



**COMILLAS**  
UNIVERSIDAD PONTIFICIA  
ICAI ICADE CIHS

# TRABAJO FIN DE GRADO

*Programación didáctica Educación Infantil*

*Doble grado en Educación Primaria e Infantil*

**Alumna:** Carmen Tortosa de Lucas

**Curso:** 5º Educación Primaria e Infantil

**Directora:** Silvia Gallego Parra

**Fecha:** 25 de abril de 2023



# Los mundos de Mario Bros

Programación didáctica para 3º de Educación  
Infantil

*A mis padres,*

*por teñir de posibilidad cada reto.*

*A Susana, mi primera maestra de Infantil,*

*por abrirme las puertas del cole con tres años*

*y volver a hacerlo veinte años más tarde.*

*A Silvia, por permitir que este trabajo naciera*

*y lo disfrutara como una niña.*

## ÍNDICE

<b>RESUMEN Y PALABRAS CLAVE</b> .....	<b>3</b>
<b>ABSTRACT AND KEY WORDS</b> .....	<b>4</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO</b> .....	<b>5</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA-NORMATIVA</b> .....	<b>7</b>
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	<b>10</b>
3.1 CONTEXTO DEL CENTRO .....	10
3.2 CONTEXTO DEL EQUIPO DOCENTE .....	11
3.3 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO DE 5 AÑOS .....	13
3.4 CALENDARIO ACADÉMICO Y HORARIO ESCOLAR .....	14
<b>4. OBJETIVOS</b> .....	<b>15</b>
4.1 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA .....	15
4.2 OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA PROGRAMACIÓN .....	15
<b>5. COMPETENCIAS</b> .....	<b>17</b>
<b>6. CONTENIDOS</b> .....	<b>19</b>
6.1 PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS.....	19
6.2 SECUENCIACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN .....	22
6.3 UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN .....	24
<b>7. METODOLOGÍA</b> .....	<b>39</b>
<b>8. EVALUACIÓN</b> .....	<b>42</b>
<b>9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	<b>44</b>
<b>10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES</b> .....	<b>48</b>
<b>11. CONCLUSIONES</b> .....	<b>51</b>
<b>12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</b> .....	<b>54</b>
<b>13. ANEXOS</b> .....	<b>58</b>
<b>Anexo I: Autorización de centro</b> .....	<b>58</b>
<b>Anexo II: Horario escolar</b> .....	<b>59</b>
<b>Anexo III: Competencias específicas y criterios de evaluación</b> .....	<b>60</b>
<b>Anexo IV: Unidad didáctica 5: Gran montaña</b> .....	<b>63</b>
Contextualización de la unidad didáctica.....	63
Objetivos didácticos y su contribución a los de etapa y programación .....	63
Contenidos de la unidad didáctica y su relación con las competencias y criterios de evaluación .....	64
Metodología .....	64
Temporalización de las sesiones.....	65
Descripción de las actividades en cada sesión.....	66
Criterios de evaluación y su relación con los objetivos y competencias clave .....	77
Evaluación.....	77
Atención a la diversidad .....	82
Recursos y materiales utilizados .....	84

## **ABREVIATURAS**

- CC: Competencia ciudadana.
- CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales.
- CCL: Competencia en comunicación lingüística.
- CCMCTI: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- CD: Competencia digital.
- CE: Competencia emprendedora.
- CP: Competencia plurilingüe.
- CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- DUA: Diseño Universal del Aprendizaje.
- OE: Objetivos de etapa.
- OP: Objetivos de programación.
- PAS: Personal de Administración y Servicios.
- TDAH: Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente Trabajo de Fin de Grado consiste en una programación dirigida al tercer curso de Educación Infantil y contextualizada en el colegio Bienaventurada Virgen María (irlandesas) que utiliza los mundos de Mario Bros como hilo conductor. De esta manera, se presentan quince unidades didácticas, organizadas en torno a tres proyectos, a través de las cuales el alumnado jugará, investigará, creará y aprenderá sobre los mundos de tierra, mar y aire del conocido videojuego. Así, se incluyen saberes, destrezas y actitudes relacionadas con las tres áreas a la vez que se prioriza un aprendizaje competencial. La temática seleccionada genera que los contenidos relacionados con la naturaleza adquieran gran peso y valor. Por ello, la observación y experimentación, así como la indagación y la comprobación se convierten en procesos fundamentales para dar respuesta a los retos que cada unidad didáctica presenta. Asimismo, la creación artística a través del dibujo, la música o la literatura supone una herramienta para que el alumnado se posicione en el mundo, descubriendo sus potencialidades y capacidades de acción sobre él. De esta manera, se presentan todos los elementos prescriptivos del currículo tomando como referencia la ley vigente actual (Ley 3/2020), y concretándose en la Comunidad de Madrid, con el decreto correspondiente con esta región.

Por último, se desarrolla la unidad 5 titulada *Gran Montaña*, perteneciente al primer proyecto del curso, contando con todas aquellas indicaciones y recursos necesarios para poder llevarla a cabo en un aula de Educación Infantil.

**Palabras clave:** programación didáctica anual, Educación Infantil, Mario Bros, competencias clave, aprendizaje basado en proyectos

## **ABSTRACT AND KEY WORDS**

This Final Degree Project consists of a programme aimed at the third year of Infant Education and contextualised in the Blessed Virgin Mary School that uses the worlds of Mario Bros as a guiding thread. In this way, fifteen didactic units are presented, organised around three projects, through which the pupils will play, investigate, create and learn about the worlds of land, sea and air of the well-known video game. Thus, knowledge, skills and attitudes related to the three areas are included while prioritising learning competences. The subject matter selected means that content related to nature acquires great weight and value. Therefore, observation and experimentation, as well as enquiry and verification become fundamental processes to respond to the challenges presented by each didactic unit. Likewise, artistic creation through drawing, music or literature is a tool for students to position themselves in the world, discovering their potential and their capacity to act upon it. In this way, all the prescriptive elements of the curriculum are presented, taking as a reference the current law in force (Law 3/2020), and taking specific reference to the Community of Madrid, with the corresponding decree for this region.

Finally, unit 5, entitled *Great Mountain*, belonging to the first project of the course, is developed, with all the necessary indications and resources to be able to carry it out in an Early Childhood Education classroom.

**Key words:** annual teaching programme, Early Childhood Education, Mario Bros, key competences, project based learning

## 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

«Las cosas importantes sobre cómo vivir, qué hacer y cómo debo ser las aprendí en el parvulario. La sabiduría no estaba en la cima de la montaña de la universidad, sino allí, en el patio del parvulario» (Fulghum, 2005, p.14).

Recuerdo mi etapa de Educación Infantil con sorprendente nitidez y con grandes dosis de emoción, felicidad y asombro. Tras diecisiete años de formación académica, desarrollo social y adquisición de habilidades, con mayor o menor aptitud, aún puedo revivir —con mucho cariño— gran parte de las actividades que realicé junto a mis maestras de Educación Infantil. Lo sorprendente de todo ello no es tanto la capacidad de rememorar estos momentos, sino de hacerlo con suma delicadeza y siendo plenamente consciente del valor emocional —y pedagógico— de todos ellos.

Teniendo en cuenta las implicaciones de la etapa de Educación Infantil, he decidido embarcarme en la gran aventura de elaborar una Programación Didáctica Anual como Trabajo de Fin de Grado. Concretamente, la programación está dirigida al tercer curso de Educación Infantil y la componen quince unidades didácticas, en las que se abordan contenidos, destrezas y actitudes correspondientes con las tres áreas presentes en el 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.

La programación está configurada siguiendo tres proyectos de trabajo cuyo hilo conductor responde a los Mundos de Super Mario Bros<sup>1</sup> (Miyamoto, 1983). La elección de esta temática recae en el deseo personal de utilizar con fines educativos un videojuego que me ha acompañado durante gran parte de mi infancia. Además, considero que los mundos de Super Mario Bros tienen mucho potencial puesto que incluyen personajes, ambientes y retos muy atractivos que favorecen la implicación del alumnado, aumentando su motivación e incluso su capacidad para resolver problemas.

---

<sup>1</sup> Super Mario Bros es un videojuego diseñado por Nintendo en el año 1983 que consiste en avanzar a lo largo de distintas pantallas, superando obstáculos y recogiendo objetos para lograr el objetivo final.



De esta manera, el personaje principal que planteará los retos al comienzo de cada unidad será Mario Bros, incluyendo en algunas ocasiones otros acompañantes como su hermano *Luigi*, la seta *Toad* o el villano *Bowser*. Ha sido precisamente la gran variedad de posibilidades que ofrece este videojuego lo que me ha llevado a elegirlo, tratando de adaptar la temática a los contenidos que se deben trabajar en el tercer curso de Educación Infantil.

Paralelamente a esto, considero necesario recalcar el deseo personal de convertirme en una maestra creativa, que haga uso de múltiples recursos para elaborar proyectos útiles y originales que verdaderamente emocionen a los alumnos. En definitiva, proyectos que les hagan aprender y que formen parte de sus recuerdos de infancia durante su trascurso vital. El interés por estos aspectos nace de los contenidos aprendidos a lo largo de la carrera en asignaturas como Currículo y Didáctica de Educación Infantil, Didáctica de la Educación Corporal y Desarrollo del Pensamiento Matemático y su Didáctica. Todas ellas han favorecido la adquisición de competencias docentes y han hecho germinar en mí el deseo de querer llevar al aula temáticas novedosas que tengan el poder de crear mundos fascinantes de los cuales aprender.

De igual modo, la elaboración de este trabajo abre la posibilidad de poder ser utilizado en un futuro con un grupo de alumnos, dando respuesta a la Programación General Anual que cada maestro debe elaborar atendiendo al contexto en el que tiene lugar su labor como profesional. Este hecho, lejos de suponer algo hipotético, actúa como elemento motivador que me impulsa a rescatar los contenidos aprendidos durante mi etapa de formación universitaria y aprovecharlos al máximo.

También considero importante destacar que la elección de este trabajo está íntimamente ligada con la realización, por primera vez, de prácticas curriculares en la etapa de Educación Infantil. De hecho, espero poder aplicar los conocimientos que me brinde esta experiencia en la programación, siendo posible ligar teoría y práctica de una manera natural. A pesar de haberme sentido desde siempre más inclinada por la etapa de Educación Primaria, creo que la elaboración de este trabajo me hará descubrir los entresijos de la Educación Infantil, haciendo que, con probabilidad, me enamore de ella.

## 2. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA-NORMATIVA

La presente programación didáctica se inserta en un panorama educativo condicionado por un cambio legislativo en la etapa de Educación Infantil. De esta manera, el curso actual 2022/2023 se rige por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley 2/2006, de 3 de mayo, de Educación<sup>2</sup>. Asimismo, esta programación se elabora tomando como referencia tanto el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil<sup>3</sup> como el Decreto 6/2022, 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<sup>4</sup>.

