



TRABAJO FIN DE GRADO

Programación Didáctica

Grado de Educación Infantil

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Alumna: Candela Martín-Serrano Torres

Directora: Carmen Serrano Santos

Curso: 5º de Educación Primaria e Infantil con Menciones en Lengua Extranjera [Inglés] y en Pedagogía Terapéutica

Fecha: 25 de abril de 2023

UN CURSO LLENO DE MAGIA

Programación didáctica

4 años

Segundo Ciclo de Educación Infantil

ÍNDICE

Introducción	6
Fundamentación teórico-normativa de la programación	9
Contextualización	13
Objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación	17
Objetivos generales de etapa	17
Competencias específicas y criterios de evaluación	18
Competencias clave	27
Contenidos	30
Programación didáctica	34
Metodología	49
Evaluación	61
Atención a la diversidad	64
Contribución de la programación al desarrollo de otros planes	68
Conclusiones	71
Bibliografía y webgrafía	73
Anexos	78
Anexo 1: Unidad de programación didáctica desarrollada	78
Anexo 2: Ítems y rúbricas de evaluación	98
Anexo 3: Bits de inteligencia	102

Índice de tablas

Tabla 1. Competencias específicas y criterios de evaluación del área 1	20
Tabla 2. Competencias específicas y criterios de evaluación del área 2	23
Tabla 3. Competencias específicas y criterios de evaluación del área 3	26
Tabla 4. Temporalización de las unidades didácticas	32
Tabla 5. Horario	33
Tabla 6. Unidad didáctica 1	34
Tabla 7. Unidad didáctica 2	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8. Unidad didáctica 3	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 9. Unidad didáctica 4	37
Tabla 10. Unidad didáctica 5	38
Tabla 11. Unidad didáctica 6	39
Tabla 12. Unidad didáctica 7	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 13. Unidad didáctica 8	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 14. Unidad didáctica 9	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 15. Unidad didáctica 10	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 16. Unidad didáctica 11	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 17. Unidad didáctica 12	45
Tabla 18. Unidad didáctica 13	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 19. Unidad didáctica 14	47
Tabla 20. Unidad didáctica 15	48
Tabla 21. Ítems de evaluación	98
Tabla 22. Ítems de la diana de evaluación.....	99
Tabla 23. Ítems de coevaluación	99
Tabla 24. Evaluación de los profesores	101

Índice de figuras

Figura 1. Plano de la clase	16
Figura 2. Diana de evaluación	62
Figura 3. Esquema de los animales	83
Figura 4. Ficha de la letra "d"	92
Figura 5. Ficha 2 de la letra "d"	93

Índice de abreviaturas

- *ABC*: Aprendizaje Basado en Cuentos
- *AC*: Aprendizaje Cooperativo
- *CC*: Competencia ciudadana
- *CCL*: Competencia en comunicación lingüística
- *CCE*: Competencia creativa
- *CCU*: Competencia cultural
- *CD*: Competencia digital.
- *CMCT*: Competencia matemática y conciencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- *CPAA*: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- *CP*: Competencia plurilingüe
- *UPD*: Unidad de programación didáctica

INTRODUCCIÓN

Resumen

En el siguiente trabajo de fin de grado se presenta una programación didáctica dirigida a alumnos de cuatro años que se encuentran en el Segundo Ciclo de Educación Infantil. El hilo conductor de dicho proyecto es la conocida saga de “Harry Potter”, ambientada para los más pequeños. Esta temática resulta muy motivadora para ellos y proporcionará aprendizajes significativos y contextualizados. En el presente documento se recogen los aspectos principales de la programación, entre los que se encuentran: la fundamentación teórico-normativa, la contextualización del centro en el que se ha decidido enmarcar este trabajo, la metodología empleada, siendo esta la gamificación, el aprendizaje basado en cuentos y el aprendizaje cooperativo; los objetivos y los contenidos que se desarrollan en las unidades didácticas, la evaluación y las actuaciones para atender a la diversidad.

Además, en este proyecto se incluyen las quince unidades didácticas con los contenidos, competencias, criterios de evaluación y objetivos que se pretenden conseguir en cada una de ellas. Todas están vinculadas con la temática presentada, ayudando esta misma a través de un cuento introductorio a establecer los contenidos que se van a trabajar en cada unidad. Por último, podremos visualizar una de las unidades desarrollada con los materiales necesarios para poder realizarla en un aula.

Palabras clave: *Educación Infantil, programación didáctica, aprendizaje significativo, gamificación, aprendizaje basado en cuentos, trabajo cooperativo, Harry Potter.*

Abstract

The following final degree project presents a didactic programme aimed at four-year-old pupils in the second cycle of infant education. The guiding thread of this project is the well-known "Harry Potter" saga, set for the youngest children. This theme is highly motivating for them and will provide meaningful and contextualised learning. This document includes the main aspects of the programming, among which are: the theoretical and normative basis, the contextualisation of the centre in which it has been decided to frame this work, the methodology used, which is gamification, story-based learning and cooperative learning; the objectives and contents to be developed in every didactic unit, the assessment and the actions to cater for diversity.

In addition, this project includes the fifteen didactic units with the contents, competences, evaluation criteria and objectives to be achieved in each one of them. All of them are linked to the theme presented, helping to establish the contents to be worked on in each unit through an introductory story. Finally, we will be able to visualise one of the units developed with the necessary materials to be able to carry it out in a classroom.

Key words: *infant education, didactic programme, meaningful learning, gamification, story-based learning, cooperative learning, Harry Potter.*

Presentación del proyecto

Cuando empecé esta carrera hace cinco años nunca pensé que la Educación Infantil, en primer lugar, tuviera tanta relevancia para el desarrollo evolutivo de los niños y, por otra parte, fuera a lo que me gustaría dedicarme en los siguientes años de mi vida.

Cuando supe que tenía que hacer una programación didáctica no tenía una idea muy clara de lo que quería hacer. La Literatura y los libros y cuentos es algo que he empezado apreciar desde hace poco y quería que los alumnos crecieran disfrutando de leer un libro ya que, por desgracia, no es algo que pase muy a menudo. Cuando recuerdo algo relacionado con la literatura en mi etapa escolar sólo me vienen fragmentos de libros que me habían obligado a leer (algunos me gustaron y otros no) y verlo como algo impuesto. Me gustaría mucho que esta visión de la lectura cambiase y que los niños fueran lectores, no leedores de determinada información para un fin concreto.

Me gustaría que se apasionaran, que disfrutaran, que viajaran, que se trasladasen a otros tiempos y lugares remotos que nunca hayan visitado antes. Me gustaría que pierdan la noción del tiempo... pero esto sólo se consigue cuando alguien ha introducido en ellos este amor hacia la Literatura. Por eso mismo me parecía necesario introducir los cuentos como algo bastante cotidiano en las vidas de los alumnos y alumnas.

En las siguientes hojas podéis ver una programación didáctica, ambientada en Harry Potter en la que, a través de los cuentos, los niños descubren el mundo fantástico en el que viven y todo aquello que lo conforma.

Espero que os guste esta gran aventura que ahora empezáis.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La Educación Infantil constituye una etapa esencial en el proceso de la formación de la personalidad y del propio desarrollo del individuo. Esta afirmación se fundamenta en que, durante los primeros años, podemos observar una gran plasticidad del cerebro que permite establecer un gran número de conexiones cerebrales, favoreciendo la formación de nuestros sistemas fisiológicos, psicológicos y sociales (López, 2021). La buena formación de estos sistemas nos permite satisfacer nuestras propias necesidades, conocer el mundo que nos rodea, adaptarnos a los cambios que se producen en este mismo y resolver problemas de diverso grado de dificultad. Estas habilidades, cuyo progreso se inicia en la etapa de Educación Infantil, son primordiales para el crecimiento armónico de la persona. Por tanto, atendiendo a lo anterior, podemos afirmar que este período no es un mero tránsito formal hacia la Educación Primaria.

Los niños que cursan el segundo ciclo de Educación Infantil, según los estadios establecidos por Piaget en la psicología evolutiva, se encuentran en el **período preoperacional**, que abarca desde los dos hasta los seis o siete años. En esta etapa se desarrolla fundamentalmente la imaginación y el lenguaje adquiere una gran importancia. Dentro de este ciclo, distinguimos, a su vez, dos estadios: el *preconceptual o simbólico* (2-4 años) y el *intuitivo* (4-6 años). Durante esta segunda etapa, en la que nos centraremos porque esta programación va dirigida a los niños que se encuentran en el segundo curso de Infantil, se producen cambios muy importantes, entre los que destacamos los siguientes. En primer lugar, se establece una imitación diferida, en la que el niño, aunque sigue imitando las conductas de los otros, no necesita de la presencia del propio adulto; además, el juego simbólico cuenta con una fuerte presencia y le ayuda a organizar y asumir el mundo en el que

se encuentra. También favorece la creación de preconcepciones basados en imágenes de ejemplos sobre esas nociones (Rafael, 2008).

Como consecuencia, y para adaptarnos a las necesidades y provocar en los niños aprendizajes significativos, es imprescindible recalcar lo fundamental de la etapa en la que nos ocupamos y que sin duda marcará el futuro desarrollo de los alumnos. Por tanto, algunos de los elementos primordiales para trabajar con los niños son, entre otros, los elementos visuales, que son más cercanos al niño; asimismo, es necesario fomentar el juego, para que ellos puedan establecer conceptos que les ayuden a comprender la sociedad y el entorno que les rodea.

Con todo ello, la nueva Ley Orgánica de Educación, denominada LOMLOE, tiene distintos objetivos durante el período de Educación Infantil que, siguiendo las líneas anteriormente descritas, pretende que durante este ciclo el alumno consiga una serie de aprendizajes significativos que pueda utilizar durante el resto de etapas y que le ayuden a lo largo de su desarrollo. Entre los objetivos que se exponen en el currículo, encontramos los siguientes: el desarrollo armónico e integral en todas sus dimensiones, potenciar la autonomía y una autoimagen positiva y recibir una educación en valores que ayude a establecer una buena convivencia con los iguales (Real Decreto por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, 2022).

Para lograr la adecuada consecución de los mismos, en el propio currículo se proporcionan distintas herramientas que no encontramos en las leyes educativas anteriores, tales como las **situaciones de aprendizaje**, los **saberes básicos** y las **competencias específicas**. Todos estos se verán reflejados posteriormente en la programación didáctica realizada, que expondremos a continuación.

Teniendo en cuenta la relevancia de este período, las características de los niños de estas edades y la ley educativa vigente y sus características, se propone una programación en la que el cuento es el transmisor de contenidos y principal fuente de conocimiento, que, junto con el uso de la gamificación proporcionan el hilo conductor de las unidades didácticas. En ella los cuentos son las situaciones de aprendizaje que ayudan a establecer los contenidos y el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo, de forma global y estimulante, que mejora notablemente la adquisición de conocimientos y la extrapolación de estos mismos a la vida cotidiana.

Uno de los hitos más importantes que se establece en el currículo de Educación Infantil es una primera aproximación a la lectura, y esta toma de contacto con ella será crucial, como veremos en los siguientes apartados del trabajo, para el desarrollo de un buen hábito lector en las siguientes etapas educativas y fomentar el gusto por la lectura. Para ello, esta programación se fundamenta no sólo en esta la animación a ello, sino que se establece a través del juego, de la gamificación.

El juego, la gamificación, de la mano de autores como Perrotta (Agredal et. al., 2018). constituye una necesidad para el aprendizaje, ya que estimula la curiosidad y la motivación que de él se desprende facilita la formación de los alumnos. A través del juego los niños pueden realizar acciones como comparar, establecer relaciones, anticipar resultados, entre otras. Además, fomenta la imaginación, el pensamiento original, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la autorregulación (Fombona y Pascual, 2021). Muchas de estas habilidades son las que se pretenden conseguir al final de la etapa de Infantil según la LOMLOE (2020). Por tanto, esta programación ayuda a la mejora de la motivación de los estudiantes hacia la escuela y los contenidos y, a su vez, a conseguir los objetivos finales de etapa.

Debido a que una de las características más sobresalientes en el comportamiento del niño durante estos primeros años es el egocentrismo, es de vital importancia trabajar valores como la colaboración, el trabajo en equipo, el altruismo o la solidaridad. Estas cualidades deben ser trabajadas desde las etapas más tempranas porque resultarán más fáciles de adquirir y asimilar por parte de los alumnos, como defiende Pujolàs (2008). Por tanto, en esta programación se trabaja también con aprendizaje cooperativo, con el objetivo de conseguir lo anteriormente citado.

Por último, es importante advertir que no todos los alumnos son iguales; de hecho, la diversidad es la norma en cualquier grupo humano. Por tanto, en el ámbito educativo, y en consonancia con la LOMLOE (2020) es necesario implantar un enfoque didáctico destinado a todos los alumnos, aquí el DUA nos ofrece un modelo de enseñanza que atiende la diversidad de nuestro aula. Y en esta programación este diseño flexible estará presente con el propósito de atender las necesidades de todos.

CONTEXTUALIZACIÓN

Contexto socio-cultural del centro

El centro en el que se impartirá la programación ideada será el Colegio Santa María la Blanca. Es de naturaleza concertada e incluye desde el primer ciclo de Educación Infantil, denominado “Escuelita” hasta Bachillerato, ambos de carácter privado.

Este colegio se encuentra en la urbanización de Montecarmelo, situado al norte de la ciudad de Madrid. Es un barrio de reciente creación que está siendo ocupado por familias pertenecientes a la clase media y media-alta. Está comunicado con la urbanización de Mirasierra y con accesos directos a la carretera de Colmenar Viejo y la M-40.

El volumen actual de población escolar en la zona es bastante alto, por lo que el centro pretende cubrir esta demanda social en un entorno en el que la oferta educativa está menos desarrollada, debido a la falta de centros educativos en Montecarmelo.

Los principios del centro son los siguientes:

1. Colegio católico: cuyo proyecto educativo se basa en el cristianismo con el fin de servir a la sociedad. Además, el centro cuenta con una parroquia con la que se trabaja de forma cercana y que ayuda al proceso catequético de los alumnos.
2. Innovación educativa: la metodología utilizada en el centro es el Sistema IBI, basado en la personalización del aprendizaje de los alumnos. El punto de partida de este sistema es la motivación y los conocimientos de los alumnos para conseguir un aprendizaje significativo que desarrolle el máximo potencial de cada uno. Esta personalización comienza en 3º de Primaria.

