferentes soportes.

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

A lo largo del curso, se utilizarán diferentes recursos digitales para que, de manera progresiva, los alumnos del último curso de Infantil se inicien en el manejo de algunos dispositivos e identifiquen las TIC como una herramienta de aprendizaje más que un simple premio que le permite ver dibujos animados. Los recursos digitales favorecen el desarrollo de la creatividad y despiertan la curiosidad, siendo positivos muchos de ellos para la grafomotricidad, como las pizarras digitales. Alsina (2010), en su Pirámide de la Educación Matemática, incluye los recursos tecnológicos en los últimos eslabones como recurso para trabajar las habilidades matemáticas de una manera más abstracta. Conviene añadir que las TIC pueden ser de gran ayuda para los alumnos que desconocen el idioma, porque muchos dispositivos incluyen traductores, audio o imágenes explicativas. Esto también puede ser útil como recurso para los alumnos que tienen dificultades en el desarrollo del lenguaje (Sánchez y Zubillaga, 2014).

En esta programación se utilizarán las tabletas para la iniciación a la robótica, siendo esto una actividad posterior a la adquisición de las posiciones relativas tomando como referencia su propio cuerpo y el de los demás. También se aprovechará el proyector, ordenador y altavoces para producir material audiovisual como partes de películas, imágenes o piezas musicales. Teniendo en cuenta que la temática de la programación está inspirada en civilizaciones lejanas en el tiempo, será positivo contar con material

audiovisual que permita que los alumnos se hagan una idea de las tradiciones y costumbres.

Recursos

MATERIALES	Fungibles: hojas con pauta, folios y cartulinas, pegamento, gomas, lápices, colores, tizas, pinceles, pinturas, diferentes texturas para escribir (lija, espuma, arcilla, etc), semillas, materiales para crear un papiro, Blu Tack, materiales para ambientar la clase en las Olimpiadas: (ramas, cartón, tela, etc).
	No fungibles: tijeras, materiales suaves y ásperos, tarjetas de fotografías, pictogramas, sílabas y palabras, pulsadores, arena, maqueta cuerpo humano, figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales, objetos fríos y cálidos, regletas, instrumentos musicales, imanes, radio, periódicos, aros, pelotas, colchonetas, lanzas, disfraces, calendario.
	Digitales: pizarra digital, ordenador, altavoces, proyector, tabletas, cámara
ESPACIALES	Aula, parque de San Isidro, patio exterior, aula de psicomotricidad, biblioteca de clase y del colegio, excursión a la Calzada Romana (Cercedilla), cocina del colegio.
PERSONALES	Tutora, profesor especialista de Inglés, Música y Psicomotricidad, familias, personal de comedor, jefe de estudios, alumnos y profesores de otros cursos, PT y AL.

7-. EVALUACIÓN

De acorde con lo establecido por la Orden 680/2009, por la cual se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Infantil, esta será global, continua y formativa, y su objetivo será obtener información acerca de los aprendizajes adquiridos, así como de las características de su evolución en el proceso educativo y madurativo. La técnica principal para llevarla a cabo será la observación directa, tomando como referencia los criterios de cada área. No obstante, algunos serán adaptados para que sean coherente con los contenidos del proyecto, así como para responder a la diversidad en el aula.

La evaluación será llevada a cabo por el maestro-tutor, que incorporará en los informes las aportaciones de otros profesores que también trabajan con el grupo. Para garantizar que la evaluación sea lo más específica posible, se han desarrollado estándares para cada uno de los contenidos. Conviene añadir que para cada contenido, salvo excepciones, hay más de una estándar con el fin de concretar distintos grados de complejidad, así como maneras de adquirir un aprendizaje. Esto es coherente con los principios del enfoque del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), que se han tenido en cuenta en algunos aspectos de la programación, siendo un ejemplo de esto los elementos multisensoriales o la utilización de pictogramas, fotografías o dibujos para acompañar los momentos de lectura. De esta manera, es mucho más probable que todos los alumnos puedan lograr los criterios mínimos establecidos en la ley. Los criterios de evaluación y contenidos están directamente seleccionados del currículo, aunque estos últimos han sido concretados para ajustarse a las características del proyecto. Los estándares, al no aparecer en el decreto de Educación Infantil, han sido creados específicamente para esta programación.

Respecto a los contenidos de lectoescritura, representación numérica e iniciación al cálculo, conviene destacar que no se evaluarán en todas las unidades, sino que solo se tendrán en cuenta en las que han sido seleccionados de manera deliberada para la unidad. No obstante, la observación directa de las actividades en esas sesiones diarias será útil para que el profesor sea consciente de los avances de cada alumno. En coherencia con la continuidad de la evaluación, cada sesión de evaluación se dividirá en tres partes:

Evaluación inicial: se evalúan los contenidos previos al aprendizaje antes de comenzar cada bloque, es decir, cada trimestre. Las primeras actividades nos servirán para conocer las ideas que los alumnos tienen en relación a ciertos contenidos que se van a trabajar. Este momento también será útil para observar la motivación e interés de los alumnos hacia esa parte del proyecto, con el objetivo de adaptar los recursos y metodología si fuese necesario.

Evaluación continua: a lo largo del trimestre se anotarán los logros y dificultades de cada alumno en relación a los contenidos. Para esto, se utilizarán los estándares concretados para cada unidad didáctica.

Evaluación sumativa: al final de cada trimestre se entregará a los padres o tutores legales un informe con todos estándares que han sido evaluados, valorando los resultados obtenidos durante la evaluación continua. Por lo tanto, los resultados de la evaluación serán cualitativos, y se informará de ellos a las familias al final de cada trimestre, coincidiendo también con el final del bloque de proyecto. En este informe se incluirá el grado de cumplimiento de cada estándar y las medidas de apoyo que se han necesitado en cada caso. Estos resultados irán acompañados observaciones y recomendaciones específicas de cada alumno en relación a los aprendizajes, así como por los avances y dificultades en su proceso educativo y madurativo. Estas anotaciones serán especialmente relevantes para tener en cuenta en el proceso de cambio de etapa (Orden 680/2009).

Conviene aclarar que, en total, habrá tres informes de evaluación sumativa, siendo esto coherente con los mínimos exigidos por la Consejería de Educación (2009).²

Además, y en coherencia con lo que exige la Orden 680/2009, cada profesor que enseñe en Educación Infantil evaluará su propia práctica educativa.³

² Ver **Anexo 2**

³ Ver

8-. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

De acuerdo con la Orden 1493/2015, la Administración Educativa tiene la obligación de garantizar los recursos que sean necesarios para los alumnos que tengan necesidades educativas especiales, así como dificultades específicas de aprendizaje, TDAH, Altas Capacidades o necesidades derivadas de su incorporación tardía al sistema educativo o por otras condiciones personales, con el fin de que puedan alcanzar los objetivos generales del currículo y desarrollar al máximo sus capacidades. La orden también menciona que es responsabilidad de los centros gestionar las medidas curriculares para atender a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo detectadas. Las adaptaciones curriculares serán significativas siempre que las modificaciones afecten de manera significativa a los objetivos, contenidos o criterios.

La LOMLOE (2020), en consonancia con lo que establecía la LOE (2006), destaca que la educación debe garantizar la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa, favoreciendo el acceso universal a la educación y evitando cualquier tipo de discriminación. Es por eso por lo que no se pueden ignorar la desigualdad dentro de las aulas en todos los ámbitos: personal, cultural, socioeconómica, sin olvidar tampoco las necesidades derivadas de alumnos con diversidad funcional. Por lo tanto, la educación tiene que ser flexible y permitir que todos los estudiantes puedan desarrollarse de manera plena, siendo fundamental adecuar los métodos y contenidos educativos atendiendo a las situaciones específicas de cada alumno, en especial a las más relevantes. Esto es coherente con lo que establece el Decreto 17/2008, que pone énfasis en la atención individualizada y en la prevención de las dificultades de aprendizaje.