De acuerdo con la legislación vigente (Ley 3/2020), la Educación Infantil es una etapa en la que se deben atender las necesidades afectivas, sociales, comunicativas y motrices del alumnado, permitiendo un desarrollo armónico de las diversas capacidades relacionadas con uno mismo, el entorno y los demás. Esta visión queda sustentada por las indicaciones de varios autores (Alcrudo et al., 2015; De Moya y Rotondaro, 2015) acerca de la Educación Infantil como una etapa en la que se comienzan a trazar aspectos inherentes al desarrollo evolutivo y personal. De hecho, Pineault (2002) sostiene que el desarrollo queda determinado en momentos previos a los seis años, lo que explica la trascendencia de la Educación Infantil. Asimismo, la UNESCO (2022) define la Educación Infantil como una etapa con el potencial de reducir las desigualdades sociales que, además, ofrece la posibilidad de dar respuesta, desde edades tempranas, a los retos que la Agenda 2030 plantea (UNESCO, 2017).

Para ello, desde las Administraciones educativas se propone un marco competencial, ensartado, entre otros ámbitos, en aquel referido a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Organización de las Naciones Unidas, 2015). De esta manera, aparecen ocho competencias clave recogidas en la Recomendación del Consejo del 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Unión Europea, 2018). Este modelo apuesta por un

---

<sup>2</sup> De aquí en adelante se hará referencia a ella como Ley 3/2020.

<sup>3</sup> De aquí en adelante se hará referencia a él como Real Decreto 95/2022.

<sup>4</sup> De aquí en adelante se hará referencia a él como Decreto 6/2022.

aprendizaje a lo largo de la vida que supone «una de las llaves de acceso al siglo XXI» (Delors, 1996, p.16). Por lo tanto, es prioritario elaborar propuestas de aula que incluyan habilidades y destrezas que es necesario desarrollar en los dos ciclos que competen a la Educación Infantil. Concretamente, esta programación se dirige a la edad de 5 años y por lo tanto, se destina al tercer curso del segundo ciclo de la Educación Infantil.

Por una parte, los conocimientos, destrezas y habilidades que se deben abordar en Educación Infantil se organizan en tres grandes áreas que, a su vez, quedan subdivididas en distintos bloques, quedando especificado, en todos los casos, su contribución a las competencias clave, junto con los criterios de evaluación correspondientes.

En primer lugar, el área denominada *Crecimiento en armonía* está relacionada con el ámbito motor y el conocimiento del propio cuerpo. De esta manera, se incluyen contenidos referidos a las emociones y al establecimiento de relaciones sociales. La programación desarrollada incluirá conocimientos relacionados con esta área, incluyendo actividades motrices y juegos donde se desarrolle la conciencia del propio cuerpo, así como sus potencialidades y limitaciones.

En segundo lugar, el área bajo el nombre de *Descubrimiento y exploración del entorno* recoge conocimientos referidos a la exploración del medio, incluyendo todos aquellos elementos que pueden ser estudiados bajo observación y comparación. La presente programación incorpora gran cantidad de conocimientos relacionados con esta área puesto que los mundos de Mario Bros utilizados como hilo conductor son generadores de diferentes ambientes que requieren exploración y proporcionan grandes dosis de aprendizaje.

En tercer lugar, el área titulada *Comunicación y representación de la realidad* implica el aprendizaje de distintas formas de expresión y representación del mundo que nos rodea. Así, se incluye no únicamente el lenguaje verbal, sino el artístico, corporal e incluso el musical. La programación elaborada incorpora conocimientos de esta área puesto que el alumnado hará uso continuo del lenguaje oral a través de las asambleas y las actividades programadas a la vez que se introducirá en el lenguaje escrito a través de las cartas y mensajes

recibidos por parte de los personajes. En este contexto, la iniciación en el aprendizaje de la lectoescritura cobra sentido. De hecho, varias investigaciones evidencian la importancia de hacer un trabajo oral específico relacionado con la conciencia fonológica (Arnaiz et al., 2002; Serna, 2015), pues será un indicador de éxito del posterior aprendizaje escritor. No obstante, esta área no se limitará a los procesos escritores, sino que se propiciará también la creación de momentos donde la expresión plástica y musical sean protagonistas.

Por otra parte, es esencial recalcar que existe una batería de contenidos transversales (Decreto 6/22) que necesariamente deben ser abordados en esta etapa educativa. Así, la programación que se presenta persigue una educación en valores a partir de los distintos escenarios que se irán planteando durante el curso. Hay numerosos autores (Casals y Defis, 1999; Domínguez, 1996) que destacan la importancia de educar en valores en Infantil puesto que «el saber hacer» y «el saber ser» se originan en las edades tempranas. Además, el hilo temático escogido posibilita el desarrollo del «pensamiento estratégico y constructivo que fomentará la curiosidad, la creatividad y la indagación» (Decreto 6/22, p. 20). De hecho, la etapa de Educación Infantil es necesariamente creativa dado que el niño tiene gran afán por descubrir, manipular y dar respuestas— en ocasiones inesperadas— sobre el mundo que les rodea (Cemades, 2008).

En este contexto, cabe mencionar la creación de situaciones de aprendizaje como elemento vertebrador que favorece la adquisición de las competencias clave (Real Decreto 95/2022) a partir de un método globalizado de enseñanza y aprendizaje. Así, la programación que se presenta se construye a partir de la inclusión de retos significativos y desafiantes, de tal forma que se requiera una movilización de contenidos pertenecientes a todas las áreas de conocimiento. Además, las actividades propuestas favorecerán la generalización de los contenidos, permitiendo el progreso en procesos tan importantes como la resolución de problemas, siendo esta un área de trabajo prioritaria en la Educación Infantil (Pérez et al., 2017).

### 3. CONTEXTUALIZACIÓN

#### 3.1 CONTEXTO DEL CENTRO

La presente programación se contextualiza en el colegio Bienaventurada Virgen María (irlandesas) para el que se encuentra una autorización en el [anexo I](#) del presente trabajo. Este es un centro privado y católico localizado en el Soto de la Moraleja (Alcobendas). La oferta educativa comprende los dos ciclos de Educación Infantil, la etapa de Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato. Asimismo, es un colegio que cuenta con un número elevado de alumnos, siendo en la mayor parte de los casos de línea tres, con una ratio entre veinticinco y veintiocho estudiantes por clase.

El municipio de Alcobendas se encuentra localizado en la zona norte de la Comunidad de Madrid y cuenta con un nivel económico medio-alto. Esta zona se caracteriza por amplias zonas verdes cercanas al centro educativo, así como recursos puestos al servicio de los ciudadanos (polideportivos, teatros, bibliotecas...). Todo esto favorece que desde el centro se puedan realizar actividades teniendo en cuenta el contexto próximo.

La ubicación del centro en la calle Begonia, 275 facilita el acceso al mismo. De esta manera, se puede llegar en coche, a pie, o mediante el uso de la red de Transporte Público de la Comunidad de Madrid. Así, se pueden utilizar las líneas urbanas de autobuses de Alcobendas (C10 y C11) o la parada de Metro La Moraleja, situada a 1km del centro.

El centro educativo cuenta con numerosas instalaciones repartidas a lo largo de 4000 m<sup>2</sup> entre las que se encuentran varios campos deportivos y zonas verdes. Existe un total de cuatro edificios en los que se reparten las distintas etapas educativas, así como varias aulas de tecnología, laboratorios de ciencia y un gran salón de actos. De igual modo, el centro dispone de un gran comedor y de espacios adaptados para cubrir las necesidades del alumnado.

En cuanto al ideario del centro educativo, cabe mencionar que la identidad escolar se construye desde la libertad, la justicia, la verdad y la alegría. Estos valores son los que dan forma al proyecto educativo y sentido a la educación en valores que desde el centro se promueve. Si bien es un centro que cuenta con

más de ciento cincuenta años de experiencia en el sector educativo, se define como un colegio muy innovador que, de hecho, ha sido considerado la primera *Google Reference School Network* de España<sup>5</sup>. Asimismo, es un centro volcado en las metodologías activas tales como el aprendizaje por proyectos (ABP), el Aprendizaje Cooperativo o el Aprendizaje basado en el pensamiento. Por ello, es un colegio que hace verdaderos esfuerzos por educar a sus estudiantes en la competencia digital, tanto en un nivel analítico como crítico.

Por una parte, uno de los aspectos que definen al centro educativo es su programa bilingüe, lo que favorece la adquisición de una segunda lengua extranjera de forma progresiva. Cabe mencionar que esta escuela ha recibido la certificación de excelencia del Programa BEDA, así como el permiso para impartir el Diploma Dual a partir de Secundaria.

Por otra parte, se trata de un centro católico que sigue los pasos de su fundadora, Mary Ward. Por esta razón posee un proyecto de Pastoral que desarrolla proyectos de colaboración con entidades y campañas para recaudar fondos. Todos ellos se insertan en la Fundación Educativa Mary Word, institución compuesta por los ocho colegios españoles del Instituto de la Bienaventurada Virgen María.

### **3.2 CONTEXTO DEL EQUIPO DOCENTE**

El centro cuenta con un total de setenta y seis profesionales que velan por el correcto funcionamiento de la comunidad educativa. De esta manera, la etapa de Infantil está compuesta por quince profesionales entre los que destacan especialistas en Lengua Extranjera, maestras tutoras de ambos ciclos, personal del departamento de orientación y auxiliares técnicos educativos. Asimismo, cabe mencionar la labor de la coordinación de etapa, encargada de asegurar el correcto desarrollo de dicha etapa educativa.

La misma organización se presenta en el resto de las etapas educativas. Así, existe un total de veinticuatro maestros en Primaria y veintisiete en las etapas correspondientes con Secundaria y Bachillerato. De nuevo, todas ellas

---

<sup>5</sup> Información extraída de la página web del centro: <https://irlandesaselsoto.net/>

presentan personal de coordinación de las etapas, así como responsables de los distintos seminarios.

Merece especial mención el personal del centro dedicado a los departamentos, ascendiendo estos a un total de cinco entre los que podemos encontrar el referido a la calidad, el correspondiente con las Tecnologías de la Información y Comunicación y el dedicado a la orientación del centro, entre otros.

Asimismo, el centro cuenta con personal dedicado a la Administración y a los Servicios del centro (PAS), entendiendo estos como el mantenimiento, la limpieza, la secretaría y la gestión de las actividades extraescolares ofrecidas por la comunidad educativa.

Por último, el centro dispone de un equipo directivo formado por un director general y otro de Primaria e Infantil. Además, la dirección también se compone por los coordinadores de etapa y jefes de estudios. Por lo tanto, es un centro liderado por gran cantidad de profesionales, siendo un porcentaje elevado de ellos, antiguos alumnos. Asimismo, el centro presenta rotación «cero» de profesorado lo que favorece la continuidad y solidez del proyecto educativo.