3. Centro integrador: ya que en él podemos encontrar a alumnos con discapacidad motora y Trastorno General del Desarrollo (TGD) con sus correspondientes especialistas, tales como PT, fisioterapeutas, DUE o un equipo de orientación.
4. Centro bilingüe: en él se aprenden diversas lenguas, siendo la principal el inglés, seguido del francés y el alemán. Es un centro bilingüe autorizado por la Comunidad de Madrid en las etapas de Infantil, Primaria y la ESO.
5. Centro de tiempo libre: puesto que su actividad no está limitada al horario escolar. Gracias a sus instalaciones, se ofrecen actividades culturales y deportivas de distinta índole, como natación, deporte, música, danza o artes escénicas, entre otras.

Contexto del grupo-aula

Más concretamente, el aula donde se presenta esta programación es en 4 años. La clase en particular cuenta con 24 alumnos que son bastante homogéneos en cuanto al nivel curricular, salvo tres excepciones. La primera se centra en una niña que tiene un problema de Trastorno del Lenguaje. Especialmente presenta dificultades en la dicción de las palabras y en el entendimiento de los significados de las mismas. Por otra parte, los otros dos alumnos presentan un Trastorno de Lectoescritura que asociamos con dislexia, aunque, debido a la edad temprana de los niños, todavía no han sido diagnosticados.

En cuanto a su nivel de desarrollo, siguiendo el punto de vista de las características psicoevolutivas de los niños que se encuentran en este rango de edad establecidas por los estadios de Piaget, y conociendo la etapa que se encuentran, destacamos

que los alumnos durante el curso académico deben desarrollar las siguientes habilidades y destrezas, atendiendo a un desarrollo normotípico.

En el ***plano cognitivo***, los hitos establecidos que se conseguirán durante el año académico en los alumnos de cuatro años son los siguientes. En primer lugar, el lenguaje irá avanzando, llegando a las 2000 palabras aproximadamente, aunque aquellas más complicadas y largas las pronunciará de forma incorrecta.

Algo muy característico de esta edad es el realismo infantil, es decir, está sujeto a la experiencia inmediata no sabiendo diferenciar los hechos reales de su percepción. Además, se ubica únicamente en el presente y va construyendo un pensamiento más lógico. Por último, destaca por la utilización del juego simbólico, inventando su propia utilería y representando varios papeles sociales (Rafael, 2008).

En el plano motriz, el niño va adquiriendo un mayor control de los movimientos, los realiza con una mayor seguridad y puede variar la velocidad o frenar con facilidad. Al mismo tiempo, la motricidad fina alcanza una mayor precisión, pudiendo usar gran variedad de objetos tales como las tijeras (Rafael, 2008).

En cuanto al ***desarrollo del lenguaje***, aparte de lo comentado anteriormente sobre la cantidad de vocabulario, comienza a realizar preguntas buscando respuestas al cómo y al porqué. Por otra parte, utiliza el pasado de algunos verbos irregulares, se comienzan a interesar por los números y las letras y disfruta de los juegos de palabras y adivinanzas (Rafael, 2008).

Por último, en el ***plano socioafectivo***, comienza a desarrollar capacidades de cooperación, a jugar en grupo a juegos que tienen unas reglas establecidas y sigue siendo fundamentalmente egocéntrico y centralista en cuanto a los estímulos.

A continuación ofreceremos un plano de la clase donde se trabajará la unidad:

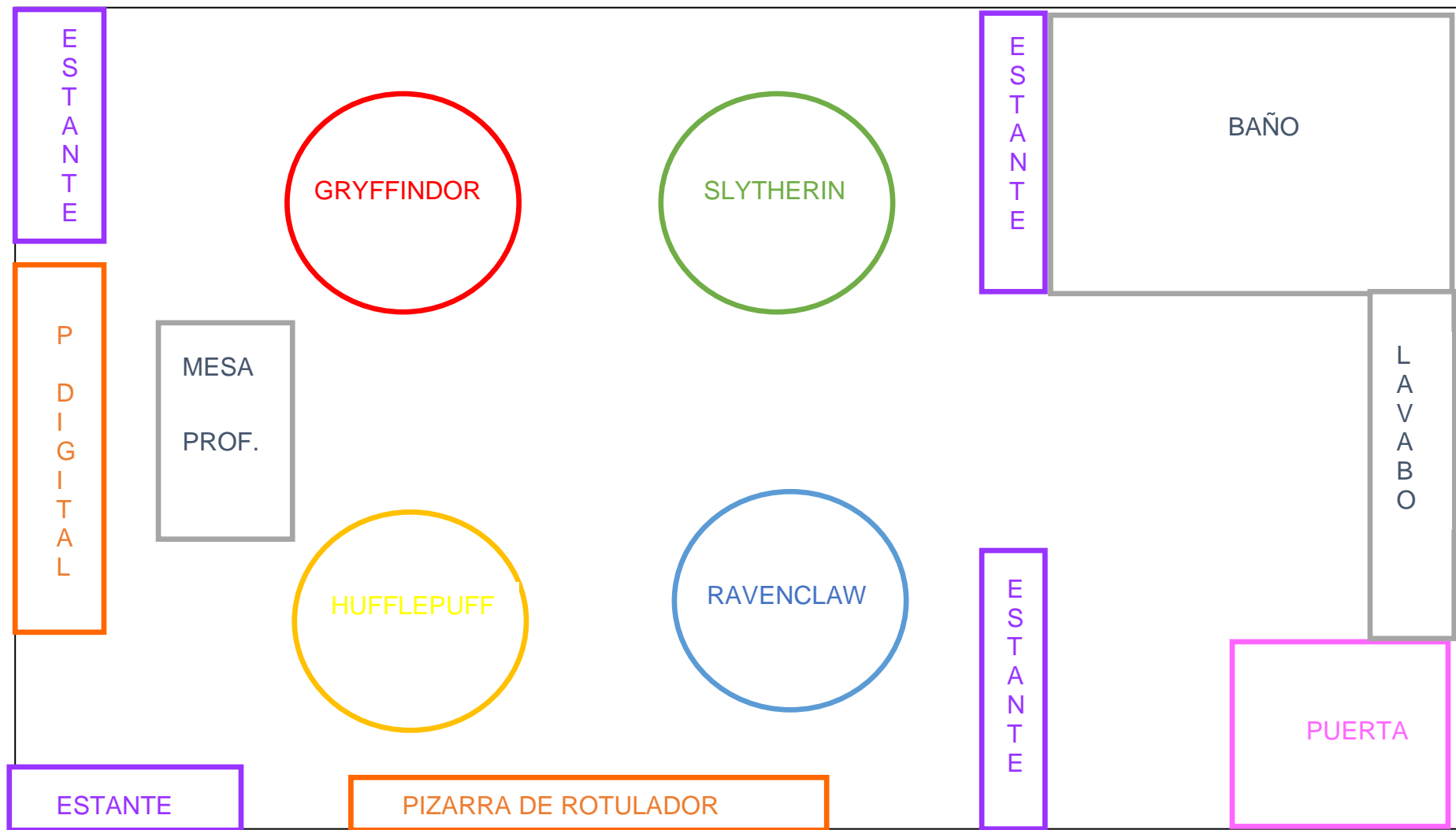


Figura 1. Plano de la clase

OBJETIVOS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En la programación está previsto que se trabajen dos tipos de objetivos: los generales de etapa y las competencias específicas con los criterios de evaluación correspondientes, que serían el equivalente a nuestros objetivos didácticos. Por ello, en este apartado, haremos alusiones y mostraremos todos y cada uno de ellos a continuación.

Objetivos generales de etapa

Aunque ya han sido introducidos, en este apartado los desarrollaremos de forma más amplia ya que, durante todas las UPD se trabajarán algunos de ellos con el fin de que, a lo largo del curso, todos hayan sido conseguidos, al menos, en una de las unidades establecidas. Estos objetivos generales los podemos encontrar en la LOMLOE (Real Decreto por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, 2022) y en el Decreto 36/2022 de forma concreta para los centros de la Comunidad de Madrid.

- A. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
- B. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- C. Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- D. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- E. Desarrollar sus capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- F. 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.

- G. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- H. Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
- I. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- J. Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

Competencias específicas y criterios de evaluación

En este apartado, de forma específica, haremos referencia a las competencias específicas y los criterios de evaluación procedentes de las tres áreas de trabajo principales durante la etapa de Educación Infantil y, a su vez, también presentes en el Real Decreto por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (2022) y en el Decreto 36/2022 de forma concreta para los centros de la Comunidad de Madrid que se trabajarán a lo largo del curso académico.

ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
<p>1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>1.4 Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.</p>
<p>2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.</p>	<p>2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.</p> <p>2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</p>

AREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONIA	
<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.	<p>3.1 Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con una actitud de respeto.</p> <p>3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.</p>
4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.	<p>4.1 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>4.2 Reproducir conductas o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.</p> <p>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 los demás.</p> <p>4.4 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos, aprendiendo a buscar la verdad, a no mentir.</p> <p>4.5 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.</p>

Tabla 1. Competencias específicas y criterios de evaluación del área 1

ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
<p>1. Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.</p>	<p>1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</p> <p>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.</p> <p>1.4 Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.</p> <p>1.5 Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.</p> <p>1.6 Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado.</p>

ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
<p>2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>2.2 Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.</p> <p>2.3 Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.</p> <p>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.</p> <p>2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales.</p> <p>2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>

ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
<p>3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.</p>	<p>3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.</p> <p>3.2 Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.</p> <p>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.</p> <p>3.4 Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural, física y social de la Comunidad de Madrid y de España.</p> <p>3.5 Participar en actividades sociales y culturales de la Comunidad de Madrid y de España.</p>

Tabla 2. Competencias específicas y criterios de evaluación del área 2

AREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACION DE LA REALIDAD	
<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
<p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.</p>	<p>1.1 Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.</p> <p>1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.</p> <p>1.3 Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas.</p> <p>1.4 Interactuar con distintos medios digitales.</p>
<p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.</p>	<p>2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Mostrar interés por conocer y comprender mensajes muy sencillos en lengua extranjera relacionados con rutinas y situaciones cotidianas.</p>

AREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.</p>	<p>3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.</p> <p>3.2 Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.</p> <p>3.3 Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.</p> <p>3.4 Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>3.5 Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</p> <p>3.6 Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.</p> <p>3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.</p> <p>3.8 Adquirir y utilizar, de manera gradual y acorde al nivel madurativo, vocabulario y expresiones sencillas en lengua extranjera relacionada con rutinas y situaciones habituales de comunicación.</p>

ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
<i>Competencias específicas</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.	<p>4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, valorando su función comunicativa.</p> <p>4.2 Identificar alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en textos.</p> <p>4.3 Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.</p> <p>4.4 Mostrar interés por participar en actividades que favorezcan la iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.</p>
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.	<p>5.1 Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.</p> <p>5.2 Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.</p> <p>5.3 Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.</p> <p>5.4 Mostrar una actitud positiva durante la aproximación a textos literarios en lengua extranjera tales como cuentos, pequeños poemas, leyendas...</p> <p>5.5 Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas.</p> <p>5.6 Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre</p>

Tabla 3. Competencias específicas y criterios de evaluación del área 3

COMPETENCIAS CLAVE

Como ya hemos establecido en apartados anteriores, la etapa de Educación Infantil destaca por su importancia, ya que supone el principio de un proceso de adquisición de las competencias clave que después enunciaremos y explicaremos. Gracias a la consecución de las mismas, permitimos que se realicen **aprendizajes permanentes**, significativos y, sobre todo, prácticos para utilizarlos en la vida cotidiana. Sabemos que todas ellas son de igual importancia, por lo que a lo largo del curso académico se llevarán a cabo distintas situaciones de aprendizaje que permitan su logro.

Estas competencias han sido definidas a partir de la recomendación del **Consejo de la Unión Europea** relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente y teniendo en cuenta también los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** de la Agenda 2030. Las competencias que se trabajan en la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid son las siguientes:

- Competencia en **comunicación lingüística (CCL)**. Se pretende que los alumnos y alumnas consigan establecer diálogos respetuosos con sus compañeros y compañeras y que adquieran expresiones cada vez más elaboradas. Tiene una gran importancia la oralidad, puesto que es la principal forma de comunicación y es la que permite la introducción de la cultura literaria, la cual vertebra todo este proyecto.
- Competencia **plurilingüe (CP)**. Durante esta etapa se propone una introducción al idioma preferentemente del inglés con el fin de adquirir un mayor repertorio lingüístico.

- Competencia **matemática** y competencia en **ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT)**. En la etapa de Educación Infantil se pretende una iniciación en todas estas destrezas a través del juego, de la manipulación o de experimentos sencillos que promueve un acercamiento positivo y significativo a las disciplinas establecidas, teniendo en cuenta el contexto más próximo. Es imprescindible partir de la curiosidad de los niños y respetar sus ritmos de aprendizaje en la manipulación de objetos, habilidades numéricas, tales como el conteo y observación de distintos fenómenos de su alrededor.
- Competencia **digital (CD)**. También se inicia la educación tecnológica con el fin de que los alumnos y alumnas aprendan a utilizar los dispositivos electrónicos que pueden encontrar en su contexto, pero es imprescindible enseñar el cómo utilizarlos de una forma saludable y equilibrada, que no interfiera con su desarrollo.
- Competencia **personal, social y de aprender a aprender (CPAA)**. En muchos casos se producen durante esta etapa las primeras socializaciones de los niños y niñas. Por ello deben, de forma progresiva, identificar, expresar y controlar sus emociones y sentimientos. Es imprescindible que aprendan formas para desenvolverse socialmente de forma autónoma, a resolver conflictos y a establecer diálogos integradores y respetuosos.
- Competencia **ciudadana (CC)**. Debido al modelo democrático en el que vivimos, este también se desplaza a las aulas, haciendo que los niños aprendan valores tales como el respeto, la empatía o la equidad. Además, como vivimos en sociedad, resulta de vital importancia que los alumnos y alumnas aprendan la cultura del país y la ciudad en la que viven, aprendiendo

también otras culturas, a las que se dirigirán siempre desde el respeto y previniendo cualquier conducta discriminatoria.

- Competencia **creativa (CCE)**. En la etapa de Educación Infantil, los niños y niñas destacan por su curiosidad, su iniciativa y su imaginación hacia todo lo que les rodea. Es imprescindible que los alumnos tengan espacios y situaciones en las que indagar y desarrollar su pensamiento crítico.
- Competencia **cultural (CCU)**. Las personas no expresamos nuestras ideas y conocimientos de la misma forma, por lo que se propone la expresión creativa de los conceptos a través de distintas lenguas o formas artísticas, tales como la música, la plástica o el movimiento. Además, resulta imprescindible acercarse a las manifestaciones culturales y artísticas propias del país.

