



---

## *TRABAJO FIN DE GRADO*

---

### ***Programación didáctica Educación infantil***

**Grado:** Educación Infantil con mención en lengua extranjera: inglés

**Alumno:** Teresa Sánchez Eisman

**Director:** Javier Pinilla Arbex

**Curso:** 2021-2022

**Fecha:** 4 de abril de 2022

# ¡MENUDOS INVENTOS!



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/635218722453001269/>

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
1.1 Justificación teórica.....	5
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>8</b>
3.1 Centro .....	8
3.2 Familias y alumnado.....	8
3.3 Documentos del centro .....	9
<b>4. OBJETIVOS .....</b>	<b>9</b>
4.1 Objetivos de Etapa.....	10
4.2 Objetivos didácticos de la programación.....	10
<b>5. COMPETENCIAS .....</b>	<b>13</b>
<b>6. CONTENIDOS .....</b>	<b>18</b>
6.1 Contenidos de la programación y su secuenciación de las unidades didácticas .....	18
6.2 Temporalización .....	34
<b>7. METODOLOGÍA .....</b>	<b>35</b>
7.1 Principios metodológicos .....	35
7.2 Recursos personales.....	37
7.3 Recursos ambientales.....	38
7.4 Recursos materiales .....	38
7.5 Papel de las TIC.....	41
<b>8. EVALUACIÓN.....</b>	<b>42</b>
8.1 ¿Qué?.....	42
8.2 ¿Cómo? .....	49
8.3 ¿Cuándo?.....	51

8.4 ¿Quién? .....	52
<b>9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>53</b>
9.1 Método DUA y adaptación a mi aula .....	53
9.2 Medidas generales de atención a la diversidad .....	56
9.3 Análisis del plan de atención a la diversidad .....	57
<b>10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES ...</b>	<b>58</b>
10.1 Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa..	58
10.2 Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía .....	59
10.3 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital .....	60
<b>11. CONCLUSIONES.....</b>	<b>61</b>
<b>12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA .....</b>	<b>63</b>
<b>13. ANEXOS.....</b>	<b>65</b>
13.1 Contextualización de la unidad didáctica.....	65
13.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación.....	65
13.3 Contenidos y elementos transversales. ....	66
13.4 Competencias y su relación con los objetivos y contenidos.....	68
13.5 Metodología y recursos.....	68
13.6 Descripción de las actividades en cada sesión. ....	69
13.7 Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias. ....	79
13.8 Atención a la diversidad.....	80
13.9 Conclusión .....	81
13.10 Recursos elaborados .....	82

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1 Justificación teórica

La educación psicomotriz se plantea como una estrategia para desarrollar distintas capacidades cognitivas, físicas, sociales y afectivas, por medio de la acción motriz.

El objetivo de la psicomotricidad es que el alumno sea capaz de adaptarse e integrarse en el ambiente desarrollando así su personalidad, a través del conocimiento y control de su cuerpo, para establecer conexiones con el exterior (Berruezo, 2008).

A nivel cognitivo y motor los beneficios de la psicomotricidad son múltiples, pero en ocasiones priman sobre el nivel socioafectivo. Es por ello que, mi objetivo con este documento es demostrar la necesidad de cohesionar estas tres áreas para un mayor rendimiento. Además, no solo es importante trabajar la psicomotricidad aislada, sino que es clave para el aprendizaje su transversalidad con otras áreas de conocimiento.

Las capacidades físicas y su potencialidad varían de unos niños a otros. No todos los cuerpos son iguales y de ello se dan cuenta los alumnos. Según Ahuja y Col (2011) la percepción del cuerpo de los demás a parte de la propia ayuda a trabajar la empatía adentrándose en la realidad que experimenta el otro al realizar los movimientos.

A pesar de la cantidad de estudios que demuestran los beneficios de la psicomotricidad y los autores que la respaldan tales como Piaget (1971), que sostiene que la construcción de la inteligencia se sustenta a través de la acción motriz y de la relación con el medio, actualmente no se le está dedicando el tiempo suficiente en el aula.

Durante mi experiencia en las prácticas, he visto que en la mayoría de los centros se dedica una hora a la semana. Tan solo una hora en la que se condensa el desarrollo de ejercicios en busca del beneficio motor que se queda estancada hasta la semana siguiente cuando se vuelven a reactivar.

Me llama la atención que sabiendo la necesidad que tienen nuestros alumnos, sobre todo, en la etapa de infantil de trabajar la psicomotricidad no se le esté dedicando el tiempo que merece. Por ello, para que adquiera la importancia que tiene, es el maestro el que debe dársela. Este es el primer paso.

Los alumnos de infantil están en una etapa de desarrollo y crecimiento; sin embargo, en muchos centros permanecen sentados en sus correspondientes sillas la gran parte del día. Hay diversas formas de trabajar todas las áreas de desarrollo de modo simultáneo con la psicomotricidad.

Planteo una programación didáctica anual dividida en quince unidades, de cinco o seis sesiones cada una, con un objetivo: descubrir y apreciar los inventos que han mejorado y facilitado nuestra vida cotidiana y que están presentes en su entorno. El nexo metodológico común para alcanzar el objetivo en todas las unidades es el scape room.

En cada una de ellas se plantea un mini reto sencillo en formato de actividad en la que se trabajan unos contenidos y objetivos. La correcta resolución del reto o problema comporta un premio que va a ayudar a resolver el reto general de la unidad. Es importante recalcar que no hay mini retos concatenados, es decir cada sesión es independiente de la anterior, a pesar de formar parte de un mismo reto global.

Con este nexo metodológico consigo el objetivo de acercarme a mis alumnos, germinando mi propia motivación e interés, para que brote en ellos una motivación intrínseca que los acompañe durante todas las sesiones y que impulse el esfuerzo y la persistencia en la tarea. Es una manera de facilitar el aprendizaje y de desarrollar la imaginación a través de problemas lógicos, permitiendo crear una conexión de grupo y fomentar el trabajo en equipo a la hora de resolver los diferentes retos.

Lo que me ha llevado a elegir este tema ha sido querer darle una vuelta de tuerca a la visión que se tiene de la psicomotricidad hoy en día: que sirva instrumento a los maestros para trabajarla de manera transversal, explotando la gran variedad de beneficios y que posibilite a los alumnos desarrollarse en todos los sentidos.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

Previo a la explicación de mi programación veo conveniente hacer hincapié en la definición de programación didáctica para aclarar qué es lo que se expone en este trabajo.

Una programación es una organización de unidades didácticas coherentemente secuenciadas que incluyen unos objetivos, contenidos, competencias, metodología y criterios de evaluación de las tres áreas establecidas. Para llevarla a cabo me he basado en los siguientes documentos:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- RD 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil. Dicho decreto es del cual me he basado para crear esta programación.
- Decreto 60/2020, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Marco Regulator de la Convivencia en los Centros Docentes de la Comunidad de Madrid.

El objetivo de esta nueva ley es adaptar las nuevas exigencias y desafíos del siglo actual y para ello toma de referencia los objetivos establecidos por la Unión Europea y la UNESCO.

En segundo lugar, además de los documentos oficiales a nivel europeo y estatal, que he utilizado para ambientar esta programación en la situación más real posible acorde a la contextualización, se encuentran: el proyecto educativo de centro, que me ha servido para plasmar los valores y señas de identidad, y el reglamento de régimen interno para abordar la organización del centro en cuanto a horarios y personal docente y no docente.

### 3. CONTEXTUALIZACIÓN

#### 3.1 Centro

El centro en el que me he basado para llevar a cabo esta programación es el colegio Arcángel, en Madrid, concretamente en la clase de tercero de infantil.

Es un centro concertado, laico, aconfesional y de línea 1 que brinda formación desde la etapa de Infantil a la de Primaria. Está adscrito al colegio Montserrat y al Instituto Público Isabel la Católica para garantizar a los alumnos su continuidad en la etapa de secundaria en uno de estos dos centros.

Está constituido por dos edificios, en el más pequeño se encuentran las tres clases de Infantil, los primeros cursos de Primaria y algunas salas de profesores. En el segundo el resto de los cursos de Primaria, el comedor y la sala de psicomotricidad. Consta de tres patios pequeños, uno de ellos perteneciente a la etapa de Infantil, el más espacioso reservado para Primaria y el más pequeño es compartido por ambas etapas en horarios diferentes.

Se encuentra en la colonia del Retiro, en concreto en la calle Ángel Ganivet que comunica los barrios de Ibiza, Pacífico y La Estrella respectivamente. Esta localización ayuda a hacerse una idea del tipo de alumnado que predomina y el nivel socio-económico de las familias.

#### 3.2 Familias y alumnado

Muchos los alumnos residen en la zona de ubicación del colegio, con de un nivel socio-económico medio- alto, aunque en un primer momento no lo pueda parecer por las dimensiones del centro. Un gran porcentaje de las familias son titulados de grado medio o superior que tienen la posibilidad de proporcionar recursos que son utilizados tanto en el aula como en el patio, y así lo hacen. Cabe destacar su implicación en la educación de los alumnos, ya que además de las aportaciones de bienes económicos y materiales, también participan en la gestión de aspectos pedagógicos de manera muy constante y en continuo contacto con el resto de participantes de la comunidad educativa.



Como he mencionado previamente la clase que he tomando como referencia para desarrollar estas unidades didácticas es tercero de Infantil. Un aula formada por una tutora y veinticuatro alumnos, todos españoles, aunque algunos de ellos con padres de diferentes nacionalidades como ingleses y franceses. En cuanto a las necesidades educativas especiales hay una alumna, Sara, que las presenta asociadas al Trastorno del Desarrollo Intelectual Leve y que desarrollaré más a fondo en el apartado del plan de atención a la diversidad de este mismo documento.

En cuanto a una visión total de la clase, también se contemplan niveles de aprendizaje diferentes que han de tenerse en cuenta para respetar los ritmos de cada uno de los alumnos.

El nivel general va acorde con los objetivos que se plantean. Es un buen grupo, que acepta los retos con gran entusiasmo y que se van motivando unos con otros. Por lo tanto, no habría ningún inconveniente en llevar a cabo esta programación en el aula.

### 3.3 Documentos del centro

El proyecto educativo de centro tiene como objetivo educar en la autonomía personal y favorecer el pensamiento individual desde la socialización. Propicia una formación personal no solo en conocimientos y destrezas, sino que también en el desarrollo de la propia estima, la de los demás, la empatía, los valores culturales y éticos y los aspectos clave para su formación como persona.

La programación anual que presento en este trabajo está orientada a cumplir los objetivos del proyecto educativo para ir en consonancia con la entidad del centro y porque los defiendo, como alumna en prácticas que he sido.

## 4. OBJETIVOS

Los objetivos que se van a lograr y que se presentan a continuación están divididos en dos grupos. Los primeros son los denominados objetivos de etapa, redactados en el boletín oficial y en segundo lugar los objetivos de programación los cuales he redactado yo misma a fin de enlazar los contenidos y objetivos con los aprendizajes que se van a adquirir a lo largo del curso.

#### 4.1 Objetivos de Etapa

Los objetivos de etapa se encuentran en el *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*.

Los objetivos de etapa que se van a desarrollar en esta programación son los siguientes:

Objetivos de etapa	
A)	Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias
B)	Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
C)	Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
D)	Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas
E)	Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
F)	Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
G)	Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
H)	Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

**Tabla 1:** Objetivos de etapa

**Fuente:** *Real Decreto 95/2022*

#### 4.2 Objetivos didácticos de la programación

Estos objetivos están formulados con la intención de lograrlos a finalizar la programación. Están basados en los contenidos que quiero trabajar y vinculados con los dos hilos conductores propuestos.

A continuación, se muestra una tabla en la que están recogidos:

Objetivos de programación	
1	Concebir una autoimagen ajustada y positiva mediante el conocimiento y control de su cuerpo, adaptando sus acciones al entorno.
2	Identificar, expresar y controlar sus emociones para obtener seguridad afectiva y un bienestar emocional.
3	Practicar una serie de hábitos que fomenten un estilo de vida saludable.
4	Desarrollar relaciones de amistad y respeto por medio de interacciones sociales interiorizando las pautas de comportamiento social.
5	Reconocer y expresar respeto por las distintas religiones, culturas y razas.
6	Desarrollar destrezas del pensamiento computacional a través de la investigación y la formulación de hipótesis, la relación de conocimientos y el planteamiento de ideas y soluciones originales.
7	Iniciarse en habilidades matemáticas explorando el mundo exterior a través de la manipulación y observación para identificar características de los objetos y establecer relaciones entre ellos.
8	Crear seguridad a la hora de expresarse de diversas formas.
9	Valorar la necesidad de hacer un consumo responsable los recursos que nos ofrece la naturaleza.
10	Conocer diferentes expresiones artísticas y dominarlas
11	Tomar iniciativa en la ejecución de actividades en el aula y en la proposición de juegos, aceptando las normas de los mismos.
12	Iniciarse en el aprendizaje oral de una lengua extranjera.

**Tabla 2:** Objetivos de programación

**Fuente:** Elaboración propia

Con el fin de obtener una visión global de lo que se va a trabajar a lo largo de toda la programación. He establecido una relación entre los objetivos de programación, los objetivos de etapa, establecidos en el RD 95/2022, las competencias que se trabajan y los criterios de evaluación del currículo empleados.

*OA: objetivos de aprendizaje/programación*

*OE: objetivos de etapa*

*CC: competencia*

A/CE: Área y criterio de evaluación

UD: unidad didáctica

OA	OE	CC	A/CE	UD
Concebir una autoimagen ajustada y positiva mediante el conocimiento y control de su cuerpo, adaptando sus acciones al entorno.	A, B	CCL CPAA CC	1.1.1 1.1.2 1.1.4	1, 5, 7,11 12,14
Identificar, expresar y controlar sus emociones para obtener seguridad afectiva y un bienestar emocional.	B, D E	CCL CPAA	1.1.3 1.2.1 1.2.3	13, 6, 1
Practicar una serie de hábitos que fomenten un estilo de vida saludable.	A, C	CMCT CC	1.3.1	8,1
Desarrollar relaciones de amistad y respeto por medio de interacciones sociales interiorizando las pautas de comportamiento social.	E, F H	CMCT CPAA CC	1.4.1 1.4.3	3, 5 ,8 ,13 14
Reconocer y expresar respeto por las distintas religiones, culturas y razas.	E, F	CP CEC	3.5.1	3 ,10, 15
Desarrollar destrezas del pensamiento computacional a través de la investigación y la formulación de hipótesis, la relación de conocimientos y el planteamiento de ideas y soluciones originales.	C G	CMCT CD CE	2.2.3 2.2.4 2.2.5 2.2.6	4, 8, 9, 10 13, 15
Iniciarse en habilidades matemáticas explorando el mundo exterior a través de la manipulación y observación para identificar características de los objetos y establecer relaciones entre ellos.	B, D E, G	CMCT CPAA CD	2.1.1 2.1.2 2.1.5	6,10, 11, 12
Crear seguridad a la hora de expresarse de diversas formas.	C F	CCL CP	3.3.5 3.3.7 3.5.2 3.5.4	5, 7, 9, 11 14, 15

Valorar la necesidad de hacer un consumo responsable los recursos que nos ofrece la naturaleza.	B D	CMCT CC	2.3.1 2.3.3	1, 4, 10
Conocer diferentes expresiones artísticas y dominarlas	A G	CE CEC	3.3.4	7, 9, 13
Tomar iniciativa en la ejecución de actividades en el aula y en la proposición de juegos, aceptando las normas de los mismos.	E, F H	CC CE	1.4.3 1.4.4	3, 4, 8, 12
Iniciarse en el aprendizaje oral de una lengua extranjera.	F	CCL CP CD	3.5.1 3.5.2	1, 3, 6, 11

**Tabla 3:** Relación de objetivos, competencias, criterios de evaluación y unidades

**Fuente:** Elaboración propia

## 5. COMPETENCIAS

Es en la etapa de Educación Infantil cuando se comienza a adquirir una serie de competencias básicas clave a desarrollar para lograr un aprendizaje completo y duradero en el alumno. Dichas competencias se encuentran recogidas en *Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018* y en el *RD 95/2022*.