Por último, el centro posee la Asociación de Madres y Padres de Alumnos (AMPA) que se encarga de contribuir al correcto funcionamiento del colegio, así como de estrechar la distancia entre el centro y las familias, velando por sus intereses. En este contexto, es indispensable mencionar la plataforma educativa Alexia, canal por el que se establece una comunicación fluida entre los distintos agentes educativos.

### **3.3 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO DE 5 AÑOS**

Este apartado se dirige a poner de manifiesto todas aquellas peculiaridades del alumnado del tercer curso de Educación Infantil, con el fin de adecuar la presente programación a sus necesidades y rasgos más característicos. De esta manera, será importante destacar las características referidas al ámbito cognitivo, motor y socioafectivo.

En lo relativo al desarrollo cognitivo, el niño de cinco años se encuentra en el estadio preoperacional (Piaget e Inhelder, 1975), es decir, aquel caracterizado por la capacidad de representar con gestos, palabras o símbolos elementos reales del entorno. De esta forma, la etapa preoperatoria se caracteriza por el funcionamiento semiótico, siendo el juego simbólico una de sus máximas representaciones. Es precisamente esta capacidad de representación la que favorece que el niño adquiera el lenguaje, siendo este cada vez más elaborado y ajustado a los oyentes.

Asimismo, hace uso de imágenes mentales y dibujos como medio de representación de la realidad, siendo estos cada vez más próximos a ella. No obstante, el egocentrismo o el pensamiento rígido son aspectos que condicionan el pensamiento en esta edad, si bien a los cinco años se comienza a superar, siendo cada vez más capaces de ajustarse a las demandas del entorno. De esta manera, los niños de cinco años comienzan a distinguir la realidad de la apariencia, superando la centralización que condiciona la etapa preoperacional.

En cuanto al desarrollo motor, a los cinco años los niños poseen un mayor conocimiento referido a su esquema corporal, así como un mayor dominio motor. De esta manera, son capaces de realizar distintos desplazamientos, saltos, así como recepciones y lanzamientos. De la misma manera, el niño de cinco años progresa en la coordinación ojo-pie y ojo-mano, pudiendo realizar tareas grafomotoras y con encajables. Así, a esta edad el niño tiene una mayor coordinación dinámica general lo que le permite realizar tareas motoras cada vez más complejas.

En lo referido al desarrollo socioafectivo, de acuerdo con Wallon (Martín Herrero y Alonso Delgado, 2011) el niño de cinco años se encuentra en la fase de imitación de los adultos dentro de la etapa de personalismo. De esta manera, el



niño se esfuerza por conseguir el afecto de los adultos, a quienes admira y con los que se identifica.

Concretamente, el aula a la que está destinada esta programación está formada por diecisiete alumnos, no presentando ninguno de ellos necesidades educativas especiales. No obstante, en el aula hay dos alumnos que requieren apoyo en el ámbito expresivo del lenguaje. Ambas situaciones suponen necesidades específicas de apoyo educativo que requieren adaptaciones no significativas en el área del lenguaje.

### 3.4 CALENDARIO ACADÉMICO Y HORARIO ESCOLAR

La presente programación general se elabora teniendo en cuenta el calendario escolar encontrado en la página web del centro educativo y localizado en el anexo 1.

En cuanto a la jornada escolar, cabe mencionar que esta se extiende desde las 9:00 hasta las 17:00 de lunes a jueves y de 9:00 a 14:00 los viernes. En el caso de los meses de septiembre y de junio el horario se modifica, acabando todos los días a las 14:00. A continuación, se incluye el horario de aula previsto para el curso escolar 2022-2023.

	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>X</b>	<b>J</b>	<b>V</b>
9:15-10:00	Asamblea	Asamblea	Inglés	Asamblea	Asamblea
10:00-11:00	Proyecto	Lecto <sup>6</sup>	Proyecto	Números <sup>7</sup>	Inglés
11:00-11.30	Recreo				
11.30-12:00	Rincones	Teatro	Números	Inglés	Psicomotricidad
12.30-13:00	Lecto	Proyecto	Rincones	Lecto	<b>Comida y recreo</b>
<b>12:30-13:30</b>					
13:00-15:00	Comida y recreo				<b>Recogida</b>
<b>13:30-14:00</b>					
15:00-16:00	Inglés	Inglés (auxiliar)	Lecto	Proyecto	
16:00-16:45	Proyecto	Rincones	Música	Proyecto	
16:45-17:00	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida	

**Tabla 1:** Horario escolar. Fuente: elaboración propia

<sup>6</sup> La palabra «Lecto» hace referencia al área de lectoescritura

<sup>7</sup> La palabra «Números» hace referencia al trabajo de conceptos numéricos y matemáticos.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

A continuación, se presentan los objetivos generales correspondientes con la etapa de Educación Infantil. Estos han sido extraídos del Decreto 6/2022 y enumerados de tal forma que quede especificado en cada unidad didáctica aquellos que se abordan.

- 1) 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.
- 2) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- 3) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- 4) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- 5) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- 6) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- 7) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- 8) Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
- 9) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- 10) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

### **4.2 OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA PROGRAMACIÓN**

- a) Conocer los distintos hábitats, así como las formas de vida en ellos.
- b) Utilizar la observación y la manipulación como maneras de recabar información del entorno y de resolver problemas.
- c) Desarrollar conciencia sobre el esquema corporal, conociendo sus potencialidades y limitaciones.
- d) Identificar las emociones en uno mismo y en los demás.
- e) Desarrollar estrategias de comunicación con el grupo de iguales.
- f) Utilizar diversas formas de expresión para comunicar mensajes e ideas.

- g) Desarrollar el pensamiento lógico-matemático a través del uso de contextos reales y materiales manipulativos.
- h) Desarrollar actitudes y conductas de protección del medio natural.
- i) Adquirir autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

## 5. COMPETENCIAS

La legislación vigente (Ley 3/2020) pone de manifiesto la importancia de una educación competencial. Por ello, el Real Decreto 95/2022 recoge las competencias clave que deben ser trabajadas desde la Educación Infantil. Estas competencias son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): La comunicación oral en la etapa de Educación Infantil se convierte una herramienta fundamental que favorece el aprendizaje. De hecho, es habitual que se generen situaciones de aula en las que prime el intercambio lingüístico, siendo este cada vez más complejo y elaborado. Por ello, la comunicación oral supone un aprendizaje clave sobre el que se construyen muchos otros.
- Competencia plurilingüe (CP): En la etapa de Educación Infantil, los alumnos entran en contacto con culturas y lenguas diferentes a la materna. Esto hace necesario el desarrollo de actitudes positivas hacia la diversidad, así como el interés por adquirir conocimientos nuevos que enriquezcan su acervo léxico.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCTI): En esta etapa educativa comienza a desarrollarse el pensamiento matemático a través de materiales manipulativos y situaciones de juego. En este contexto, la creatividad y la propuesta de soluciones a problemas de la vida diaria se convierten en ejes de trabajo fundamentales. De esta manera, se potencian las actividades donde se deba clasificar, preguntar, construir, observar, cuantificar y medir, todo con el fin de dar respuesta a los fenómenos del medio que nos rodea.
- Competencia digital (CD): En la Educación Infantil se produce la iniciación al mundo tecnológico, permitiendo el acceso a la información y al uso progresivo de herramientas tecnológicas para la creación de contenidos. En este contexto, es esencial educar en el uso responsable y ajustado de estos recursos al igual que potenciar su aprovechamiento para aumentar la motivación y el aprendizaje.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): Es fundamental iniciar a los alumnos en la identificación y gestión de las emociones, así como en el reconocimiento de aquellas ajenas. Paralelamente, se hace necesario introducir nociones relacionadas con el trabajo en sociedad, pues incluso a edades tempranas, se viven experiencias sociales, de aprendizaje y cooperación. Asimismo, se desarrollan estrategias que favorecen el desarrollo en comunidad de manera autónoma, así como la resolución de conflictos adecuada.
- Competencia ciudadana (CC): El aprendizaje de valores que permita la resolución de conflictos de forma pacífica se convierte en un eje clave de trabajo en esta etapa educativa. De esta manera, se favorece un modelo democrático en el que la cultura y la propia identidad son elementos fundamentales. Asimismo, ganan importancia la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente mediante la introducción de hábitos y actitudes respetuosas con el medio, con ellos mismos y con los demás.
- Competencia emprendedora (CE): La etapa correspondiente con la Educación Infantil está caracterizada por la creatividad, la búsqueda de información, el juego y la puesta en marcha de proyectos globalizados. Todas estas situaciones son generadoras de autonomía y de aprendizajes significativos. Así, se trabaja la resolución de problemas, así como el pensamiento creativo desde edades tempranas.
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): A lo largo de toda la Educación Infantil se fomenta la expresión creativa utilizando distintas formas de representación. De esta manera, las distintas manifestaciones artísticas posibilitan una aproximación a la cultura y a la sociedad en la que los niños y niñas viven.

Dado el enfoque competencial que tiñe la nueva legislación, es importante destacar el papel de las competencias específicas. En este caso, aparecerán en las tablas de las unidades didácticas, acompañadas por los criterios de evaluación.

## 6. CONTENIDOS

### 6.1 PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Con el fin de adecuarse a los objetivos y competencias relativos a la Educación Infantil es esencial delimitar los contenidos que deben ser abordados. Para ello, me he basado en el Decreto 6/2022, siguiendo la organización de áreas y bloques detallada en la ley. A continuación, se presenta una tabla que muestra los contenidos relativos al 3º curso de Educación Infantil.