CONTENIDOS

Los contenidos que se trabajarán a lo largo de la programación diseñada son los establecidos por la nueva ley educativa LOMLOE (Real Decreto por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, 2022). En esta ley son denominados como *saberes básicos*, que según el Real Decreto, son los “conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas” (p. 5).

Estos contenidos son desarrollados en el Decreto 36/2022 para la Comunidad de Madrid, entendiendo por ellos los conocimientos, destrezas y actitudes que los niños han de aprender para poder alcanzar las competencias específicas de cada.

Los contenidos a abordar se encuentran divididos en tres áreas de conocimiento:

- *Área 1. Crecimiento en armonía.* En este bloque se trabaja fundamentalmente la dimensión social y personal del alumno, pretendiendo que se trabaje de forma armónica todas sus dimensiones para que el desarrollo sea acorde con el momento en el que se encuentra.
- *Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.* En este bloque se trabaja la relación de los alumnos y alumnas con el entorno próximo. Se pretende que sea el propio niño el que explore el medio natural y los cambios físicos que en él se experimentan. De esta forma, también desarrollarán actitudes de cuidado y respeto al medio ambiente.
- *Área 3. Comunicación y representación de la realidad.* En este último bloque los niños y niñas desarrollarán su lenguaje en diferentes idiomas y situaciones de aprendizaje que les permitirán comunicarse de una forma

adecuada, respetuosa y ética. En esta área se contemplan dos maneras de trabajarla. La primera de ellas es el modo de hablar con los demás y la segunda está referida a la interacción con otras culturas e idiomas.

Estas tres áreas de trabajo no se comprenden de forma aislada, sino que se trabajan de forma conjunta para un desarrollo armónico de la persona. Por ello, en todas las unidades didácticas se trabajan contenidos de dos o más áreas comentadas anteriormente.

Estos mismos podremos verlos en el apartado de “Programación Didáctica”, donde se ofrecen tablas con los contenidos que se trabajan en cada unidad de dos o más áreas.

TEMPORALIZACIÓN

En la siguiente tabla se muestra la temporalización de las quince unidades de programación didáctica. La distribución de las mismas comprende en torno a los 10/ 15 días por unidad, siendo aquellas con menos contenidos más cortas que las demás. Se han tenido en cuenta, además, acontecimientos como el cambio de estación o fiestas como la Navidad.

PRIMER TRIMESTRE	
UPD 1. ¡Bienvenidos a Hogwarts!	Desde el 7 al 27 de septiembre
UPD 2. Wingardium Leviosa	Del 29 de septiembre al 14 de octubre
UPD 3. Atmosphaerica incantationis	Del 17 de octubre al 4 de noviembre
UPD 4. Repello muggletum	Desde el 7 al 22 de noviembre
UPD 5. Brackium emendo	Del 24 de noviembre al 9 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE	
UPD 6. Glacius	Desde el 12 al 22 de diciembre
UPD 7. Aureus	Desde el 9 al 24 de enero
UPD 8. Amato animato animagus	Desde el 26 de enero al 10 de febrero
UPD 9. Revelio	Desde el 13 al 28 de febrero
UPD 10. Tarantallegra	Desde el 2 al 17 de marzo
TERCER TRIMESTRE	
UPD. Orchideus	Desde el 20 al 30 de marzo
UPD 12. Herbivicus	Desde el 11 al 28 de abril
UPD 13. Lumos	Desde el 3 al 19 de mayo
UPD 14. Luniperorum	Desde el 22 de mayo hasta el 6 de junio
UPD 15. Finite incantatem	Desde el 8 al 22 de junio

Tabla 4. Temporalización de las unidades didácticas

Además, también se ofrece el horario que se seguirá a lo largo de la programación didáctica planteada. En él podemos observar que todos los días, junto con la asamblea, hay un espacio para leer cuentos, que se escogerán en función de la unidad que se plantee para ayudar a la consecución de los objetivos y contenidos planteados.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:45-9:20	Asamblea Cuento	Asamblea Taller de biblioteca	Asamblea Cuento	Asamblea Cuento	Asamblea Taller de biblioteca
9:20-10:10	Psicomotricidad	Inglés	Razonamiento Lógico- Matemático	Fomento de la lectura y escritura	Plástica
10:10-11:00	Inglés	Rincones libres	Música	Rincones libres	Inglés
11:00-11:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
11:30-12:20	Música	Fomento de la lectura y escritura	Inglés	Razonamiento Lógico- Matemático	Música
12:20-14:50	Comida y recreo	Comida y recreo	Comida y recreo	Comida y recreo	Comida y recreo
14:50-15:40	Conocimiento del entorno	Razonamiento Lógico- Matemático	Religión	Inglés	Conocimiento del entorno
15:40-16:20	Fomento de la lectura y escritura	Psicomotricidad	Conocimiento del entorno	Psicomotricidad	Fomento de la lectura y escritura

Tabla 5. Horario

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

A continuación se ofrecen las tablas de todas las UPD con los objetivos de etapa, contenidos, competencias específicas, criterios de evaluación y competencias clave que se trabajan en cada una.

UNIDAD 1: ¡BIENVENIDOS A HOGWARTS! SESIONES: 12	
OBJETIVOS DE ETAPA:	
➤ A – B – C – E – F – G	
CONTENIDOS	
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Progresiva autonomía en la realización de tareas ➤ Valoración del trabajo bien hecho ➤ Rutinas: vestirse y desvestirse, colgar el abrigo... ➤ Habilidades socioafectivas y de convivencia: respetar el turno de palabra... ➤ Fórmulas de cortesía: por favor, gracias...
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal ➤ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
Área 1: 3 – 4	Área 1: 3.1 – 3.2 – 4.4
Área 3: 1 – 4	Área 3: 1.1 – 1.2 – 4.3
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CPAA, CCU, CCE

Tabla 6. Unidad didáctica 1

UNIDAD 2: WINGARDIUM LEVIOSA		SESIONES: 10
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ B – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	➤ El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje.	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cualidades o atributos de objetos y materiales ➤ Cuantificadores básicos contextualizados. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El lenguaje oral en situaciones cotidianas: acudir a una tienda. ➤ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios ➤ Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos. ➤ Aproximación a la lengua extranjera. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<i>Área 1: 1</i>	<i>Área 1: 1.4</i>	
<i>Área 2: 1</i>	<i>Área 2: 1.1 – 1.2</i>	
<i>Área 3: 2– 3– 4– 5</i>	<i>Área 3: 2.1 – 2.2 –3.1 – 3.2 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.2</i>	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CMCT, CPAA, CCU, CC	

Tabla 7. Unidad didáctica 2

UNIDAD 3: ATMOSPHAERICA INCANTATIONIS SESIONES: 10	
OBJETIVOS DE ETAPA:	
➤ B – E – F – G	
CONTENIDOS	
ÁREA 1	➤ Juego simbólico: otoño.
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El tiempo y su organización. Estaciones ➤ Elementos naturales. Características y comportamiento ➤ Fenómenos naturales: se caen las hojas.
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre la cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural. ➤ Textos escritos en diferentes soportes ➤ Otros códigos de representación gráfica. ➤ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
Área 1: 1	Área 1: 1.4
Área 2: 3	Área 2: 3.1 – 3.2 – 3.3
Área 3: 4– 5	Área 3: 4.1 – 4.2 –4.3 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 5.4 – 5.5
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CMCT, CPAA, CCU, CCE

Tabla 8. Unidad didáctica 3

UNIDAD 4: REPELLO MUGGLETUM		SESIONES: 10
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ B – D – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diversidad familiar ➤ La familia y la incorporación a la escuela 	
ÁREA 2	➤ El tiempo y su organización. Calendario	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. ➤ Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica. ➤ Textos orales formales e informales. ➤ La escucha musical como disfrute ➤ Juegos de expresión corporal y dramática. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Área 1: 4	Área 1: 4.1 – 4.5	
Área 2: 1	Área 2: 1.2 – 1.4	
Área 3: 4– 5	Área 3: 4.1 – 4.2 –4.3 –5.4 – 5.5	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CP, CPAA, CC, CCU, CE	

Tabla 9. Unidad didáctica 4

UNIDAD 5: BRAKIUM EMENDO		SESIONES: 7
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ A – B – D – E – F – G – H		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos. ➤ Los sentidos y sus funciones. ➤ Discapacidad sensorial o física en la vida cotidiana. ➤ Herramientas para identificar, expresar, aceptar y controlar las propias emociones y sentimientos. ➤ Comunicación de sentimientos y emociones. ➤ Resolución de conflictos 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. ➤ Discriminación auditiva y conciencia fonológica. ➤ Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Área 1: 1 – 2 – 4	Área 1: 1.1 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 4.4	
Área 3: 4	Área 3: 1.2 – 1.3 – 3.1 – 4.1 – 4.2	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CPAA, CC	

Tabla 10. Unidad didáctica 5

UNIDAD 6: GLACIUS		SESIONES: 6
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ B – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valoración del trabajo bien hecho: organización, atención, iniciativa. ➤ Celebraciones, costumbres y tradiciones. Navidad 	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El tiempo y su organización. Ciclo. ➤ Estrategias de planificación 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discriminación auditiva y conciencia fonológica. ➤ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. ➤ Propuestas musicales en distintos formatos 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<i>Área 1: 3 – 4</i>	<i>Área 1: 3.1 – 4.5</i>	
<i>Área 2: 1 – 2</i>	<i>Área 2: 1.2 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.4 – 2.5 – 2.6</i>	
<i>Área 3: 3– 4– 5</i>	<i>Área 3: 3.1 – 3.2 –4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.4 – 5.5</i>	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CC, CCU	

Tabla 11. Unidad didáctica 6

UNIDAD 7: AUREUS		SESIONES: 10
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ A – B – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. ➤ Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. 	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El tiempo y su organización. Estaciones. ➤ Conexiones entre experiencias previas y nuevas. ➤ Elementos naturales. Características y su comportamiento. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Repertorio lingüístico individual ➤ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. ➤ Discriminación auditiva y conciencia fonológica ➤ Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<i>Área 1: 1</i>	<i>Área 1: 1.1 – 1.2 – 1.4</i>	
<i>Área 2: 1 – 3</i>	<i>Área 2: 1.2 – 1.5 – 3.2 – 3.3</i>	
<i>Área 3: 3– 4– 5</i>	<i>Área 3: 3.1 – 3.2 – 3.5 – 3.6 – 4.1 – 4.3 – 5.5</i>	

Tabla 12. Unidad didáctica 7

UNIDAD 8: AMATO ANIMATO ANIMAGUS		SESIONES: 10
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ B – D – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respeto y protección del medio natural ➤ Empatía, cuidado y protección de animales. Respeto de sus derechos. ➤ Animales domésticos y salvajes. ➤ Animales carnívoros y herbívoros. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discriminación y conciencia fonológica ➤ Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos. ➤ Manifestaciones plásticas variadas con animales ➤ Juegos de expresión corporal y dramática ➤ Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Área 2: 3	Área 2: 3.1 – 3.2 – 3.3	
Área 3: 3– 4 – 5	Área 3: 3.1 – 3.2 – 3.5 – 3.6 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.5	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CMCT, CPAA, CC, CCE	

Tabla 13. Unidad didáctica 8

UNIDAD 9: REVELIO		SESIONES: 9
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ B – C – D – E – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego. ➤ Identificación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes. ➤ Actividades del entorno 	
ÁREA 2	➤ Funcionalidad de los números en situaciones cotidianas	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Intención comunicativa de los mensajes ➤ El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de expresión y de vivencias. ➤ Los usos sociales de la lectura y escritura ➤ Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Área 1: 3	Área 1: 3.1 – 3.2	
Área 2: 1	Área 2: 1.2	
Área 3: 1 – 4 – 5	Área 3: 1.2 – 1.3 – 1.4 – 4.1 – 4.3 – 5.3 – 5.5	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CPAA, CCE, CCU	

Tabla 14. Unidad didáctica 9

UNIDAD 10: TARANTALLEGRA		SESIONES: 10
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ A – B – C – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Autoimagen positiva y ajustada ante los demás. ➤ Necesidades básicas: manifestación, regulación y control en relación con el bienestar personal. 	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situaciones de lectura. Vínculos afectivos y lúdicos a través de modelos lectores de referencia. ➤ La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades. ➤ Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. ➤ Función educativa de los dispositivos electrónicos. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Área 1: 2	Área 1: 2.1 – 2.2 – 2.3	
Área 2: 1	Área 2: 1.3	
Área 3: 1 – 4 – 5	Área 3: 1.2 – 1.3 – 1.4 – 4.1 – 4.3 – 5.3 – 5.5	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CD, CPAA, CCU	

Tabla 15. Unidad didáctica 10

UNIDAD 11: ORCHIDEUS		SESIONES: 6
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ A – B – D – E – F – H		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	➤ La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El tiempo y su organización. Estaciones. ➤ Pautas para la indagación del entorno: interés, curiosidad, respeto y deseos de conocimiento. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las propiedades del sistema de escritura: hipótesis cualitativas y cuantitativas. ➤ Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. ➤ Aproximación al código escrito desde las escrituras indeterminadas. ➤ El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<i>Área 1: 4</i>	<i>Área 1: 4.1 – 4.2 – 4.3</i>	
<i>Área 2: 1 – 2</i>	<i>Área 2: 1.2 – 2.1 – 2.3</i>	
<i>Área 3: 1 – 3 – 4</i>	<i>Área 3: 1.1 – 1.3 – 3.2 – 3.5 – 3.7 – 4.1</i>	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CMCT, CPAA, CCE, CCU.	