Son ocho en total y no son unas más importantes que otras, es decir no hay una jerarquía establecida; sin embargo, al diseñar esta programación he tenido en cuenta las necesidades de mis alumnos, sus puntos fuertes y sus carencias a la hora de trabajar en más o menos medida cada una de ellas.

### 1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Los alumnos han de ser capaces de comunicarse con sus iguales y con los adultos de forma respetuosa y empleando conocimientos tanto en relación a los diferentes contenidos que se trabajan como en relación a sus sentimientos, emociones y experiencias.

Esta competencia se pondrá en práctica en numerosas ocasiones. De manera rutinaria a través de la asamblea, la cual suele durar alrededor de media hora para

que puedan expresarse todos y resolver pequeños debates que suelen surgir. Y, por otro lado, de manera más específica a través de pequeñas representaciones teatrales, juegos de roles, actividades de lectoescritura en diferentes plataformas (papel, arenero, plastilina etc.), lectura de libros y juegos sencillos dónde estén implicadas palabras sencillas, incluso sus nombres.

## 2. Competencia plurilingüe (CP)

Se desarrolla esta competencia al establecer relaciones con otros de diferentes lenguas y culturas. En la etapa de educación Infantil se dan los primeros pasos en cuanto a la comunicación en un segundo idioma y se ha de transmitir el respeto a las distintas lenguas, culturas y tradiciones para lograr un ambiente promovido por el diálogo, la convivencia y el aprecio a la diversidad.

La pluralidad cultural y lingüística está presente en el aula. Muchos niños a parte del español hablan inglés o francés en sus casas y es una gran oportunidad para que el resto de la clase aprenda sobre estas culturas y otras diferentes.

Por otro lado, en muchas de las unidades didácticas se trabaja esta competencia a través de la investigación sobre de dónde proviene dicho invento. Por ejemplo, la escritura en Egipto, o cómo se vive en aquellos lugares dónde escasean como puede ser el agua corriente en algunos países de África.

## 3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT)

El objetivo de esta competencia es que los alumnos desarrollen un pensamiento lógico-matemático a través de la experimentación con el mundo exterior, el juego y la manipulación, acompañado de un juicio crítico. Se trata de que alcancen una serie de capacidades para desenvolverse en situaciones de su vida cotidiana.

Esta competencia está muy presente en la programación ya que me parece interesante y necesario hacer pensar al alumnado, planteando debates y retos en los que tengan que investigar y experimentar. Además, al plantear las unidades didácticas como scape rooms el juego está muy presente a la vez que se trabajan

contenidos y objetivos. Algunas de las actividades que se llevan a cabo son las agrupaciones, el conteo, las comparaciones o seriaciones.

#### 4. Competencia digital (CD)

Desenvolverse con soltura con los dispositivos digitales del aula y comprender que a través de ellos se obtiene información, es una manera de comenzar su andadura por el mundo digital. Es necesario enseñarles a hacer un buen uso de las tecnologías fomentando el uso responsable. Por otro lado, la correcta utilización, por parte del maestro, de las herramientas TIC favorece al desarrollo de la motivación de los alumnos y les facilita el entendimiento de los distintos contenidos.

Los alumnos de cinco años viven en un mundo repleto de tecnología y es una realidad a la que hay que hacer frente, por eso el trabajo de esta competencia es esencial. Se va a trabajar en todas las unidades en mayor o menor medida. El uso de la pizarra digital o la búsqueda de fotos e información sobre los inventos es una manera de enseñar a hacer un uso responsable y divertido. Estos son recursos básicos que se suelen llevar a cabo en el aula, pero como esta programación pretende ir a más, también se ofrecen recursos innovadores tales como las mesas interactivas o aplicaciones para el uso de la realidad aumentada.

Para trabajar el manejo de dispositivos electrónicos como puede ser la Tablet se plantean algunos retos iniciales a través de códigos QR que dirigen a un storytelling. Así se utilizan de manera natural y poco forzada. Los juegos interactivos son otra opción para desarrollar estas capacidades a la vez que ponen a prueba sus aprendizajes.

#### 5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPAA)

La etapa de Educación Infantil es el primer contacto que tienen los alumnos con otros iguales. Actualmente esta competencia es muy relevante ya que tras la COVID ha disminuido mucho el número de relaciones sociales que se establecen entre los niños y, en consecuencia, la ignorancia de la gestión emocional en personas tan pequeñas, sufriendo confinamientos, ha creado unas carencias que hay que trabajar.

La resolución de conflictos, el diálogo y la cooperación con los demás son muy significativos y sobre todo en el patio, lugar clave dónde el maestro debe permanecer para observar la capacidad de resolución de los desacuerdos de cada alumno y trabajarlo en el aula.

Por otro lado, la gestión emocional me parece algo fundamental a trabajar. Una mala delegación de las emociones puede provocar, en un futuro, algún déficit en cuanto al desarrollo de sus habilidades sociales es por eso que se insiste mucho en esta competencia.

#### 6. Competencia ciudadana (CC)

Promover valores como el respeto, la igualdad, la cooperación o la responsabilidad entre otros, va a crear en el alumno conciencia sobre la necesidad de respetarse los unos a los otros para lograr una convivencia sana y sostenible.

Esta competencia está presente en el día a día mediante asambleas, trabajo cooperativo, cumpliendo normas de convivencia y escuchando y respetando otras opiniones. De nuevo el patio vuelve a ser el escenario perfecto para que la maestra observe y en consecuencia refuerce lo necesario.

Se puede trabajar de manera explícita o transversalmente. Por ejemplo, un hecho tan simple y común como llegar tarde a clase e interrumpir debe enseñarles a valorar el tiempo de los demás.

#### 7. Competencia emprendedora (CE)

Un aula de infantil en la que destaque la proactividad, la perseverancia por un objetivo, la motivación y la visión de futuro me parecen fundamentales y necesarias para el grupo de alumnos a los que va dirigida mi programación. La resolución de problemas y el pensamiento crítico han de adquirirse en esta etapa para los prósperos aprendizajes.

En esta programación se pone en práctica a través de formulación de hipótesis mientras buscan soluciones, adoptan roles diferentes cada uno con una



responsabilidad, trabajan para la obtención de una meta común etc. Dejando que el entorno sea el marco de aprendizaje de los alumnos.

#### 8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC)

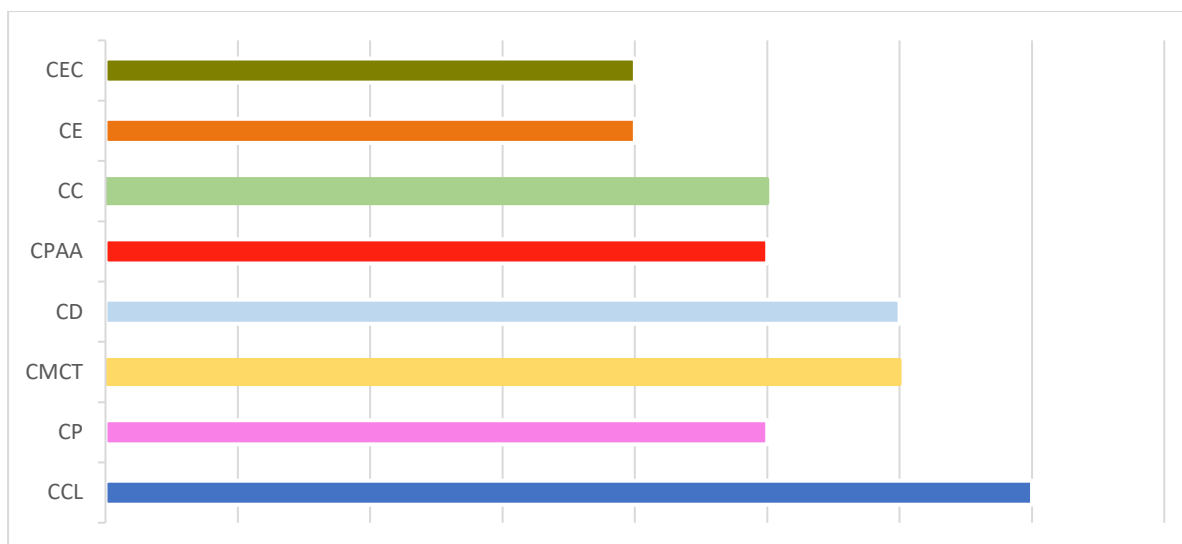
El desarrollo de las emociones a través del arte y de las diferentes lenguas les enriquece y refuerza el sentirse perteneciente a una sociedad y a ser consciente de su cultura. A través de las unidades didácticas se trabajará el respeto y tolerancia por las diferentes culturas y a convivir con las que están presentes en el aula.

A continuación, se muestran dos tablas para obtener una visión global de las competencias que se trabajan y en qué medida.

COMPETENCIAS	UNIDADES														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 CCL		X			X	X		X	X	X				X	
2 CP			X							X	X	X			X
3 CMCT		X				X		X	X			X	X		
4 CD			X	X	X						X			X	X
5 CPAA	X			X						X	X	X			
6 CC	X			X			X		X				X		
7 CE					X			X					X	X	
8 CEC		X	X				X								X

**Tabla 4:** Relación entre las competencias y las unidades

**Fuente:** Elaboración propia



**Tabla 5:** Nivel de desempeño de las competencias a lo largo de la programación.  
**Fuente:** Elaboración propia

## 6. CONTENIDOS

### 6.1 Contenidos de la programación y su secuenciación de las unidades didácticas

Tras haber establecido las competencias y los objetivos que se llevan a cabo en la programación, se exponen los contenidos por los que se van a conseguir.

Para elaborar las unidades y hacer una selección de los contenidos que se van a trabajar a lo largo de todo el curso, se ha tomado de referencia el RD 95/2022. Por consiguiente, estos contenidos, atienden a la fundamentación curricular y contribuyen al proceso de adquisición de las competencias y de logro de los objetivos. En el decreto que se ha tomado de referencia aparecen los contenidos como saberes y para dar una visión más clara, he optado por dividirlos en Saber, Saber hacer y Saber ser.

Con el fin de exponer una visión global de lo que se trabaja en cada unidad didáctica, se presentan a continuación las tablas de contenidos y su relación con los objetivos, competencias y criterios de evaluación. También se incluyen el número de sesiones que la componen y las fechas en las que van a tener lugar cada una de ellas.

Dicho esto, se presentan a continuación estas tablas.

<b>UNIDAD 1: El agua corriente</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 5			<b>Fechas:</b> 26 de septiembre al 5 de octubre				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Conocer y valorar el agua como componente básico de la naturaleza, observando los cambios que se producen en ella y fomentando un uso responsable.			3, 6, 9		A, C, D		
<b>Contenidos</b>							
Saber		Saber hacer			Saber ser		
Cuidados y necesidades básicos. Hábitos de higiene.  Importancia del agua para el cuerpo y para el mundo.		Utilización de técnicas de pintura basadas en el uso del agua. (acuarelas y témperas).  Control progresivo de la motricidad fina (muñeca).  Expresión de emociones, necesidades y experiencias.			Responsabilidad en cuanto al uso del agua en la vida diaria.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CPAA CC		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
		1 2	3	2 3	1.3 2.3	2.3 3.3	2.1 2.2

<b>UNIDAD 2: La escritura</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 6			<b>Fechas:</b> 7 de octubre al 21 de octubre				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Conocer la importancia y dimensión de la escritura en la vida diaria a través de la inmersión en la cultura egipcia.			4, 5, 6, 10		A, G, F		
<b>Contenidos</b>							
<b>Saber</b>		<b>Saber hacer</b>			<b>Saber ser</b>		
Trascendencia de la escritura.  Cultura egipcia: costumbres, obras artísticas y vocabulario específico		Control y dominio del tono, la postura, desplazamientos y motricidad fina a través de objetos y la relación con sus iguales.  Cualidades y relaciones de atributos y cuantificadores.  Manifestaciones plásticas y musicales relacionadas con la cultura egipcia.			Curiosidad por conocer la cultura egipcia a través de textos literarios.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CCL		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CMCT		1	2	4	1.3	1.2	4.1
CEC		4		5	4.2	1.3	5.4

<b>UNIDAD 3: La cámara de fotos</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 6			<b>Fechas:</b> 24 de octubre al 4 de noviembre				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Observar y analizar el medio que nos rodea por medio de la fotografía potenciando así la expresión conceptual y emocional.			4, 5 ,11,12		B, D, F		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
Autoimagen positiva y ajustada ante los demás.		Percepción del paso del tiempo			Interés por aprender habilidades motrices nuevas.		
La familia y su diversidad		Juego simbólico. Observación y representación de diferentes integrantes de una familia y sus roles en ella.					
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CP		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CD		1	2	1	1.1	2.2	1.1
CEC		4		5	4.2	2.4	5.1

<b>UNIDAD 4: El submarino</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 5			<b>Fechas:</b> 7 al 18 de noviembre				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Conocer a través de la experimentación e investigación los elementos del mar, favoreciendo el aprendizaje significativo para tomar conciencia sobre la importancia de cuidar los mares.			6, 9 ,11		C, G		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
El submarino. Concepto y utilización.  Los animales marinos  Flotabilidad de los cuerpos		Utilización de comparaciones entre objetos: pesado/ligero, grande/pequeño, corto/ largo			Respeto por la naturaleza y la concienciación de los actos que contaminan los fondos marinos, con sus consecuencias.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CMCT		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CPAA		3	2	3	3.1	2.3	3.2
CC		4	3		4.1	3.1	

UNIDAD 5: El telescopio							
Nº de sesiones: 5			Fechas: 21 de noviembre al 30				
Objetivo general			Objetivos de programación		Objetivos de etapa		
Integrar significativamente aspectos básicos del universo, y comprender lo trascendental que son para la vida humana.			1, 4, 8		A, C, G, H		
Contenidos							
Saber		Saber hacer			Saber ser		
El telescopio. Concepto y utilización		Identificación de distintos fenómenos del universo.			Aceptación de diferentes niveles de psicomotricidad de los compañeros		
Los planetas, el Sol y la Luna y constelaciones		Control del tono y adaptación de la postura en las diferentes situaciones cotidianas.					
El día y la noche		Interpretación y ejecución de un cuento motor.					
Competencias		Competencias específicas			Criterios de evaluación		
CCL		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CD		4	1	2	4.4	1.5	2.2
CE			2	3		2.5	3.6

<b>UNIDAD 6: El teléfono</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 6			<b>Fechas:</b> 5 de diciembre al 16				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Concebir el teléfono como un medio de comunicación en el cual la palabra es el elemento un clave para comunicarse.			2, 7, 12		D, E, F		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
El teléfono como medio de comunicación.  Los números ordinales y cardinales.		Reconocimiento, asociación y ejecución de los números y su grafía.  Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas.  Construcción de un teléfono con materiales reciclados.			Respeto de turno de palabra.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CCL		2	2	1	2.2	2.3	1.3
CMCT		3		3	3.1		3.1 3.7