Área	Bloque	Conocimientos, destrezas y actitudes
1. Crecimiento en armonía.	A. El cuerpo y el control del mismo.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identificación y localización de las partes del cuerpo.</li><li>- Valoración positiva de uno mismo, atendiendo a sus capacidades y limitaciones.</li><li>- Referencias espaciales ya partir del propio cuerpo.</li><li>- Los sentidos y sus funciones.</li><li>- Adquisición de habilidades motrices básicas de manipulación: lanzamientos y recepciones.</li><li>- Mantenimiento del equilibrio durante la realización de desplazamientos.</li><li>- Ajuste del tono a las demandas del entorno.</li><li>- Aceptación e integración de las reglas del juego.</li><li>- Mantenimiento de la atención durante las actividades.</li><li>- Adquisición de autonomía durante las actividades.</li></ul>
	B. Desarrollo y emociones.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identificación y gestión de las emociones propias.</li><li>- Solicitud y ofrecimiento de ayuda en distintos contextos.</li><li>- Control de la frustración.</li></ul>
	C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conductas y actitudes respetuosas con el medio ambiente.</li><li>- Planificación de acciones en la resolución de problemas.</li><li>- Habilidades sociales afectivas y de convivencia.</li></ul>

	D. Personas y emociones. La vida junto a los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquisición de estrategias para la resolución de conflictos.</li> <li>- Representación de personajes y situaciones a través del juego simbólico.</li> <li>- Percepción positiva de la amistad.</li> </ul>
2. Descubrimiento y exploración del entorno	A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atribución de cualidades (color, forma, olor, grosor, textura...) a distintos objetos.</li> <li>- Establecimiento de relaciones de orden, seriación, clasificación y correspondencia.</li> <li>- Construcción de la serie numérica.</li> <li>- Uso de materiales manipulativos para el conteo y la transformación numérica.</li> <li>- Medidas convencionales y no convencionales.</li> <li>- Introducción del calendario.</li> </ul>
	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de estrategias y técnicas de planificación relativas al método científico.</li> <li>- Uso de estrategias para proponer soluciones.</li> <li>- Uso de estrategias de autorregulación de tareas.</li> </ul>
	C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Características y comportamiento de elementos naturales.</li> <li>- Limpieza y recogida de residuos.</li> <li>- Cuidado y protección del medio natural.</li> <li>- Observación y descripción de distintos entornos.</li> <li>- Aproximación al Universo y el Sistema Solar.</li> </ul>
3. Comunicación y representación de la realidad	A. Intención e interacción comunicativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del lenguaje no verbal para comunicar ideas y pensamientos.</li> <li>- Empleo de las normas sociales para iniciar, mantener y terminar una conversación.</li> </ul>
	B. Las lenguas y sus hablantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fórmulas y expresiones lingüísticas del entorno próximo.</li> </ul>
	C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del lenguaje oral haciendo uso de una entonación, léxico y gramática adecuada.</li> <li>- Utilización de oraciones de distinto tipo.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del lenguaje oral para secuenciar acciones.</li> <li>- Conciencia fonológica: asociación grafema-fonema, discriminación auditiva y análisis silábico.</li> </ul>
	D. Aproximación al lenguaje escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación de la lectura y la escritura como medios de comunicación.</li> <li>- Utilización de distintos soportes escritos para aproximarse a esta forma de expresión.</li> <li>- Interés en la escucha de narraciones.</li> <li>- Direccionalidad y orientación del trazo.</li> <li>- Discriminación de figuras y memoria visual.</li> </ul>
	E. Aproximación a la educación literaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recitación de textos literarios infantiles.</li> <li>- Conversaciones relacionadas con textos literarios infantiles.</li> <li>- Utilización de la biblioteca como fuente de información y de disfrute.</li> </ul>
	F. Lenguaje y expresión musical	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las cualidades del silencio y del sonido.</li> <li>- Utilización del juego como medio de acercamiento a la representación gráfica de la música.</li> <li>- Uso de la canción como elemento expresivo.</li> </ul>
	G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifestaciones plásticas variadas: los colores primarios y su mezcla.</li> <li>- El uso del collage como manifestación artística.</li> <li>- Representación de la figura humana diferenciando sus partes.</li> <li>- Experimentación con elementos plásticos: línea, forma, color y textura.</li> <li>- Técnicas de la expresión artística: pintura, modelado y recortado.</li> </ul>
	H. Lenguaje y expresión corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las posibilidades motrices del cuerpo (respiración, relajación y movimiento).</li> <li>- Participación en juegos de expresión dramática.</li> </ul>
	I. Alfabetización digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de aplicaciones de creación y comunicación.</li> </ul>
	J. Lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa en situaciones comunicativas en lengua extranjera.</li> <li>- Comprensión de mensajes sencillos, canciones y adivinanzas en lengua extranjera.</li> <li>- Adquisición de vocabulario básico en lengua extranjera.</li> </ul>

**Tabla 2:** Contenidos de la Programación General Anual. Fuente: elaboración propia.



Asimismo, es necesario realizar una distinción entre los contenidos conceptuales ligados al saber, aquellos procedimentales relacionados con el saber hacer y por ende, con un tinte más competencial y los actitudinales, referidos al saber ser. Esta diferenciación está presente en el Decreto 6/2022 a través de la separación entre los conocimientos, las destrezas y las actitudes.

En cada una de las unidades didácticas queda especificado el tipo de contenido que se aborda utilizando en cada caso una de las siguientes abreviaturas:

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

## **6.2 SECUENCIACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN**

Los contenidos que persigue abordar la presente programación anual se encuentran secuenciados a lo largo de quince unidades didácticas. A su vez, estas se encuentran divididas en tres proyectos los cuales utilizan como hilo conductor los mundos de Mario Bros. Cabe mencionar que los tres proyectos dan respuesta al reto inicial planteado al comienzo del curso. Este está relacionado con la desaparición de los tres amigos de Mario Bros (*Toad, Peach y Luigi*). De esta manera, cada uno de los proyectos está vinculado con la búsqueda de uno de los amigos a través de los tres mundos que se trabajan (tierra, mar y aire). Así, se presentan tres situaciones de aprendizaje que actúan como elementos vertebradores al comienzo de cada proyecto. No obstante, en cada una de las unidades didácticas aparece una situación de aprendizaje complementaria que servirá como motivación y punto de partida en cada una de ellas.

En la tabla que se muestra a continuación, se presentan los proyectos con sus respectivas unidades, así como la temporalización.

TRIMESTRE	PROYECTO	UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN	PRODUCTO FINAL
<b>PERSONAJE: TOAD</b>				
1º TRIMESTRE	MUNDOS DE TIERRA	UD.1.Cogemos carrerilla	12/09-26/09	BAILE
		UD.2.Tierra desierta	27/09-17/10	
		UD.3.Tierra congelada	18/10-08/11	
		UD.4.Tierra volcánica	10/11-01/12	
		UD.5.Gran montaña	12/12-22/12	
<b>PERSONAJE: LUIGI</b>				
2º TRIMESTRE	COSTA MARINA	UD.6. Cogemos aire	09/01-23/01	LAPBOOK
		UD.7.Océano limpio	24/01-09/02	
		UD.8.Río lleno	10/02-23/02	
		UD.9.Mar adentro	28/02-15/03	
		UD.10.Gran cascada	16/03-30/03	
<b>PERSONAJE: PEACH</b>				
3º TRIMESTRE	EL CIELO	UD.11.Cogemos impulso	11/04-24/04	MAQUETA DEL SISTEMA SOLAR
		UD.12.Nubes y claros	25/04-10/05	
		UD.13.Camino arcoíris	11/05-25/05	
		UD.14.Destellos y estrellas	29/05-08/06	
		UD.15.Gran planeta	09/06-22/06	

**Tabla 3:** Tabla de unidades didácticas. Fuente: elaboración propia.

### 6.3 UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN

Proyecto: Mundos de tierra		Unidad 1: Cogemos carrerilla	
Situación de aprendizaje: <i>Toad</i> se encuentra perdido en algún mundo de tierra. Nos informamos sobre todos los que existen para poder encontrarlo.			
Temporalización: 12/09-22/09		N.º. de sesiones: 8	
<b>OD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer los hábitats terrestres más importantes.</li> <li>▪ Participar activamente en actividades grupales respetando las normas.</li> <li>▪ Reconocer grupos de siete elementos.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1,2,6,8 y 9	<b>OP:</b> a, b, e y g
CC: CCL, CMCTI, CCEC y CPSAA.		CE: 1 y 4; 1; 1,2 y 3.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localización y reconocimiento de las partes del cuerpo en los demás. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra las partes del cuerpo.</li> <li>• Coloca las partes del cuerpo sobre una plantilla.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto por las reglas del juego. (SS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta las reglas del juego en actividades grupales.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego simbólico como forma de representación. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el juego simbólico para representar a personajes.</li> </ul>		
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los animales terrestres y sus hábitats. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica animales en función de su hábitat.</li> <li>• Nombra las características de los hábitats terrestres.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El número 6 y 7: grafía, cantidad y descomposiciones. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia el número seis y siete con su cantidad y grafía.</li> <li>• Realiza descomposiciones del número seis y siete.</li> </ul>		
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivinanzas relacionadas con los animales. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoriza adivinanzas de animales en español y en inglés.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Señales de tráfico elementales. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce las principales señales de tráfico.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de sonidos de la naturaleza. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencia los sonidos de la naturaleza de aquellos que no lo son.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de técnicas plásticas: el collage. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un collage con fotografías de animales.</li> </ul>		
Criterios de evaluación: 1.1, 1.4 y 4.3; 1.1; 1.1, 1.5, 2.1 y 3.1.			

Proyecto: Mundos de tierra		Unidad 2: Tierra desierta	
Situación de aprendizaje: Seguimos las huellas de <i>Toad</i> que nos llevan al desierto. ¿Será allí donde esté?			
Temporalización: 26/09-17/10		N.º de sesiones: 12	
<b>OD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar las características del hábitat del desierto.</li> <li>▪ Reconocer y gestionar las emociones.</li> <li>▪ Reconocer las vocales.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1,3,5, 8 y 9.	<b>OP:</b> a, b, d y f.
CC: CMCTI, CP, CCEC, CCL y CPSAA.		CE: 2; 1 y 2; 3 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de las emociones básicas. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia situaciones cotidianas con estados emocionales.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de los sentidos y sus funciones. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia cada sentido con su función.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El hábitat del desierto. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los animales que viven en el desierto.</li> <li>• Reconoce las características del desierto.</li> <li>• Compara la vestimenta de los beduinos con la propia.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidades de medida no convencionales. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las manos y los pies para medir distancias.</li> <li>• Compara distintas distancias utilizando las manos y los pies.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las vocales a y e. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traza las vocales a y e.</li> <li>• Asocia los fonemas /a/ y /e/ con sus grafemas.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narraciones sobre el desierto. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde a preguntas de comprensión de textos en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los colores cálidos. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza dibujos utilizando los colores cálidos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control respiratorio en situaciones de resolución de problemas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza la espiración para transportar objetos ligeros.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 2.1; 1.1, 1.4 y 2.4; 3.4, 4.1 y 4.4.			

Proyecto: Mundos de tierra		Unidad 3: Tierra congelada	
Situación de aprendizaje: Un pingüino llega a clase y nos pide que le llevemos de vuelta a los polos. ¿Alguien habrá visto a <i>Toad</i> por allí?			
Temporalización: 18/10-10/11		N.º de sesiones: 12	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las características del hábitat de hielo.</li> <li>Reconocer grupos de ocho elementos.</li> <li>Afianzar la coordinación dinámica general.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1,2,7, 8 y 9.	<b>OP:</b> a, b, c, g, f y h.
CC: CMCTI, CP, CCEC y CCL.		CE: 1 y 3; 1,2 y 3; 1 y 3.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquisición de habilidades sociales básicas. (SS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las fórmulas de cortesía «por favor» y «gracias» durante intercambios lingüísticos.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos espaciales: cerca y lejos. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desplaza objetos en función de las nociones cerca y lejos.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de autonomía en actividades escolares. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comienza una actividad de manera autónoma.</li> </ul>		
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>El hábitat del hielo. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los animales que viven en el hielo.</li> <li>Reconoce las características del hielo</li> <li>Compara la vestimenta de los esquimales con la propia.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los tres estados del agua. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencia el agua líquida, del hielo y del gas.</li> <li>Relaciona los tres estados del agua con sus formas en la naturaleza.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>El número 8 y 9: grafía, cantidad y descomposiciones. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asocia el número ocho y nueve con su cantidad y grafía.</li> <li>Realiza descomposiciones del número ocho y nueve.</li> </ul>		
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Descripciones de paisajes del hielo. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe paisajes del hielo utilizando el vocabulario correspondiente en español y en inglés.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los colores fríos. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza dibujos utilizando los colores fríos.</li> </ul>		
Criterios de evaluación: 1.1, 1.2 y 3.2; 1.1, 1.3, 2.3 y 3.4; 1.3, 3.1 y 3.4.			