Tabla 16. Unidad didáctica 11

UNIDAD 12: HERBIVICUS		SESIONES: 11
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ B – C – D – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis. ➤ Procesos y resultados. ➤ Respeto y protección del medio natural. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materiales específicos e inespecíficos, elementos y técnicas plásticas. ➤ Juegos de imitación a través de marionetas, muñecos u otros objetos de representación espontánea. ➤ Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Área 2: 2 – 3 Área 3: 2 – 3 – 4	<p>Área 2: 2.1 – 2.3 – 2.4 – 3.1</p> <p>Área 3: 2.1 – 2.2 – 3.3 – 3.4 – 4.1</p>	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CMCT, CCE, CPAA	

Tabla 17. Unidad didáctica 12

UNIDAD 13: LUMOS		SESIONES: 10
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ A – B – D – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	➤ La respuesta empática a la diversidad debido a distintas formas de discapacidad y sus implicaciones en la vida cotidiana.	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Influencia de las acciones de las personas en el medio físico. El cambio climático. ➤ Recursos naturales. Sostenibilidad, energías limpias y naturales ➤ Respeto por el patrimonio cultural en el medio físico. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elementos para una comunicación funcional básica. ➤ Juegos de expresión corporal y dramática. ➤ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. ➤ Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
Área 1: 4	Área 1: 4.1 – 4.2 – 4.3	
Área 2: 3	Área 2: 3.1 – 3.2 – 3.3	
Área 3: 3 – 4 – 5	Área 3: 3.4 – 3.5 – 3.6 – 4.1 – 4.2 – 4.3	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CMCT, CPAA, CCE, CCU	

Tabla 18. Unidad didáctica 13

UNIDAD 14: IUNIPERORUM		SESIONES: 10
OBJETIVOS DE ETAPA:		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ A – B – C – E – F – G 		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. ➤ Actividad física estructurada en diferentes grados de intensidad. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas. ➤ Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas. ➤ Textos escritos en diferentes soportes. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<i>Área 1: 1</i>	<i>Área 1: 1.1 – 1.2 – 1.3</i>	
<i>Área 3: 3 – 4 – 5</i>	<i>Área 3: 3.4 – 3.5 – 3.6 – 4.1 – 5.3 – 5.4</i>	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CD, CPAA, CCU, CCE	

Tabla 19. Unidad didáctica 14

UNIDAD 15: FINITE INCANTATEM		SESIONES: 9
OBJETIVOS DE ETAPA:		
➤ A – B – C – E – F – G		
CONTENIDOS		
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. ➤ Actividad física estructurada en diferentes grados de intensidad. 	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El tiempo y su organización. Estaciones. ➤ Conexiones entre experiencias previas y nuevas. ➤ Elementos naturales. Características y comportamiento. 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. ➤ Discriminación auditiva y conciencia fonológica. ➤ Intención comunicativa de los mensajes. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<i>Área 1: 1</i>	<i>Área 1: 1.1 – 1.2 – 1.3</i>	
<i>Área 2: 1 – 3</i>	<i>Área 2: 1.2 – 3.2 – 3.3</i>	
<i>Área 3: 3 – 4 – 5</i>	<i>Área 3: 1.1 – 1.2 – 3.1 – 3.2 – 4.3</i>	
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CMCT, CPAA, CCE	

Tabla 20. Unidad didáctica 15

METODOLOGÍA

En el siguiente apartado descubriremos y conoceremos más profundamente las tres metodologías en las que se sustenta la programación didáctica. Para elegir las se ha tenido en cuenta las características psicoevolutivas de los alumnos, sus necesidades educativas y los objetivos y contenidos propios de este proyecto, que teniendo en cuenta todas las áreas de trabajo, se centra en Lengua y Literatura.

Por ello en este apartado haremos referencia al **aprendizaje basado en cuentos (ABC)**, es decir, a la utilización del cuento como principal herramienta educativa; a la **gamificación**, ya que el marco en el que se inscribe la programación es de tipo lúdico y vertebrado toda la intervención y, por último, del **aprendizaje cooperativo**, crucial dada la naturaleza de la programación, en la que los alumnos tendrán que trabajar de forma conjunta para llegar a los objetivos finales planteados.

APRENDIZAJE BASADO EN CUENTOS

“El cuento es un viaje hacia un mundo maravilloso, para después devolverlo a la realidad de la manera más reconfortante”.

Bettelheim

Los cuentos suponen el “orificio de entrada” de los niños en el mundo de la imaginación, la creatividad y la curiosidad. Además, aparte de suponer el principio del largo proceso de aprendizaje de lectoescritura, ayudan a ver esta disciplina desde una perspectiva placentera y plantean la posibilidad de acceder a otros mundos y formas de pensar sin necesidad de ningún billete de avión. Por supuesto,

y como acabamos de exponer, cumplen una función educativa que no debemos perder de vista, pero que no debe ser la única utilización de esta herramienta.

¿Los cuentos son importantes durante la formación de los niños en la Educación Infantil? Esta puede ser una pregunta que aparezca de forma frecuente en padres y educadores, ya que, normalmente atribuimos a estas historias un **carácter festivo**, una actividad recreativa o, incluso, una distracción y muy alejado de lo académico. Sin embargo, no podemos juzgar un libro por su portada, y debemos tener en cuenta todos los beneficios que trae consigo la utilización de los cuentos en las aulas para los niños durante esta etapa.

En primer lugar, los cuentos introducen a los alumnos en las **raíces de su folclore**, les permiten conocer la tradición en la que están inscritos y comprenderla. También supone una **participación activa** de los niños y favorece la imaginación, la memoria, la atención y otras funciones intelectuales. Además, preparan para la vida y contribuyen al **desarrollo del aprendizaje**, ya que satisfacen el deseo de saber y proporcionan enseñanzas de una manera atractiva, concreta y accesible (Martínez, 2011). Desde un punto de vista de la psicología cognoscitiva, el aprendizaje a través de cuentos constituye un proceso activo donde el receptor asimila la historia y la transforma (Jiménez, 2016). Debido a su incapacidad de leer, el principal recurso para enseñar es el habla, permitiendo que el niño se introduzca en el mundo del lenguaje, por lo que, los recursos que utilizemos deberán ser atractivos y acordes con los intereses de estos mismos (Jiménez, 2016). De esta forma, ¿qué hay más atractivo que historias fantásticas de las que podemos extraer un aprendizaje significativo?

Es verdad que en la actualidad la escuela tiene que lidiar con los **medios digitales**, que hacen que los niños aprendan todo desde un principio, sin ningún respeto al ritmo pedagógico (Lage, 2022). Por eso, recuperar una de las herramientas más efectivas para hacer que el alumno aprenda y se divierta al mismo es crucial.

Pero ¿por qué el cuento es importante en la Educación Infantil? Por una parte, los niños se ven atraídos por los libros y, aunque no sepan leer, miran las ilustraciones e inventan un argumento. Además, los alumnos relacionan los hechos relatados con su vida cotidiana, lo que lleva a **la reflexión y al juicio crítico** (Martínez, 2011). Por último, debido a la etapa psicoevolutiva en la que se encuentra, el cerebro del niño es mágico-simbólico, por lo que necesita de **la fantasía** de los cuentos para seguir construyendo y entendiendo la realidad (Lage, 2022).

Uno de los principales objetivos que contemplamos en la nueva ley educativa con respecto a la lectoescritura es precisamente la iniciación en esta disciplina (p. 6), por lo que, para que sea significativo y sienta las bases que servirán de guía en aprendizajes posteriores, podemos utilizar los cuentos. A través de ellos podemos desarrollar gran parte de los contenidos y objetivos establecidos como fundamentales en esta etapa (Martínez, 2015) que habréis podido ver en los apartados anteriores, más concretamente, en los objetivos y competencias.

Pero, para que esto sea efectivo y encamine hacia un aprendizaje significativo, tal como hemos dicho anteriormente, el rol del maestro es primordial, porque, como dice Lage (2022): “solo consigue apasionar al alumno el profesor apasionado” (p. 63). El maestro es el gran motivador dentro del aula, ya que es uno de los agentes, junto con los padres y madres, que introduce al niño en el apasionante mundo de la

lectura (Martínez, 2015). Algunas de las funciones del maestro en el **ABC** son las siguientes.

En primer lugar, debe establecer la “hora del cuento” dentro de su programación, de forma que los niños establezcan la lectura de cuentos como algo cotidiano, como un hábito. De esta forma podemos enseñar y entrenar las cuatro grandes habilidades lingüísticas: *saber hablar, escuchar, leer y escribir* (Arenas, 2015). Además, también deberá preparar un entorno óptimo que invite a los niños a ver los cuentos como algo **accesible** y **atractivo**. Para ello, se puede organizar, como está previsto en esta programación, la construcción, en la que los propios alumnos formen parte, de una biblioteca de aula, que estará ordenada y decorada y, lo más importante, accesible a los niños para que puedan acceder a ella cuando lo deseen. En este “taller de biblioteca” también se enseñará la importancia del cuidado de los mismos, con el fin de que puedan ser utilizados por todos y permitiendo desarrollar también habilidades psicomotrices finas, como el pasado de páginas (Arenas, 2015).

Por último, pero no menos importante, resulta crucial que el profesor haga una buena selección de los cuentos que se vayan a leer. En caso de que hayan sido inventados por el propio profesor, tal como se presenta en esta programación, debe dotarlos a las características psicoevolutivas de los alumnos. Por ejemplo, abordando esta programación didáctica, sabemos que la fantasía es uno de los géneros más codiciados por estos niños y que mejor responde a sus demandas cognitivas y sociales.

Algunos de los beneficios que se obtienen con la realización de lecturas recurrentes, y que impulsan la utilización de los cuentos como principal herramienta educativa de esta programación en los niños de Infantil son la ampliación de su **vocabulario**, el

enriquecimiento de la **expresión oral**, que más tarde se verá traducido también en la **expresión escrita** y, además, facilita la **comprensión y la autorreflexión** sobre uno mismo y el mundo que le rodea (Jiménez, 2016).

GAMIFICACIÓN

“Lo mejor de mi naturaleza se revela
en el juego, y el juego es sagrado”.

Karen Blixen

Este apartado lo quiero empezar con una pregunta: ¿cómo conseguimos el aprendizaje? Nos hacen falta muchos elementos como la atención, la curiosidad... Pero, resulta imprescindible la **motivación**. Sin esta el aprendizaje no puede producirse de una forma armónica y coherente. ¿Cuántas veces hemos aprendido algo a la fuerza, sin estar motivados? ¿Y cuánto ha durado ese aprendizaje en nuestro cerebro? La respuesta a estas preguntas es que, aunque aprendamos algo, si no encontramos la motivación o algo que nos impulse a estudiarlo, lo olvidaremos nada más terminar el tema. Y una buena pregunta es... ¿cómo motivamos a los alumnos a aprender? La forma que hemos elegido en esta programación es a través de la **gamificación**, también llamada **ludificación**.

Autores como Werbach y Hunter (2014) definen el término de gamificación como el uso de elementos de los juegos y técnicas del diseño de juegos en contextos no lúdicos. Y es que es imprescindible conocer la diferencia entre jugar, que es lo que hacemos en la gamificación y la palabra juego. Esta última hace referencia a una estructura cerrada, en la que se imponen una serie de reglas para guiar a los usuarios hacia unas metas concretas y resultados. Sin embargo, la gamificación es

un término mucho más amplio, que permite jugar en libertad, aunque dentro de unos límites (Borrás, 2015). La gamificación se basa en los contenidos didácticos, es decir, que se usan los elementos relacionados con los juegos en las aulas para cautivar la atención de los alumnos y hacer las actividades más llamativas y significativas (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

Además, siguiendo esta metodología, y lo que lo diferencia de otras, es que se plantea dentro de una acción fantástica, añadiendo elementos como puntuaciones, resolución de retos o enigmas. Los alumnos aprenden como si estuvieran jugando a un juego, no a través de juegos específicos, que sucedería con el **aprendizaje basado en juegos**. La ludificación, podemos afirmar, se integra en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Sevillano y Vázquez, 2021).

Como sabemos, las escuelas tradicionales están caracterizadas por ser un espacio jerárquico en el que el profesor es la figura de máxima autoridad y el protagonista absoluto, relegando a un segundo plano al alumno y, en tercer lugar el propio ambiente en el que tiene lugar el aprendizaje. Sin embargo, gracias a metodologías como la gamificación/ludificación, el foco deja de ser el profesor y la concepción del éxito no es individual, sino colectivo. Es primordial también reconocer la importancia que el **entorno** tiene en el aprendizaje, siendo este imprescindible, ya que nos permite la interacción entre alumnos de distintas maneras; adaptarnos a las necesidades de los niños y aportar soluciones y otras formas de resolver conflictos y retos (Cordero, 2021).

¿Por qué se ha escogido esta metodología para la presente programación? Desde la neurociencia podemos asegurar los numerosos aspectos positivos que ofrece la implantación de la ludificación. El juego contribuye al desarrollo de aspectos

primordiales como el lenguaje, el pensamiento lógico-matemático y la creatividad. Además, fomenta el pensamiento crítico, el establecimiento de relaciones, la autorregulación y la resolución de problemas, entre otros (Fombana y Pascual, 2021).

Otra de las principales razones de la elección de la gamificación es la **retroalimentación** constante. Es decir, los participantes son los jugadores, lo que convierte a los alumnos en los protagonistas del aprendizaje, teniendo que tomar decisiones por ellos mismos y afrontar problemas, lo que también se traduce en una mayor autonomía (Gibson, 2012). Por otra parte, y como hemos comentado anteriormente, el aprendizaje es más significativo, puesto que, al estar motivado y potenciado, permite una mayor retención en nuestra memoria a corto y largo plazo (Espinosa, 2019).

Hemos aterrizado esta metodología a la programación de la siguiente manera. El contexto que hemos propuesto es ambientar el aula y el curso académico a la saga de libros y películas de **Harry Potter**, que sabemos que es un tema de gran interés para ellos. Queremos que los niños se sientan parte del juego, que se motiven, que sientan que son alumnos de Hogwarts, por lo que se les dividirá, a principio de curso, a los 24 alumnos en las cuatro casas: Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff y Ravenclaw, disponiendo de las mesas de colores que poseemos en las aulas de estos cuatro colores: rojo, verde, amarillo y azul, respectivamente.

Por un trimestre, los alumnos pertenecerán a una casa concreta con sus compañeros e intentarán ganar puntos haciendo diversas tareas y retos que se les irán proponiendo. Cada dos semanas se hará recuento y la casa que obtenga más puntos podrá elegir un juego que se desarrollará en clase u otro tipo de recompensa

que beneficie a todos los alumnos y alumnas como venir disfrazados o en ropa de calle. Las asignaturas también estarán ambientadas en la escuela de Hogwarts, por lo que se les cambiarán los nombres, para hacer una experiencia inmersiva.

La combinación de **gamificación y la colaboración**, el trabajo en equipo, del que hablaremos a continuación, es posible, ya que, según la neurociencia, nuestro cerebro se desarrolla en contacto con otros gracias a las neuronas espejo, implicadas en la comprensión de las emociones de los otros. Estas neuronas, además, nos ayudan a aprender lo que vemos hacer a los demás. De esta forma, cuando colaboramos, aprendemos y liberamos más **dopamina**, que favorece la memoria a largo plazo y reduce la ansiedad (Fombona y Pascual, 2021). Por otra parte, se libera **oxitocina**, que es el neurotransmisor que nos ayuda a establecer relaciones de confianza en las interacciones sociales. Por tanto, ludificación y aprendizaje cooperativo son metodologías que pueden combinarse entre sí, ofreciendo resultados muy positivos en los alumnos.