<b>UNIDAD 7: El gramófono</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 5			<b>Fechas:</b> 13 de enero al 24 de enero				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Concienciar a nuestros alumnos de la envergadura que tiene la música en el día a día como forma de comunicación y expresión.			1, 8, 10		A, D, F, H		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
Uso del gramófono		Entonaciones y ritmos			Hábitos de conducta y regulación del comportamiento en función del tiempo de espera y escucha al intervenir oralmente.		
Capacidades sonoras de la voz, el propio cuerpo y de los objetos		Discriminación auditiva y conciencia fonológica.  Expresión y comunicación a través del propio cuerpo mediante danzas.					
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CC		1	1	2	1.2	1.3	2.1
CEC		2		5	2.3		5.4

<b>UNIDAD 8: La nevera</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 6			<b>Fechas:</b> 27 de febrero al 10 de febrero				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Conocer la importancia de mantener una dieta saludable y de los beneficios de hacer ejercicio para lograr el bienestar.			3, 4, 6,11		C, E, H		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
El sentido del gusto y sus funciones.  Los cinco sabores básicos		Relaciones de clasificación y comparación: frío/calor  Juego simbólico y reglado  Control progresivo de la coordinación y motricidad fina.			Valoración de las normas en los juegos reglados.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CCL		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CMCT		4	2	1	4.1	2.6	1.3
CE				2	4.4		2.1

UNIDAD 9: El reloj							
Nº de sesiones: 6			Fechas: 13 de marzo al 24 de marzo				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Comprender la medida del tiempo que marca el reloj y ser capaz de ubicar espacial y temporalmente las rutinas.			6, 8,10		B, F, G		
Contenidos							
Saber		Saber hacer			Saber ser		
El tiempo y su organización en segundos, minutos y horas. Asociación a rutinas propias.  Funcionalidad de los números en el día a día.		Ritmos musicales siguiendo un metrónomo digital  Manifestaciones plásticas. Realización de un reloj de arena con materiales reciclados.  Debates analíticos.			Actitud de ayuda y colaboración con sus iguales.		
Competencias		Competencias específicas			Criterios de evaluación		
		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CCL							
CMCT		3	1	1	3.2	1.5	1.3
CC		4	3	5	4.1	3.1	5.2

<b>UNIDAD 10: El avión</b>						
<b>Nº de sesiones:</b> 5			<b>Fechas:</b> 27 de marzo al 5 de abril			
<b>Objetivo general</b>	<b>Objetivos de programación</b>			<b>Objetivos de etapa</b>		
Identificar el avión como medio de transporte aéreo.	5, 6,7,9			B, E, H		
<b>Contenidos</b>						
<i>Saber</i>	<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
El avión como concepto y sus diferentes usos.  Costumbres y tradiciones de culturas lejanas.	Uso de estrategias para proponer soluciones. ¿Cómo vuela el avión?  Identificación de situaciones peligrosas para el medio ambiente.  Coordinación del tono, desplazamientos y equilibrios.			Interés por conocer otras culturas.		
<b>Competencias</b>	<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CCL	Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CP	1	2	3	1.1	2.6	3.6
CPAA	3		5	3.1		5.4

<b>UNIDAD 11: El calendario</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 6			<b>Fechas:</b> 17 de abril al 28 de abril				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Comprender que el calendario es una forma de representar y ordenar de manera cronológica el paso del tiempo en días, meses y años.			1, 7, 8, 12		A, B, G		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
<p>Importancia del calendario y la justificación de su uso.</p> <p>Los días de la semana, los meses y las estaciones del año.</p>		<p>Las nociones básicas temporales: ayer, hoy y mañana.</p> <p>La actividad física estructurada en diferentes grados de intensidad.</p>			<p>Valoración del trabajo bien hecho.</p>		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CP		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CD		1	1	3	1.4	1.3	3.2
CPAA				5			5.1

<b>UNIDAD 12: El metro</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 6			<b>Fechas:</b> 1 de mayo al 12 de mayo				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Apreciar la importancia y el valor de la medida en la vida cotidiana del alumno.			1, 7, 11		A, B, G		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
El metro como unidad de medida y lo trascendental que ha sido en la historia.  Diferentes unidades de medida: mis pies, pasos, zancadas, dedos, manos etc.		Situaciones en las que es necesario medir.  Cualidades de atributos y objetos y sus comparaciones empleando: largo/corto  Coordinación del tono, de desplazamientos y del equilibrio.			Estrategias para controlar y regular la propia conducta.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CP		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CMCT		1	1	2	1.3	1.4	2.2
CPAA		4	2		4.1	2.3	

<b>UNIDAD 13: La bombilla</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 5			<b>Fechas:</b> 17 de mayo al 26 de mayo				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Entender la necesidad de una fuente de energía para poder encender una bombilla.			2, 4, 6 10		B, C, E		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
La electricidad y la bombilla  Partes de un circuito (pila, interruptor y bombilla)  Fuentes de energía naturales		Juegos que involucran la expresión corporal y la dramatización a través de títeres y sombras.  Estrategias para la adquisición de nuevos conocimientos a través de la experimentación.			La amistad como fórmula para prevenir la violencia y la cooperación los alumnos.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
CMCT		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CC		3	1	1	3.1	1.1	1.2
CE				3		1.2	3.5

UNIDAD 14: La radio y la televisión							
Nº de sesiones: 6			Fechas: 29 de mayo al 9 de junio				
Objetivo general			Objetivos de programación		Objetivos de etapa		
Potenciar el lenguaje oral y la imagen como medio de comunicación y expresión mostrando inquietud por los objetos comunicativos de su entorno.			1, 4, 8		B, D, F, H		
Contenidos							
Saber		Saber hacer			Saber ser		
Uso de la televisión y la radio.		Expresión libre a través de sus gestos.			Uso responsable de las aplicaciones digitales.		
Elementos de la comunicación no verbal.		Fórmulas de expresión oral y utilización del repertorio comunicativo.					
		Juego simbólico.					
		Escucha activa y discriminación de sonidos y ritmos.					
Competencias		Competencias específicas			Criterios de evaluación		
CCL		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CD		4	1		4.1	1.5	3.1
CE				3			3.7



<b>UNIDAD 15: Internet</b>							
<b>Nº de sesiones:</b> 4			<b>Fechas:</b> 12 de junio al 19 de junio				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Comprender la utilidad de internet en nuestra vida cotidiana fomentando un uso responsable y crítico.			5, 6, 8		B, E, F, H		
<b>Contenidos</b>							
<i>Saber</i>		<i>Saber hacer</i>			<i>Saber ser</i>		
Utilización de internet como un medio de comunicación y como una herramienta de ocio.		Manejo de la pizarra digital.  Investigación de otras culturas a través de internet.  Representaciones musicales.			Uso responsable de las aplicaciones digitales.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CP		4	1	3	4.2	1.5	3.5
CD				5			3.7
CEC							5.4

## 6.2 Temporalización

El criterio base por el cual he fijado esta temporalización de las unidades didácticas es el calendario escolar, haciendo hincapié en el número de días lectivos y estableciendo una relación con el número de sesiones de cada unidad.

Trimestre	Unidades
PRIMER TRIMESTRE (septiembre a diciembre) 32 sesiones	1) El agua corriente 2) La escritura 3) La cámara de fotos 4) El submarino 5) El telescopio 6) El teléfono
SEGUNDO TRIMESTRE (diciembre a marzo) 22 sesiones	7) El gramófono 8) La nevera 9) El reloj 10) El avión
TERCER TRIMESTRE (marzo a junio) 28 sesiones	11) El calendario 12) El metro 13) La bombilla 14) La radio y la televisión 15) Internet

**Tabla 6:** Temporalización de las unidades

**Fuente:** Elaboración propia

Cada unidad está dividida en cuatro, cinco o seis sesiones que se desarrollan a lo largo del trimestre. Con el objetivo de presentar con claridad qué días se va a trabajar este proyecto, se muestra a continuación un horario. En él se puede ver la rutina semanal que se lleva a cabo en la clase:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 a 9:30	Juego libre	Juego libre	Juego libre	Juego libre	Juego libre
9:30 a 10:00	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
10:00 a 11:00	Lógico matemáticas	Psicomotricidad	Proyecto	Inglés	Proyecto
11:00 a 11:30	P	A	T	I	O
11:30 a 12:30	Inglés	Lectoescritura	Lógico matemática	Biblioteca	Lectoescritura
12:30 a 14:30	C	O	M	E	R
14:30 a 15:30	Proyecto	Música	Taller	Lectoescritura	Inglés (LA)
15:30 a 16:30	Valores	Dramatización de cuentos	Uso de las TIC	Juego Simbólico	Actividad aire libre

**Tabla 7:** Horario semanal  
**Fuente:** Elaboración propia

## 7. METODOLOGÍA

### 7.1 Principios metodológicos

La metodología por excelencia que se lleva a cabo en esta programación es la basada en el interés del niño. Se trata de que, a través de la investigación, experimentación y el juego, el niño sea capaz de construir sus propios procesos de aprendizaje.

Las señas de identidad de esta metodología son algunas de las teorías de la psicología evolutiva. Como bien dice Bruner (1976) son necesarios los “andamios” que proporciona la maestra para desarrollar estos procesos e ir logrando una autonomía progresiva.

Toma importancia también, según Vygotsky (1978) el papel del profesor a la hora de proporcionar pequeñas pistas o retos al alumnado para alcanzar la Zona de Desarrollo Potencial, es decir lo que pueden llegar a hacer con ayuda de los demás.

Lo que se quiere conseguir a través de estas dos teorías es que el alumno se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje, relegando en el maestro la función de guía. Este le ofrece las herramientas necesarias con el fin de realizar las tareas, alcanzando una autonomía, desarrollando el máximo potencial de sus capacidades y trabajando la seguridad en sí mismo y confianza con la que realiza las tareas.

Los hilos conductores de las unidades didácticas están estratégicamente pensados con el fin de atraer al niño y ofrecer una realidad objetiva, presente en su entorno, para comprenderlas. Es por esto que, por un lado, cada unidad didáctica está planteada en el concepto de *scape rooms*, una actividad de ocio común tanto en niños como en adultos, y por otro lado están los inventos, que forman parte de su entorno y vida cotidiana.

Estos dos hilos tratan de captar la atención y motivar para que investiguen y sean ellos los que encaucen los diferentes aprendizajes.

Los principios metodológicos implementados en la programación son los siguientes:

- **Aprendizaje significativo.** Los nuevos aprendizajes toman como punto de partida los conocimientos previos, los cuales están formados por experiencias pasadas relacionadas con sus intereses, su realidad y sus necesidades.  
Se trata de que a partir de lo que ya saben construyan algo nuevo y es por eso que la maestra debe saber estructurar bien los contenidos y actividades para que sea intuitivo para el niño relacionar su conocimiento previo a la hora de enfrentarse al nuevo aprendizaje. Las actividades deben tener un objetivo y un sentido para que esto ocurra.  
Una manera de desarrollarlo es empezar cada unidad con una lluvia de ideas en la que se pongan en común lo que ya saben y van a tener que utilizar.
- **Juego.** El juego tiene un papel imprescindible en el desarrollo cognitivo, emocional, social y psicomotriz del niño. Es una herramienta clave para lograr el aprendizaje significativo de forma lúdica, ya que los conocimientos perduran más en el tiempo tras haber realizado una actividad placentera.  
Jugar es una oportunidad para relacionarse con sus iguales, controlar las emociones, organizarse y disfrutar a la vez que se aprende.  
El juego es una puerta hacia el aprendizaje que los maestros no debemos cerrar.
- **Trabajo cooperativo y socialización.** El trabajo cooperativo no solo fomenta el aprendizaje significativo, sino que proporciona estrategias para lograr un buen clima en el aula.

A pesar de tener una meta común a conseguir, integrando a todos los componentes del equipo, el individualismo sale a la luz al adoptar cada uno un rol diferente, diversificando así las tareas.

Es una oportunidad para establecer relaciones positivas con sus iguales, aprender a escuchar las distintas opiniones y a relegar o adoptar tareas.

Contribuye especialmente a la educación en valores, enseñando que pesa más la colaboración y cooperación que el individuo y la competitividad.

- **Globalización.** El niño a esta edad percibe antes el todo que sus partes, por lo que hay que trabajar a través de un método globalizador como el que propone Decroly (1923). Dejando la capacidad analítica de las partes para cuando alcance los siete años, se propone dar a conocer su realidad desde diferentes ámbitos, facilitando el aprendizaje significativo y dándole aplicabilidad en la vida cotidiana.

La globalización se trabaja en el aula mediante la interrelación de las áreas y contenidos.

- **Metodología activa.** Uno de los objetivos de esta programación es que el alumno alcance autonomía para realizar distintas tareas y al mismo tiempo construya su propio aprendizaje. Para conseguir esta meta es necesario una metodología activa fomentando la participación, incentivando el espíritu crítico y la resolución de problemas.

Es importante tener en cuenta que cada alumno va a tener un ritmo de aprendizaje diferente y en consecuencia, respetarlo.

## 7.2 Recursos personales

Los recursos personales del centro se dividen en dos grandes grupos. El primero lo forman los agentes de la comunidad educativa y el segundo el personal no docente.

Recursos personales	
Personal docente	Director Jefa de estudios Tutores Profesora de inglés Profesora de música, Profesor de psicomotricidad, Profesora de pedagogía terapéutica, Orientadora Language assistant (LA)
Personal no docente	Personal de administración y servicios Personal de limpieza Personal de comedor y equipo de monitores.

**Tabla 8:** Recursos personales

**Fuente:** Elaboración propia

### 7.3 Recursos ambientales

Los recursos ambientales con los que cuenta el centro son:

- Dos edificios
- Aulas (una por curso)
- Sala de psicomotricidad
- Gimnasio
- Patios
- Campito: es un parque fuera del recinto escolar que se utiliza como patio en algunos cursos y debido a las pequeñas dimensiones de los patios del centro.
- Comedor y cocina
- Biblioteca
- Sala de informática
- Salas de profesores

### 7.4 Recursos materiales

Los materiales didácticos son herramientas de las que se sirve el alumno para organizar y construir su propio aprendizaje. Son válidos tanto para el juego como para el trabajo y son facilitadores del desarrollo de distintas habilidades y capacidades.

Los recursos con los que cuenta el centro y que posibilitan la realización de esta programación se dividen en cuatro tipos de materiales dependiendo de su ubicación y utilización. Estos grupos son:

- **Material dedicado a espacios exteriores.**
- **Material que se encuentra dentro del aula:**
  - Fungibles
  - No fungibles
  - Psicomotriz
  - Sensorial
  - Desarrollo del lenguaje
  - Expresión matemática
  - Expresión plástica y visual
- **Material informático y audiovisual.**
- **Material de recuperación.**

Todos estos recursos permiten que el alumno se desarrolle en diferentes ámbitos y ponga a prueba las distintas competencias. A continuación, se presentan unas tablas dónde se definen y se ejemplifican.

Material de espacios exteriores	
¿Qué son?	Estos materiales son lo que se encuentran en los patios.
Ejemplos	Triciclos, motos sin pedales, casas infantiles, tobogán, pelotas grandes, pelotas de futbol, pelota blanda, tizas, balancín.

**Tabla 9:** Recursos materiales de espacios exteriores

**Fuente:** Elaboración propia

Material de aula		
¿Qué son?	Materiales con los que se va a trabajar a diario para el desarrollo de las diferentes capacidades y habilidades.	
Tipos	Fungibles	Lápices, rotuladores, ceras, tizas, cartulinas, pegamento, folios.
	No fungibles	Tijeras, punzones, sacapuntas
	Psicomotriz	Aros, globos, pelotas, bancos, colchonetas.
	Sensorial	Arenero, plastilina, arcilla, espejos
	Desarrollo del lenguaje	Cuentos, libros con imágenes, canciones, el alfabeto móvil.
	Expresión matemática	Dominó, puzles, juegos de encaje, construcciones, bloques lógicos, regletas.
	Expresión artística y musical	Lápices, rotuladores, ceras, tizas, témperas, acuarelas, arcilla, plastilina, pegatinas, luces, títeres, sellos, instrumentos musicales.