Proyecto: Mundos de tierra		Unidad 4: Tierra volcánica	
Situación de aprendizaje: ¡El volcán ha erupcionado! Los habitantes de tierra volcánica nos piden su ayuda. ¿Tendrá algo que ver el villano <i>Bowser</i> con este suceso?			
Temporalización: 14/11-01/12		N.º de sesiones: 12	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar las características de los paisajes volcánicos.</li> <li>▪ Reconocer las vocales.</li> <li>▪ Lograr un mayor control postural.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1,2, 3, 8 y 9.	<b>OP:</b> a, b, c, e y h.
CC: CCL, CP, CCEC, CMCTI y CPSAA.		CE: 1 y 4; 1 y 2; 1 y 3.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
• Mantenimiento del equilibrio post-movimiento. (SH)		• Permanece en una posición estática tras la realización de saltos.	
• Recepciones de objetos. (SH)		• Coge al vuelo objetos esféricos.	
• Respeto de las reglas del juego cooperativo. (SS)		• Sigue las normas del juego cooperativo.	
<b>Área 2</b>			
• El paisaje volcánico. (S)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las partes de un volcán.</li> <li>• Reconoce las plantas y los animales de los paisajes volcánicos.</li> <li>• Ordena elementos en función de la temperatura.</li> </ul>	
• El volumen de los objetos. (SH)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enuncia qué envase tiene mayor capacidad.</li> <li>• Ordena envases en función de la capacidad.</li> </ul>	
• Resolución de problemas relacionados con la cantidad. (SH)		• Propone medidas para conocer la capacidad.	
<b>Área 3</b>			
• Oraciones interrogativas. (S)		• Pregunta para recabar información en español y en inglés.	
• Las vocales i, o y u. (SH)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traza las vocales i, o y u.</li> <li>• Asocia los fonemas /i/, /o/ y /u/ con sus grafemas.</li> </ul>	
• Modelado de objetos. (SH)		• Realiza un volcán con arcilla.	
Criterios de evaluación: 1.1, 1.3 y 4.3; 1.2, 1.4, 2.3; 1.1, 1.2, 3.4 y 4.4.			

Proyecto: Mundos de tierra		Unidad 5: Gran montaña	
Situación de aprendizaje: Recibimos un mapa que indica que <i>Toad</i> se encuentra en la cima de la montaña. Iniciamos una expedición para encontrarlo.			
Temporalización: 12/12-22/12		N.º. de sesiones: 8	
<b>OD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las características de los paisajes montañosos.</li> <li>Reconocer grupos de diez elementos.</li> <li>Desarrollar habilidades sociales.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1, 2,6,7 y 9.	<b>OP:</b> a, b, c, e, f y g.
CC: CCL, CE, CCEC, CMCTI y CC.		CE: 1 y 4; 1, 2 y 3; 2,3 y 5.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desplazamientos de animales de montaña. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa la postura al animal correspondiente</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Integración de las reglas de juegos cooperativos. (SS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respetar las normas de los juegos cooperativos.</li> </ul>		
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>El paisaje montañoso. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las partes de una montaña.</li> <li>Reconoce las plantas y los animales de los paisajes montañosos.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Seriaciones de elementos. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Completa una serie dada de acuerdo con los criterios tamaño y color.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>El número 10: grafía, cantidad y descomposiciones. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asocia el número diez con su cantidad y grafía.</li> <li>Realiza descomposiciones del número diez.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Propuesta de soluciones en contextos de resolución de problemas. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombra diversas formas de rescatar a <i>Toad</i>.</li> </ul>		
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de la línea en creaciones artísticas. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Combina líneas rectas y curvas en producciones artísticas.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Poemas sobre la naturaleza. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha poemas sobre la naturaleza.</li> <li>Recita poemas sobre la naturaleza.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Representaciones artísticas a partir de canciones. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduce y memoriza pasos de baile, adaptando su movimiento al ritmo.</li> </ul>		
Criterios de evaluación: 1.1, 4.1 y 4.4; 1.1, 2.1, 2.5 y 3.4; 2.2, 3.4, 3.5 y 3.6 y 5.3.			

Proyecto: Costa marina		Unidad 6: Cogemos aire	
Situación de aprendizaje: <i>Luigi</i> se encuentra perdido en algún mundo de costa marina. Nos informamos sobre todos los que existen para poder encontrarlo.			
Temporalización: 09/01-19/01		N.º. de sesiones: 8	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los hábitats acuáticos más importantes.</li> <li>• Ordenar los números en la recta numérica.</li> <li>• Reconocer consonantes.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1,2,8 y 9.	<b>OP:</b> a, b, c y g.
CC: CCL, CP y CPSAA.		CE: 1; 4; 1 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de las partes del cuerpo en sí mismo. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra las partes del cuerpo involucradas en la acción de nadar.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la conciencia sobre las limitaciones propias. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las limitaciones de los seres humanos referidas a la vida en el medio acuático.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego simbólico como forma de representación. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el juego simbólico para representar a personajes.</li> </ul>		
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El hábitat acuático. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los hábitats acuáticos.</li> <li>• Identifica los animales y las plantas acuáticas.</li> <li>• Clasifica los animales acuáticos en función de distintos criterios.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posicionamiento de los números en la recta numérica. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coloca los números del 1 al 20 en la recta numérica.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto mayor y menor que. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dados dos números, indica cuál es mayor.</li> </ul>		
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las consonantes m, l y s. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traza las consonantes m, l y s.</li> <li>• Asocia los fonemas /m/, /l/ y /s/ con sus grafemas.</li> <li>• Escribe y lee palabras con las letras l, m y s</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalenguas sobre el mundo marino. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproduce trabalenguas en español y en inglés.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control respiratorio en situaciones de resolución de problemas. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptar la respiración a las demandas del entorno.</li> </ul>		
Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.4 y 4.2; 1.1 y 1.2; 4.1 y 4.4.			



Proyecto: Costa marina	Unidad 7: Océano limpio		
Situación de aprendizaje: El villano <i>Bowser</i> ha llenado los océanos de residuos y hay muchos animales en peligro. Tenemos que limpiar los océanos para salvarlos.			
Temporalización: 23/01-09/02		N.º de sesiones: 10	
<b>OD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las características del ecosistema marino.</li> <li>• Reconocer la importancia de cuidar el medio ambiente</li> <li>• Participar activamente en situaciones cooperativas.</li> <li>• Iniciarse en la suma de elementos.</li> </ul>		<b>OE:</b> 2,5, 6, 7, 8 y 9.	<b>OP:</b> a, b, d, f, g e i.
CC: CCL, CP, CMCTI, CC y CPSAA.		CE: 2 y 4; 3; 3 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los efectos de incumplir las reglas del juego.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las consecuencias de no seguir las reglas del juego.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de habilidades de convivencia. (SS)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica ideas de manera respetuosa.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de las emociones en los demás. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia expresiones del lenguaje no verbal con emociones.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ecosistema marino. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los animales y las plantas marinas.</li> <li>• Ubica océanos sobre el mapamundi.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La contaminación del océano. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la recogida de residuos marinos en contextos de juego simbólico.</li> <li>• Identifica los efectos de la contaminación marina.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La suma de elementos en contextos próximos. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza sumas con regletas.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés en la escucha de historias relacionadas con el océano. (SS)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Está atento durante las narraciones relacionadas con la vida en el océano.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recortado de figuras. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorta siguiendo la línea.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en actividades teatrales. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoriza mensajes en contextos teatrales en español y en inglés</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 2.2, 4.2; 3.1, 3.4; 3.1, 3.4 3.5 y 4.3.			

Proyecto: Costa marina		Unidad 8: Río lleno	
Situación de aprendizaje: Los animales marinos nos cuentan que han visto a <i>Luigi</i> en el río. ¿Seguirá allí? Vamos a descubrirlo.			
Temporalización: 13/02-28/02		N.º. de sesiones: 9	
<b>OD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las características de los ríos.</li> <li>Orientarse en el espacio a partir del propio cuerpo.</li> <li>Reconocer consonantes.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1, 2, 7, 8 y 9.	<b>OP:</b> a, b, c, f, h e i.
CC: CCL, CP, CCEC, CPSAA y CC.		CE: 1; 1, 2, 3; 3, 4 y 5.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos espaciales: derecha e izquierda. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Se desplaza a la derecha y a la izquierda a partir de indicaciones.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproducción de figuras a partir de representaciones gráficas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduce figuras a partir de representaciones gráficas, utilizando el propio cuerpo.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los ríos. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de los animales y plantas de río.</li> <li>Realiza acciones para cuidar el río.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>La sequía. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica qué es la sequía.</li> <li>Propone medidas para evitar la sequía</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Unidades de medida no convencionales. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza mediciones utilizando palos, cuantificando cuántos se necesitan.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogos en situaciones cotidianas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa activamente en diálogos sobre situaciones cotidianas en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las consonantes p, d y t. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Traza las consonantes p, d y t.</li> <li>Asocia los fonemas /p/, /d/ y /t/ con sus grafemas.</li> <li>Escribe y lee palabras con las letras p d y t</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Creaciones artísticas con distintas texturas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza materiales para crear texturas.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 1.1; 1.3, 1.4, 2.1, 3.1; 3.4, 4.1, 4.4 y 5.2.			