Metodología DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje

Como afirman Alba et al. (2014), para que la inclusión sea efectiva se debe aplicar la teoría de que la diversidad sea la norma y no la excepción. La diversidad abarca multitud de aspectos: físicos, familiares, socioeconómicos, culturales, etc; e implica que los procesos de aprendizaje también son distintos y, por lo tanto, los métodos de enseñanza deben responder a esto. Alba et al. (2014) hacen referencia a las últimas investigaciones neurocientíficas, que afirman que no existen dos cerebros iguales.

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), en su enfoque didáctico, surge con el objetivo de responder la diversidad en el aprendizaje. Para lograr que esta programación didáctica sea inclusiva, me he basado en algunos principios de este diseño para planificación de actividades, así como para la creación de los estándares de aprendizajes. A continuación, se expondrán las pautas seleccionadas del DUA, que han sido adaptadas al proyecto y contenidos de la programación con el objetivo de que el currículo sea accesible para todos los alumnos.

- Proporcionar opciones para la comprensión: activar conocimientos previos e incluir actividades manipulativas.
- Utilizar diferentes opciones para percibir la información y apoyarse en los recursos tecnológicos.
- Proporcionar varios métodos y aceptar diferentes ritmos de respuesta
- Utilizar múltiples formas de expresión y comunicación
- Proporcionar opciones para captar el interés: recompensas, secuenciación clara de actividades, involucración alumnos en la planificación de tareas, fuentes de información variadas y contextualizadas. Es necesario planificar actividades viables que fomenten la creatividad y la elaboración de sus propias respuestas, así como la resolución de problemas.
- Para crear un buen clima de clase y evitar la sensación de incertidumbre, se recomienda respetar las rutinas.
- Diferenciar niveles de dificultad para una misma actividad, poner el esfuerzo y el proceso más que en el resultado.
- Actividades que fomenten la colaboración entre iguales.

Diversidad en el aula

Debido al hecho de que ningún alumno es igual a otro, en todas las clases existe la diversidad, así como situaciones personales concretas que provocan que los alumnos aprendan de manera diferente. A continuación, se destacarán las necesidades específicas de apoyo educativo dentro del aula.

Alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE):

- Un alumno con sospecha de que tenga Altas Capacidades: es muy observador y curioso, y destaca su capacidad para relacionar ideas abstraer conceptos. Además, memoriza con facilidad y tiene una gran imaginación. Su motivación es

casi siempre intrínseca y se interesa por temas sociales, como la justicia o igualdad. Su sentido del humor está muy desarrollado y se entiende muy bien con los adultos. No obstante, está en proceso de evaluación psicopedagógica y aún no tiene diagnóstico

- Un alumno que llegó hace poco de Alemania y desconoce casi al completo el idioma español. Respecto al inglés, su nivel es de los más altos de la clase.
- Alumnos con Necesidades Educativas Especiales:
 - Alumno con Trastorno del Espectro Autista de nivel 2 en el área de la comunicación social. Presenta conductas repetitivas y poco flexibles. Es difícil captar su atención, pero cuando se consigue se concentra mucho en la actividad, siendo incluso difícil que cambie a otra. Es por eso por lo que es positivo para él que se explique con antelación lo que se va a realizar. Tiene poca iniciativa para interactuar, por lo que necesita apoyo para seguir una conversación.
 - Alumna con retraso madurativo en el área del lenguaje y en la de socialización con un año de desfase.

Medidas ordinarias

Metodológicas: se utilizarán métodos de enseñanza variados para respetar las distintas maneras y ritmos de aprendizaje. Es importante señalar que estas metodologías permiten distintos agrupamientos y niveles de interacción, siendo compatibles con la teoría de las inteligencias múltiples. En relación a las agrupaciones, conviene señalar que el pequeño grupo (5 alumnos) será el mismo, por norma general, durante todo el trimestre.

- ✓ Trabajo por proyectos: trabajo individual, parejas, gran y pequeño grupo
- ✓ Rincones: pequeños grupos
- ✓ Rutinas de pensamiento: gran grupo

En relación a las actividades, se intentará que sean lo más diversas posibles para atender a todos los intereses, inteligencias y dificultades, haciendo posible que todos los alumnos logren las enseñanzas mínimas. Algunos ejemplos de propuestas son:

- ✓ Dramatizaciones, juegos cooperativos, competitivos, y que implican movimiento
- ✓ Utilizar material visual para apoyar la lectura o la escucha
- ✓ Trabajo con elementos de su entorno natural más inmediato

- ✓ Utilización de tabletas
- ✓ Cuentos multisensoriales
- ✓ Ejercicios de control respiratorio y corporal
- ✓ Descubrimiento de atributos de objetos y conceptos a través de la experiencia
- ✓ Escritura con distintos materiales
- ✓ Propuestas creativas

De aula

- ✓ Puerta accesible para todos los alumnos
- ✓ Aula flexible

De evaluación

- ✓ Estándares de aprendizaje evaluables con diferentes grados de dificultad y alternativas para lograrlos.⁴

Medidas especiales para los alumnos con NEAE

Adaptaciones curriculares no significativas.⁵

Recursos materiales

- ✓ Pictogramas para marcar rutinas y acompañar el lenguaje escrito u oral
- ✓ Libros adaptados con pictogramas
- ✓ Cuentos digitales: tienen la opción de escuchar la narración de manera oral, pudiendo modificar la velocidad y el volumen. Estos libros incluyen traductor. Además, algunos de estos cuentos pueden ser interactivos, captando mejor la atención del alumno y pudiendo seleccionar algunas palabras para facilitar la comprensión de manera auditiva o visual.
- ✓ Tarjetas en mayúscula cuando se vaya a trabajar la minúscula.
- ✓ Tarjetas de letras con dibujos o fotografías de praxias bucofaciales.

Recursos humanos y espaciales

- ✓ Maestro en Pedagogía Terapéutica (PT): estará en la clase 2 horas y media a la semana (30 minutos diarios), y se combinará el aula ordinaria con el aula PT. Trabajará con los alumnos con TEA y retraso madurativo.

⁴ Ver ejemplo en el **Anexo 4**

⁵ Ver

Anexo 5

- ✓ Maestro Audición y Lenguaje (AL): estará en la clase 2 horas a la semana, y se combinará el aula ordinaria con el aula AL. Trabajará con los alumnos con TEA y retraso madurativo.
- ✓ En el caso del alumno con desconocimiento del español, tendrá clases de apoyo para el aprendizaje de la lengua fuera del aula 2 sesiones a la semana en las horas de lectoescritura.

9-. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa

El Decreto 17/2008 establece que el aprendizaje de la lengua extranjera tiene que abarcar los distintos contenidos curriculares en el segundo ciclo de Infantil, siendo esta primera aproximación uno de los objetivos de etapa.

La programación propuesta es totalmente compatible con el inicio de habilidades de comprensión y expresión en inglés. En algunas unidades didácticas hay contenidos incluidos que se trabajarán en la sesión con el profesor especialista de Inglés, y estos estarán relacionados con la temática del proyecto. De esta manera, los alumnos podrán comprobar que el inglés no es una materia aislada. Además, es importante añadir que se utilizará el inglés como un recurso para trabajar la empatía en relación al aprendizaje de un idioma que no es el materno. Esto es interesante para tener en cuenta, ya que hay un alumno en la clase que está aprendiendo el español. En el horario concretado se fijan 4 sesiones semanales de 45 minutos, cumpliendo así las dos sesiones mínimas establecidas en el Decreto 17/2008.

En concreto, las unidades en las que se trabaja el proyecto desde la lengua inglesa son: 5, 6, 8, 9, 11, 12, 15.

Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

Como se indica en el Decreto/2008, la educación en valores es uno de los contenidos transversales de la etapa Infantil, por lo que por cada unidad se ha seleccionado al menos un contenido actitudinal (saber ser), estando muchos de estos relacionados con este apartado. Hacerles sentir parte de un grupo más grande, como la clase, el

colegio o la sociedad en general, es fundamental para que vayan reduciendo las conductas egocentristas propias de esta etapa. Esto, al ser transversal, se trabaja de manera indirecta en todas las unidades didácticas, que incluyen actividades cooperativas, juegos competitivos o simbólicos en las que aprenden poco a poco a compartir y respetar a los demás. No obstante, la convivencia y ciudadanía también son necesarias de trabajar y evaluar de manera deliberada, y es por eso por lo que se especifican ejemplos de contenidos escogidos para ello de distintas áreas.⁶

Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.

Esta programación incluye contenidos que hacen referencia a los objetivos de etapa, competencias y contenidos transversales relacionados con las TIC. A lo largo de las unidades se presentará la información a través de distintos medios audiovisuales, y también se planificarán actividades que inviten a los alumnos a utilizar las tabletas para iniciarse en su manejo de una manera lúdica y contextualizada. A continuación, se exponen las unidades en las que se trabajan estos contenidos:

- ✓ **UD.5.** Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos: la cámara.
- ✓ **UD.8.** Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos: la tableta.
- ✓ **UD.12.** Acercamiento a producciones audiovisuales: valoración película.
- ✓ **UD.13.** Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos: robótica en la tableta.

⁶ Ver **Anexo 6**

10- CONCLUSIONES

¿Es Infantil la etapa educativa en la que todo vale? La respuesta es un «no» rotundo. En Infantil no todo es válido pero, desde mi punto de vista, sí es más fácil incluir en la rutina un toque de imaginación y fantasía. Mi aportación con esta programación didáctica anual ha sido convertir el día a día en un viaje en el tiempo.

No sería sincero admitir que con la elaboración de este trabajo se pretende que a todas horas la clase se convierta en Egipto, Roma o Grecia. El objetivo se acerca más a la idea de que los alumnos sientan que pertenecen a algo común que es posible gracias a la participación de todos. Quiero hacer hincapié en la palabra «todos», ya que durante la realización de esta programación he intentado que el currículo no deje a ningún niño atrás. Para esto han sido especialmente útiles las aportaciones del Diseño Universal del Aprendizaje, así como las múltiples metodologías que existen para poder aprender un mismo concepto de diferentes maneras. Durante el proceso de búsqueda de referencias llegué a la conclusión de que, en muchas ocasiones, no seguía de manera rigurosa la metodología expuesta por los autores, sino que estaba mezclando diferentes ideas mientras buscaba información, es decir, estaba convirtiendo la metodología en algo propio. En relación a esto, quiero destacar la importancia de que todo esté contextualizado y sea coherente con el resto del trabajo, y para esto ha sido muy útil tener en mente una clase concreta en todo momento. Esto no habría sido posible si no hubiese realizado las prácticas mientras empezaba la programación, ya que te enseñan a pensar de una manera más realista, así como a no olvidarte de que las sesiones son más cortas de lo que se establece en el horario. Es por eso por lo que, más que centrarme en que las actividades sean únicas, he priorizado que sean viables.

Respecto a las dificultades, quiero destacar la selección de contenidos para las 15 unidades didácticas, ya que no aparecen secuenciados por cursos. Me ha parecido complejo el hecho de tener que tomar decisiones para conseguir que las tablas de contenidos se relacionen con el proyecto, siendo al mismo tiempo completas y coherentes con la ley educativa. Para esto, como he mencionado anteriormente, ha

sido de gran ayuda tener como referencia mi colegio de prácticas, aunque no me haya basado en él para la contextualización. Además, me gustaría añadir que no ha sido fácil organizar el horario, ya que no terminaba de convencerme la idea de que todas las sesiones se enfocaran en el proyecto. Es por eso por lo que una de las decisiones que tomé fue reservar ciertas horas para este e intentar relacionar el resto de sesiones con la temática. En mi opinión, no es negativo que los alumnos desconecten del tema principal para que se puedan trabajar otros de manera aislada. Respecto a esto, creo que se debe tener en cuenta que es posible que no a todos los alumnos les interesen las civilizaciones antiguas, y no sería justo para ellos que en todas las sesiones esté presente este hilo conductor.

En relación al tema escogido, quiero señalar que me ha sorprendido la cantidad de ideas que se me iban ocurriendo mientras dividía los contenidos entre las 15 unidades, a pesar de que solo se ha desarrollado una. Al principio, pensaba que todo sería demasiado abstracto y lejano para los alumnos del último curso de Infantil. No obstante, la parte que más he disfrutado de este trabajo ha sido la de investigar cómo presentar las civilizaciones antiguas de Egipto, Grecia y Roma a los alumnos de 5 años. El deporte, los elementos naturales, las votaciones, los inventos o el arte han sido clave para esta tarea, pero en lo que más me he apoyado ha sido en los recursos literarios. Una narración supone una oportunidad para escuchar, dialogar, imaginar, dibujar, crear, jugar y pensar, entre otros verbos.

En definitiva y, para terminar, confirmo que en Infantil no todo vale, pero se puede hacer que “todo sea posible, incluso lo imposible” (*Mary Poppins*, 1995).

11-. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

- Aguirre, F. (2011). Pedagogía de la autonomía de Paulo Freire, extracto. *Revista Vinculando*. https://vinculando.org/educacion/ensenar_no_es_transferir_conocimiento_paulo_freire.html
- Alba, C., Sánchez, J. M. y Zubillaga, A. (2014). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo*. Edelvives [Diseño Universal para el Aprendizaje \(DUA\) \(educadua.es\)](http://www.edelvives.com/revistas/revista_dise%C3%B1o_universal_para_el_aprendizaje_dua)
- Almagro, A., Baeza, M. C., Pérez, E., Méndez, J., y Miralles, P. (2006a). La Grecia clásica. *Cuadernos de pedagogía*, 355, 22-23.
- Almagro, A., Baeza, C., Méndez, J., Miralles, P. y Pérez, E. (2006b). Un castillo de usar y tirar: una experiencia de aprendizaje de la Historia en Educación Infantil en Gómez, A.E. y Núñez M.P. (Eds.), *Formar para Investigar, Investigar para Formar en Didáctica de las Ciencias Sociales* (pp.89-100). Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=500427>
- Alsina, Á. (2010). La «pirámide de la educación matemática». Una herramienta para ayudar a desarrollar la competencia matemática. *Aula de Innovación Educativa*, 189 <http://hdl.handle.net/10256/9481>
- Arzube, M. N., León, I. G, Roha, L. A. y. (2018). La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 2(1), 37-53. <https://doi.org/10.37957/ed.v2i1.8>
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona. Paidós
- Baeza, C., Millares, P. M. y Pérez, E. (2008). El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de educación*, 48(1), 1-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2767732>
- Balongo, E. y Mérida, R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Perfiles educativos*, 38(152), 146-162.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982016000200146&lng=es&tlng=es