TRABAJO COOPERATIVO

“La escuela tiene que preparar
para la cooperación y no para la competición”

Pere Pujolàs

Como sabemos, el AC no es una técnica relativamente nueva, sino que, desde que los primeros seres humanos poblaron la Tierra podemos encontrar varias evidencias que demuestran que el hombre es un ser esencialmente social. La sociedad ha ido avanzando y desarrollándose durante milenios debido al intercambio de conocimientos y de experiencias y al traspaso de las mismas de generación en generación (Villarrubia, 2016).

Aunque se han encontrado varios documentos que reflejan la existencia de técnicas educativas que se acercaban al AC, los autores más conocidos de esta disciplina no llegan hasta el siglo XX, como los hermanos Johnson, Elliott Aronson o Robert Slavin, (Villarrubia, 2016).

El AC según Pujolàs (2008) es “el uso didáctico de grupos reducidos de alumnos y alumnas que trabajan en clase en equipos, con el fin de aprovechar la interacción entre ellos mismos y aprender contenidos curriculares cada uno hasta el máximo de sus capacidades y aprender, a la vez, el trabajo en equipo” (p. 14).

Por tanto, es esencial que todos los miembros del equipo participen durante el proceso para alcanzar todos los objetivos, pues de eso trata el trabajo cooperativo, de que todos juntos lleguen a la meta establecida. Esto es lo que lo diferencia del trabajo en grupo. En este todos participan, pero no tienen por qué llegar a adquirir las competencias específicas que se trabajaban en la actividad o unidad correspondiente.

Pero para que el AC sea considerado de esa manera, Velázquez (2010) establece cinco características imprescindibles: interdependencia positiva, interacción promotora cara a cara, responsabilidad individual y grupal, habilidades interpersonales y de grupos pequeños y procesamiento grupal que pasaremos a explicar a continuación.

La primera de ellas es la **interdependencia positiva**. Con esto nos referimos a lo que se ha expuesto anteriormente, cada alumno del grupo se ocupa de que el resto de sus compañeros alcance el éxito. Esto ocurre en la programación, ya que, al pertenecer a una de las cuatro casas de Hogwarts, las acciones propias y de aquellos que formen parte del grupo repercutirán en la puntuación final.

En segundo lugar encontramos la **interacción cara a cara** o “el trabajo y el esfuerzo personal que realiza cada miembro del grupo para que los demás alcancen el objetivo fijado” (Manzano, 2019). Esto se realiza durante la programación al establecer distintas dinámicas de AC en las que tendrán que trabajar por pequeños grupos para conseguir un objetivo común.

Otra de ellas es la **responsabilidad individual y grupal**, ya que, para obtener un producto final o alcanzar los objetivos propuestos, es imprescindible que los alumnos se impliquen de forma individual en el trabajo cooperativo.

La cuarta característica son las **habilidades interpersonales y de grupos pequeños** que mejoran la interacción social con los otros, la resolución de problemas y la aceptación de las diferencias, entre otros.

Por último, encontramos el **procesamiento grupal**, que se verá reflejado en el apartado de evaluación, ya que los propios alumnos realizarán una autoevaluación

sobre su papel en el grupo, el funcionamiento, si se han conseguido los objetivos entre otras cuestiones.

En la programación didáctica actual podemos encontrar distintas técnicas, aplicadas a Infantil, por lo que serán mucho más sencillas, tales como el **folio giratorio**, en los relevos, ya que, sin la colaboración de todos la letra D no puede completarse.

En cuanto al **porqué** del uso de esta metodología en la programación didáctica, respondemos que el AC y los valores que se trabajan en él hacen imprescindible su uso durante la Educación Infantil, además de los numerosos beneficios que aporta al alumnado, los cuales se desarrollarán durante este apartado.

Como sabemos, gracias a los estadios de Piaget ya mencionados, los niños de estas edades están marcados por un fuerte **egocentrismo**, es decir, perciben el mundo y las acciones a través de ellos. Por tanto, ¿qué mejor metodología para trabajar valores de solidaridad, empatía y colaboración que aquella que hace que los niños trabajen juntos para un fin concreto? Muchos de estos valores si no se trabajan en edades tempranas, es muy difícil desarrollarlos con naturalidad según los niños vayan avanzando etapas por lo que trabajarlos durante la Educación Infantil es primordial.

Además, al ser cada miembro del grupo importante para la consecución de la tarea, también creará un mejor clima de aula y **fomentará la interacción y las relaciones sociales positivas** entre ellos (Manzano, 2019). Esto, a su vez, promueve un **pensamiento crítico y comprensión intercultural**, ya que los alumnos se exponen a diferentes formas de pensar y hacer las tareas de forma constante, que le llevan a entender otros puntos de vista y culturas.

Por último, y más importante, el AC **motiva hacia el aprendizaje**, puesto que se ofrecen tareas que no tienen una única forma de ser resueltas, que necesitan de investigación, que son creativas y en las que el alumno se siente acompañado por sus compañeros de clase lo que deriva en una mejora del **rendimiento académico**.

EVALUACIÓN

La evaluación que se llevará a cabo en el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas no podemos enfocarla únicamente en el aspecto cognitivo, ya que, de acuerdo con la LOMLOE (2022), en esta etapa se pretende conseguir en el niño un **desarrollo integral**. De este modo, tendremos que medir el nivel, no sólo cognitivo, sino también el motor, afectivo y social, pues, aunque esta programación se centre en el aspecto de la lectoescritura, consideramos que no es posible “encajonar” las disciplinas y que un aprendizaje interdisciplinar resultará mucho más beneficioso. De esta manera, aplicaremos una evaluación continua, global y en consonancia con el desarrollo evolutivo de los alumnos y alumnas.

Como es una evaluación continua, tendremos en cada unidad didáctica tres momentos de evaluación:

- *Inicial*: que tendrá lugar durante la primera asamblea de cada unidad, es decir, cuando se relata el cuento con algunos de los principales contenidos y objetivos. En este diálogo que mantendremos con los alumnos podremos obtener sus conocimientos previos y ajustarnos para, precisamente, provocar **aprendizajes significativos y contextualizados**.
- *Durante el proceso*: en la unidad didáctica habrá distintas situaciones de aprendizaje (juegos, fichas o dibujos) que permitirán establecer si los conceptos se están o no asimilando. Otros instrumentos de evaluación que se utilizarán en este momento será el empleo de habilidades socioafectivas con los compañeros y hacia los animales y otras destrezas, tales como las competencias clave u objetivos comunes con otras asignaturas.

- *Final:* cuando se finaliza una unidad didáctica se hará uso de una rúbrica con una serie de ítems que permitirán establecer y evaluar el nivel de los alumnos y alumnas tras el proceso de aprendizaje (Anexo 2). Además, al final de cada trimestre se realizará una prueba a través de juegos que permiten evaluar todas las áreas de conocimiento, para establecer cómo ha sido su proceso durante los tres meses.

Pero esta no es la única forma que se va a utilizar para evaluar el proceso de aprendizaje. Los propios alumnos realizarán una **autoevaluación** a través de unos ítems modificados para ellos que se podrán encontrar también en el anexo 2. Al final de cada unidad didáctica se les presentará a los alumnos una diana con tres colores: rojo, amarillo y verde. El color rojo significa no conseguido, el color amarillo es en proceso y, por último, el color verde significa conseguido. Leyendo los ítems, establecerán los alumnos en qué color se encuentran coloreando la diana.

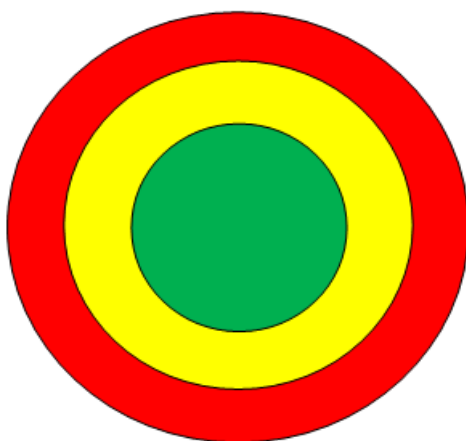


Figura 2. Diana de evaluación

Para evaluar a las casas de Hogwarts (los equipos cooperativos) utilizaremos el número de puntos y esta misma diana con una serie de ítems que también se encuentran en el anexo 2.

El profesorado también será evaluado, así como las metodologías, las estrategias y los recursos que se han utilizado en cada unidad didáctica. Por ello, los profesores realizarán una **coevaluación** a través de una rúbrica que también se encuentra en el anexo 2.

Las familias también son miembros educativos de vital importancia y establecer una consonancia entre lo que se enseña en los hogares y en el colegio permitirá un desarrollo evolutivo más armonioso. Por ello, también participarán en el proceso de evaluación. En todas las unidades didácticas los niños realizarán una serie de fichas que también serán evaluadas por los padres. Para ayudarles a que esta tarea sea mucho más sencilla, dispondrán de unos ítems que permitirán a los padres evaluar el trabajo de sus hijos en el colegio. De esta forma también los padres pueden ver la evolución de los niños y aquello que están aprendiendo en el colegio.

Criterios de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la unidad didáctica que se expone a continuación se lleva a cabo a través de los criterios de evaluación establecidos en el Decreto 36/2022 de forma concreta para los centros de la Comunidad de Madrid los cuales pueden observarse en el apartado de *Objetivos* de este mismo trabajo.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Lo único que todos los seres humanos tenemos en común es que somos diferentes. Tenemos formas de pensar, de expresarnos, de sentir distintas. Entonces, ¿debemos educar a todos los niños y niñas por igual? ¿Es acaso la diversidad una excepción? La pluralidad es una norma, es lo natural en cualquier ámbito, al igual que lo es, por tanto, la **diversidad de aprendizaje** (Pastor et. al., 2011).

Los avances neurocientíficos nos demuestran que no hay dos cerebros iguales, aunque poseamos la misma estructura, no ocupan las zonas cerebrales el mismo espacio ni las conexiones que se establecen entre ellas son las mismas (Pastor et. al., 2011). Por tanto, estas variaciones nos permiten deducir las diferentes formas de aprender de las personas.

Por ello, y para garantizar una educación para todos, donde se puedan aprender independientemente de las necesidades que tengan, encontramos una respuesta en el **Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)**, desarrollado por el *Center for Applied Special Technology (CAST)* (Pastor et. al., 2011). En él se critica que los currículos están constituidos para llegar a una mayoría de estudiantes, pero no a todos.

Lo que se pretende es la realización de un currículo flexible y dirigido a todo el alumnado teniendo en cuenta los tres principios fundamentales:

- *Proporcionar múltiples formas de representación.* Es decir, conceder distintas formas de simbolizar la información y los conocimientos que se pretenden transmitir (de forma visual, sensorial, verbal...). De esta forma los alumnos pueden percibir y comprender los datos y conocimientos de diversas maneras.

- *Proporcionar múltiples formas de expresión.* Para que los alumnos puedan presentar la información y los contenidos que ya han asimilado de diferentes maneras, ya que cada alumno presenta unas habilidades distintas para expresar lo que ha aprendido.
- *Proporcionar múltiples formas de implicación.* Para que los alumnos puedan sentirse motivados e involucrados en su aprendizaje.

Análisis de las necesidades del alumnado y actuación

El grupo destinatario de la programación didáctica actual está compuesto por veinticuatro niños y niñas de 4 años de edad. Aunque todos pertenecen a una clase económico-social elevada, presentan diferencias en el aprendizaje, estando algunos más adelantados que otros. En general, los alumnos y alumnas son respetuosos con la profesora e interiorizan y siguen adecuadamente las normas de convivencia.

Participan activamente en los diálogos que tienen lugar en la clase, presentando ideas muy creativas y diferentes y sus opiniones y sentimientos. Sin embargo, encontramos un caso que tiene un apoyo por parte de la orientación escolar, puesto que padece de una alteración en el habla que le impide pronunciar correctamente los fonemas. Esto afecta a su fluidez verbal y a la comprensión por parte de sus compañeros y a su profesora y le impide socializar con ellos, pues los propios alumnos son incapaces de entenderla. Por ello, atiende a clases de orientación dos veces por semana de mano de la orientadora y presenta mejoras significativas.

En cuanto a otros aspectos de aprendizaje como la lectoescritura o el razonamiento lógico-matemático encontramos también niños y niñas que presentan distintos niveles de capacidad. Es un grupo muy motivado, con gran interés hacia el

aprendizaje, aunque son muy intranquilos y necesitan actividades que les permitan moverse por el espacio. Además, en cuanto a las dos áreas de conocimiento presentadas anteriormente, podemos ver a un niño y una niña con un principio de dislexia que la profesora está trabajando, pero que, por la edad temprana, todavía no han sido diagnosticados.

La **actuación** que se va a desarrollar con las necesidades de estos niños en particular y para satisfacer las necesidades de todo el alumnado seguirán estos tres principios, reflejados de la siguiente forma:

- Principio de **representación**: a estos niños lo que más les cuesta es que se presenten los contenidos con mucho texto. Por lo que, se utilizarán recursos visuales y auditivos en su mayoría y se utilizarán palabras que se hayan trabajado previamente en clase. Si aparece vocabulario nuevo por la naturaleza de la unidad, se prestará especial atención a estos niños y se trabajará de forma conjunta a través de diferentes mecanismos. Además, se les retroalimentará de una forma constructiva.
- Principio de **expresión**: otorgar a los niños plazos de tiempo más largos para resolver las preguntas que se plantean, permitir que los niños expresen aquello que han aprendido con un dibujo o múltiples formas distintas como movimientos corporales, juegos interactivos o fichas. Estas pautas ayudarán, por ejemplo, a la alumna que no puede expresarse bien de forma oral a trabajar en clase y a dejarle el tiempo que necesite para producir sus mensajes o permitir que pueda compartir los conocimientos que ha adquirido a través de la música, de un dibujo, del movimiento u otras maneras.

A los niños que padecen el principio de dislexia les ayudará a no someterse a muchas fichas, sino que ellos puedan expresarlo igual que la alumna anterior, de múltiples formas que también les proporcionan un correcto aprendizaje.