Proyecto: Costa marina		Unidad 9: Mar adentro	
Situación de aprendizaje: Nos decidimos a surcar los mares para encontrar <i>Luigi</i> . Durante la travesía tendremos que dar respuesta a varios retos.			
Temporalización: 01/03-15/03		N.º. de sesiones: 9	
<p style="text-align: center;"><b>ODU:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las características del mar.</li> <li>• Realizar composiciones geométricas.</li> <li>• Reconocer consonantes.</li> <li>• Aprender a reciclar.</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b>OE:</b></p> 2,6,8 y 9.	<p style="text-align: center;"><b>OP:</b></p> a, b, e, f, i y j.
CC: CMCTI, CCL, CC Y CPSAA		CE: 4; 1 y 2; 3 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias de resolución de conflictos. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza la estrategia <i>oreja, boca</i> para resolver conflictos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades de convivencia. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeta el turno de palabra.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El mar. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las características del mar.</li> <li>• Ubica en el mapa de España algunos mares.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reciclaje de elementos. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica cada contenedor con su desecho.</li> <li>• Introduce cada desecho en el contenedor correspondiente.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcciones geométricas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye formas geométricas básicas con el geoplano.</li> <li>• Asocia elementos del mar con formas geométricas.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las consonantes n, f y b. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traza las consonantes n, f y b.</li> <li>• Asocia los fonemas /n/, /f/ y /b/ con sus grafemas.</li> <li>• Discrimina auditivamente los fonemas conocidos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de oraciones imperativas. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las oraciones imperativas para dar órdenes en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de duración y velocidad. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia los desplazamientos de mayor velocidad con los de menor duración.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 4.3 y 4.4; 1.1, 2.1; 3.2,3.6, 4.1 y 4.4.			

Proyecto: Costa marina	Unidad 10: Gran cascada	
Situación de aprendizaje: Encontramos una botella con un mapa dentro. En él, se revela el lugar exacto donde se encuentra <i>Luigi</i> . Es necesario interpretarlo para llegar hasta <i>Luigi</i> .		
Temporalización: 16/03-30/03	N.º. de sesiones: 8	
<p><b>OD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer palabras conocidas.</li> <li>• Ajustar el tono y la postura a las demandas del entorno.</li> <li>• Conocer el concepto de mitad.</li> <li>• Identificar accidentes geográficos.</li> </ul>	<p><b>OE:</b></p> <p>1, 2, 7, 8 y 9.</p>	<p><b>OP:</b></p> <p>a, b, c, f, g y h.</p>
CC: CCL, CP, CMCTI y CCEC.	CE: 1; 1 y 2; 3 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relajación por imágenes del medio marino. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mantiene tumbado durante la realización de actividades de relajación.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de desplazamientos complejos. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desplaza en cuadrupedia hacia atrás.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accidentes geográficos. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara un río, el mar y una cascada.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificación de elementos en función de dos criterios. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupa objetos en función de su tamaño y grosor.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El concepto de mitad. (S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia el concepto de mitad con su dibujo.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al método científico. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enuncia hipótesis en contextos científicos.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de palabras conocidas. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee palabras conocidas en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escritura de palabras conocidas. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribe palabras conocidas en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del lenguaje no verbal. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comunica a través de gestos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representaciones plásticas de la figura humana. (SH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja la figura humana con sus partes diferenciadas.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 1.1; 1.1, 1.2, 2.5; 3.4, 4.1 y 4.4.		

Proyecto: El cielo		Unidad 11: Cogemos impulso	
Situación de aprendizaje: <i>Peach</i> se encuentra perdida en alguna parte del cielo. Nos informamos sobre todos sus elementos para encontrarla.			
Temporalización: 11/04-24/04		N.º. de sesiones: 8	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de los elementos del cielo.</li> <li>Iniciarse en el conteo de sílabas.</li> <li>Realizar restas de elementos.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1,2, 7 8 y 9.	<b>OP:</b> 1, 2, f, g y h.
CC: CCL, CMCTI y CCEC.		CE: 1; 1 y 2; 3 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos espaciales: alrededor y entre. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Se posiciona alrededor y entre elementos en el espacio.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de saltos a la pata coja. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Salta a la pata coja siguiendo el ritmo.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de los animales voladores. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los animales que vuelan.</li> <li>Nombra las partes de un animal volador.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Introducción a las restas de elementos. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica la refleta que falta para completar una mayor.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasificaciones de elementos atendiendo a las texturas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Agrupar elementos en función de las texturas suave, áspero y rugoso.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>La consonante g. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Traza la consonante g</li> <li>Asocia el fonema /g/ con su grafema.</li> <li>Discrimina auditivamente el fonema /g/.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis silábico de palabras. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Segmenta una palabra en sílabas.</li> <li>Cuenta las sílabas de una palabra.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos paratextuales del texto. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en conversaciones sobre los elementos paratextuales.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Posibilidades sonoras del cuerpo. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el cuerpo para crear ritmos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los colores primarios. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza dibujos utilizando los colores primarios.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 1.1 y 1.2; 1.1, 1.3, 2.1; 3.7,4.1 y 4.4.			

Proyecto: El cielo		Unidad 12: Nubes y claros	
Situación de aprendizaje: ¡Llueve mucho! ¿Tendrá algo que ver este hecho con la desaparición de <i>Peach</i> ? Quizás las nubes saben algo... ¡Vamos a descubrirlo!			
Temporalización: 25/04-10/05		N.º de sesiones: 10	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Afianzar el control postural.</li> <li>Conocer distintos fenómenos atmosféricos.</li> <li>Comprender el ciclo del agua.</li> <li>Introducirse en la estadística.</li> </ul>		<b>OE:</b> 1, 2, 5, 8 y 9.	<b>OP:</b> b, c, d, f y g.
CC: CCL, CP, CMCTI y CPSAA.		CE: 2,3; 1,2 y 3; 1, 4 y 5.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquisición de autonomía en actividades cotidianas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordena la biblioteca de aula.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Control de la frustración. (SS)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Finaliza las tareas.</li> <li>Realiza varios intentos de una misma actividad.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento de fenómenos atmosféricos: las precipitaciones. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencia la lluvia, la nieve y el granizo.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de gráficos de barras con materiales manipulativos. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en la creación de gráficos de barras.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las estaciones. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Coloca en el calendario las estaciones.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>El ciclo del agua. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordena secuencias del ciclo de agua.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>La consonante j. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Traza la consonante j.</li> <li>Asocia el fonema /j/ con su grafema.</li> <li>Discrimina auditivamente el fonema /j/.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Poemas sobre las estaciones. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recita poemas sobre las estaciones en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>El ritmo binario. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza su propio cuerpo para representar ritmos binarios.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de musicogramas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un musicograma.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 2.1 y 3.1; 1.1, 1.2, 1.4, 2.2,2.5, 3.3; 1.3, 4.3, 4.4 y 5.4.			

Proyecto: El cielo		Unidad 13: Camino arcoíris	
Situación de aprendizaje: Ha parado de llover y ha salido un precioso arcoíris. ¿Significará eso que la princesa <i>Peach</i> está cerca? ¡Descubramoslo!			
Temporalización: 11/05-25/05		N.º. de sesiones: 9	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y gestionar las emociones propias.</li> <li>• Afianzar habilidades motrices de locomoción.</li> <li>• Reconocer consonantes.</li> <li>• Participar en experiencias científicas.</li> </ul>		<b>OE:</b> 2,3,5, 7 y 9.	<b>OP:</b> b, d, e, f y h.
CC: CCL, CMCTI, CCEC y CPSAA		CE: 1 y 2; 1,2; 1,3 4 y 5.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
• Realización de saltos con desplazamiento. (SH)	• Se desplaza saltando.		
• Mantenimiento de la atención en actividades. (SS)	• Atiende a las consignas.		
• Identificación de las emociones. (S)	• Identifica los efectos de las emociones.		
<b>Área 2</b>			
• El arcoíris. (S)	• Ordena los colores del arcoíris.		
• Fases del método científico. (SH)	• Elabora hipótesis sobre experimentos. • Elabora conclusiones sobre experimentos.		
• Medidas convencionales. (SH)	• Utiliza la regla para medir.		
• Ordenaciones según el tamaño. (SH)	• Ordena elementos en función de su longitud.		
<b>Área 3</b>			
• La consonante c. (S)	• Traza la consonante c. • Asocia el fonema /c/ con su grafema. • Discrimina auditivamente el fonema /c/.		
• Escucha de narraciones sobre el arcoíris. (SS)	• Responde a preguntas sobre narraciones en español y en inglés.		
• La mezcla de los colores primarios. (S)	• Realiza dibujos con colores secundarios.		
• Secuencias rítmicas. (SH)	• Reproduce secuencias rítmicas. • Construye secuencias rítmicas.		
Criterios de evaluación: 1.1 y 2.1; 1.1, 1.4, 2.6; 1.1, 3.4, 4.4 y 5.3.			

Proyecto: El cielo		Unidad 14: Destellos y estrellas	
Situación de aprendizaje: Recibimos un mapa de varias constelaciones. ¿Será ese el camino para llegar hasta <i>Peach</i> ?			
Temporalización: 29/05-08/06		N.º. de sesiones: 8	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar elementos del Universo.</li> <li>Reconocer consonantes</li> <li>Usar herramientas tecnológicas para la creación de recursos.</li> <li>Componer y descomponer cantidades de elementos.</li> </ul>		<b>OE:</b> 2, 6, 8 y 9.	<b>OP:</b> a, e, f, g y h.
CC: CCL, CMCTI, CCEC, CD y CC.		CE: 4; 1 y 2; 3 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades de convivencia. (SS)</li> <li>Respeto por las reglas del juego. (SS)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparte materiales.</li> <li>Sigue las reglas del juego cooperativo.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos del Universo. (S)</li> <li>La línea curva y recta. (S)</li> <li>Composición y descomposición numérica. (SH)</li> <li>Categorizaciones de elementos. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciona los elementos del Universo con sus imágenes.</li> <li>Reproduce constelaciones con el geoplano.</li> <li>Encuentra objetos reales con líneas curvas y rectas.</li> <li>Descompone números utilizando regletas.</li> <li>Enuncia el criterio de agrupación de distintas categorizaciones.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>La consonante q. (S)</li> <li>La línea como elemento plástico. (SH)</li> <li>Uso adecuado de herramientas tecnológicas para componer ritmos. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Traza la consonante q.</li> <li>Asocia el fonema /q/ con su grafema.</li> <li>Discrimina auditivamente el fonema /q/.</li> <li>Realiza dibujos con líneas curvas y rectas.</li> <li>Compone ritmos utilizando <i>Chrome Music Lab</i>.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 4.1 y 4.3; 1.1, 2.1 y 2.5; 3.4, 3.7 y 4.4.			