- Benítez, A.M. (2014). La inclusión educativa desde la voz de los padres. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 1 (7), 110-120.
<https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/166>
- Beyer, B.K., Costa, A.L., Kallick, B., Reagan, R. y Swartz, R. (2013). *El aprendizaje basado en el pensamiento: Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*. Ediciones SM
- Bisquerra, R. (2012). De la inteligencia emocional a la educación emocional. *Cómo educar las emociones*, 24-35.
https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=3483
- Bravo-Cedeño, G. D. R., Loo-Rivadeneira, M. R. y Saldarriaga-Zambrano, P.J. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
<https://doi.org/10.23857/pocaip>
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Aprendizaje Visor
- Carbonero, M.A., Martín-Antón, L.J. y Reoyo, N. (2011). El profesor estratégico como favorecedor del clima de aula. *European Journal of Education and Psychology*, 2 (4), 133-142.
https://www.researchgate.net/publication/228517740_El_profesor_estragico_como_favorecedor_del_clima_de_aula
- Carrasco, C. J. G., Sánchez-Manzanera, M. C. y Martínez, P. M. (2018). Pensamiento narrativo y aprendizaje de las nociones temporales en Educación Infantil. Una investigación evaluativa utilizando el modelo CIPP. *Revista de investigación en educación*, 16(1), 16-33.
<http://reined.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/317/369>
- Cascarosa, E., González, E., Ferrer, L.M. y Mazas, B. (2020). ¿Entras a la cueva? Una experiencia multisensorial para trabajar las Ciencias en la etapa de Educación Infantil. *Revista de Educación Científica*, 4 (2), 52-6.
<https://doi.org/10.17979/arec.2020.4.2.5755>
- CEIP Tomás Bretón. [CEIP Tomás Bretón \(colegiotomasbreton.com\)](http://colegiotomasbreton.com)

- Coll, C. y Solé (1993). Los profesores y la concepción constructivista en Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I. y Zabala, A. (Eds.), *El constructivismo en el aula* (7-23). Graó. ([Microsoft Word - SOL\311, Isabel. Disponibilidad del aprendizaje.DOC](#)) (terras.edu.ar)
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata.
<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP10975.pdf&area=E>
- Cooper, H. (2013). *Teaching History Creatively*. Routledge
- Cortez, N.A. y Tunal, G. (2018). Técnicas de enseñanza basadas en el modelo de desarrollo cognitivo. *Educación y Humanismo*, 20 (35), 75-96
<http://dx10.17081/eduhum.20.35.3018>
- Cuenca, J. M., y Giménez J. (2005). La caja genealógica: fuentes y tiempo histórico en Educación infantil. Una propuesta para trabajar con Maestros en formación inicial. *Quaderns Digitals*, 37.
http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_609/a_8416/8416.pdf
- Cuenca, J. M. (2008). La enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales en Educación Infantil. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Currículo Escolar y Formación del Profesorado*, 289-311.
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/44536/01520123000056.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Church, M., Morrison, K. y Ritchhart, R. (2014). *Hacer visible el pensamiento*. Grupo Planeta Spain. edu.co/wp-content/uploads/2020/08/RITCHHART-Hacer-visible-el-pensamiento.pdf
- Decreto 17/2008 [Consejo de Gobierno]. Por el cual se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil. 6 de marzo de 2008. Consejo de Gobierno.
- Ezquerro, M. (2005). El espacio en la escuela infantil: algo que debe cuestionarse para educar mejor. En Sainz, M.C. y Argos, J. (Eds.), *Educación Infantil, Contenidos, procesos y experiencias*. Narcea.
- Fernández, A.I. (2009). El trabajo por rincones en el aula de Educación Infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. *Innovación y*

Experiencias Educativas, 15, 1- 8.

<https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/243957>

Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Paz e Terra SA.

<https://redclade.org/wp-content/uploads/Pedagog%C3%ADa-de-la-Autonom%C3%ADa.pdf>

García-Lago, V. (2008). La inteligencia emocional en la educación infantil.

Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas, 19, 129-149.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3233946>

Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples*. Paidós. [Microsoft Word - GARDNER-](#)

[INTELIGENCIAS-UNA VERSION.doc \(materialestic.es\)](#)

Gavilán, J. M., Martínez, D. y Toscano, M. D. (2017). Las interacciones que surgen en el trabajo por rincones en Educación Infantil. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 7, 226-

244. <http://hdl.handle.net/11441/68872>.

Gema, G. (2009). Los rincones educativos como estrategia organizativa y didáctica.

Innovación y experiencias educativas, 22, 1-10.

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_22/CRISTINA%20GEMA_FERNANDEZ_SERON01.pdf

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. (Vol.46). Kairós.

Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación. (2006). *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 17158-17207.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

MedlinePlus (27 de mayo de 2020). *Registro de los hitos del desarrollo a los 5 años de edad*. [Registro de los hitos del desarrollo a los 5 años de edad:](#)

[MedlinePlus enciclopedia médica](#)

Orden 680 de 2009 [Consejería de Educación]. Por la cual se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Infantil y los documentos de aplicación. 19 de febrero de 2009. Consejería de Educación.

Orden 1493 de 2015 [Consejería de Educación, Juventud y Deporte]. Por la cual se regula la evaluación y la promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria,. 22 de mayo de 2015. Consejería de Educación, Juventud y Deporte.

http://www.madrid.org/wleg_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=8960

Pagès, J. y Santisteban, A. (2006). *La enseñanza de la historia en Educación Primaria*, en Casas, M. y Tomàs, C., *Educación Primaria: orientaciones y recursos (6-12 años)*, pp. 129-183. Ciss Praxis.

Piaget, J. (1969). *Psicología del niño*. Morata.

Piaget, J. (1969) *Psicología y Pedagogía*. Ariel.

Real Decreto 1513/2006 [Ministerio de Educación y Ciencia]. Por el cual se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. 8 de diciembre de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2006/12/07/1513/con>

Rodríguez, J. (2011). Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas. *Revista Docencia e investigación*, 21, 105-130.
[Docencia_invest_N21-1 \(uclm.es\)](http://www.uclm.es/docencia_invest/N21-1)

Rodríguez, M. (2010). El rincón del juego simbólico en la Educación Infantil. *Revista Extremeña sobre Formación y Educación Paidernex*, 14.
<http://revista.academiamaestre.es/2010/12/el-rincon-del-juego-simbolico-en-la-educacioninfantil/>

Solé, M. y Serra, J.A. (2002) Una experiencia de historia en educación Infantil: en tiempos de los castillos. *Las Ciencias Sociales: concepciones y procedimientos*, 59-72.

Stevenson, R. (Director). (1965). *Mary Poppins*. Walt Disney Studios.

Tonge, N. (1995). Toys: a living history event for key stage one. *Teaching History*, 81, 21-22.

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

12-. ANEXOS

Anexo 1



CARTA DE PITU

¡Hola clase de 5 años! Soy Pitu, ¿os suena haberme visto por algún cuento? Por si no me reconocéis, pertenezco al libro llamado «Historiadores», ¿os sigue sin sonar? Pues vaya, y eso que me encanta moverme de libro en libro.

En fin, que no me quiero enrollar, ¡iré al grano! Mi cuento es algo especial, ya que le gusta mucho viajar, y en cuanto me despisto lo pierdo de vista. Dando muchas vueltas me encontré con este colegio en el que hay muchos libros, así que busqué por vuestra biblioteca, que es enorme, pero nada de nada... no ha habido suerte. He decidido que la mejor manera de buscar mi libro será hacer un viaje por el tiempo, y a lo mejor consigo encontrarlo en alguna de estas tres civilizaciones, estoy seguro de que está por alguna de ellas. Pero claro, yo solo en un viaje tan largo me aburriré, y como parecéis unos niños divertidos, he decidido que os voy a invitar para que me acompañéis. La primera parada es Egipto, ¿os apuntáis?

Anexo 2

PLANTILLA PARA LA EVALUACIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

C: conseguido

P: en proceso

NC: no conseguido

ESTÁNDARES	C	P	NC	Comentarios

Anexo 3

PLANTILLA AUTOEVALUACIÓN DOCENTE

Ítems	Sí	Parcial	No	Comentarios
Las actividades son motivadoras				
Muchas de las actividades están relacionadas con el proyecto				
Las unidades didácticas siguen un hilo conductor				
Las sesiones son coherentes con los objetivos de cada sesión				
Los alumnos están logrando la mayoría de los criterios				
Se están trabajando todas las inteligencias				
Se está involucrando a otros miembros de la comunidad escolar				

Anexo 4

EJEMPLO ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE FLEXIBLES RESPECTO A DOS CRITERIOS

3.3. 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

- Escucha atenta de manera parcial/total de un cuento/ Se mantiene en silencio durante la narración de un cuento.
- Responde a preguntas básicas sobre el argumento del cuento de manera verbal/plástica/corporal.