- Principio de **implicación**: contextualizar las unidades didácticas a través de la gamificación en un tema que despierta su interés como lo es “Harry Potter” y ver que todos los contenidos están conectados con su vida cotidiana y sus experiencias vitales les ayudará a estar más motivados y a tener una inclinación hacia el aprendizaje positiva.

Además, también se tendrá en cuenta el Decreto 23/2023 de la Comunidad de Madrid en el que se establecen una serie de medidas educativas específicas para alumnos con necesidades educativas especiales, entre las que podemos destacar las adaptaciones curriculares significativas o no. De esta manera, se puede proponer la permanencia de un alumno en el mismo curso durante un año más o, en caso de detectar a algún niño con altas capacidades, se podría solicitar la reducción de la duración del último ciclo. Además, se proporcionarán, en caso de que se encuentre este último caso, planes individualizados de enriquecimiento que atiendan a sus necesidades y que se incluyan en la programación anual.

CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

La programación didáctica establecida dentro del centro de Santa María la Blanca contribuye a varios planes que se desarrollan en la educación de los alumnos y alumnas con el fin de proporcionar un crecimiento armónico en todas las etapas, pero específicamente, por la naturaleza del proyecto, en la Educación Infantil.

Desarrollo del plan bilingüe

En el colegio Santa María la Blanca destaca por ser un centro bilingüe, teniendo una hora al día esta asignatura, que pretende mejorar la comprensión y la expresión en el inglés a través del perfeccionamiento de las cuatro habilidades fundamentales: *speaking, reading, listening and writing*. Este mismo plan, se encuentra más desarrollado en el Plan Educativo del Centro. En la etapa de Educación Infantil este plan se ajusta al nivel madurativo y de desarrollo de sus alumnos, por lo que las actividades que se proponen son fundamentalmente lúdicas. En Infantil esta materia se trabaja a través de canciones, cuentos, juegos y flashcards. Los niños y niñas también tienen un libro con una serie de fichas que les ayuda a asentar aquello que han aprendido a través de diferentes dinámicas.

También se propone el descubrimiento de la cultura inglesa, a través de la celebración de fiestas tradicionales de allí tales como “Halloween”, Thanksgiving” o “St. Patrick’s Day. El principal objetivo de empezar en esta etapa de Educación Infantil es que el inglés sea una segunda lengua materna y que en las siguientes etapas y cursos se pueda profundizar en el propio idioma partiendo de una base cimentada.

Desarrollo de la Educación Literaria

En el centro, uno de los principales objetivos es promover la lectura de una forma lúdica, ya que gracias a esta disciplina se aprende de una forma más global y dinámica, atendiendo a las necesidades y al momento de desarrollo de los alumnos y alumnas. Por ello, se han llevado a cabo diferentes planes de lectura tanto en el colegio como para las familias y proporcionar un diálogo y armonía entre ambos contextos tan importantes para los niños y niñas.

Como todos sabemos, y hemos podido ver en el apartado de metodología, introducir a los niños la literatura desde edades tempranas aporta no sólo muchos conocimientos, conciencia del mundo en el que vivimos, sino que también estimulan la imaginación, el pensamiento crítico y proporcionan una participación activa. De hecho, como hemos apuntado también en secciones anteriores, la propia LOMLOE (2022) establece que es responsabilidad del profesorado introducir a los alumnos y alumnas a la lectoescritura para favorecer su desarrollo en etapas educativas posteriores.

En esta programación didáctica, como ya hemos comentado, utiliza los cuentos como principal fuente de aprendizaje. A través de un cuento se ven todos los contenidos que se van a tratar en la UPD correspondiente. De esta forma, aprenden de una forma lúdica a la vez que adaptada a su etapa evolutiva. También en todas las aulas se dispone de una biblioteca en la que tanto los niños como los profesores pueden llevar libros, leerlos y compartirlos con los demás. Como se puede ver en el horario estipulado, todos los días después de la asamblea tienen un rato para leer cuentos o que la profesora lea el que ellos quieran. De esta forma el cuento pasa a ser un elemento manipulado y conocido por los niños. Además, a lo largo de la

programación se ofrecen actividades de dramatizaciones, conversaciones y diálogos, que también favorecen la consecución de la educación literaria, formando a niños que lean por el mero placer de la actividad.

Desarrollo del plan de Convivencia y Ciudadanía

Por último, en el centro encontramos el plan de Convivencia y Ciudadanía, ya que, el colegio es uno de los principales ambientes de socialización de los niños y es necesario para su desarrollo integral como ciudadanos de una sociedad concreta aprender cómo comportarse con los demás. Por ello, una de las metodologías sobre las que se sustenta esta programación es el aprendizaje cooperativo, porque es necesario que en vez de ver a los demás como contrincantes, sino como iguales de los que pueden aprender. Por otra parte, al ser un centro religioso, una de sus máximas es, como dijo Jesús: “amar al prójimo como a uno mismo”. Por ello, se promueven actitudes hacia los demás de generosidad, empatía y respeto, que se trabajarán a través de las dinámicas de trabajo cooperativo, con la lectura de cuentos que promuevan dichos valores y en las distintas asignaturas. De esta manera también podremos prevenir el acoso escolar y, en etapas superiores, el ciberacoso.

También esta programación, y más en concreto la unidad desarrollada, trabajan la importancia de cuidar el medio ambiente a través del conocimiento de buenas prácticas con cuentos, juegos o actividades variadas que ayuden a combatir el cambio climático.

CONCLUSIONES

Esta aventura va tocando a su fin. Según la he ido visualizando poco a poco, a través de los distintos apartados, me he imaginado a los niños de la clase, aprendiendo a través de distintos métodos, explorando, conociendo, preguntando... Y he llegado a la conclusión de lo necesario que es apostar por la educación. Necesitamos a profesores entregados a su profesión, que quieran cambiar las cosas y que crean en aquello que están haciendo. A alguno le parecerá una locura enseñar a través de cuentos y que las fichas sean sólo un instrumento más, en vez de la forma principal de enseñar a los niños la lectoescritura, pero es necesario cambiar esta mirada.

Como futura maestra me gustaría que mis alumnos aprendieran, pero que disfrutaran durante el proceso. Ir al colegio no tiene por qué ser un martirio cuando sabes que lo que aprendes es útil y, sobre todo, cuando estas enseñanzas no son memorísticas, sino que están adaptadas a las necesidades evolutivas y de desarrollo de los niños y niñas.

En estos cinco años de carrera he tenido la oportunidad de ver diferentes realidades de las aulas que he tenido la suerte de conocer y, mientras tanto, compaginarlas con las diversas asignaturas de la carrera, y he podido hacer una imagen del tipo de maestra que quiero ser en el futuro. Gracias a estos años de experiencia he podido ver cómo la educación va más allá de lo meramente académico y de lo importante que es buscar beneficiar al alumnado y buscar su crecimiento. Estas experiencias me han ayudado, además de a construirme como docente, a programar las sesiones que a continuación veréis y que en un futuro espero poder llevar a cabo en el aula.

Este proyecto, como otros muchos, ha tenido sus momentos altos y bajos, pero lo importante es que el objetivo no ha cambiado: hacer una programación que me gustaría llevar a mi clase. Programar no es tan sencillo como en un primer momento me había imaginado y que todo debe tener un porqué para conseguir aprendizajes significativos y promover un buen desarrollo entre nuestros alumnos.

Sin embargo, este trabajo me ha ayudado a conocer también las grandes posibilidades que ofrece la educación, de la gran tarea que tenemos por delante y de lo maravillosa que es esta profesión. Espero que muchos otros también la disfruten tanto como espero hacerlo yo en un futuro.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Agredal, M; Jordán, J. y Ortiz Colón, A. M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de Sao Paulo* (44), 1-17.

<https://www.scielo.br/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20herramienta,en%20un%20estado%20de%20flow.>

Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M. y Zubillaga del Río, A. (2011). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): pautas para su introducción en el currículo.* Recuperado de:

https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Arenas, M. D. (2015). Jugar con cuentos en Educación Infantil. Brief Editorial

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación.* GATE

Cañete Pulido, M. M, (2010). Características generales del niño y niña de cero a seis años. *Revista digital Innovación y experiencias educativas* (36), 1-12.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revisita/pdf/Numero_36/MARIA_DEL_MAR_CANETE_PULIDO_02.pdf

Colegio Santa María la Blanca: <https://colegiosantamarialablanca.es/>

Cordero Balcázar, C. (2021). Experiencias lúdicas en entornos de aprendizaje. En M^a. L. Sevillano y E. Vázquez (Coord.), *Gamificación en el aula* (1). McGraw-Hill.

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 136, del 9 de junio de 2022.
https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-2.PDF

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 71, del 24 de marzo de 2023.
https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2023/03/24/BOCM-20230324-1.PDF

El pupitre de Pilu. (2019). *Características psicoevolutivas de los niños de cuatro años*. <https://www.elpupitredepilu.com/2021/10/09/caracteristicas-psicoevolutivas-del-los-ninos-de-cuatro-anos/>

Espinosa Gallardo, J. y Romero Rodríguez, A. (diciembre de 2019). Gamificación en el aula de Educación Infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania*, (56), 61-82.
<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/817/document2.pdf?sequence=1&isAllow>

Fombona Cadavieco, J. y Pascual Sevillano, M^a.Á. (2021). La gamificación: principios y evidencias científicas desde la neurociencia. En M^a.L. Sevillano García y E. Vázquez Cano (Coord.), *Gamificación en el aula* (1^o ed, pp. 23-37). McGraw-Hill/Interamericana de España.

- Forés, A. y Ligiodiz, M. (2009). *Descubrir la neurodidáctica: aprender desde, en y para la vida*. Editorial UOC.
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). *Didáctica de la gamificación en la clase de español. Programa de Desarrollo Profesional*. Editorial Edinumen
- Jiménez Poloche, B. C. (2016). *Aprendizaje y rendimiento académico a través de cuentos pedagógicos* [Memoria para optar al grado de doctora, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/40387/1/T38100.pdf>
- Lage, J. J. (2022) *Animación a la lectura: Diez principios básicos*. Editorial Laberinto.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, del 30 de diciembre de 2020.
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/dof/spa/pdf>
- López Hurtado, J. (2021). *Un nuevo concepto de la Educación Infantil*. Editorial Pueblo y Educación.
- Manzano, M. (abril de 2019). El aprendizaje cooperativo en Educación Infantil. Beneficios y aplicación práctica. *Campus Educación Revista Digital Docente*, 13. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-aprendizaje-cooperativo-en-educacion-infantil/?cn-reloaded=1>
- Martínez Díez, C. (2016). *Programación didáctica para el 2º ciclo de Educación Infantil- 4 años* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Palencia]. UVADOC. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21136/TFG->

[L%201480.pdf;jsessionid=934BF83E3BA8947268820301FA63009E?sequence=1](https://core.ac.uk/download/pdf/211098197.pdf)

Martínez Pérez, N. (2015). *El cuento como motor pedagógico en Educación Infantil* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <https://core.ac.uk/download/pdf/211098197.pdf>

Martínez Urbano, N. (febrero de 2011). El cuento como instrumento educativo. CSIF Revista Digital (39). https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revisita/pdf/Numero_39/NATALIA_MARTINEZ_URBANO_01.pdf

Ollovet (2022). *Colegio Santa María la Blanca: dossier de documentos* [Presentación]. <https://view.genial.ly/632ab536e2ad280019d0a7ce/presentation-dossier-smlb>

Pujolas, P. (2008). *9 ideas clave: el aprendizaje cooperativo*. Graó.

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*, 28, del 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>

Rafael Linares, A. (2008). Desarrollo Cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky. *Máster en Paidopsiquiatría* (pp. 1-29). Universidad Autónoma de Barcelona. http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF

Sevillano García, M^a. L. y Vázquez Cano, E. (2021). *Gamificación en el aula*. McGraw-Hill.

Velázquez, C. (2010). *Una aproximación al aprendizaje cooperativo en educación física*. En Velázquez, C. (coord.), *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas* (pp. 17-95). INDE

Villarrubia, S. (2016). *El aprendizaje cooperativo como metodología para la atención a la diversidad* [Trabajo de fin de grado, UNIR]. REUNIR.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4501/VILLARRUBIA%20ONAVAS%2C%20SILVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

ANEXO 1: Unidad de programación didáctica desarrollada

En este anexo 1 se expondrá la UPD que se va a desarrollar. Concretamente, es la unidad 8: ***Amato animato animagus***. Su temporalización, como ya hemos podido ver en la tabla anterior, es del 26 de enero al 10 de febrero, contando con un total de diez sesiones. Esta programación didáctica sigue el hilo de la temática de la saga de “Harry Potter”, escrita por J.K. Rowling, que supone un tema de gran interés para los alumnos y alumnas. Todas las UPD presentan un hechizo que podrán conseguir al final de dicha unidad si han conseguido realizar todas las actividades. En las siguientes páginas se mostrarán actividades que permiten trabajar Lengua y Literatura con otras asignaturas, de modo que se trabaje de forma transversal. Desarrollaremos de forma exhaustiva aquellas sesiones relacionadas con la disciplina en la que se centra esta programación, pero también estableceremos actividades para el resto de disciplinas salvo Música, Inglés y Religión, que serán enseñadas por especialistas.

En esta octava unidad, concretamente, se trabajará el tema de los animales, su clasificación en herbívoros y carnívoros; en domésticos y salvajes y su cuidado. En la ley vemos que este contenido se encuentra recogido y que, niños y niñas demuestran un gran interés acerca de los animales, ya que forman parte de su entorno más próximo. Es fundamental tratar este tipo de cuestiones porque ayudan a acercar el medio natural al alumnado y a respetarlo y cuidarlo de una mejor manera, aumentando la calidad de vida de los seres vivos que existen en nuestro planeta y conservar la fauna que se encuentra en peligro de extinción.

Por tanto, y sabiendo dónde nos encontramos con respecto a la programación, en “*Amato animato animagus*” se trabajarán los siguientes contenidos:

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

- Respeto y protección del medio natural
- Empatía, cuidado y protección de animales. Respeto de sus derechos.
- Animales domésticos y salvajes
- Animales carnívoros y herbívoros.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad

- Discriminación y conciencia fonológica
- Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos.
- Manifestaciones plásticas variadas con animales.
- Juegos de expresión corporal y dramática
- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal

Como se establece en la LOMLOE (2022), la mejor forma de aprender es a partir del contexto, creando para ello situaciones de aprendizaje, entre las que cuentan:

- Cuento introductor sobre los animales de Harry Potter
- Conocer a los animales carnívoros y herbívoros
- Saber quiénes son los animales domésticos y salvajes
- Expresar sus gustos acerca de los animales vistos (mágicos o no).