**Tabla 10:** Recursos materiales de aula

**Fuente:** Elaboración propia

Material informático y audiovisual	
¿Qué son?	Materiales para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje a través de la tecnología.
Ejemplos	Pizarra digital, ordenador, códigos QR, páginas web interactivas, cámaras de fotos, mesas interactivas, realidad aumentada

**Tabla 11:** Recursos materiales informáticos y audiovisuales

**Fuente:** Elaboración propia



Material de recuperación	
¿Qué son?	Materiales obtenidos de la elaboración y transformación de otros materiales. Contribuyen al ahorro económico y al aprovechamiento de los materiales.
Ejemplos	Botellas, cartones, cajas, telas, botones, envases de yogur y leche, hueveras.

**Tabla 12:** Recursos materiales de recuperación  
**Fuente:** Elaboración propia

### 7.5 Papel de las TIC

El auge de las tecnologías y en consecuencia su amplio abanico de herramientas para acceder a un mundo lleno de información no puede pasar desapercibido en el aula. Los maestros deben de ser capaces de introducirlas en sus metodologías y enseñar a hacer un uso útil, responsable y polifacético de las mismas.

En primer lugar, debemos concretar que el objetivo no es meramente una implementación de los recursos tecnológicos en el aula, sino que se ha de ofrecer al niño oportunidades para manejarlos y aprovechar sus beneficios. Estos son entre otros el acercamiento a la realidad, la facilitación del aprendizaje significativo, trabajar cooperativamente y estimular la expresión comunicativa junto con la motivación.

A pesar de su corta edad es conveniente que se acostumbren al uso de las tecnologías en su vida diaria ya que es una realidad muy presente y en un futuro próximo, cursos de la etapa de Educación Primaria, se les requerirá una buena utilización estas. Es por eso por lo que cada clase cuenta con un ordenador, una pizarra digital, una mesa interactiva y una buena base de recursos tales como páginas web y juegos interactivos para el desenvolvimiento de las destrezas.

En segundo lugar, los maestros pueden hacer uso de las TIC como herramienta de comunicación con las familias. A pesar de que pienso que son más útiles las reuniones cara a cara, hay que reconocer que las tecnologías son un facilitador del mantenimiento del contacto permanente y duradero en el tiempo. Debido a esto cada tutor tiene un correo electrónico del que pueden hacer uso las familias para cualquier duda, puesta en común o meramente para informar sobre cualquier tema.

Dar a las tecnologías el espacio e importancia que merecen tanto fuera y dentro del aula convierte a los alumnos y a los maestros en personas competentes.

## 8. EVALUACIÓN

La evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje tiene un papel trascendental en el desarrollo cognitivo y emocional. Cognitivo porque proporcionar un buen feedback ayuda al alumno a ser consciente de su aprendizaje y reflexionar sobre este y emocional porque el impacto que tiene en el alumno afecta a su motivación y a su nivel de frustración. Es por ello que debemos ser conscientes de nuestras palabras, enseñándoles lo que no está bien hecho, pero también reconociendo sus méritos para hacerles apreciar la importancia del esfuerzo y sentirse capacitado.

La evaluación es una herramienta que no solo sirve para contrastar objetivos, contenidos y competencias a los alumnos, sino que también es una herramienta que permite al maestro valorar si está cumpliendo con sus funciones y reflexionar sobre sus fallos y aciertos.

El proceso de evaluación consta de cuatro aspectos a tener en cuenta. ¿Qué voy a evaluar? ¿Cómo lo voy a hacer? ¿Cuándo inicia y finaliza? y ¿Quiénes van a evaluar? Contando con estos puntos se podrá hacer una evaluación completa, productiva y beneficiosa, tanto para los alumnos como para el maestro.

### 8.1 ¿Qué?

Los criterios de evaluación escogidos están establecidos en *RD 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil*. Se establece por tanto una relación entre los criterios de evaluación presentes en la ley y su relación con los objetivos y competencias.

Esta tabla facilita, con perspectiva, una visión general de los criterios, objetivos y competencias.

CE	OA	OE	CC
<b>ÁREA 1</b>			
1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	1	A	CCL
1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.	2 11	A D	CCL CPAA
1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.	6	G	CMCT
1.4 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.	11	A E	CE
2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.	2	D	CCL CPAA
2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.	4	E	CPAA CC
2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.	2	D F	CCL
3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.	3 9	C	CC
3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.	4	C E	CPAA CC
4.1 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con	4 5	E D H	CE

actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.			
4.2 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.	11	E H	CPAA CE
4.3 Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.	4 5 11	E H	CC
4.4 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.	4 6	E H	CPAA
4.5 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.	4 5	D H	CPAA CEC

CE	OA	OE	CC
<b>ÁREA 2</b>			
1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.	6	G	CMCT
1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.	7	A E	CMCT CPAA
1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.	1 7	A	CE

1.4 Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.	1 6 7	A G	CMCT
1.5 Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas	7	E G	CMCT
2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.	4 6 8	E	CPAA CC
2.2 Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.	2 8	A D	CCL CPAA
2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.	6	B	CMCT CE
2.4 Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.	6	C	CCL CE
2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.	6	C G	CMCT CE
2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.	4 6 8	E F	CPAA CE
3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.	3 9	D	CC
3.2 Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.	6	B	CC

3.3 Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.	6 9	B D	CMCT CC
---	--------	--------	------------

CE	OA	OE	CC
<b>ÁREA 3</b>			
1.1 Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.	8 11	D E	CCL CPAA
1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes	8 12	A	CCL CP
1.3 Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos.	5 12	D G	CP CEC
1.4 Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.	6 8	F	CD
2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.	4	F	CCL
2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.	8 10	F G	CD CEC
3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.	8	F	CCL

3.2 Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.	4 8	E F	CCL
3.3 Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.	2 8	F	CCL
3.4 Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.	8 10	E G	CMCT CE
3.5 Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.	10	G	CMCT
3.6 Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.	1 10	A B	CPAA
3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.	8	F	CD CE
4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.	8 11	E F	CCL
4.2 Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas.	6 8	B H	CCL CC
4.3 Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.	8	C F	CCL
5.1 Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.	5 12	D H	CC CEC
5.2 Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.	12	D F	CP

5.3 Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.	4 11	B F	CCL
5.4 Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.	10	F	CPAA
5.5 Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.	8 10	D F	CCL CPAA

**Tablas 13, 14 y 15:** Listado de los criterios de evaluación

**Fuente:** *Real Decreto 95/20*



## 8.2 ¿Cómo?

La evolución y progresión, individualizada de cada alumno, se mide a través del desarrollo de evaluaciones con el propósito extraer información sobre el proceso de aprendizaje.

Para llevarla a cabo, en cada unidad didáctica se llevan a término una serie de técnicas que permiten evaluar, de diferentes maneras, el grado de alcance a los objetivos propuestos. Es relevante destacar la importancia de emplear un abanico completo de fórmulas evaluativas para dar un informe más ajustado a cada escenario. Es por ello por lo que las técnicas evaluativas que se emplean son las siguientes:

### ***Proceso de aprendizaje: yo como maestra cómo voy a evaluar los aprendizajes***

- *Observación.* Es la más significativa utilizada en esta etapa. Está presente en todo momento y proporciona un registro cualitativo y expositivo de los aprendizajes. Propicia una visión individual y de grupo, la cual ayuda a ajustar los contenidos de las siguientes unidades en función del ritmo de aprendizaje. Es la más utilizada en la programación.
- *Preguntas en la asamblea diaria.* Las asambleas son el momento perfecto para que los alumnos se expresen y relaten lo que van aprendiendo y la maestra debe escuchar y formular preguntas para provocar en ellos una reflexión y argumentación sobre contenidos múltiples.
- *Trabajo diario.* A través de todas las actividades que hacen en cada sesión la maestra puede evaluar las competencias y habilidades de cada alumno. Estos trabajos pueden ser fichas, talleres, manualidades y diferentes actividades.
- *Rúbricas.* Son guías seccionadas en diferentes niveles, utilizadas para realizar una evaluación individual y completa del proceso de aprendizaje, acordando un conjunto de criterios y normas a cumplir por cada uno de ellos. Este es un ejemplo de rúbrica para aplicar a cada una de las unidades.

Criterio de evaluación	Conseguido	En proceso	No conseguido
Pide ayuda cuando lo necesita.			
Realiza autónomamente las rutinas diarias.			
Escucha a los compañeros en las asambleas y respeta el turno de palabra.			
Expresa sus ideas con claridad y fluidez.			
Participa y colabora en las actividades de trabajo cooperativo.			
Cumple las reglas de los juegos y acepta las derrotas.			

**Tabla 16:** Rúbrica de evaluación  
**Fuente:** Elaboración propia

***Proceso de enseñanza: yo como maestra cómo me voy a evaluar a mí misma***

- *Reflexión.* Reservar al final de cada unidad didáctica un tiempo para reflexionar sobre si se están cumpliendo las metas, si los contenidos y objetivos van acorde al nivel de la clase y si están aprendiendo todos los alumnos cada uno a su ritmo, pero aprendiendo, es fundamental para seguir así o adoptar algunas medidas.
- *Rúbrica.* Permite realizar una autoevaluación sobre la actuación de la maestra en el proceso de desarrollo de aprendizaje de sus alumnos. Los resultados de dicha rúbrica contribuyen a la aplicación de cambios de los objetivos y contenidos o por lo contrario seguir como se tiene planteado. Este es el modelo de rúbrica presentado:

Indicadores	Con frecuencia	A veces	Nunca
Los alumnos consiguen los objetivos propuestos.			
Las sesiones están planificadas y son coherentes los objetivos y contenidos.			
Propongo situaciones de aprendizaje óptimas y constructivas.			
Las sesiones que se proponen se adaptan a todos los alumnos.			
Cuido mis palabras y entonación a la hora de dirigirme a los alumnos.			
Creo un ambiente de clase dónde los alumnos se sienten a gusto.			
Soy consciente de mis errores y actúo en consecuencia para aprender de ellos y no volverlos a cometer.			

**Tabla 17:** Rúbrica autoevaluación del profesor

**Fuente:** Elaboración propia

### 8.3 ¿Cuándo?

Es en el inicio de la unidad didáctica cuando el papel de la evaluación ya tiene la relevancia que se le ha de otorgar. Denominada como evaluación de diagnóstico, es necesaria para identificar la base de conocimientos que tienen los alumnos antes de iniciar la unidad, asimismo es clave para poder hacer uso de estos y en consecuencia trabajarlos fructíferamente. Si la maestra no sabe desde dónde parten sus alumnos no podrá hacer una elaboración de contenidos y objetivos realista y factible con el contexto.

En segundo lugar, se encuentra la evaluación continua, que es la que se hace durante la unidad, y la cual tiene una connotación distinta a la inicial. Ahora no es momento de evaluar lo que ya sabe, sino de valorar en qué medida y de qué tipo de ayuda necesita el alumno para alcanzar los contenidos y objetivos propuestos, y en caso de ser necesario reformularlos y ajustarlos a sus necesidades a tiempo. Identificar el ritmo de aprendizaje, su nivel de desarrollo, las herramientas orientativas que necesita

y sus debilidades o fortalezas constituyen parte del proceso que se debe realizar en esta fase para alcanzar las metas pretendidas. A través de esta evaluación se obtiene un reporte integrado del proceso de enseñanza aprendizaje como un conjunto de factores interrelacionados.

Por último, se realiza la evaluación final o sumativa en la que se trata de dimensionar la calidad y la trascendencia de los aprendizajes. Los resultados obtenidos serán de gran utilidad para saber qué contenidos hay que reforzar más y de qué manera adaptar los de la siguiente unidad para reforzar lo que todavía no se ha adquirido.

Si en alguna de estas tres fases evaluativas los resultados que se extraen no son favorables, está en manos del maestro actuar en consecuencia y rectificar a tiempo para dar el valor e importancia al aprendizaje y al alumno.

Finalmente cabe destacar que las tres evaluaciones están presentes en todas y cada una de las unidades, pero es trascendental hacer una evaluación inicial profunda y progresiva al inicio del curso, ya que son alumnos nuevos para la maestra. Estos resultados son los que van a dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje de ese momento en adelante e igualmente es una manera de conocer a los alumnos más a fondo.

#### 8.4 ¿Quién?

En el transcurso de la programación tanto el rol del maestro como el del alumno son significativos en el proceso de evaluación. El profesor tiene como cometido realizar una evaluación individualizada en cuanto al grado de adquisición de los aprendizajes, teniendo en cuenta las necesidades y ritmos del alumno y valorando su interés y persistencia en la tarea.

Del mismo modo, el alumno también hace una valoración sobre lo que ha aprendido. Ajustar la realidad y ser capaz de elaborar una autoimagen positiva y veraz de sus aprendizajes fomenta el pensamiento crítico, agrega un plus de responsabilidad y estimula la motivación en los alumnos.

Por último, las familias, otro agente educativo que, a pesar de no tener mucha presencia en el aula, es favorecedor que actúe en este proceso de evaluación. ¿Cómo? Pues actuando en consonancia a los resultados de la evaluación que les haya proporcionado el maestro para facilitar los recursos y ayudas necesarias. La colaboración entre familia y escuela es fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

### **9.1 Método DUA y adaptación a mi aula**

Con el fin de elaborar una programación didáctica que abra las puertas del aprendizaje a todos los alumnos se propone un plan de atención a la diversidad basado en el modelo de enseñanza DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje).

El propósito del DUA no es focalizarse en aquellos alumnos de NEE (Necesidades Educativas Especiales) sino todo lo contrario. Se trata de ofrecer una variedad de métodos de enseñanza a todos los alumnos sin excepción, eliminando obstáculos que entorpezcan en el aprendizaje y desarrollando la flexibilidad del maestro para calar en el alumno.

No se ha de interpretar la palabra universal de su propio nombre como un método único a implementar, ya que su intención es abarcar a todos y cada uno de los alumnos, respetando los distintos ritmos y maneras de aprender y adaptándose a las necesidades de cada uno de ellos.

La diversidad neurológica de las personas es la explicación de por qué cada uno de nosotros no aprende de la misma manera. Esto quiere decir que para ejecutar una misma tarea, los módulos implicados, el espacio que ocupan en el cerebro y las conexiones entre las subredes de cada área cerebral, son diferentes. Se mantiene así la idea de que no hay dos cerebros iguales y por lo tanto no hay dos maneras iguales de aprender.

Según el DUA existen tres grupos de redes neuronales, que se activan durante la ejecución de la tarea, de manera diferente en cada uno de nosotros según la demanda cognitiva.

Estas redes que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje están vinculadas con los tres principios que conforman este método.

DUA			
Red	Afectivas	De reconocimiento	Estratégicas
Principio	El PORQUÉ del aprendizaje	El QUÉ del aprendizaje	El CÓMO del aprendizaje
Pautas	Proporcionar varias formas de <b>implicación</b>	Proporcionar varias formas de <b>representación</b>	Proporcionar varias formas de <b>acción y expresión</b>

**Tabla 18:** Método DUA

**Fuente:** elaboración propia basada en los principios del método DUA

Como he mencionado en el contexto, anteriormente, en el aula en la que está basada esta programación se encuentra una alumna con necesidades educativas especiales. En el caso de que no hubiese ninguno, no quita que no haya que formular un plan de atención a la diversidad por las siguientes razones:

- En primer lugar, el propósito del método DUA es dirigirse a todos los alumnos con el fin de que el aprendizaje sea accesible para todos sin importar los procesos que se llevan a cabo para alcanzarlo.
- En segundo lugar, el plan de atención a la diversidad es necesario porque los ritmos de aprendizaje de este grupo son muy variados y la maestra debe emplear diferentes estrategias para llegar a cada uno de ellos, activando las distintas redes cerebrales.