Anexo 5

ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

CRITERIO	ADAPTACIÓN
3.3 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.	Comprender la idea principal de 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 con ayuda de material visual o haciendo uso de traductores.
3.4. Hablar con una pronunciación correcta.	Repetir palabras sencillas y pronunciar algunas letras/sílabas
3.9. Reconocer las grafías dentro de las palabras e identificar letras. Leer letras, sílabas, palabras, oraciones y textos sencillos, comprendiendo lo leído.	Distinguir entre una palabra, sílaba y letra. Repetir el sonido de sílabas o letras. Comprender el significado de palabras con ayuda de material audiovisual.
3.10. Representar gráficamente lo leído. Escribir letras, sílabas, palabras y oraciones. Escribir los acentos en las palabras. Realizar copias sencillas y dictados de palabras.	Realizar el trazo de sílabas o letras con ayuda de plantillas. Realizar dictados sencillos de palabras o sílabas, teniendo que escoger la plantilla adecuada y con ayuda de material audiovisual.

Anexo 6

EJEMPLOS CONTENIDOS CONTRIBUCIÓN CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA

Área 1: Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.

Área 2: Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar.

Área 3: Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender

Anexo 7: UD.11

Contextualización

Esta unidad coincide con el inicio del tercer y último bloque: el Imperio Romano. Es por eso por lo que el personaje literario realizará una pequeña introducción y presentará Roma con una leyenda, que se especificará en la descripción de las actividades. Al ser la primera del bloque, coincide con el inicio del tercer trimestre.

UD 11. Presentamos a Roma⁷			
Nº sesiones	Fechas	Competencias	Criterios evaluación
17	Semanas 1 y 2 de mayo	CL, SyC, AA, M	2.11, 2.16, 2.18, 3.2, 3.3, 3.9, 3.14,3.15
Objetivos UD		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las ideas clave del argumento de una leyenda y relacionarlas con su experiencia • Participar de manera activa en la creación de una leyenda de manera cooperativa 	
Objetivos etapa		b,d,g,f,h,i,k	
Objetivos programación		1,2, 3,4, 5, 6,7,8	
Contenidos		Contenidos	
Área 2 <ul style="list-style-type: none"> • La familia: Sus miembros, relaciones de parentesco, y diversidad de familias. S • Los números, y las operaciones: la mitad. S • Estimación intuitiva y medida del tiempo: ayer-hoy-mañana. S 		Área 3 <ul style="list-style-type: none"> • Escucha atenta y comprensión de leyendas. S • Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias. SS • Interpretación de fotografías. Comprensión y producción de imágenes secuenciadas cronológicamente. SH • Lectura de sílabas y palabras en mayúscula y minúscula. S • Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender. SS • Adquisición de vocabulario básico en inglés: los elementos naturales. S 	
Contenidos transversales		<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación en la comprensión y expresión de una lengua extranjera • Iniciación habilidades de lectura y escritura • Educación en valores 	

Metodología

A continuación, se expondrán los principios metodológicos en los que se han basado las actividades propuestas para esta unidad didáctica.

- Rutina de pensamiento: debido a que esta unidad coincide con el inicio de un bloque, se incluye la rutina «Qué sabemos, qué queremos saber» para conocer sus ideas previas.
- Rincones de trabajo: esta metodología se pone en práctica dos veces en la semana y, en esta unidad en concreto, se relacionarán dos sesiones de rincones con el tema del proyecto (una por semana). Las actividades de los rincones son variadas y relacionan las distintas áreas de aprendizaje con el Imperio Romano.
- Aprendizaje por proyectos: esta unidad coincide con el inicio del tercer bloque temático, por lo que *Pitu*, el personaje literario, realiza una pequeña introducción para que se siga un hilo conductor. En relación a la globalización que caracteriza esta metodología, se trabajará el argumento de la leyenda desde las sesiones de lectoescritura y números de una manera lúdica. Además, una de las sesiones de Inglés se centrará en el aprendizaje de nuevo vocabulario a través de una leyenda. Conviene añadir que desde la asignatura de Música también se contribuirá para que la representación de la leyenda sea lo más completa posible. Es importante añadir que en esta unidad se invitará a participar en la creación de la leyenda a los alumnos de 1º de la ESO, cumpliendo así con inclusión de la comunidad educativa que caracteriza al aprendizaje por proyectos.
- Aprendizaje manipulativo:
 - ✓ Juntar tarjetas de sílabas para formar palabras
 - ✓ Utilizar las regletas para aprender el concepto de «mitad»
- Aprendizaje cooperativo:
 - ✓ Construcción de murallas por equipos (en este caso la actividad también incluye competición).
 - ✓ Creación de una leyenda por grupos
- Actividades multisensoriales:
 - ✓ Desplazarse a un lado u otro de la clase según el sonido de la letra R: escucha y movimiento.
 - ✓ Dramatización: diálogo, movimiento y música.
 - ✓ Emparejar imanes para trabajar la representación numérica.

Horario

El siguiente horario será el que se seguirá durante todo el curso, y a partir del cual he estructurado esta unidad didáctica:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:15-10:00	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
10:00-10:45	Lecto	Números ⁸	Lecto ⁹	Proyecto	Lecto
10:45-11:10	Merienda+ baño	Merienda+ baño	Merienda+ baño	Merienda+ baño	Merienda+ baño
11:10-11:50	Recreo +baño	Recreo +baño	Recreo +baño	Recreo +baño	Recreo +baño
11:50-12:35	Números	Proyecto	Números	Rincones + Números	Proyecto
12:35-13:20	Inglés	Inglés	Psico	Inglés	Religión
13:20-13:25	Lavar manos	Lavar manos	Lavar manos	Lavar manos	Lavar manos
13:30-14:30	Comida +recreo	Comida +recreo	Comida +recreo	Comida +recreo	Comida +recreo
14:30-14:40	Baño	Baño	Baño	Baño	Baño
14:40-15:25	Proyecto	Rincones +lecto	Inglés	Lecto	Números
15:25-16:10	Psico ¹⁰	Música	Religión	Música	Psico
16:10-16:20	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida

⁸ La sesión de números hace referencia a la representación numérica e iniciación al cálculo

⁹ «Lecto» se refiere a lectoescritura.

¹⁰ «Psico» se refiere a psicomotricidad

Descripción de las actividades

- **Actividades asamblea:** este es el momento en el que los niños se san los buenos días y comparten experiencias. En algunas unidades didácticas se trabajarán contenidos curriculares relacionados con las nociones temporales, como los meses y las fechas del calendario. Además, se realizarán todas las mañanas las siguientes actividades:
 - ✓ **Praxias bucofaciales y silabeo:** a través de cuentos motores y juegos de imitación, los alumnos practicarán movimientos para ejercitar los músculos que utilizan para la expresión oral. Estos ejercicios durarán pocos minutos, y se realizarán de manera interactiva y motivadora. Además, se podrá añadir la repetición de sílabas y palabras para que agilicen su lenguaje de manera lúdica. Así, se buscará que todos los niños utilicen el lenguaje verbal, especialmente los que tienen necesidades específicas de apoyo educativo.
 - ✓ **Respiración, relajación y *mindfulness*:** a pesar de que estos ejercicios se puedan realizar en cualquier momento del día, sobre todo cuando el profesor vea que son necesarios, en algunas asambleas se dedicará unos minutos para que los alumnos trabajen su control respiratorio y la atención plena. También podremos aprovechar este momento para proponer dinámicas en interacción con sus compañeros. Para este tipo de actividades es útil utilizar música, que favorecerá un ambiente tranquilo y la utilización de más de un sentido a la vez.
 - ✓ **Conceptos temporales «ayer-hoy-mañana»:** en esta unidad se dedicarán unos minutos para que compartan su propia experiencia utilizando los conceptos «ayer, hoy, mañana», teniendo en todo momento el apoyo visual con los días de la semana.
 - ✓ **«Emocionario»:** cada semana se encargará un alumno de sentarse en el centro y preguntarle a los demás cómo se sienten ese día y por qué. Cuando le respondan, el encargado tendrá que ir cambiando la fotografía de cada niño en su emoción correspondiente: alegría enfado, tristeza, miedo, nervios, tranquilidad, preocupación o aburrimiento. Es importante añadir que encima de cada emoción habrá una cara que la represente. Se intentará que todos los niños lo expresen de manera verbal, pero en ciertos casos se ofrecerá la alternativa de que ellos mismos muevan su fotografía. Se podrán añadir más emociones si fuese necesario.