Proyecto: El cielo		Unidad 15: Gran planeta	
Situación de aprendizaje: Recibimos una llamada de <i>Peach</i> en la que nos da pistas sobre el lugar donde se encuentra.			
Temporalización: 09/06/22/06		N.º. de sesiones: 8	
<b>ODU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar cuerpos geométricos.</li> <li>Desarrollar autonomía en actividades cotidianas.</li> <li>Reconocer consonantes</li> </ul>		<b>OE:</b> 2,4, 6, 8 y 9.	<b>OP:</b> b, e, g, h y j.
CC: CCL, CP, CMCTI, CCEC y CC.		CE: 3; 1, 2; 1,2,3 y 4.	
<u>Contenidos, destrezas y actitudes</u>		<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	
<b>Área 1</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Autonomía en actividades de limpieza. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Limpia el aula al finalizar una actividad.</li> </ul>	
<b>Área 2</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los planetas del Sistema Solar. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombra los planetas del sistema Solar.</li> <li>Ordena los planetas en el Sistema Solar.</li> <li>Asocia a cada planeta con un color.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de volumen. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprueba la capacidad de diversos envases.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Figuras planas. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce el nombre de algunas figuras planas.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuerpos geométricos. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencia los cuerpos geométricos redondos y no redondos.</li> </ul>	
<b>Área 3</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>La consonante z. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Traza la consonante z.</li> <li>Asocia el fonema /z/ con su grafema.</li> <li>Discrimina auditivamente el fonema /z/.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura de palabras conocidas. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Lee palabras conocidas en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Vocabulario sobre el espacio. (S)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza vocabulario del espacio.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Intercambios comunicativos. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en conversaciones en español y en inglés.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Representaciones artísticas en tres dimensiones. (SH)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modela un planeta con arcilla.</li> </ul>	
Criterios de evaluación: 3.1; 1.1, 2.1; 1.2, 1.3, 2.1, 3.1, 3.4 y 4.4.			

## **7. METODOLOGÍA**

De acuerdo con De la Herrán y Paredes (2010), la metodología se relaciona con los recursos, métodos y técnicas que el docente emplea para enseñar. Es por ello, que la metodología se encuentra íntimamente relacionada con los objetivos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, el Real Decreto 95/2022 otorga a la metodología utilizada en la etapa de Educación Infantil un carácter de flexibilidad y autonomía. De hecho, la inclusión de situaciones de aprendizaje favorece que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, lo que sin duda, es generador de cambios en la metodología empleada.

Si bien la programación didáctica anual se fundamenta en la metodología de trabajo por proyectos, es cierto que a esta le complementan muchas otras tales como el trabajo por rincones, las rutinas de pensamiento o la inclusión de distintos tipos de actividades. A continuación, se detallan todas ellas.

### **Trabajo por proyectos**

La metodología correspondiente con el trabajo por proyectos se basa en la utilización de un reto o problemática inicial como motor de las actividades de aprendizaje y para la creación de un producto final, siempre en consonancia con el reto principal (Pitluk, 2007).

Esta programación sigue el hilo conductor de los mundos de Mario Bros y, por tanto, los tres proyectos elaborados presentan como reto inicial la búsqueda de unos de los personajes del videojuego (*Toad, Luigi y Peach*). Sin embargo, a lo largo de las quince unidades didácticas aparecen otras problemáticas que permiten mantener la motivación y el interés de los alumnos, así como dar forma a las distintas situaciones de aprendizaje planteadas. A continuación, se presentan los tres productos finales de cada uno de los tres proyectos.

### **Trabajo por rincones**

La metodología correspondiente con el trabajo por rincones se fundamenta en un trabajo simultáneo de temática variable en el que los alumnos, divididos en grupos, realizan actividades diferentes. De esta manera, es posible que todos los rincones trabajen sobre una destreza concreta como por ejemplo, la motricidad fina o el pensamiento matemático o que, por el contrario, cada uno se centre en una habilidad específica. Por lo tanto, esta metodología implica una

organización espacial y de recursos que permita el trabajo autónomo de los alumnos.

El horario escolar plantea tres días de trabajo de rincones. De esta manera, se constituirán cuatro rincones, atendiendo cada uno de ellos a una destreza específica.

Rincón de pensamiento matemático: Este rincón tiene como objetivo la adquisición de habilidades lógico-matemáticas. Para ello, se utilizarán recursos manipulativos como el tangram, las regletas, el ábaco, los policubos y demás materiales que permitan trabajar la representación y la transformación numérica.

Rincón de lectoescritura: Este rincón tiene como principal objetivo que los alumnos adquieran de manera progresiva las habilidades lectoescritoras. Para ello, un trabajo especializado sobre la conciencia fonológica se convertirá en el principal eje de actuación. Así, se plantearán actividades relacionadas con las letras y las palabras.

Rincón de motricidad fina: Este rincón tiene como principal objetivo el trabajo sobre la motricidad fina de los alumnos, lo que repercute en su capacidad lectoescritora. De esta manera, se incluirán pequeñas tareas motrices que supongan colocar, ensartar, anudar...

Rincón de juego: Este rincón tiene como principal objetivo la adquisición y desarrollo del juego simbólico. En él, los alumnos podrán jugar de manera libre, si bien es posible introducir consignas por parte del profesorado relacionadas con el tipo de juego o con la modalidad.

### **Trabajo cooperativo**

La metodología correspondiente con el trabajo cooperativo se basa en la creación de pequeños grupos heterogéneos que comparten responsabilidad. De hecho, entre los integrantes de un mismo equipo existe una interdependencia positiva, lo que favorece que todos ellos trabajen para lograr un objetivo compartido. Esta metodología se presta a ser utilizada en una gran variedad de actividades, siendo especialmente beneficiosa en aquellas relacionadas con la investigación, la elaboración de un producto final o incluso para la realización de

un experimento científico. De hecho, de acuerdo con Robles (2015), el trabajo cooperativo genera actitudes positivas a la vez que incide sobre el rendimiento, el lenguaje y las dimensiones inter e intrapersonales.

### **Rutinas de pensamiento**

Esta metodología se basa en la utilización de patrones que permiten generar pensamientos, razonar y establecer conexiones entre conceptos (Perkins, 2008). Las rutinas de pensamiento resultan beneficiosas para iniciar un proyecto dado que generan preguntas e intereses específicos. Asimismo, pueden ser utilizados como medio para dar respuestas—incluso de corte creativo— a cuestiones relacionadas con el proyecto.

### **Actividades multisensoriales**

La etapa de Educación Infantil se caracteriza por ser muy manipulativa. De hecho, en el Decreto 6/2022 el término «manipulación sensorial» aparece en innumerables ocasiones, constituyendo un eje de trabajo fundamental en dicha etapa educativa. Este hecho favorece la inclusión de actividades basadas en crear, manipular y comprobar, utilizando la propia experiencia como medio de aprendizaje. De forma paralela, es importante destacar la realización de asambleas al comienzo de la jornada escolar. En ellas, los alumnos podrán compartir experiencias y anécdotas de forma libre o guiada por el docente, quien podrá realizar preguntas. Asimismo, estas asambleas podrán ser utilizadas para introducir elementos motivadores relacionados con el proyecto que se esté realizando. Al finalizar la asamblea, se trabajarán los *bits* de inteligencia, que irán en consonancia con el proyecto que se esté elaborando, así como las praxias faciales para producir una mejora sobre el lenguaje oral de los alumnos.

## 8. EVALUACIÓN

Siguiendo el planteamiento educativo de Domínguez (2013), la evaluación se equipara con un progreso o perfeccionamiento de las habilidades y destrezas. Así pues, la evaluación se enraíza en el proceso de enseñanza y aprendizaje y en todas aquellas actividades que lo fundamentan. De esta manera, una evaluación formativa y globalizada que permita recabar datos y tomar decisiones de forma inmediata se convierte en un aspecto fundamental.

La evaluación se produce en tres momentos: antes, durante y después. Así, es posible concebir una evaluación inicial en forma de rutinas de pensamiento o de lluvia de ideas. Estas actividades iniciales permiten al docente detectar conocimientos previos y adecuar el proyecto a los intereses y saberes de los alumnos.

De forma posterior, es necesario destacar una evaluación a lo largo de la realización de todo el proyecto. Esta se caracteriza por la observación, método muy utilizado en Infantil, que permite recoger información acerca del desempeño global de los alumnos. Así, el docente llevará una observación sistemática de todos los alumnos en las distintas actividades, aportando *feedback* inmediato con el fin de modificar su conducta.

Finalmente, es fundamental llevar a cabo una evaluación final centrada en el grado de desempeño de los alumnos una vez las tareas se han completado. Por ello, esta evaluación se centra principalmente en los resultados obtenidos al finalizar una actividad concreta. Dada la naturaleza de este tipo de evaluación, las técnicas utilizadas son rúbricas, listas de control o dianas.

Merece especial mención la autoevaluación y coevaluación de los alumnos. De hecho, ambas son generadoras de aprendizajes puesto que desencadenan en el alumno procesos relacionados con la reflexión y el autoconocimiento. Por ello, establecer momentos en los que los alumnos puedan realizar una introspección acerca de sus aprendizajes se convierte en un aspecto esencial. Asimismo, es importante hacer partícipes a los alumnos, no solo de sus propios procesos evaluadores, sino también de los de sus compañeros. Así, crear espacios donde puedan reflexionar acerca de los distintos elementos que configuran el trabajo

cooperativo es fundamental para establecer las bases, desde edades tempranas, de la interdependencia positiva inherente a esta forma de trabajo. Las técnicas utilizadas para la autoevaluación y coevaluación de los alumnos se materializan en forma de listas de control o fichas con imágenes que colorear, rodear o señalar.

Todos los instrumentos de evaluación mencionados hasta el momento suponen ejemplos que pueden ser sustituidos por otras técnicas. Ello dependerá de la tipología de la actividad o de los objetivos que se persigan. Así, se podrán introducir cambios tanto en las herramientas como en los criterios seleccionados. Cabe mencionar que en la etapa de Educación Infantil la evaluación es cualitativa, estableciendo los indicadores «iniciado, en desarrollo y adquirido». De esta manera, la evaluación se concibe como una evolución y no como una mera calificación.

Paralelamente, resulta indispensable mencionar la autoevaluación docente como una herramienta necesaria en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De hecho, la autoevaluación del maestro permite reflexionar sobre lo enseñado y lo aprendido para introducir cambios en la programación que favorezcan la máxima consecución de los objetivos planteados.

Asimismo, los docentes y los alumnos no serán los únicos agentes presentes en la evaluación, puesto que las familias también jugarán un papel esencial. De hecho, a través de las entrevistas realizadas a lo largo de los tres trimestres, es posible recabar información que enriquece el proceso evaluador. Además, el trabajo conjunto entre familias y profesorado permite aunar esfuerzos para construir un camino entre familia y escuela.

Finalmente, cabe mencionar que la evaluación en esta programación didáctica se está basada en los criterios de evaluación del Decreto 6/22 a los que se hace referencia en cada una de las unidades didácticas y que se encuentran en el [anexo III](#).

## 9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad tienen el objetivo de dar respuesta de manera adecuada a las necesidades educativas del alumnado a la vez que permiten la consecución de los objetivos de cada etapa educativa. De acuerdo con el Decreto 6/22, el tratamiento de las diferencias individuales deberá asegurar la equidad e inclusión educativa. De esta manera, se hace necesaria una detección de las necesidades y su adecuación a las tareas escolares. En este contexto, el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) creado en el año 2011 adquiere importancia pues es lo que permite eliminar barreras y flexibilizar el currículo. De hecho, de acuerdo con autores como Pastor (2012) este enfoque educativo permite una educación de calidad sin obstáculos, de tal manera que el aprendizaje de todos los alumnos quede garantizado.