Para poder comprender mejor qué pautas y cómo las voy a seguir, veo conveniente hacer un inciso sobre los diferentes ritmos que se encuentran en el aula.

Para empezar, diré que son muchos los elementos los que intervienen para que los ritmos de aprendizaje no sean los mismos entre los alumnos. Por ejemplo, el mes de nacimiento suele tener peso, no es lo mismo haber nacido en enero que en diciembre, aunque no siempre se cumple que por ser mayor tengas más facilidades. O los niños que han sido estimulados desde pequeños es probable que su ritmo de aprendizaje

sea diferente al de los demás. Sin embargo, se puede decir que a pesar de las diferencias es un grupo homogéneo, si no fuera por Inés y Julia, aparte de Sara que es la que presenta necesidades educativas especiales.

En primer lugar, comenzaré describiendo el caso de Sara que es la que verdaderamente presenta necesidades educativas especiales.

De acuerdo con su DSM V Sara tiene dificultades en tres áreas del desarrollo:

- *Ámbito Conceptual.* Tiene dificultad a la hora de leer y escribir ya que no reconoce todas las letras. No es capaz de emplear estrategias para resolver problemas o de discriminar aspectos importantes de un mensaje, y en cuanto a los conceptos matemáticos, reconoce gráficas pero le cuesta asociar la cantidad a cada una de ellas. Los colores básicos, los conceptos de arriba/abajo, dentro/fuera, grande/pequeño y las formas geométricas sencillas si los tiene adquiridos. Las seriaciones y comparaciones han de ser muy fáciles y obvias para que las realice correctamente. En relación a la motricidad fina no tiene dificultad para colorear ni seguir líneas marcadas.
- *Ámbito Social.* Se comunica de manera inmadura para su edad, y esto le afecta a sus relaciones sociales con sus iguales.
- *Ámbito Práctico.* Es capaz de realizar actividades por su cuenta, pero en algunas de ellas necesita más ayuda, también con las rutinas.

En segundo lugar, se encuentran Inés y Julia, que son hermanas, concretamente, mellizas. Ambas tienen un ritmo notablemente inferior al de sus compañeros, sin presentar ninguna necesidad educativa especial. Esto creo que se puede deber a varias causas. Primeramente, porque hacen todo juntas, son muy dependientes la una de la otra y se bloquean cuando se les pide llevar a cabo una tarea individualmente. Las relaciones sociales también se les complican, aunque a Inés más que a Julia porque a pesar de ser inseparables, Julia si siente la necesidad de relacionarse con iguales que no sean su hermana. Algo que hace que Inés se cierre herméticamente. Por último, la presencia de sus padres en casa es muy baja debido a los horarios de trabajo y en consecuencia han sido menos estimuladas.

Estas son las pautas establecidas y que se van a seguir en esta programación para poner en práctica el método DUA.

- **Implicación.** Captando el interés, ofreciendo estrategias para mantener el esfuerzo y persistir en la tarea y proporcionando estrategias para reconocer y controlar las emociones. La propuesta de recrear cada unidad didáctica como un escape room te asegura desde un primer momento la atención de la inmensa mayoría de la clase al lanzar un reto a resolver. El control de emociones es lo que más peso va a tomar, ya que es lo que más necesita este grupo. En el caso de Sara se han de trabajar los aspectos cognitivos de la atención, la memoria y el razonamiento lógico y esta propuesta permite que Sara las ponga en práctica de una manera natural y fluida.
- **Representación.** Para ello se ha de partir con la idea de que no todos los alumnos tienen las mismas capacidades perceptivas, facilitando el acceso a la información de todas las maneras que sean necesarias y enseñando a hacer de ella una transformación para obtener un conocimiento. Las imágenes, los números o los símbolos pueden albergar diferentes significados según quién los interprete. Es por eso por lo que el maestro debe estar atento, sobre todo en los alumnos que provienen de diferentes culturas.
- **Acción y expresión.** La capacidad de expresar lo que se ha aprendido varía entre unos alumnos u otros, por eso ofrecer un abanico grande de formas de expresión fomenta las habilidades organizativas y estratégicas. Las palabras, un dibujo o movimientos con el cuerpo son diferentes maneras de expresar una misma idea o sentimiento.

## 9.2 Medidas generales de atención a la diversidad

En cuanto a las medidas de atención a la diversidad de carácter ordinario, es decir en relación con todos los alumnos, he seleccionado las que veo más convenientes:

- Una atención individualizada para detectar cualquier obstáculo que impida el aprendizaje.



- Adaptación de materiales en un formato más accesible y que permita que el aprendizaje se lleve a cabo.
- Eliminación de algunos objetos para evitar distracciones o para agrandar el espacio de movimiento.
- Adaptación a todos los ritmos de aprendizaje
- Organización heterogénea de los grupos para que se enriquezcan los unos de los otros.

### 9.3 Análisis del plan de atención a la diversidad

El plan de atención a la diversidad ha de entenderse como un método a poner en práctica no solo atendiendo medidas para el desarrollo del aprendizaje del currículo, sino que se ha de plantear a muchos otros niveles como diversidad de género, cultural o la diversidad de intereses. En el aula en la que va a llevar a cabo esta programación hay diversidad cultural, familiar y religiosa, por eso la manera por la cual se va a trabajar en el aula es de manera transversal.

Es lógico pensar que además de tener en cuenta al alumno como persona, estudiar su caso individualizado, conocer su motivación e intereses, su recorrido escolar (en otros centros o en escuelas infantiles), su nivel de desarrollo o su ritmo de aprendizaje para plantear retos al alcance de todos hay que tener en cuenta otras cuestiones. Entre ellas:

- **Situación familiar.** La familia es el modelo que tiene el alumno y el que va a marcar su paso por el aula. Conocer su vida familiar, la implicación de la familia, el nivel socioeconómico o su cultura son imprescindibles para acercarse más al alumno y entender sus ritmos y procesos de aprendizaje.

Un ejemplo de la importancia de tomar en cuenta este aspecto es la situación de las mellizas que he comentado antes. La implicación de los padres es muy baja y esto repercute en su desarrollo. Por otro lado, la situación familiar de Naia es un tanto peculiar y conocerlo es clave para trabajar con ella y con el resto de la clase, como ejemplo de diversidad familiar y respeto.

- **El contexto.** La gran mayoría de familias de este centro viven muy cerca, y saber con qué recursos materiales y espaciales cuentan, en este caso la cercanía de El Retiro es muy enriquecedor para adaptar las actividades y los planes que se pueden hacer.

## 10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

### 10.1 Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.

El auge y necesidad por hacer del alumno una persona competente en este mundo globalizado, requiere el inicio de aprendizaje del inglés como lengua extranjera, desde edades muy tempranas.

El centro en el que está contextualizado esta programación cuenta con un Proyecto Bicultural Propio cuyo objetivo es allegar aspectos socioculturales y vinculados con la cultura Norte americana, construyendo la consciencia intercultural. Para llevarlo a cabo emplea la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning) a través de una aplicación práctica en el aula, convirtiendo esta lengua como un recurso de trabajo de uso habitual.

Cinco profesores especialistas en lengua extranjera y un auxiliar nativo estadounidense, proporcionada por UCETAM a tiempo completo, son los encargados de abrir un puente cultural lleno de oportunidades de aprendizaje para los alumnos.

Como no podía ser de otra forma las unidades didácticas presentadas van en consonancia con el Proyecto Bicultural de Centro, lo que quiere decir que la lengua inglesa va a estar presente en cada unidad, a parte de las 3 horas semanales de inglés con los profesores especialistas. Los recursos que se aplican para introducir la lengua inglesa en el aula son:

- Flashcards: tarjetas con imágenes que incluyen la palabra escrita
- Realia: utilización de objetos para enseñar vocabulario. Este recurso es muy eficaz ya que los alumnos aprenden significativamente a través del contacto con el objeto.
- TIC: empleo de las tecnologías para escuchar canciones y ver videos.

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

La convivencia es la capacidad de compartir vivencias y experiencias, dentro de un mismo espacio, de manera pacífica y armoniosa. Para conseguir esto en la etapa de infantil, dónde el alumno suele pensar más en sí mismo que en los demás, es necesario que los agentes educativos que toma de ejemplo, las familias y los maestros, actúen en consonancia para lograrla. Los maestros toman un papel trascendental en el desarrollo de una convivencia sana y agradable por dos motivos.

En primer lugar, dado que son un ejemplo a vista de los alumnos, sus palabras y sus actos deben ir en consonancia, o de lo contrario la veracidad de sus palabras perderá fundamento. Es sencillo si se enseñan normas sociales de convivencia, tales como mantener el aula ordenada, ser amable o llegar puntual y la maestra no las cumple, por mucho tiempo que invierta en enseñarlas debe ejecutarlas para que los alumnos las lleven a cabo.

En segundo lugar, porque a la maestra se le presentan cantidad de oportunidades para poner en práctica estrategias de cooperación e interacción y efectuar normas sociales y de convivencia. Es por eso que a lo largo de la programación se incluyen en varias sesiones el trabajo cooperativo y el juego simbólico, pero sobre todo en la asamblea es dónde más presentes están. Ser capaz de escuchar al otro, respetarle, prestarle atención o no interrumpirle son normas que se practican diariamente en la asamblea. Por otro lado, se trabajan a la hora de hacer actividades rutinarias como colgar el abrigo, ir al baño sin molestar a otras clases, recoger los materiales, saludar etc.

Es importante que estas normas de convivencia y ciudadanía tengan un peso importante en el desarrollo de las sesiones, ya que necesitan tiempo y trabajo para hacerlas de manera habitual y sobre todo porque al no poder controlar lo que cada familia desempeña, son normas sociales que todos deben realizar.

### 10.3 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital

Las tecnologías están a la orden del día en virtud del mundo digitalizado en el que vivimos. Es por esto por lo que no sería coherente ocultarlas cuando estas se han apropiado de parte del entretenimiento de los niños. Un maestro competente lo que debe hacer es aprovechar esta puerta para acceder al interés del alumno. Los recursos TIC, además de ser muy llamativos para ellos, nos concede a los maestros la oportunidad de fomentar el uso beneficioso y responsable de los mismos.

La competencia digital permite al alumno acercarse más a la realidad en la que vive y comprenderla, brindando una mayor capacidad para adaptarse, estrategias de cooperación y oportunidades para intercambiar ideas. Como se puede ver en el gráfico del apartado de las competencias, es una de las más trabajadas en esta programación, junto con la competencia matemática. Esto es porque todavía no se le ha exprimido todo el potencial que tienen y son muchas las aplicaciones educativas innovadoras que se pueden implementar en el aula.

Algunos ejemplos básicos de la utilización de la TIC en esta programación son el empleo del ordenador para hacer búsquedas en el navegador sobre información o recursos como canciones, videos, cuentos, imágenes o juegos y una pantalla digital para proyectarlos. Aunque su aplicación no se queda ahí, sino que para esta programación lo que se pretende es dar un paso más allá de lo común y relegar el peso de esta competencia en propuestas más innovadoras como, por ejemplo:

- **Las mesas interactivas.** Herramientas funcionales y táctiles que permiten que más de un alumno la utilice simultáneamente, gracias a su sistema *multitouch*, lo cual favorece el trabajo en equipo y una nueva forma de comunicación. En este caso habrá una en el aula.
- **Realidad aumentada.** Permite añadir capas a la imagen real, superponiendo imágenes virtuales. Los alumnos entran en contacto con la realidad desde una perspectiva más cercana. El aprendizaje se basa en la experimentación y en el descubrimiento, pudiendo observar la realidad en tres dimensiones. Se puede poner en práctica en muchas de las unidades de esta programación, para ver el sistema solar, las pirámides de Egipto, las tuberías para explicar el

agua corriente y objetos que quizás no conozcan como el gramófono o el telescopio. Algunas aplicaciones que permite hacer uso de este recurso son Quiver y Chromeville Science. También hay cuentos que la integran.

Las tecnologías también nos pueden ser de gran utilidad para mantener el contacto con las familias de manera prolongada en el tiempo. Programar entrevistas, reuniones o participaciones esporádicas de los padres y madres en alguna sesión es más sencillo si se hace a través de alguna plataforma o simplemente por correo electrónico.

Por último, no se debe olvidar que a pesar de que los recursos TIC aportan su grano de arena, en la comunidad educativa, abusar de ellos en algunos contextos como en la comunicación con las familias puede hacer esta relación más fría y distante. Que las familias sientan al centro, y sobre todo a la maestra, involucrados y cercanos es clave para elaborar juntos los caminos de aprendizaje de los alumnos.

## **11. CONCLUSIONES**

La ejecución de esta programación ha sido laboriosa y exigente, pero al mismo tiempo ha sido un bonito proceso del cual me he dejado llevar por la imaginación.

El comienzo fue lo más difícil. Venían a mi mente gran cantidad de ideas originales que me hubiese gustado, a mi como niña, desempeñar en mi etapa escolar; sin embargo, asentar estas ideas, conexas con los objetivos, contenidos y competencias que se trabajan y abordarlas de la manera más realista posible, en un aula con cualquier tipo de alumno, fue lo más complicado.

A medida que las ideas iban fluyendo, tomé la decisión de emplear como hilos conductores, por un lado, los *scape rooms* y por otro los inventos. Esta decisión me permitió replantearme las metodologías que iba a aplicar y la selección de contenidos y objetivos para abordarlos de una manera transversal. El objetivo es que, los alumnos a través de la investigación, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo resuelvan una serie de retos, los cuales abren la ventana del aprendizaje.

Todas las competencias tienen gran importancia, aunque las más relevantes son la competencia en comunicación lingüística, la competencia matemática y la competencia digital. He decidido dedicarle más tiempo a esta última, ya que durante mi experiencia en las prácticas vi que pasaba más desapercibida.

Elaborar una programación didáctica desde cero que sea atractiva para los alumnos, pero que a su vez se rija a los contenidos y objetivos que se encuentran en el Real Decreto, es un reto. Para abordarlo de la mejor manera, he tratado de visualizar cada unidad a través de los ojos de los alumnos de prácticas que he ido conociendo durante estos cuatro años de carrera. A veces es necesario cambiar de perspectiva y dejarnos llevar por el niño que todos llevamos dentro.

Mi objetivo personal como maestra ha sido elaborar esta programación para hacer de mis alumnos niños críticos. Niños a los que les nazca investigar, que se pregunten el porqué de las cosas y que tengan curiosidad por el mundo exterior. En otras palabras, niños que disfruten del proceso tan bonito de aprender y que lo hagan de la mano de sus compañeros y de su maestra.

Siempre he pensado que cuando un maestro consigue que sus alumnos tengan ganas de ir al colegio, es cuando verdaderamente ha alcanzado el éxito.

Por último, me gustaría dedicar estas últimas líneas para agradecer, a mi tutor Javier, el acompañamiento y la motivación que me ha brindado desde que empecé este trabajo.

## 12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Ahuja, M. y Cols. (2011) Efectos de un taller de psicomotricidad en el desarrollo personal de niños y niñas. Un estudio preliminar. En: *Revista electrónica de psicología Iztacala*, 14 (2): 163-178pp.