- Rincones: como se ha explicado anteriormente, la metodología por rincones permite que los alumnos trabajen diferentes inteligencias y áreas de conocimiento de manera simultánea y cooperativa. Se dividirán en sus grupos habituales de trabajo, formados por cinco alumnos. La clase se estructurará en cuatro rincones de 10 minutos cada uno aproximadamente. De esta manera, sobrarán tiempo para que se organicen y recojan al final. Siempre se seguirá el mismo orden de rotación para que los alumnos sean cada vez más autónomos, y algunas de estas sesiones tendrán relación con la temática del proyecto. En esta unidad, dos de las sesiones de rincones son coherentes con el tema de la unidad: la llegada al Imperio romano.

SEMANA 1

DÍA	SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS
Lunes	Proyecto	<p>15 mins: El personaje literario introduce el Imperio romano. Se realiza la rutina de pensamiento: «¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber?» en asamblea.</p> <p>30 mins: Se dividen en 4 grupos de 5, y cada uno se le entregan 10 palabras y 10 fotografías que hacen referencia a la sociedad actual o a la del Imperio Romano. Cada grupo tiene que recortar las fotografías y palabras, para después dividir las en dos grupos según el tiempo al que pertenezcan. Después, tendrán que pegarlas en un mural que está dividido en dos, escogiendo así la mitad que le corresponde a cada fotografía/palabra.</p> <p>5 mins: En gran grupo, la profesora preguntará si hay alguna fotografía/palabra que se pueda colocar en las dos partes del mural.</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tijeras -Pegamento -Cartulina <p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora -Maestro PT
Martes	Proyecto	<p>5 mins: Escuchamos la narración de la leyenda sobre el origen de Roma.</p> <p>10 mins: En asamblea, comparten sensaciones y opiniones que les transmite la leyenda.</p> <p>10 mins: Preguntas comprensión lectora.</p> <p>10 mins: Se dividen en 4 grupos de 5 y se van a su mesa para ordenar las fotografías siguiendo la cronología de la historia.</p> <p>10 mins: En los mismos grupos, escogerán las fotografías de los elementos que aparecen en la leyenda, y los emparejarán con su palabra correspondiente.</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fotografías y tarjetas <p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora -Maestro AL

Miércoles	Lecto	Se colocará una cuerda que dividirá la clase en dos mitades: Roma (R fuerte) y Germania (R débil). Todos los alumnos se situarán justo encima de la cuerda. La profesora dirá en alto palabras que contengan R débil y R fuerte, y tendrán que saltar a un lado u a otro de la clase según el sonido.	Materiales -Cuerda -Tiza para pintar en el suelo Personales -Maestro AL
Jueves	Proyecto ¹¹	<p>10 mins: En asamblea, se escucha otra vez la narración de la leyenda sobre Roma y, entre todos, se define qué es una leyenda.</p> <p>15 mins: En asamblea, se completa un árbol genealógico sobre los lazos de parentesco que aparecen en la leyenda. Pregunta para comentar en gran grupo: «¿Consideráis que los pastores eran la familia de los lobos? ¿Por qué?»</p> <p>15 mins: De manera individual y en las mesas, cada alumno realiza un dibujo con los familiares que ellos quieran (esta actividad podrá ser modificada según la situación familiar de los alumnos, pudiendo ser una alternativa pedirles que realicen un dibujo con sus seres queridos).</p> <p>10 mins: Se dividen en grupos de 5 para enseñar y explicar los dibujos de manera voluntaria.</p>	Materiales -Cartulina -Folios -Lápices -Gomas -Colores Personales -Tutora
Jueves	Rincones	- Lectoescritura: se repasa el trazo de una palabra o sílaba con rotulador oscuro encima de cera blanca en un fondo blanco para averiguar lo que pone. Después, se intentan ordenar las palabras (si da tiempo) para ver la frase grupal.	Materiales -Folio o cartulina blanca -Cera blanca, rotuladores de color oscuro -Cuentos, libros, revistas o folletos sobre Roma.

¹¹ El tiempo extra de esta sesión se utilizará de la asamblea inicial.

		<p>-Lógico-matemática: se repartirán tarjetas de imanes con la grafía de números del 0 al 9, y otras con la cantidad de puntos que corresponda. Los alumnos tendrán que emparejar los imanes y contar entre todos cuántos números 0 han encontrado.</p> <p>-Animación a la lectura: cuentos/libros/revistas/folletos sobre Roma.</p> <p>-Juego libre: disfraces romanos</p>	<p>-Disfraces romanos -Imanes</p> <p>Personales -Maestro PT</p>
Viernes	Proyecto	<p>5 mins: Escuchamos la narración de otra leyenda sin final y recordamos qué es una leyenda en asamblea.</p> <p>30 mins: En grupos de 5, se inventan un final para la leyenda. Requisito: tienen que estar todos de acuerdo. Se escoge un portavoz</p> <p>10 mins: Cada portavoz comparte el final creado.</p>	<p>Materiales -Tarjetas con dibujos para apoyar la narración</p> <p>Personales -Tutora -Maestro AL</p>

SEMANA 2

DÍA	SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS
Lunes	Proyecto	<p>Nota: se cambia la hora de lectoescritura por la del proyecto para coger algo de tiempo de la asamblea</p> <p>10 mins: Repaso sobre la definición de leyenda</p> <p>45 mins: Taller con los alumnos de <u>1º de la ESO</u>. Los alumnos se dividirán en sus grupos de 5, y 2 alumnos mayores se quedarán con cada uno de los grupos. Se le entregará a cada grupo una fotografía. Cada grupo tiene que inventarse una leyenda que esté relacionada con la fotografía. Los alumnos de la ESO serán los «escribas» y apuntarán lo que vayan hablando.</p>	<p>Materiales -Hojas -Lápices y bolígrafos -Fotografías</p> <p>Personales -Tutora -Maestro PT -Alumnos y profesor 1º de la ESO</p>

		<p>La fotografía será una instalación del colegio, y tendrán que crear una historia sobre su origen.</p> <p>Tendrán que especificar: personajes, paisaje, tiempo.</p>	
Lunes	Lecto	<p>Se dividirán en sus grupos de 5, colocándose enfrentados. A cada equipo se le entregarán bloques de construcción con tarjetas de sílabas/palabras pegadas en ellos. Cada miembro del equipo tendrá que leer en alto una tarjeta y, si lo hace correctamente, podrá colocar el bloque para construir una muralla. Cuando hayan terminado, lanzarán cojines hacia el equipo contrario, protegiéndose ambos con su muralla.</p> <p>Respecto al equipo que sobra, dos alumnos irán a cada grupo para revisar que se siguen las normas, y después jugarán con otro grupo.</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bloques de construcción -Tarjetas -Cojines <p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora
Martes	Números	<p>Se realizará la misma dinámica que la actividad anterior pero, en lugar de palabras/sílabas, tendrán que realizar sumas.</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bloques de construcción -Tarjetas con sumas -Cojines <p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora
Martes	Proyecto ¹²	<p><u>Taller con los alumnos de 1º de la ESO:</u></p> <p>20 mins: se termina de escribir la leyenda.</p> <p>40 mins: se organiza la representación teatral de la leyenda. Los mayores leerán la narración mientras los alumnos de Infantil se convierten en los personajes.</p>	<p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora -Alumnos y profesor 1º de la ESO

¹² Se cambiará esta sesión por la de números para que se puedan coger minutos de la asamblea.