Se pretenden conseguir las siguientes competencias específicas y objetivos de etapa:

Competencias específicas:

- Área 2: 3
- Área 3: 3 – 4 – 5

Objetivos de etapa: B – D – E

En cuanto a los criterios de evaluación correspondientes a esta unidad de programación didáctica son los siguientes. En el área 2 son el 3.1 – 3.2 – 3.3 y en el área 3 son el 3.1 – 3.2 – 3.5 – 3.6 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.5. Por otro lado, también trabajamos las competencias clave, para favorecer el correcto desarrollo de los alumnos y alumnas. En esta unidad, específicamente, se trabajan: la competencia en comunicación lingüística, la matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, la personal y de aprender a aprender y la ciudadana. La evaluación se realizará a lo largo de la unidad, a través de la observación del trabajo en el aula, la producción de los alumnos en los diálogos que se lleven a cabo en las sesiones, la capacidad de escuchar y las producciones de los mismos recogidas en una carpeta. Tras finalizar la UPD se empleará una rúbrica (situada en el Anexo 2).

Además, durante esta unidad didáctica en la biblioteca podrán encontrar libros relacionados con el tema de los animales como: *Por el camino* de Mariana Ruiz; *Esto no es una selva*, *Cartas en el bosque* o *Ponte en mi lugar* de Susana Isern; *Animales* de Antonio Rubio y Óscar Villán; *¿Dónde está el señor León?* de Ingela P. Arrhenius; *Ni guau ni miau* de Blanca Lacasa; *Un amigo como tú* de Andrea Schomburg y Barbara Röttgen; *Bichos: la vida secreta de los animales* de Lucía Serrano, *Camuñas* de Margarita del Mazo o *Trompa Larga* de Núria Cussó

Por supuesto, se animará también a los padres y a los alumnos a que traigan cuentos relacionados con el mundo animal para leerlos en clase y aprender mucho más del tema que tratamos.

Desarrollo de la unidad didáctica

SESIÓN 1 : ¿Qué tiene que contarnos Hagrid?

En esta primera sesión se introducirá el tema de los animales hablando con ellos en asamblea y de esta forma podremos saber sus conocimientos previos. Para ello, mediante la conversación, se introducirán esta serie de preguntas:

- ¿Qué animales conocéis?
- ¿Todos los animales tienen patas?
- ¿Cuál es vuestro animal favorito?
- ¿Sabrías decir qué comen los animales? ¿Todos comen lo mismo?

Después de responder a estas preguntas, comenzaremos a leer el cuento que se encuentra en el siguiente link:

https://issuu.com/candelamartin/docs/harry_potter_y_el_dragon_miedoso.pptx

Después de leer este cuento, también iniciaremos una conversación con los alumnos y alumnas acerca de él y teniendo especial énfasis en el cuidado de los animales.

- ¿Qué se ha contado en el cuento?
- ¿Por qué creéis que el dragón tenía miedo?
- ¿Vosotros sentiríais miedo en esa situación?
- ¿Cómo hay que tratar a los animales?
- Si tenéis animales en casa, ¿cómo los cuidáis?

Por último, se pasarán unos bits de inteligencia con el vocabulario fundamental de la unidad, que encontraréis en el anexo 3 y los niños y niñas, dibujarán el que más les haya gustado y copiarán el nombre con la ayuda de la profesora.

Materiales:

- Cuento u ordenador para proyectarlo
- Bits de inteligencia
- Folios
- Rotuladores y pinturas

En **conocimiento del entorno** se volverá al cuento, enseñando la imagen del dragón y se les hará preguntas como: ¿los dragones existen? ¿Dónde podríamos tener un dragón? ¿Qué características tiene un dragón? ¿Por qué Hagrid puede tener un dragón como mascota? De esta manera vamos introduciendo el concepto de animal doméstico y salvaje.

En **razonamiento lógico-matemático** seguiremos trabajando la imagen del dragón y contaremos sus características físicas (dos ojos, una nariz, una boca...) y también a Harry y sus amigos, estableciendo con ellos después las diferencias y similitudes.

SESIÓN 2: Conocemos a los animales

Empezaremos la sesión sentando a los niños en asamblea, recordando lo visto en la clase anterior y pasando los bits de inteligencia ya mencionados anteriormente.

Después, por casas de Hogwarts, se les entregará un animal y deberán completar, con un esquema y los pictogramas que se ofrecen a continuación, la información fundamental del mismo. Por supuesto, contarán con la ayuda de la profesora.

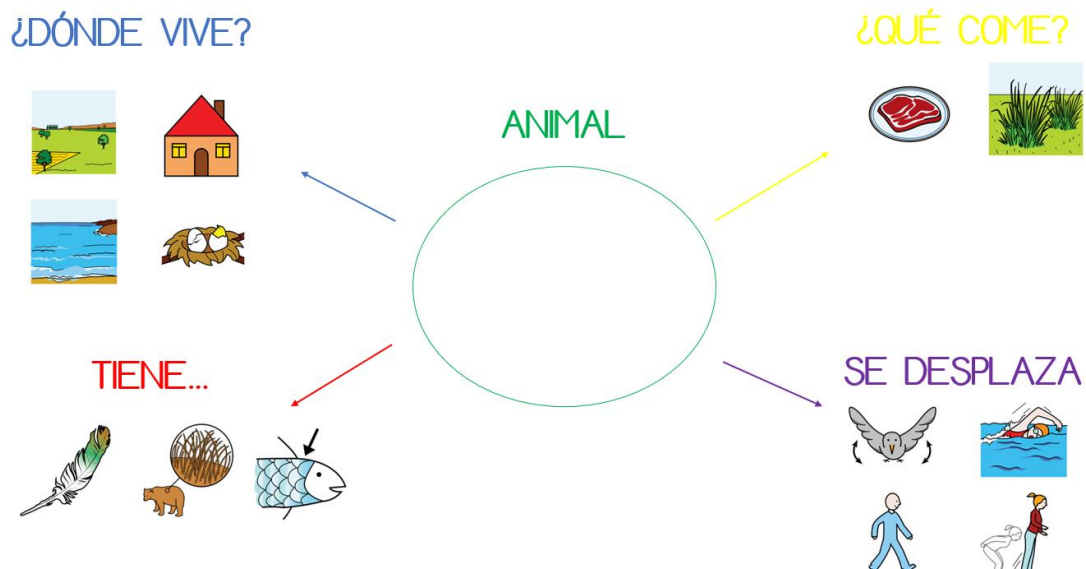


Figura 3. Esquema de los animales

Por último todos nos reuniremos en asamblea y comentaremos los animales que se han dado a cada grupo y la información que hemos obtenido de ellos. De esta forma cada grupo puede exponer lo que ha descubierto y compartirlo con sus compañeros.

Materiales:

- Bits de inteligencia
- Esquema

En **conocimiento del entorno** seguiremos trabajando este esquema, puesto que es un trabajo complicado para los alumnos e iremos poniendo en la pizarra las características de esos animales, estableciendo después diferencias y semejanzas.

En **razonamiento lógico-matemático** trabajaremos la relación entre cantidad e imagen del número a partir de objetos cotidianos de la clase y que tengan relación con Harry Potter.

SESIÓN 3: ¿Cuál es la letra D?

Empezaremos la tercera sesión presentando la letra D de diferentes formas. Los alumnos y alumnas encontrarán la letra D y la experimentarán de distintas maneras. La experimentarán visualmente escrita en la pizarra; escucharán el sonido de la letra D; olerán una dalia, tocarán un dado y probarán un dátil. De esta forma podrán asimilar nuevo vocabulario que contiene esta letra.

Después, una vez que los niños se han familiarizado con la letra D, seguiremos conociéndola a través de los bits de inteligencia del vocabulario de la unidad. Entre ellos se encontrará el dragón de nuestra historia, estableciendo un aprendizaje contextualizado.

Por último, contaremos un pequeño relato para que asocien el fonema con el grafema, en el que se encontrarán muchas palabras con la letra D, las escribiremos en la pizarra y con su varita mágica tendrán que encontrarlas y rodearlas.

El pequeño relato es:

“Daniela estaba en el jardín jugando con su diadema de flores cuando notó algo raro en la boca... ¡se le había caído un diente! Estuvo buscándolo un buen rato en su jardín hasta que lo encontró entre la hierba. Lo cogió y lo sostuvo entre sus dedos. Corrió hacia la cocina donde estaba su madre comiendo dátiles y exclamó: ¡Qué bien, hoy va a venir el Ratoncito Pérez!”

Materiales:

- Bits de inteligencia
- Dado
- Dalia
- Dátil
- Pizarra
- Palos de madera
- Relato corto

En **psicomotricidad** se realizará un cuento motor a partir de la historia de la unidad, relatando cómo Harry y sus amigos se adentran en el bosque. Los niños tendrán que seguir el cuento y realizar las acciones que escuchen (andar de cuclillas, más rápido, más lento, pararse, correr...).

En **conocimiento del entorno** veremos unos vídeos relacionados con los animales salvajes y domésticos y sobre los cuidados de estos últimos:

- https://www.youtube.com/watch?v=qt_ZOzQzloA
- <https://www.youtube.com/watch?v=zVp6eaR5kRQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=O5aibKRLz0o>
- https://www.youtube.com/watch?v=Arq0ySEI_dQ

SESIÓN 4: ¿Qué se esconde con la D?

En la cuarta sesión empezaremos con los bits de inteligencia, como en clases anteriores. Una vez que terminemos haremos una breve recapitulación en asamblea de la sesión anterior, animando a los alumnos a que representen la letra D y recordando palabras que empezaran por esa letra.

Una vez que hayamos terminado esta pequeña introducción contaremos una serie de adivinanzas de palabras que hayamos visto (de animales, palabras de los bits, entre otros) que empiecen por la letra que estamos trabajando.

Las que trabajemos durante la sesión serán las siguientes:

‘Tengo el cuerpo verde y lleno de escamas. Cuatro patas y dos alas. Y si me enfado echo fuego, así que ponte a cubierto. ¿Quién soy?’. (El dragón).

‘Soy más de uno sin llegar a tres. Y llego a cuatro cuando dos me des’. (El número dos).

‘Un reloj muy especial que se pone en una mesa, y nos dice cada mañana que hay que levantarse deprisa’. (El despertador)

‘Viví hace millones de años, y soy un gran animal. Me parezco a los dragones pero no sé el fuego echar’. (El dinosaurio).

Después nos aprenderemos este cortito poema de la letra D, al que pondremos gestos:

LA LETRA D

*“La D ahora verás,
En día por delante y
en ciudad por detrás,
dado, dedal, diez y muchas más
empiezan por esta letra que nunca olvidarás.”*

Elaboración propia

Materiales:

- Bits de inteligencia
- Adivinanzas
- Poema

En **plástica** dibujarán su animal salvaje y doméstico favorito y lo elaborarán con diferentes materiales (papel de seda, pinocho, cartón, pintura de dedos...).

SESIÓN 5: ¿Hay tipos de animales?

En esta quinta sesión, después de pasar los bits de inteligencia jugaremos a “Los globos voladores”. Los alumnos y alumnas se colocarán por casas de Hogwarts y tendrán que acertar una palabra que habremos trabajado durante la unidad. La profesora pintará nueve globos en la pizarra y el número de letras. Los niños, por turnos, tendrán que decir letras y conseguir toda la palabra para leerla entre todos. Si la letra que dicen no se encuentra en la palabra, el globo se “pinchará” y si se pinchan todos se pierde la partida.

Después de esto, y aprovechando el tema actual de los animales, realizaremos una clasificación entre los animales herbívoros y carnívoros. Colocaremos varias imágenes de animales ya trabajados durante la unidad y cogeremos dos cuencos, uno para los carnívoros y otro para los herbívoros.

Materiales:

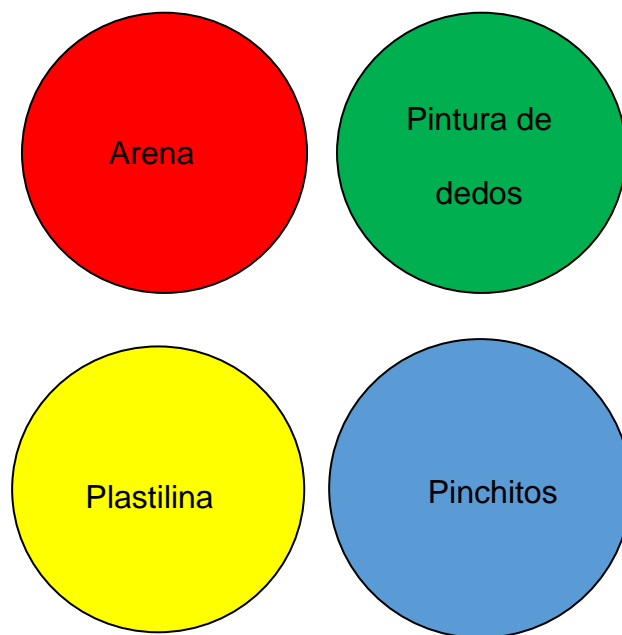
- Bits de inteligencia
- Pizarra y rotuladores
- Cuencos
- Animales impresos
- Carteles de “herbívoros” y “carnívoros”

En **psicomotricidad** empezaremos a ensayar la obra de teatro de la sesión 10.

En **razonamiento lógico-matemático** construiremos nuestro animal herbívoro favorito a partir de bloques lógicos, estableciendo qué figuras geométricas lo conforman.

SESIÓN 6: Previa a la letra D

Después de pasar los bits de inteligencia haremos unos rincones durante toda la sesión que tendrán como fin trabajar la manipulación de la letra D de forma previa a su escritura con el lápiz. Los rincones se distribuirán de la siguiente manera:



1. *Arena*. Con bandejas de experimentación, los alumnos realizarán la letra D mayúscula y minúscula.
2. *Pintura de dedos*. Cada grupo dispondrá de una cartulina grande blanca para que la decoren dibujando con la pintura de dedos la letra D.
3. *Plastilina*. Los niños realizarán la letra D con plastilina.
4. *Pinchitos*. En las bandejas se pintará la letra D para que los alumnos la repasen con los pinchos.

Cada rincón tendrá una duración de 10 minutos y se explicarán después de los bits.