Alba Pastor, C. Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teóricopráctico para una educación inclusiva de calidad. *Ministerio de Educación y Formación Profesional*.

CAST (2011). Universal Design for Learning Guidelines version 2.0. Traducción al español versión 2.0. (2013)

Berruezo, P. P. (2008) El contenido de la Psicomotricidad. Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Revista Interuniversitaria de Formación al profesorado*, 22(2), 19-34

Camargo Uribe, A. Hederich, C. (2010). Jerome Bruner: Dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Psicogente*, 13(24), 329-346

Decreto 60/2020, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Marco Regulador de la Convivencia en los Centros Docentes de la Comunidad de Madrid.

Decroly, O. (1923). *La función de globalización y la enseñanza*. Biblioteca Nueva

Instituto de la UNESCO para la Educación. (1997). *Educación de las personas adultas y los desafíos del siglo XXI: una serie de 29 folletos documentando los grupos de trabajo que se llevaron a cabo en la Quinta Conferencia Internacional de Educación de las Personas Adultas*.

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*.

Piaget, J. (1968): *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press



## 13. ANEXOS

### **UNIDAD DIDACTICA 2: LA ESCRITURA**

#### 13.1 Contextualización de la unidad didáctica.

La unidad didáctica que se presenta se titula “La escritura”. Está dirigida a los alumnos de tercero de infantil. Compuesta por seis sesiones y con una duración de dos semanas, es una de las cinco unidades que componen el primer trimestre.

Junto con la primera, trata de facilitar la integración de todos los alumnos al empezar el nuevo curso. La vuelta de verano suele ser difícil de abordar para todos ellos, sobre todo a los recién llegados, es decir los alumnos de nuevo ingreso, que en este caso hay uno. Por ello en este primer mes se ha de dar gran importancia a las familias, dejando que participen en este proceso de vuelta al colegio colaborando en algunas de las sesiones y trabajando el período de adaptación.

Todas las unidades didácticas presentan un reto general protagonizado por Curro, el personaje principal, con la función de motivar, captar el interés y conectar con los alumnos. En esta unidad Curro se ha quedado encerrado en una de las pirámides de Egipto. Para salvarle se emprende un viaje hacia este país y cultura, pero sobre todo a los orígenes. Egipto el destino elegido ya que una de las primeras apariciones de la escritura como método para comunicarse surgió aquí, y es por eso que esta unidad didáctica está ambientada en este país.

Para resolver el reto general de cada unidad, en este caso rescatar a Curro, se van planteando pequeños retos en cada sesión, que a medida que se logran se van obteniendo pistas para resolverlo. Es importante recalcar que cada sesión, a pesar de aportar pistas al reto inicial, no se relacionan entre sí.

#### 13.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación.

A continuación, se presentan los objetivos didácticos que se deben alcanzar por medio de los contenidos y su relación con los objetivos de programación y los objetivos de etapa.

Están divididos según el área al que corresponden siendo:

- Área 1: Crecimiento en armonía
- Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno
- Área 3: Comunicación y representación de la realidad

Para exponer esta correlación entre objetivos se presenta una tabla en la que se indica los objetivos de programación y los objetivos de etapa subyacentes en cada objetivo didáctico.

Área	Objetivos didácticos	OA	OE
1	Identificar y ubicar las diferentes partes del cuerpo propias y de los demás.	4	A
	Ofrecer y pedir ayuda a los compañeros.	4	F
	Participar activamente en trabajos comunes elaborando una opinión propia y poniéndola en común.	6	F
2	Conocer las costumbres, tradiciones y animales más emblemáticos de Egipto.	5, 10	G, F
	Trabajar figuras, tamaños y colores a través de los bloques lógicos de Dienes formulando hipótesis	6	G
3	Discriminar música y silencio y las posibilidades sonoras del cuerpo	10	A, G
	Dominar el trazo con diferentes materiales y la correcta posición de los dedos.	10	A, G
	Reconocer las letras por las que empieza su nombre y el de sus compañeros	6	G

**Tabla 19:** Relación de los objetivos didácticos con los objetivos de programación y de etapa

**Fuente:** Elaboración propia

### 13.3 Contenidos y elementos transversales.

Para la elaboración de estos contenidos me he basado en el *RD 95/2022* dónde se encuentran divididos en los tres saberes básicos: saber, saber hacer y saber ser.

Se establece también el objetivo general de la unidad, que se debe alcanzar a medida que se desarrollan las sesiones.

Para exponer los contenidos en cuestión se presentan en formato tabla.

<b>UNIDAD 2: La escritura</b>							
<b>N.º de sesiones:</b> 6			<b>Fechas:</b> (todavía no se)				
<b>Objetivo general</b>			<b>Objetivos de programación</b>		<b>Objetivos de etapa</b>		
Conocer la importancia y dimensión de la escritura en la vida diaria a través de la inmersión en la cultura egipcia.			4, 5, 6, 10		A, G, F		
<b>Contenidos</b>							
<b>Saber</b>		<b>Saber hacer</b>			<b>Saber ser</b>		
Trascendencia de la escritura.  Cultura egipcia: costumbres, obras artísticas y vocabulario específico		Control y dominio del tono, la postura, desplazamientos y motricidad fina a través de objetos y la relación con sus iguales.  Cualidades y relaciones de atributos y cuantificadores.  Manifestaciones plásticas y musicales relacionadas con la cultura egipcia.			Curiosidad por conocer la cultura egipcia a través de textos literarios.		
<b>Competencias</b>		<b>Competencias específicas</b>			<b>Criterios de evaluación</b>		
		Área 1	Área 2	Área 3	Área 1	Área 2	Área 3
CCL							
CMCT		1	2	4	1.3	1.2	4.1
CEC		4		5	4.2	1.3	5.4

### 13.4 Competencias y su relación con los objetivos y contenidos.

Se establece una relación entre los contenidos y las competencias y objetivos escogidos para trabajar en la programación.

Contenidos	CC	OE	OA
Trascendencia de la escritura.	CCL	A, F	6, 10
Cultura egipcia: costumbres, obras artísticas y vocabulario específico.	CEC	G	4, 10
Control y dominio del tono, la postura, desplazamientos y motricidad fina a través de objetos y la relación con sus iguales.	CMCT	A	4
Cualidades y relaciones de atributos y cuantificadores.	CMCT	G	6
Manifestaciones plásticas y musicales relacionadas con la cultura egipcia.	CEC	G	4, 10
Curiosidad por conocer la cultura egipcia a través de textos literarios.	CCL CEC	F	5

**Tabla 20:** Relación entre las competencias y los objetivos y contenidos

**Fuente:** Elaboración propia

### 13.5 Metodología y recursos.

Para llevar a cabo esta unidad didáctica y cumplir con los objetivos y contenidos propuestos se llevan a cabo una serie de estrategias metodológicas.

- Aprendizaje significativo: para poder conseguir aprendizajes significativos me he ayudado de recursos como la realidad aumentada para darles a conocer objetos nuevos para ellos en 3D y que sean útiles para el desarrollo de la unidad de manera coherente. También para tener una idea global del reto general y facilitar el recorrido por cada etapa, trabajo con un mapa hecho por mí en el que se ve el río Nilo, las etapas y los personajes que se encuentran.
- Juego: está presente en toda la unidad y todos los días, ya que cada día se reserva un tiempo por la mañana para jugar. Por otro lado, en las unidades 4 y 6 aparece el juego simbólico, que ayuda al alumno a aplicar sus conocimientos a través del disfrute. Para llevarlo a cabo se utilizan materiales

creados por los niños, como el collar de egipcios o las joyas, y también ofrecidos por la maestra como el sarcófago de Tutankamón, las vendas o la pirámide.

- Trabajo cooperativo: los recursos empleados para ponerlo en práctica son varios. La formación de grupos de trabajo, la realización de actividades grupales con una meta común, como puede ser decorar el sarcófago o en los juegos de la sesión de psicomotricidad tales como el pañuelo o el bulldog.
- Globalización: la interrelación de las áreas es clave para poder globalizar el aprendizaje. Es por eso que los contenidos y objetivos que se trabajan tienen relación con las tres áreas entre sí e incluyendo la psicomotricidad y la lengua inglesa.
- Metodología activa: la formulación de un reto por sesión para descifrar cada jeroglífico es un recurso para aplicar el pensamiento crítico y la investigación y consecuentemente potenciar el aprendizaje significativo.

### 13.6 Descripción de las actividades en cada sesión.

Es momento de presentar las actividades que se van a llevar a cabo. Todas y cada una de las sesiones, independientemente de las actividades por las que esté compuesta, constan de una asamblea inicial dónde se presenta el reto de esa unidad y una asamblea final dónde se ponen de manifiesto los aprendizajes.

El reto general de la unidad se resuelve por medio de los mini retos que encauzan cada sesión. En este caso, el reto general será ayudar a Curro a salir de la pirámide descifrando un jeroglífico para introducir la contraseña correcta y se servirá de cada sesión para obtener una letra de las seis que componen la contraseña.

## SESION N.º 1

**Asamblea inicial.** Esta asamblea inicial tiene como objetivo contextualizar al alumnado sobre a dónde estamos “viajando”. En esta primera sesión se propone

hacer una lluvia de ideas y preguntas en común mostrándoles previamente un video dónde encontramos a Curro y nos cuenta su problema, desvelando el reto de la unidad y motivando a los alumnos. Este video se encuentra en el apartado de [recursos](#) dentro de la unidad. Será expuesto en formato QR para que entre todos lo descarguen y utilicen las TIC. Algunas de estas preguntas pueden ser ¿Sabéis qué es esto? ¿Qué forma tiene? ¿Es aquí dónde está Curro? ¿Qué es lo que está viendo? ¿Para qué creéis que son esos dibujos? ¿Qué creéis se puede encontrar dentro de la pirámide?

Para obtener una visión general de cada etapa, como bien dice Curro en el video se muestra un mapa con el recorrido y las etapas que lo conforman.

Cuando nos vamos haciendo una idea sobre qué nos podemos encontrar en Egipto y de cómo son las pirámides, para poder dar una visión lo más realista de las mismas, se hace uso de la aplicación Google Maps. Mediante la posibilidad de ubicar al avatar en cualquier parte del mundo y obtener imágenes reales de su ubicación logramos hacernos una idea de las dimensiones de las pirámides como si hubiéramos estado allí. También se trabaja la realidad aumentada para hacer un viaje por Egipto a través de un cuento y la tablet.

**Actividad 1.** El objetivo general de esta unidad es conocer la relevancia de la escritura en nuestra vida diaria. Por ello y para poner en contexto a los alumnos sobre el antiguo Egipto, la primera actividad será leer un libro sobre los jeroglíficos. Así damos pie a una investigación, reflexión y puesta en común sobre su utilidad e importancia.

**Actividad 2.** Comienza el verdadero reto de la sesión. Mostramos el mapa del camino hasta llegar a Curro. Estamos en la primera etapa y nos encontramos al barquero. Este nos dice que para poder montar en las barcas y navegar por el Nilo debe saber nuestros nombres. Para ello hacemos rincones dónde puedan escribir su nombre de maneras y con materiales diferentes.

- Rincón 1: Plastilina. Hacer las letras de su nombre en mayúsculas
- Rincón 2: Témperas: Escribir su nombre con este material, con pinceles de diferentes tamaños y grosores.
- Rincón 3: Arena: Se pone arena en diferentes bandejas y los alumnos deberán escribir su nombre en ella.

**Asamblea final.** Tras haber rotado por los tres rincones comentamos que letras tenemos en común, cuáles son vocales y cuáles consonantes y se recalca la importancia de tener un abecedario para comunicarnos por escrito.

Ha llegado el final de la sesión y llaman a la puerta, la profe sale y saca una carta del bolsillo simulando que la ha dejado alguien ¡Es un mensaje del barquero! Y dice así: Chicos habéis trabajado tan bien hoy escribiendo vuestros nombres que os adelantaré una de las pistas para rescatar a Curro. Os voy a descifrar el primer jeroglífico de la contraseña. Este es la letra E. Mucha suerte en vuestra aventura y ¡seguid así!

## SESION N.º 2:

**Introducción.** Llegamos en barca a la segunda etapa, en esta nos encontramos a la momia de Tutankamón, que nos ha enviado un pergamino donde nos dice: Hola, chicos, soy la momia de Tutankamón, el último faraón que reinó y uno de los más conocidos de todos los tiempos. Me gustaría redecorar mi sarcófago y he pensado que vosotros podríais ayudarme. Estaré tan agradecido de vuestra propuesta que os recompensaré descifrando uno de los jeroglíficos que necesitáis para rescatar a Curro. ¡Estoy deseando ver vuestro sarcófago lleno de colores!

**Asamblea.** Se hacen preguntas sobre qué es una momia, por qué se momificaban a los faraones y de la utilidad de un sarcófago. Vemos fotos de momias y sarcófagos para hacernos una idea de lo que es y de su aspecto. Investigamos juntos.

**Actividad principal.** Sarcófago de cartón a tamaño real.

El objetivo de esta actividad es fomentar el trabajo cooperativo y la motricidad fina a través de la expresión artística. Para poder realizar esta actividad, contamos con la ayuda de las familias que previamente han realizado la estructura del sarcófago, a tamaño real, con cartón, dejándolo así, como un lienzo en blanco para los alumnos. Vamos a utilizar temperas para decorarlo.

En la actividad principal la clase se divide en dos grupos para facilitar su ejecución. Mientras que un grupo la está llevando a cabo, la otra mitad de la clase trabaja el juego simbólico, explicado a continuación. Cuando haya pasado la mitad el tiempo se

hará un cambio y los que estaban pintando el sarcófago pasan al juego simbólico y viceversa.

**Juego simbólico.** Jugamos a ser momias

Mientras se seca el sarcófago jugamos a ser momias. Para ello se les dan vendas para que se momifiquen entre ellos. Esta actividad además de fomentar el interés por el tema refuerza las normas de comportamiento social y se trabaja la motricidad ayudando a envolver a los compañeros, creando una autoimagen de su cuerpo y de el de los demás.

**Asamblea final.** Pequeña asamblea en la que hablamos del porqué de la momificación y de quién fue Tutankamón.

¡Chicos menudo sarcófago más bonito, me encanta! Habéis hecho un gran trabajo, por ello os diré que este jeroglífico es la letra G de la contraseña. Os deseo mucha suerte en vuestra aventura. ¡Y que ayudéis a Curro a salir de la pirámide!

### *SESION N.º 3 (en inglés)*

**Introducción.** Acabamos de llegar a la tercera etapa, el ecuador de la unidad. Navegando por el Rio Nilo nos encontramos a unos animales que quieren cruzar el puente, pero necesitan de nuestra ayuda para cruzarlo.

**Asamblea inicial.** Se enseñan imágenes de todos los animales y se pone en común cuáles son y sus características más destacables. Como la actividad se lleva a cabo en inglés, se trabaja previamente los animales que es vocabulario nuevo (lagarto, camello, zorro y serpiente) y se repasan los colores (verde, azul, rojo y amarillo), ambos con flashcards.

**Actividad 1.** El objetivo de la actividad es crear un ambiente en el que solo se hable inglés y que se acostumbren a escuchar esta lengua extranjera. Para ello la actividad que se propone es sencilla. En un lado de la pizarra se pegan las flashcards de los animales en fila y por otro, se coloca una imagen del puente, que también se nombra en inglés (bridge). Para conseguir que pasen de un lado al otro deberán decir el



nombre del animal en inglés y su color, como aparecen en las flashcards enseñadas en a la asamblea. (Lizard-green, camel-yellow, fox-red, snake-blue). Si lo realizan correctamente se coloca dicho animal junto a su color al otro lado del puente.