Martes	Inglés	<p>10 mins: Escuchamos la leyenda sobre el monstruo del lago Ness en inglés.</p> <p>10 mins: vemos el video de la leyenda del lago Ness.</p> <p>15 mins: se le reparte a cada alumno una fotografía con un elemento de la leyenda con su nombre en inglés escrito por el otro lado.</p> <p>La profesora dirá en alto una de las palabras con las tarjetas, y todos los alumnos que la tengan se tendrán que levantar y situarse en uno de los círculos que hay en el suelo.</p> <p>10 mins: la profesora dirá en alto letras en inglés (en orden), y un miembro de cada grupo se tendrá que sentar cuando digan una letra que contiene su palabra.</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tarjetas de fotografías -Tiza -Ordenador, proyector y altavoces <p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Profesora de Inglés
X ¹³	Lecto	<p>5 mins: Se vuelve a leer la leyenda sobre Roma</p> <p>10 mins: Los alumnos se dividen en sus grupos de 5, y a cada uno se le reparten 10 tarjetas con palabras. El objetivo es encontrar cuáles hacen referencia a elementos que aparecen en la leyenda sobre Roma, y unirla a su fotografía correspondiente.</p> <p>5 mins: Los alumnos tendrán que separar aparte las palabras que contengan mayúscula.</p> <p>10 mins: En gran grupo, se comentará por qué esas palabras llevan mayúscula</p> <p>15 mins: Se le dará una de las tarjetas a cada alumno, e irán saliendo de manera voluntaria para inventarse una oración con esa palabra, expresándola de manera verbal o no verbal.</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tarjetas y fotografías <p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora -Maestro AL

¹³ Miércoles

Jueves	Proyecto	Ensayarán la representación de la leyenda con los alumnos de 1º de la ESO, escogiendo qué prendas de ropa utilizarán para disfrazarse.	Materiales -Disfraces Personales -Tutora -Alumnos y profesor 1º de la ESO -Maestro PT
Jueves	Rincones	-Lógico-matemática: Se utilizarán las regletas para formar una muralla pequeña en parejas, intentando que sea lo más alta posible. Requisito: La muralla tiene que tener todos los colores. -Lectoescritura: Tendrán que clasificar tarjetas de palabras que contienen la letra R según se pronuncie suave o fuerte. Modelo de referencia: ROMA-MURALLA -Juego libre: disfraces romanos -Arte: Se convierten en artesanos y crean algo con arcilla de manera individual.	Materiales -Regletas -Tarjetas -Disfraces -Arcilla Personales -Tutora -Maestro AL
Jueves	Música	Cada grupo escogerá la música de fondo que quiere para la representación de la leyenda, pudiendo modificar el volumen y la rapidez (la profesora lo anotará para el día de la representación).	Materiales -4 tabletas. Personales -Profesora de Música
Viernes	Proyecto	Nota: se cambiará esta sesión por la de números para utilizar minutos extra de la asamblea si es necesario. 30 mins: Representación de la leyenda inventada por cada grupo y los alumnos de 1º de la ESO.	Materiales -Disfraces, ordenador y altavoces -Tarjetas

		<p>15 mins: Actividad de autoevaluación y autorreflexión. Cada grupo escogerá un aspecto positivo y otro a mejorar de su representación, y lo compartirá en la asamblea.</p> <p>Después, de manera individual, expresarán en la asamblea cómo se han sentido durante la representación. Habrá tarjetas con dibujos de emociones para los alumnos que las necesiten como apoyo o alternativa.</p>	<p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora -Alumnos y profesor de 1º de la ESO -Maestro PT
Viernes	Números	<p>Los alumnos se convertirán en arquitectos, y utilizarán las regletas por grupos con la siguiente instrucción: conseguir que dos regletas del mismo color encajen con otra de color distinto, evitando que sobre o falte espacio.</p> <p>En gran grupo realizaremos una serie de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Se puede realizar con todas las regletas? Si las ordenamos, podemos comprobar que si con una se puede, con la siguiente no. -Las dos que utilizamos del mismo color, ¿serán más grandes o más pequeñas que la que están cubriendo? 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Regletas <p>Personales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tutora

Recursos elaborados





LEYENDA ROMA¹⁴

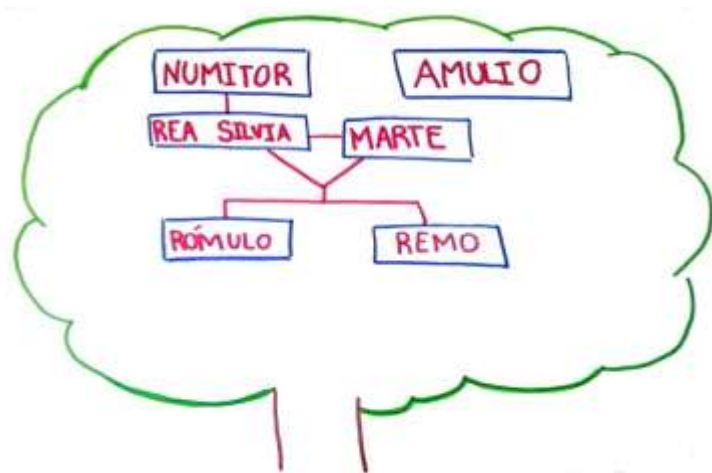
Había una vez una ciudad en la orilla del río Tíber gobernada por el rey Numitor, pero su hermano Amulio le quitó el trono. La hija de Numitor, la princesa Rea Silvia, tuvo dos hijos con el dios Marte (dios de la guerra): dos gemelos. Amulio, como no quería que los bebés se convirtieran en reyes, se enfadó y Rea Silvia, por miedo a que Amulio les hiciese daño, los dejó en una cesta en el río Tíber con la esperanza de que alguien los rescatara.

La loba Luperca recogió a los gemelos Rómulo y Remo, que estaban flotando en una canasta sobre el río Tíber. La loba los cuidó en su guarida en la colina Palatina y les enseñó a vivir en la montaña. Más tarde la loba los llevó hasta la casa de dos pastores, por lo que ellos fueron criados como pastores. Crecieron y crecieron y se convirtieron dos adultos fuertes y guerreros. Remo fue capturado por el rey Amulio y descubrió que él era el verdadero heredero. Al final, derrotaron a Amulio y los dos hermanos fundaron su propia ciudad, viajando por las siete colinas para buscar el lugar perfecto. Se enfadaron y se separaron. Siguió solo Rómulo, fundando la ciudad de Roma. Rómulo desapareció misteriosamente en un torbellino.

PREGUNTAS COMPRENSIÓN LECTORA

- ✓ ¿Dónde estaba la ciudad? ¿Qué decidió la princesa Rea Silvia? ¿Por qué?
- ✓ ¿Quién rescató a los gemelos? ¿Cuántas colinas había?
- ✓ ¿Dónde desapareció Rómulo?