Materiales:

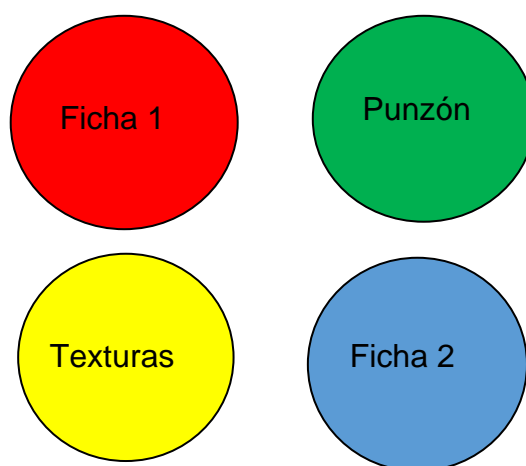
- Bits de inteligencia
- Arena
- Pintura de dedos
- Cartulina grande blanca
- Plastilina
- Pinchos

En **conocimiento del entorno** practicaremos la obra de teatro que se realizará en la sesión 10 de esta unidad.

En **psicomotricidad** haremos un entrenamiento especial de magos, en el que tendrán que realizar varias pruebas, entre ellas: hacer equilibrio sobre un banco no muy alto; realizar (con ayuda de la profesora) la voltereta; realizar saltos con los pies juntos hasta un determinado punto y hacer la croqueta.

SESIÓN 7: Escribiendo la letra D

Después de pasar los bits de inteligencia de la unidad, haremos, como en la sesión anterior, cuatro rincones. En dos de ellos se realizarán fichas para trabajar la escritura de la letra D. En los otros dos rincones se realizarán actividades que ayudan a trabajar la escritura de la D.



Ficha 1. Los alumnos deberán rodear las letras “d” que hay en un cuadro.

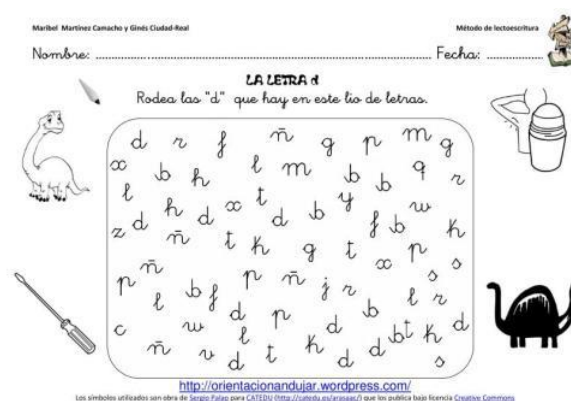


Figura 4. Ficha de la letra "d"¹

¹ Nota. Adaptado de *Método de lectoescritura Orientación Andújar letra d* [Fotografía], por Orientación Andújar, 2010 (<https://www.orientacionandujar.es/2010/01/18/metodo-de-lectoescritura-orientacionandujar-letra-d/>). CC. BY. SA. 2.0

Ficha 2. Repasarán con el lápiz los alumnos y alumnas la letra D.

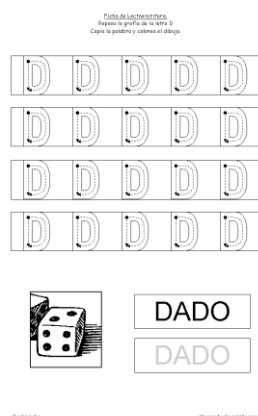


Figura 5. Ficha 2 de la letra "d"²

En el primer rincón los alumnos tendrán una letra D dibujada por la profesora y ellos imitarán su trazo con un punzón. En el segundo rincón tendrán una letra D también dibujada y pegarán distintos tipos de papeles imitando el trazo de la letra.

Materiales:

- Bits de inteligencia
- Fichas 1 y 2
- Folios
- Punzones
- Papeles de distintas texturas: seda, celofán, pinocho, de periódico...

En **razonamiento lógico-matemático** realizarán un juego en el que se les presentará un objeto repetido una serie de veces, se tapan los ojos y tendrán que pensar si hay más o menos objetos (pudiendo indicar también el número de objetos que se han quitado o añadido).

² Nota. Adaptado de *Fichas de letras: letra D*. [Fotografía], por Cachivache (<https://www.elhuevodechocolate.com/fichas/letras/ficha18.htm>) CC. SA. 2.0

SESIÓN 8: Jugando con la D

Una vez terminados de pasar los bits de inteligencia nos dividiremos por casas de Hogwarts. En las mesas habrá una letra D dibujada por la profesora en un folio. Cada niño tendrá 30 segundos para rellenar (siguiendo el trazo que trabajamos en las dos sesiones anteriores) con gomets la letra D grande de su folio. El folio irá girando, de forma que todos los niños del equipo participen.

Después, con los bits de inteligencia jugaremos todos juntos al *memory*. Por una parte estarán las palabras escritas, y la profesora ayudará a los alumnos a leerlas, para que luego encuentren la imagen que se corresponde con la palabra que hayan cogido (estando tanto las palabras como las imágenes boca abajo, como en el juego tradicional).

Materiales:

- Bits de inteligencia
- Papel grande con la letra D
- Gomets

En **plástica** realizaremos nuestro disfraz para el teatro de la sesión 10 pintando las caretas de los animales y personajes que hayan tocado.

En **conocimiento del entorno** ensayaremos la obra de teatro.

SESIÓN 9: El cuento al revés

Después de los bits de inteligencia, para trabajar la expresión oral, jugaremos a “La palabra secreta”. Nos dividiremos en casas de Hogwarts y un niño de cada equipo escuchará una palabra dada por la profesora y tendrá que describirla a sus compañeros para que la adivinen. Las palabras que vamos a utilizar son: dedo, dinosaurio, dos, diez, dalia, dátil, diente, ducha, desierto, dromedario, diciembre, dragón y diadema.

Para finalizar la sesión se les ofrecerá un cuento que hayamos leído varias veces en clase, en este caso, utilizaremos el clásico cuento de “La Cenicienta”. Los alumnos, divididos por sus casas de Hogwarts tendrán una serie de dados, denominados “dados historia” con una serie de dibujos para que inventen finales alternativos a partir de los dibujos que les salgan.

Materiales:

- Bits de inteligencia
- Dados historia

En **razonamiento lógico-matemático** tendremos nuestra caja de cambios mágica, en la que introducimos objetos y cambian de tamaño y de color cuando decimos el hechizo “¡Cambius!”. Los alumnos tienen que decir qué ha cambiado exactamente en el objeto.

En **conocimiento del entorno** ensayaremos la obra de teatro de la sesión 10.

SESIÓN 10: Luces, cámara... ¡acción!

Como última sesión vamos a realizar una obra de teatro titulada: “Los alumnos de Hogwarts enseñan a cómo tratar a los animales”. De esta manera conocemos cómo hay que tratar a los animales.

La obra también se ensayará durante otras clases para que una clase de 2º de Infantil puedan verla el lunes 13 de febrero. Así, podremos trabajar de una mejor forma los diálogos y la expresión oral.

La obra de teatro que representaremos será la siguiente:

CUIDAMOS A LOS ANIMALES

Malfoy: Vamos a tratar mal a este animal tan feo

John: Sí, no se merece que lo tratemos bien

James: Jajajajaja, esto es muy divertido

Lechuza: ¡Socorro! Estos niños malvados vienen a por mí

(Los tres niños persiguen a la lechuza)

Harry: Chicos, ¿oís eso?

Ron: Creo que es alguien pidiendo ayuda

Hermione: ¡Vamos a verlo!

(Llegan a donde están la lechuza y los otros niños y se esconden)

Malfoy: Vamos a meter a esta lechuza con el resto de los animales

John: Tenemos un montón

James: ¡Qué bien!

Lechuza: ¡Socorro!

Harry: ¡Pero qué horror!

Ron: Tienen a muchos animales enjaulados

Hermione: Tenemos que hacer algo

Harry: Vamos a sacarlos usando la magia.

(Harry, Ron y Hermione van moviendo sus varitas y las jaulas se abren).

Pájaros 1, 2 y 3: uaac, muchísimas gracias, amigos, llevábamos mucho tiempo encerrados.

Ratones 1 y 2: iiii Estamos en deuda con vosotros, ¡nunca os olvidaremos!

Caballos 1, 2 y 3: iiii, estamos deseando ir al campo y poder trotar. ¡Muchas gracias!

Pollitos 1, 2 y 3: pío, pío, ahora podemos ir con nuestra mamá, que estará preocupada por nosotros. ¡Muchas gracias!

Leones 1,2 y 3: roaar, como reyes de la selva te damos las gracias por rescatarnos.
¡Muchas gracias!

Gatos 1, 2 y 3: miau, muchas gracias, amigos, ¡nunca os olvidaremos!

Lechuza: uuuu, ¡muchas gracias! Esos niños malos nos estaban tratando fatal

Todos: Salgamos de aquí y vayámonos a nuestras casas

Materiales:

- Obra de teatro

Anexo 2: Ítems y rúbricas de evaluación

Rúbrica de evaluación niños

Ítems	No logrado	En proceso	Conseguido
Realiza de forma correcta el trazo de la letra D			
Realiza el sonido de la letra D correctamente			
Conoce varias palabras que empiezan por la letra D			
Expresa sus ideas y pensamientos de forma coherente			
Respeto el turno de palabra			
Se muestra participativo en clase			
Trabaja de manera cooperativa con sus compañeros			

Tabla 21. Ítems de evaluación

Ítems diana niños

Completarán cuatro dianas con los siguientes ítems:

Ítems	No logrado	En proceso	Conseguido
Respeto a mis compañeros			
Comparto los materiales con mis compañeros			
Mantengo ordenado el equipo			

Ayudo a mis compañeros cuando me lo piden			
---	--	--	--

Tabla 22. Ítems de la diana de evaluación

Ítems diana casa de Hogwarts

Los mismos ítems los rellenarán todo el equipo con la ayuda de la profesora.

Ítems	No logrado	En proceso	Conseguido
Respeto a mis compañeros			
Comparto los materiales con mis compañeros			
Mantengo ordenado el equipo			
Ayudo a mis compañeros cuando me lo piden			

Tabla 23. Ítems de coevaluación

Rúbrica de evaluación de los profesores

En la siguiente rúbrica se mostrarán los ítems con los que el propio profesor y el resto que ocupan el mismo curso que él podrán evaluar la unidad didáctica desarrollada e introducir mejoras.

Ítems	Insuficiente	Suficiente	Notable	Excelente
Planificación	El profesor no demuestra un claro enfoque hacia la unidad planteada. No conoce los objetivos a desarrollar y no planifica las sesiones que se van a llevar a cabo.	El profesor está enfocado a lograr el aprendizaje de los alumnos, desarrollando los objetivos establecidos.	El profesor planifica las sesiones con el objetivo de que los alumnos aprendan, incluyendo también contenidos de otras áreas.	El profesor planifica las situaciones de aprendizaje con el fin de conseguir los objetivos indicados y otros pertenecientes a otras áreas.
Actitud	La actitud hacia los alumnos y los demás profesores no es de respeto ni de empatía.	Se relaciona con los alumnos y demás profesores en una actitud correcta.	El profesor muestra una actitud de respeto y cariño hacia los alumnos y profesores.	El profesor se interesa por el estado de ánimo de compañeros y alumnos, ofreciendo una actitud de empatía y cariño.
Trabajo cooperativo	No trabaja de forma cooperativa con sus compañeros, lo hace de forma solitaria.	El profesor trabaja algunos contenidos de forma cooperativa.	El profesor trabaja sus contenidos de forma cooperativa.	El profesor trabaja sus contenidos y los de otras áreas de forma conjunta con sus compañeros.
Interdisciplinariedad	No realiza conexiones entre las diferentes disciplinas.	El profesor menciona algún contenido de otras disciplinas.	El profesor hace referencia a las otras disciplinas en sus clases de forma recurrente.	El profesor realiza actividades conjuntas con otros docentes en el espacio de su clase.

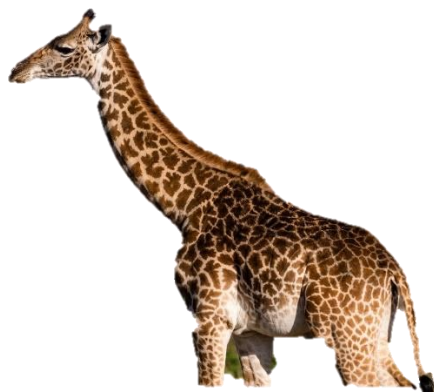
Tabla 24. Evaluación de los profesores

Anexo 3: Bits de inteligencia

Bits de inteligencia animales



león



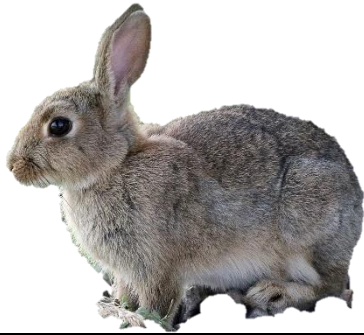
jirafa



perro



gato



conejo



dromedario



dragón



loro

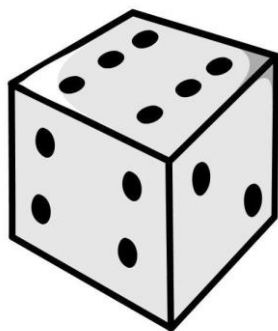


cebra



canguro

Bits de inteligencia letra D



dado



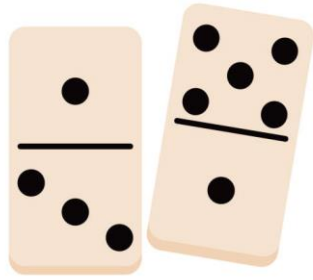
dedo



dinosaurio



dragón



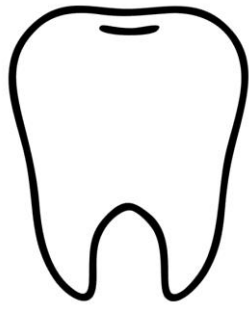
dominó



duende



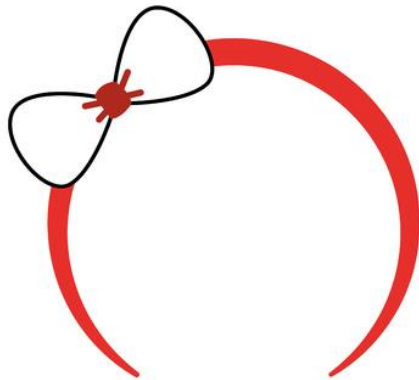
dátil



diente



ducha



diadema