**Actividad 2.** Después de hacer las conexiones se trabaja la estructura I like y I don't like, que ya conocen previamente. Ejemplos:

- I like camels
- I don't like snakes

Es una estructura sencilla en la que aplicarán el vocabulario de los animales aprendidos.

Por último, se escucha una canción en la que aparecen los animales trabajados (recurso)

**Asamblea final.** Se pone en común los animales que hemos aprendido y su traducción al inglés. Al haber cumplido el reto de la sesión, que era ayudar a los animales a cruzar el puente, se descifra el tercer jeroglífico de la contraseña. Los animales nos han dejado un mensaje: ¡Muchas gracias por la ayuda! No sabemos que hubiéramos hecho sin vosotros. Estamos tan agradecidos que os queremos recompensar descifrando la tercera letra de la contraseña. Esta es la I.  
¡Sólo os queda la mitad del camino para rescatar a Curro! ¡Seguid haciéndolo así de bien!

#### SESION N.º 4

**Introducción.** Llegamos a la cuarta etapa y nos encontramos en el mapa a un arqueólogo. Este necesita nuestra ayuda para encontrar una de las joyas preciosas que llevó en su día la reina de Egipto, Cleopatra.

**Asamblea inicial.** En esta ocasión nos llegará una carta en la que nos solicita ayuda. Esta carta dice así: Hola clase de 3º de infantil, me presento, me llamo Mario y soy un arqueólogo. Mi trabajo es buscar restos antiguos para conocer la vida de las personas que vivieron aquí en el pasado. Estoy buscando una joya preciosa de la que fue una reina de Egipto muy conocida, Cleopatra. ¿Me podríais ayudar a encontrarla?

**Actividad 1.** Discriminación de formas, tamaños y colores.

Primera parte

Para trabajar tanto formas, tamaños y colores utilizo los bloques lógicos de Dienes. Cuadrados, triángulos y círculos de los tres colores básicos. Amarillo, rojo y azul. Se trabaja con toda la clase y se van preguntando de uno en uno. Por ejemplo: toca una figura amarilla o toca un cuadrado. Se puede ir subiendo de nivel según el alumno que lo va a realizar, por ejemplo, cuenta los lados de un triángulo y los de un cuadrado ¿Cuál tiene más? o añadiendo más adjetivos, coge un círculo, azul y grande.

Para discriminar colores, al haber más, jugamos al juego toca algo de color... Esta actividad de los colores se puede hacer en inglés para repasar el vocabulario básico (red, yellow, blue, orange, green, pink, purple).

Segunda parte

Cuando ya hemos discriminado con los bloques lógicos pasamos a realizar una ficha con diferentes imágenes de joyas. Cada una tendrá una piedra preciosa de un color, tamaño y forma diferentes. Para poder hacer una discriminación y quedarnos con una joya finalmente, debemos atender a las características que nos dijo el arqueólogo. “La joya que estoy buscando es verde, cuadrada y grande”. Esta parte de la actividad es un trabajo individual, aunque cuando todos la hayan terminado se proyectará la ficha en la pizarra y entre todos explicaremos por qué es esa y no otra.

**Actividad 2.** Decoramos nuestro collar egipcio. Para poner en práctica lo que hemos aprendido, utilizarlo en nuestra vida cotidiana y fomentar la motricidad fina, se decora una plantilla de un collar egipcio con pegatinas de diferentes formas y tamaños.

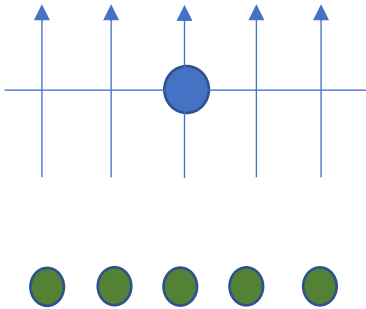
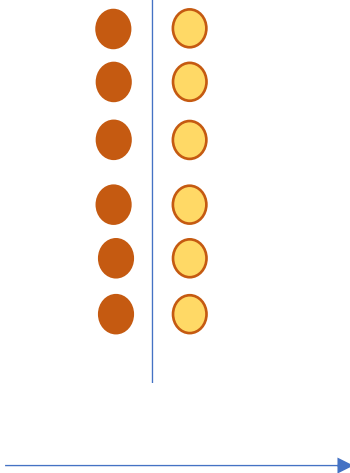
**Asamblea final.** Ponemos en común todas las formas y colores que hemos trabajado hoy. Como hemos encontrado la joya que estaba buscando Mario el arqueólogo, este nos manda un mensaje de voz que dice: ¡Muchas gracias, chicos! Menuda joya habéis encontrado. Sé que estáis ayudando a vuestro amigo Curro a salir de la pirámide y como no puedo estar más agradecido os echaré un cable. La letra escondida en el cuarto jeroglífico es la letra P. Cada vez os queda menos y lo estáis haciendo de maravilla.

**ASAMBLEA INICIAL**

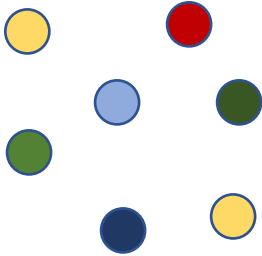
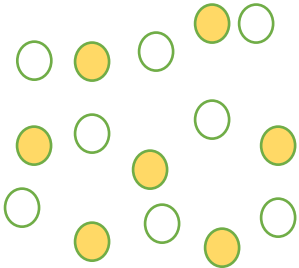
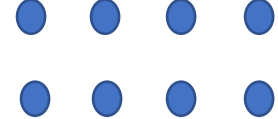
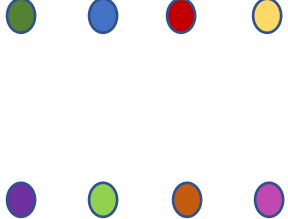
Nos sentamos en corro para introducir el reto de la sesión. En este caso, en la etapa a la que vamos a alcanzar se encuentran unos niños egipcios bailando una danza típica. Se hacen preguntas sobre quienes pueden ser o qué están haciendo. Para resolver las dudas la maestra pone un mensaje de voz que dice lo siguiente:

*Hola clase de 3º de Infantil. Estamos ensayando para una función de danza típica de Egipto para nuestra escuela, pero nos falta gente. ¿Os unís a nuestra banda a bailar con nosotros? Como recompensa os ayudaremos a descifrar el tercer jeroglífico de vuestra contraseña. ¿Preparados para mover las caderas?*

**CALENTAMIENTO (10 MINUTOS)**

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Bulldog	Este juego consiste en recorrer la sala de un lado a otro, intentado que el “bulldog” no te atrape. Como esta unidad didáctica está basada en Egipto el que la liga en este caso es un cocodrilo y los demás deberán atravesar la sala sin que este les pille.	
Camellos y dromedarios	Se divide a la calase en dos grupos. Uno de ellos serán camellos y la otra mitad dromedarios. Se disponen en dos filas (una de dromedarios y otra de camellos) y se darán la espalda. A la orden de “dromedarios” estos niños deberán darse la vuelta e intentar pillar a los camellos que habrán salido corriendo hacia delante. De igual manera con los camellos.	

**PARTE PRINCIPAL (30 MINUTOS)**

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Nos movemos como animales	Nos movemos por toda la sala imitando animales que viven en Egipto. Desplazamientos a cuatro patas (camellos), abrimos y cerramos los brazos imitando a los cocodrilos, nos arrastramos por el suelo como las serpientes etc.	
Stop música	Se esparcen tantos aros por la clase como alumnos haya. Se pone la música y cuando se pare la profesora dice una letra (R), todos aquellos que la tengan en su nombre deben meterse en el aro. Los que no la tengan deben identificar que no la tienen y quedarse fuera. No hay eliminados.	
Imitamos a Cleopatra	Se hacen parejas. Uno de ellos debe realizar posturas y su pareja ha de imitarle y viceversa.	
Pañuelo	Se hacen dos equipos. Para ambientar este popular juego se utiliza una venda (como las que utilizamos para momificarnos). La maestra ha de realizar los grupos ya que en vez de decir un número dirá una letra. Aquellos alumnos que tengan esta letra al inicio de su nombre deberán salir a coger la venda. No importa que salga más de uno, el objetivo sigue siendo llevarse a venda a tu equipo.	

VUELTA A LA CALMA (10 MINUTOS)	
NOMBRE	DESCRIPCION
Música relajación	Nos tumbamos en el suelo y escuchamos música relajante del antiguo Egipto. Trabajamos en control tónico mediante la autopercepción de las partes del cuerpo.
Dibujo	Para finalizar hacen un dibujo sobre el juego o actividad que más les haya gustado y lo que le ha hecho sentir cuando lo realizaban.
ASAMBLEA FINAL	
<p>Se realiza una asamblea donde ponemos en común qué hemos hecho a lo largo de toda la sesión, mediante preguntas de la profesora que inciten a la reflexión de los contenidos trabajados.</p> <p>Por último, como se ha conseguido el reto recibiremos otro mensaje de voz que sonará por toda la sala diciendo lo siguiente: ¡Muchas gracias, chicos! Sin vuestra ayuda no hubiésemos podido hacer la actuación. En agradecimiento os desciframos el quinto jeroglífico de vuestra contraseña. Se trata de la letra T. Esperamos que os sea útil para rescatar a Curro. ¡Ya estáis muy cerca!</p>	

## SESION N.º 6

**Introducción.** Última etapa. Llegamos por fin a la pirámide en la que se encuentra Curro. Por primera vez, en toda la unidad no nos encontramos a nadie en el mapa que nos ayude a descodificar el jeroglífico. A falta de una letra para poder rescatar a Curro y no tenemos a nadie, pero si algo. Al lado de la pirámide se encuentra la Piedra Rosetta.

**Asamblea inicial.** Hablamos sobre lo que vemos en el mapa. Lo más fácil de reconocer es la pirámide, ya que la llevan viendo desde la primera sesión a través de los cuentos y las fotos de internet, en cambio lo que les resulta más complicado es reconocer e identificar la Piedra Rosetta y por eso hacemos preguntas. ¿Qué es eso? ¿Qué tiene dibujado? ¿Para qué sirve? ¿Creéis que nos puede ayudar a sacar a Curro de la pirámide?

**Reto.** ¡Hola, chicos! Soy la piedra Rosetta, aunque algunos no sabéis quien soy, fui muy importante para averiguar lo que los antiguos egipcios querían decir dibujando los jeroglíficos. Soy como un diccionario y gracias a mí, desde hace miles de años se pueden descifrar lo que los antiguos egipcios escribieron en las pirámides y templos. ¿Estáis preparados para lo que os tengo que enseñar? Creo que os va a encantar.

**Actividad 1.** Escribimos nuestro nombre con los jeroglíficos.

Se muestra una leyenda de los jeroglíficos con sus correspondientes letras del abecedario y cada uno dibuja su nombre.

**Asamblea.** Al terminar se ponen en común y se enseña el último jeroglífico de la contraseña, que es la O. Como muchos de los alumnos tienen esta letra en su nombre se hacen preguntas. Por ejemplo, ¿Quién ha hecho este dibujo en su nombre? ¿Qué letra es? ¿Alguien ha visto este jeroglífico antes?

Se escribe letra por letra de la contraseña en la pizarra y vemos que la palabra es EGIPTO. El país donde ha estado ambientada esta unidad.

Recibimos una carta de Curro: ¡Muchísimas gracias, chicos! He disfrutado un montón dentro de la pirámide, pero ya tenía ganas de salir. Si no fuera por vuestra ayuda no sé qué hubiera hecho. ¡Os espero pronto en la próxima aventura, adiós!

**Juego simbólico.** Finalizamos la sesión jugando a ser egipcios con todos los materiales que hemos ido realizando en las sucesivas sesiones. Las vendas, el sarcófago, las joyas, la música y finalmente, se pide la colaboración de los padres para que entre unos pocos construyan una pirámide, de un metro de alta, con botellas de plástico recicladas para concienciar de la necesidad de poner en práctica las 3R (reducir, reutilizar y reciclar).

**Asamblea final.** Puesta en común de todo lo que hemos aprendido de la escritura y de Egipto.

Para rematar la unidad se sugiere una excursión muy enriquecedora que es la visita al templo de Debod para que vivan una experiencia real ambientada en la temática escogida.

13.7 Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias.

A continuación, se presenta una tabla en la que se relacionan los contenidos basados en el RD 95/2022, y su relación los objetivos de etapa, de aprendizaje y las competencias que han sido seleccionadas para trabajar en esta unidad.

CE	OA	OE	CC
Controlar sus acciones y movimientos de su cuerpo en el espacio y ejecutarlas al ritmo de la música.	10	A	CCL
Nombrar e identificar el vocabulario propio de Egipto.	5, 6	F, G	CCL CEC
Reconocer todas las letras del abecedario y ser capaz de trazarlas utilizando diversos materiales.	6, 10	F, G	CCL
Discriminar elementos de tres atributos (color, forma y tamaño).	6	G	CMCT
Trabajar cooperativamente respetando a los compañeros y dialogando con ellos.	4, 5	A	CCL
Investigar a través del uso de las TIC.	6	F	CMCT

**Tabla 21:** Criterios de evaluación y su relación con los objetivos y competencias  
**Fuente:** Elaboración propia

Criterios de evaluación	Es capaz	Necesita ayuda	No es capaz
Controlar sus acciones y movimientos de su cuerpo en el espacio y ejecutarlas al ritmo de la música.			
Nombrar e identificar el vocabulario propio de Egipto.			
Reconocer todas las letras del abecedario y ser capaz de trazarlas utilizando diversos materiales			
Discriminar elementos de tres atributos (color, forma y tamaño).			
Trabajar cooperativamente respetando a los compañeros y dialogando con ellos.			
Investigar a través del uso de las TIC.			

**Tabla 22:** Rúbrica para evaluar los contenidos de la unidad 2  
**Fuente:** Elaboración propia

### 13.8 Atención a la diversidad

En esta clase, como en la vida misma, se encuentran diferentes alumnos. Cada uno de ellos con unas características propias y una manera de aprender diferente. Es por eso que se establece el método DUA, para abordar estas diferencias de forma natural y resolutive.

Para el correcto desarrollo de esta unidad se tiene en cuenta el perfil de Sara, la alumna ACNEE asociadas al Trastorno del Desarrollo Intelectual Leve, con la finalidad de que cada unidad se adapte a ella, y no al revés. Para ello se trabajan los tres aspectos de este método:

#### **Proporcionar distintas opciones para la implicación.**

Básicamente es captar el interés de los alumnos y en consecuencia lograr que se impliquen en la tarea. Es posible, y lo más seguro, que no todos los inventos que se trabajan en la programación llamen la misma atención a todos los alumnos, sino que cada alumno, individualmente, sentirá más atracción por unos que por otros.

Para atrapar a todos los alumnos en cada una de las sesiones se proponen distintas opciones.

- Personalizar la información haciendo preguntas que nos lleven a la vida real y a su entorno y que permite a la maestra acercarse a los puntos de interés de los alumnos.
- Valorar el grado de esfuerzo del alumno y elaborar un feedback positivo que le impulse a participar más en las actividades; sobre todo, en las de trabajo colaborativo como es el sarcófago para que se sientan a gusto con su trabajo realizado y el de sus compañeros.

En la actividad de las joyas que el grado de dificultad es algo superior también es importante que se reconozca el esfuerzo y persistencia en la tarea.