EJEMPLO ÁRBOL GENEALÓGICO PARA COMPLETAR



¹⁴ Texto adaptado

FOTOGRAFÍAS PARA ORDENAR



LEYENDA SIN FINAL: El Sol y la Luna¹⁵

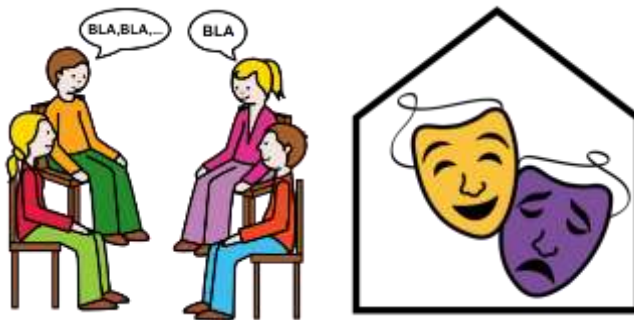
Cuenta la leyenda que, en un tiempo lejano, en la Tierra era siempre de noche. Los más poderosos, que vivían en el cielo, se reunieron para crear el Sol y que hubiera luz en la Tierra. Se citaron en Teotihuacán, una ciudad que había en el cielo. Allí, encendieron una enorme hoguera. Aquel poderoso que quisiera convertirse en el Sol, debía saltar la hoguera. Se presentaron dos candidatos para ser el Sol: el Primero era grande, fuerte, hermoso y rico. Este ofrecía a sus compañeros oro y joyas como

¹⁵ Texto adaptado

muestra de su orgullo. Por otro lado, el Segundo era pequeño, débil, feo y pobre. Como el Segundo era muy pobre, sólo podía ofrecer sus buenos sentimientos.

Cuando llegó la hora de saltar la enorme hoguera, el grande y rico no se atrevió, tuvo miedo y salió corriendo, sin embargo, el Segundo, que era muy valiente, dio un salto enorme sobre la hoguera y salió convertido en el Sol. ¹⁶El Primer candidato al verlo convertido en sol, tomó carrerilla y saltó la hoguera. Y en el cielo apareció un segundo Sol. Los demás Poderosos estuvieron de acuerdo en que no podían existir dos soles, así que... **(final inventado)**.

EJEMPLOS PICTOGRAMAS ACTIVIDADES



EJEMPLOS PICTOGRAMAS DEFINICIÓN LEYENDA

Personaje

Lugar

Tiempo

Elementos mágicos



EJEMPLOS PICTOGRAMAS EMOCIONES



Conclusión

Durante la realización de esta unidad didáctica me he dado cuenta de todas las oportunidades de aprendizaje que ofrece una leyenda. La idea inicial era planificar una sesión de diálogo para trabajar la comprensión lectora, y al final ha sido posible relacionarla con el tema de la familia, la escritura, e incluso con un taller creativo con otro curso. Además, creo que es importante incluir esta parte legendaria de la historia de Roma para aumentar la cultura general de los alumnos y despertar su interés por el origen de los lugares. Una de las finalidades de proponer actividades que requieran la utilización de distintas inteligencias es que hagan la leyenda «suya», integrando el argumento en su proceso de aprendizaje.

Respecto a las dificultades, quiero destacar que organizar la temporalización no ha sido fácil. Es necesario tener en cuenta que nunca son 45 minutos seguidos, sino que se debe incluir el tiempo de llegada y recogida. Además, he modificado algunas actividades que, desde mi punto de vista, eran demasiado caóticas y requerían cambios de grupo, pudiendo provocar que algunos alumnos se pierdan o se pongan nerviosos.

En definitiva, la programación de esta unidad está enfocada a que los alumnos lleguen al Imperio Romano de una manera lúdica y motivadora a través de actividades variadas y con distintos niveles de complejidad.

Atención a la diversidad

La programación de esta unidad incluye propuestas que implican pensamiento reflexivo, trabajo con apoyo visual, motricidad fina, diálogo, escucha, movimiento, expresión plástica, dramatización, manejo de tabletas, trabajo manipulativo (regletas) o juego simbólico (disfraces). Todas estarán orientadas a la adquisición de conceptos, destrezas y actitudes que forman parte del currículo, por lo que se ofrece la oportunidad de acceder a este de distintas maneras, con diferentes grados de dificultad, mediante la colaboración y respondiendo a su curiosidad. Es importante añadir que se contará con el apoyo de los maestros PT y AL en algunas sesiones, sobre todo en las que se requiere más autonomía para el lenguaje. En coherencia con las recomendaciones del método DUA (Alba et al., 2014), algunas de las actividades serán adaptadas de la siguiente manera:

- ✓ Pictogramas para anticipar las actividades y marcar las rutinas
- ✓ Escuchar la leyenda: se pondrá un video como apoyo visual.
- ✓ Elaboración de sus propias respuestas: actividad dibujo familia.
- ✓ Definición de la leyenda: se pegarán pictogramas de elementos clave para que se queden como referencia.
- ✓ Actividad autorreflexión: tendrán la posibilidad de escoger tarjetas de emociones
- ✓ Tablet: se utilizará el traductor en las situaciones en las que las tarjetas no sean suficientes, sobre todo en las sesiones de diálogo. Previamente se habrá enseñado a todos los niños a utilizarlo, sobre todo a los miembros del grupo del alumno que desconoce el español.

Evaluación

Como se ha indicado en el apartado que se refiere a la evaluación de la programación anual, la evaluación de los aprendizajes será global y continua, y su técnica principal será la observación (Orden 680/2009). También se tendrá en cuenta la percepción que ellos mismos tienen de su proceso de aprendizaje a través de la actividad de escoger las emociones tras la representación. A continuación, se añade la tabla que incluye los estándares de aprendizaje de esta unidad, que son coherentes con los criterios del Decreto 17/2008:

ESTÁNDAR	C	P	NC	Comentarios
Área 2				
Identifica los miembros de su familia y las relaciones de parentesco				
Conoce alguno de los distintos tipos de organización familiar que pueden existir				
Encuentra las regletas del mismo color que equivalen a otra mayor				
Distingue entre ayer-hoy-mañana a través de su propia experiencia				
Área 3				
Se mantiene el silencio durante la narración de la leyenda/ Escucha de manera atenta la leyenda				
Es capaz de responder a alguna de las preguntas de comprensión oral				
Identifica la diferencia básica entre una leyenda y una historia real				
Respetar las aportaciones del resto de sus compañeros				
Muestra interés por la leyenda narrada				
Comparte de manera verbal o no verbal sensaciones, emociones u interpretaciones sobre la leyenda narrada				
Ordena algunas de las imágenes en función del argumento de la leyenda				
Distingue los sonidos de la R fuerte y la R suave				
Lee una sílaba y/o palabra en mayúscula/minúscula				
Comprende el significado de lo leído				
Sigue las instrucciones de los talleres				
Aporta ideas para la creación de la leyenda				
Empareja cada palabra en inglés relacionada con la leyenda con su foto correspondiente.				

Bibliografía y webgrafía

ARASAAC. <https://arasaac.org/pictograms/search>

Educasonic (20 de enero de 2021). Leyenda Rómulo y Remo/Historia de Roma para niños [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=I5IbKZca9oU>

Esteban, E. (31 de agosto de 2020). Leyenda de México para niños-Cómo se formaron el sol y la luna. *Guía Infantil*.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/leyendas/el-sol-y-la-luna-leyenda-mexicana-para-ninos/>

Esteban, E. (19 de noviembre de 2021). Rómulo y Remo. Leyenda para niños sobre las adopciones. *Tu cuento favorito*. <https://tucuentofavorito.com/romulo-y-remo-leyenda-para-ninos-sobre-las-adopciones/>

Los peques del Sanra. (s.f). <https://lospequesdelsanra.blogspot.com/>

TikTak Draw. (26 de julio de 2019). *El monstruo del lago Ness/Draw My Life*.

[Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=gN7JOTsPmS4>