#### **Proporcionar sistemas de representación alternativos.**

Para hacer un uso óptimo de la información, no es solo hacerla accesible sino suministrar estrategias a los alumnos para que la transformen en conocimiento. Para ello se toman algunas medidas tales como:

- Vincular aprendizajes anteriores a los nuevos, sobre todo para Sara alumna ACNEE va a ser de gran utilidad. Al iniciar cada sesión se hace mención de la



etapa que se superó el día anterior y lo que se trabajó para conseguir la recompensa.

- Resaltar la información importante de cada actividad, por ejemplo, al trabajar con los bloques lógicos hacer discriminaciones resaltando cuál es el objetivo final. Forma y tamaño.
- Dividir por pasos específicos la actividad, secuenciándola y haciendo de la misma un proceso más sencillo. En cada sesión se deberá concretar cuál es el mini reto, cómo lo vamos a abordar y cuál será la recompensa final.
- Ofrecer apoyos visuales variados tales como fotos, videos o realidad virtual, sobre todo en las sesiones con vocabulario en inglés para facilitar su comprensión.

### **Proporcionar diferentes recursos para la acción y expresión.**

Ofrecer múltiples formas de realizar una misma actividad es una manera de atender a todas las diferentes vías por las que se puede obtener un mismo aprendizaje. En algunos niños es más fácil expresarse por medio del dibujo, otros encuentran más fácil su expresión a través de movimientos y algunos se apoyan en la comunicación lingüística como vía de expresión. Todas son lícitas porque en las tres se logra que el alumno sea capaz de transmitir sus pensamientos y sentimientos. Lo que la maestra debe hacer es ofrecer múltiples opciones para albergar a todos los alumnos, por lo que en esta unidad se encuentran sesiones de psicomotricidad, de música y danza, de comunicación oral, dibujo etc.

Todas estas medidas se toman con el objetivo de que la unidad sea accesible y asequible para todos los ritmos y maneras de aprendizaje.

### **13.9 Conclusión**

El diseño de esta unidad didáctica tiene como objetivo conocer la cultura egipcia a través del desarrollo del pensamiento computacional. Trata de alcanzarlo investigando y trabajando el razonamiento crítico a través de la comunicación lingüística y de los recursos tecnológicos, estableciendo transversalidad de las áreas y logrando un aprendizaje completo y significativo.

El reto principal de la unidad está planteado para captar el interés de los alumnos. El modo de resolverlo es mediante la metodología del scape room, enlazando las pistas de manera sencilla y fructífera y poniendo en práctica la transversalidad. Es una unidad bastante completa en la que se pueden ver sesiones de inglés y de psicomotricidad, aunque ambas atraviesan diagonalmente las tres áreas, saberes, objetivos y competencias.

Una vez más esta secuencia de sesiones plantea trabajar de un modo cooperativo, tratando de buscar y regar la motivación intrínseca de los alumnos intentando, como siempre, llegar hasta ella de manera natural y cumpliendo las metas de aprendizaje propuestas.

### 13.10 Recursos elaborados

**Video de Curro en Egipto: relata el reto general de la unidad.**



#### **RETO GENERAL DE LA UNIDAD.**

¡Chicos necesito vuestra ayuda! Estaba dando un paseo por Egipto cuando he entrado a una de sus maravillosas pirámides. Me he quedado tan fascinado con lo que hay en su interior que he pisado una trampilla sin querer y he bloqueado la salida. La única forma de salir de aquí es poniendo una contraseña, pero lo único que veo por las paredes son dibujos y no entiendo nada, creo que son jeroglíficos. Necesito vuestra ayuda para descifrarlos y saber cuál es.

Vuestra profesora Teresa tiene un mapa con el recorrido que debéis hacer en barca por el río Nilo. Por cada etapa que alcancéis se descifrará un jeroglífico en forma de letra. Cuando terminéis el recorrido habréis desvelado por completo la contraseña y podré salir de aquí.

¿Estáis preparados para emprender esta aventura?

Personajes que se encuentran por el camino.



**Imagen 1:** Barquero

**Fuente:** <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/gondola-venice-italy-illustration-1127135699>



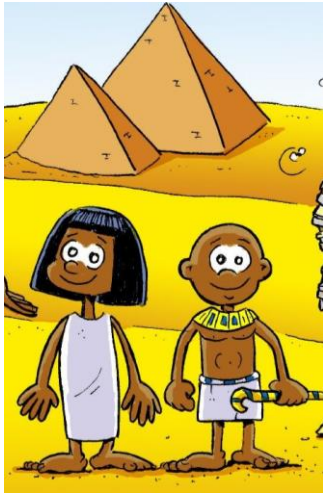
**Imagen 2:** Momia Tutankamón

**Fuente:** <https://galeria.dibujos.net/fiestas/halloween/momia-tutankamon-pintado-por-10228048.html>



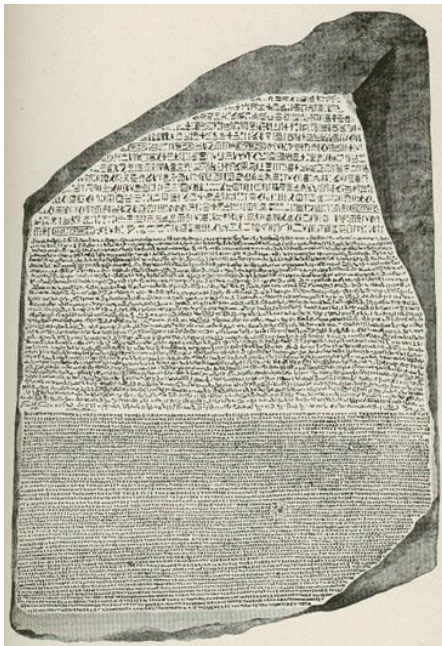
**Imagen 3:** Arqueólogo

**Fuente:** <https://sp.depositphotos.com/vector-images/arque%C3%B3logo.html>



**Imagen 4: Niños egipcios**

**Fuente:** <https://www.pinterest.es/pin/175358979227542670/>



**Imagen 5: Piedra Rosetta**

**Fuente:** <http://dialogo-entre-masones.blogspot.com/2013/11/la-piedra-de-rosetta.html>

## Sarcófago de Tutankamón



**Imagen 6:** Sarcófago de Tutankamón

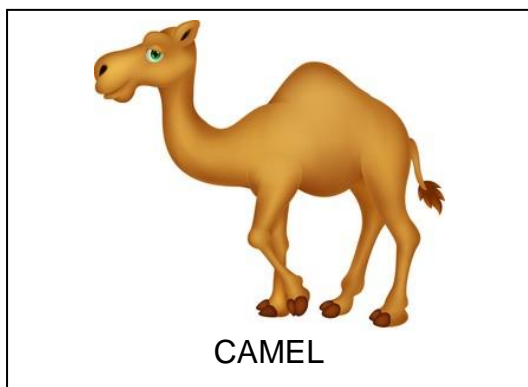
Fuente: <https://egiptologia.com/taller-del-sarcofago-egipcio/>

## Flashcards animales y colores



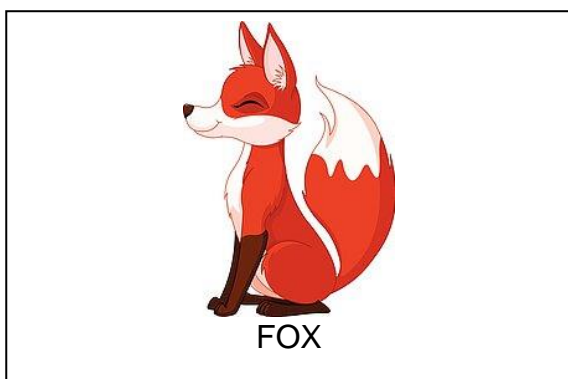
**Imagen 7:** Foto camaleón

Fuente: <https://pixabay.com/illustrations/gecko-friendly-gecko-lizard-cartoon-4244388/>



**Imagen 8:** Foto camello

**Fuente:** <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/cute-camel-cartoon-156398678>



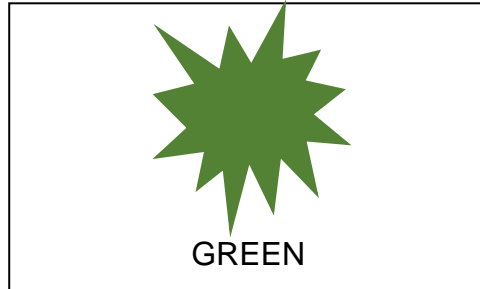
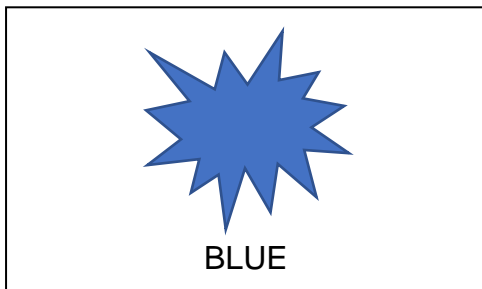
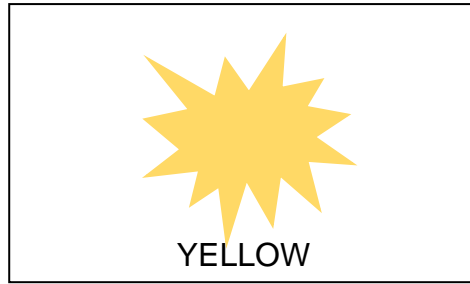
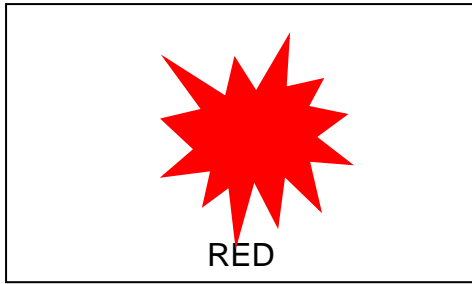
**Imagen 9:** Foto zorro

**Fuente:** <https://www.canstockphoto.es/vector-clipart/zorro-rojo.html>



**Imagen 10:** Foto serpiente

**Fuente:** <https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-serpiente-de-la-cobra-de-la-historieta-image70339397>

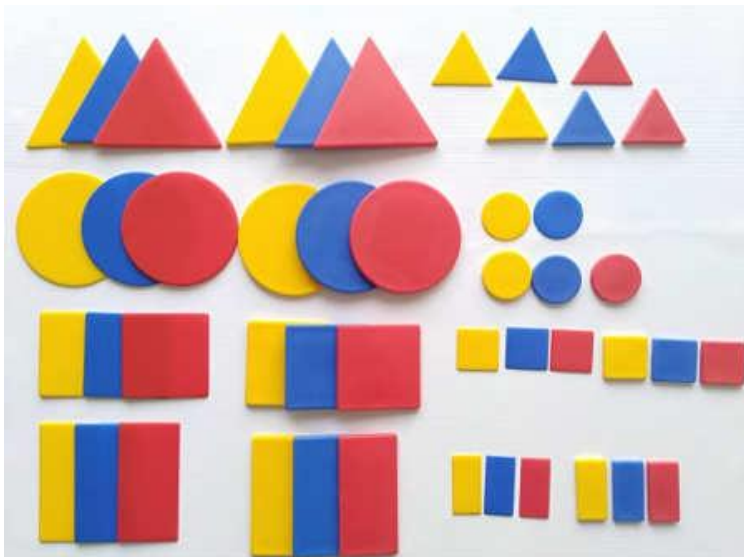


**Fuente:** Elaboración propia

**Canción en inglés de los animales del desierto**

**Fuente:** [https://www.youtube.com/watch?v=HG\\_rQefTkSQ](https://www.youtube.com/watch?v=HG_rQefTkSQ)

**Bloques de Dienes**



**Imagen 11:** Foto bloques de Dienes

**Fuente:** <https://actividadesinfantil.com/archives/8396>

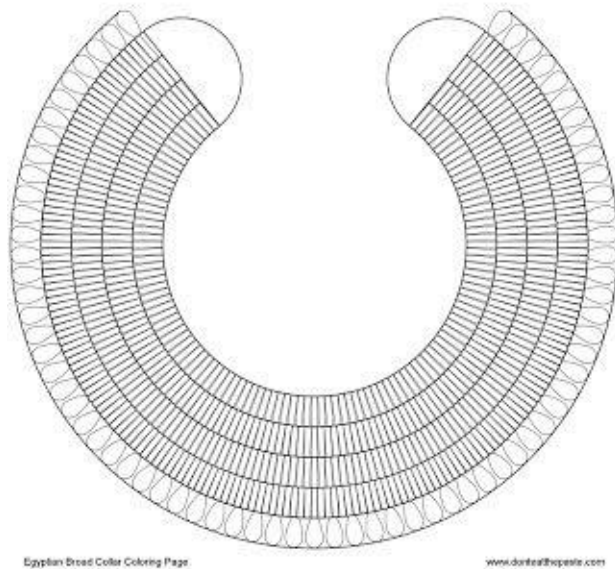
## Imágenes de la actividad de las joyas



**Imagen 12:** Joyas de diferentes formas y colores

**Fuente:** <https://www.canstockphoto.es/juego-de-icnos-de-joyas-estilo-de-63492082.html> y [https://es.123rf.com/photo\\_35954092\\_conjunto-de-beautiful-anillos-de-oro-con-piedras-preciosas-estilo-de-dibujos-animados-colecci%C3%B3n-de-joya.html](https://es.123rf.com/photo_35954092_conjunto-de-beautiful-anillos-de-oro-con-piedras-preciosas-estilo-de-dibujos-animados-colecci%C3%B3n-de-joya.html)

## Ficha collar egipcio



**Imagen 13:** Foto collar egipcio

**Fuente:** <https://www.pinterest.es/pin/217087644526707029/>



## Leyenda jeroglíficos

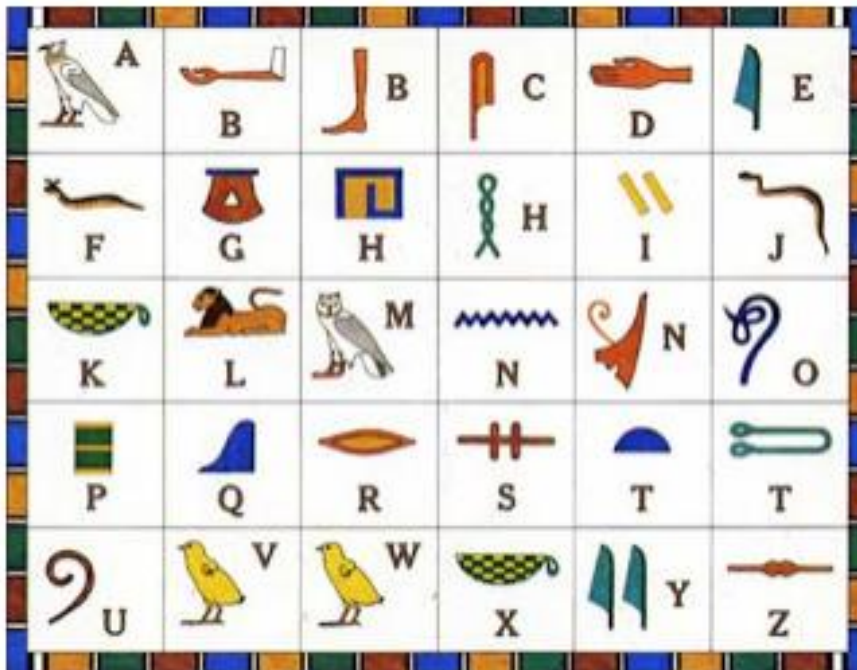


Imagen 14: Leyenda de jeroglíficos

Fuente: <https://agoraelolivo.edublogs.org/files/2014/11/Captura-de-pantalla-2014-11-19-a-las-23.57.12-2ad14f6.png>