A continuación, se presentan los tres principios generales del DUA.

- Proporcionar diversas formas de representación de los contenidos: Este principio implica tener en cuenta los distintos estilos de aprendizaje para ajustar la forma en la que los alumnos acceden a la información. De esta manera, el docente presentará los contenidos haciendo uso de distintos canales (auditivo, kinestésico, visual, verbal, no verbal...) con el fin de que el acceso a la información carezca de barreras.
- Proporcionar diversas formas de expresión de los contenidos: Este principio permite que los alumnos respondan de manera personalizada a las tareas. Así, el docente ofrecerá a los alumnos distintas maneras de trabajar con los contenidos y presentarlos, modificando la evaluación de estos. De esta manera, las actividades son variadas y ajustadas a cada alumno, pudiendo tener cada una de ellas unos objetivos diferentes.
- Proporcionar diversas formas de implicación del alumnado: Este principio se relaciona con el nivel de interés y de motivación de los alumnos. Por ello, se encuentra ligado a las situaciones de aprendizaje y a todas aquellas actividades que utilice el docente para atraer la atención de los alumnos, favoreciendo en última instancia su autonomía y perseverancia.

El aula para la que se dirige esta programación está compuesta por diecisiete alumnos que presentan distintas capacidades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje. Esto contempla diferentes formas de aprender y por tanto, genera la necesidad de personalizar el proceso de enseñanza.

Los alumnos tienen buen comportamiento y se adaptan a las rutinas e instrucciones del aula. De esta manera, el grupo muestra interés por las actividades y es muy participativo en las asambleas, aportando información valiosa en los intercambios comunicativos. En general, los alumnos tienen un nivel expresivo de la lengua adecuado. Sin embargo, hay dos casos en los que se requiere un apoyo especializado en este ámbito. El primero de ellos responde a un alumno de origen japonés con dificultades en la lengua vehicular. Si bien se ha observado que tiene un nivel comprensivo adecuado, en el ámbito expresivo se encuentra más limitado, presentando dificultades para interactuar y, por tanto, generando problemas en la relación con sus iguales. Por otro lado, encontramos a una alumna con un trastorno fonológico que la conduce a pronunciar múltiples fonemas de manera incorrecta debido a la omisión y sustitución, especialmente de los fonemas /r/, /s/ y //l/. Esta situación provoca mucha frustración a la hora de comunicarse que le lleva a desarrollar una indefensión aprendida.

En cuanto al aprendizaje de la lectoescritura y de las habilidades lógico-matemáticas, es un grupo con mucha variabilidad. De esta manera, hay alumnos que leen y escriben con mucha facilidad, mientras que otros presentan mayores dificultades. Lo mismo ocurre con los conceptos matemáticos, habiendo diferencias en la adquisición del pensamiento abstracto. En general, es un grupo tranquilo que tiene gran capacidad atencional y memorística. No obstante, uno de los alumnos necesita mucho movimiento y tiene grandes dificultades para mantener la atención, incluso durante actividades lúdicas y de distensión como puede ser la lectura de un cuento o el visionado de una película. Esta situación abre la posibilidad futura de que pueda ser diagnosticado con un Trastorno de Déficit por Atención e Hiperactividad (TDAH).

Dadas las necesidades observadas y tomando como referencia el marco del DUA, se pretende atender a la diversidad a través de las siguientes medidas:



- Principio de representación: Se contempla el uso de diversas formas de presentación de los contenidos (imágenes, pictogramas, palabras, dibujos, cuentos, audios, canciones, objetos reales...), así como la integración de carteles en distintos idiomas (castellano, inglés, japonés...). Asimismo, se crearán carteles y fichas coloridas para el alumnado, cuidando el diseño y simplificando las ideas con el fin de no sobrecargar. También se proporcionarán instrucciones claras, concisas y secuenciadas que favorezcan la autorregulación en los alumnos.

Todas estas medidas de carácter general beneficiarán a todos los alumnos del grupo, si bien supondrán un mayor apoyo para el alumno de origen japonés, así como para el alumno más agitado. En ambos casos, las instrucciones secuenciadas y los recursos visuales serán verdaderos apoyos para llevar a cabo las tareas de manera satisfactoria.

- Principio de expresión: Se contempla la inclusión de diversas formas para que los alumnos comuniquen lo aprendido (señalado, con el cuerpo, dibujos, pizarras, oral, escrito...), lo presenten al grupo (presentaciones orales, productos finales...) y lo evalúen (autoevaluaciones y coevaluaciones). Además, el docente aumentará los tiempos de respuesta que favorecerán la participación de todos los alumnos y eliminarán las barreras de comunicación.

Todas estas medidas de carácter general favorecerán el aprendizaje de todos los alumnos, aunque supondrán un mayor apoyo para aquellos con déficits en la expresión. Tanto el alumno japonés como la alumna con dislalia podrán participar activamente en las actividades lo que favorecerá su inclusión en el grupo a la vez que aportará confianza y una mayor autoestima.

- Principio de implicación: Se contempla la utilización de retos y de situaciones de aprendizaje conectadas con los intereses y saberes previos de los alumnos. Así, se establecen momentos donde los alumnos puedan escoger la tipología de actividad y la forma de agrupación. También se proporcionará feedback constructivo en el marco de una

evaluación formativa que generará experiencias agradables en los alumnos.

De nuevo, estas medidas de carácter general permitirán el aprendizaje de todos los alumnos. No obstante, aquel con dificultades atencionales se verá más motivado e implicado en las tareas, puesto que podrá desarrollar su autonomía y recibir de manera sistemática feedback que le oriente sobre su desempeño, poniendo en marcha estrategias de autorregulación.

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

La presente programación se vincula al desarrollo de los planes de centro como el Plan de Lengua inglesa, el Plan de ciudadanía y el Plan de competencia digital. A su vez, estos se relacionan con competencias que la ley vigente establece como clave. Asimismo, se ha querido incluir un cuarto ámbito relacionado con el cuidado del medio ambiente. Así, esta programación contribuye al Plan de Sostenibilidad.

- **Plan de Lengua Inglesa**

El centro cuenta con un plan destinado al aprendizaje de la primera lengua extranjera muy extenso que cuenta con numerosos profesionales (especialistas de inglés y auxiliares de conversación nativos) que trabajan cooperativamente para lograr los objetivos de aprendizaje planteados. En la etapa de Educación Infantil hay una hora de inglés a la semana junto con dos horas en las que apoya el auxiliar de conversación nativo. En las horas destinadas a la primera lengua extranjera se trabajarán contenidos propios del proyecto de forma que haya continuidad y coherencia entre el proyecto y el resto de las áreas. Además, gracias a esta interdisciplinariedad será posible elaborar actividades conjuntas entre los distintos profesionales lo que aportará una mayor significatividad.

En cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje en lengua inglesa cabe mencionar el uso de *flashcards*, canciones, cuentos y composiciones tales como poemas o adivinanzas. Asimismo, todos los recursos se enriquecen con el uso de las TIC que actúan como nexo entre los alumnos y la lengua inglesa. Durante la etapa de Educación Infantil se persigue que los alumnos se familiaricen con intercambios comunicativos sencillos y que sean capaces de participar en ellos utilizando el vocabulario y la pronunciación adecuada. Además, se busca que haya un acercamiento a la literatura inglesa mediante el uso de obras literarias infantiles.

A partir de estas actividades y mediante el uso de metodologías activas, se favorece que los alumnos aprendan a convivir con una lengua diferente a la materna que irá adquiriendo mayor peso en etapas educativas superiores.

- **Plan de Ciudadanía**

La escuela supone un gran agente de socialización en el que el niño adquiere patrones de comportamiento y asimila normas y hábitos sociales. De esta manera, la escuela se convierte en el escenario en el que los alumnos intercambian información, experimentan y se relacionan.

La programación elaborada se inserta en el plan de ciudadanía puesto que persigue trabajar saberes como el trabajo en equipo, el compromiso o el respeto por los demás y el medio. Así, a partir de las distintas situaciones de aprendizaje planteadas se pretende que los alumnos desarrollen comportamientos y actitudes compatibles con la vida en sociedad. Así, se propondrán actividades y juegos donde el objetivo final sea que los alumnos adquieran habilidades sociales y de convivencia. Ejemplo de ello son los juegos de mesa, las actividades cooperativas o los retos colectivos en los que los alumnos, asumiendo un rol específico, deben comunicarse, ponerse de acuerdo y compartir para lograr un objetivo común. Sin embargo, gran parte de estos contenidos se trabajan —y se refuerzan— de manera transversal puesto que son muchos los momentos cotidianos (en el patio, en la clase, en el comedor...) que el docente deberá aprovechar para trabajar la ciudadanía. Asimismo, es primordial abordar estos saberes desde edades tempranas dado que suponen la base de muchos otros y favorecen que conductas discriminatorias e irrespetuosas no tengan cabida en el aula.

- **Plan de Competencia Digital**

Vivimos en una sociedad interconectada en la que las tecnologías desempeñan un papel esencial. Por ello, es necesario trabajar con distintas herramientas tecnológicas desde las primeras etapas educativas con el fin de favorecer un uso responsable y seguro que dará cabida a desarrollar el pensamiento crítico en el futuro.

La programación desarrollada propone el uso de aplicaciones y dispositivos electrónicos (*Chrome Music Lab*, tablets, ordenador, altavoces, *Oxford Premium*, *Loopimal*...) que actuarán a la vez como fin y medio de aprendizaje. De esta manera, los distintos recursos supondrán una vía más de adquisición de

contenidos que será utilizada para potenciar y practicar los conceptos trabajados. Cabe mencionar que el contexto en el que se ponen en marcha los distintos dispositivos y aplicaciones es siempre aquel relacionado con el juego y por tanto, es generador de disfrute y de sensaciones positivas en los alumnos.

Por una parte, el profesorado recibirá una formación adecuada que los capacitará para utilizar y evaluar distintas herramientas tecnológicas. Así, el equipo docente podrá sacar el máximo partido de la tecnología y utilizarla para enseñar, planificar e incluso, evaluar a sus alumnos. Por otra parte, el centro educativo cuenta con la participación de las familias a través de la plataforma *Alexia*. Esta herramienta favorece la participación familiar en el seno escolar a la vez que genera un espacio donde la familia se puede comunicar con el profesorado. Asimismo, se utilizará la plataforma para añadir recursos complementarios y materiales didácticos para trabajar en familia.

- **Plan de Sostenibilidad**

La sociedad actual presenta numerosos retos entre los que encontramos aquellos relacionados con la sostenibilidad y el cuidado del planeta. Esto hace que desde los centros educativos cada vez sean más las propuestas relacionadas con el medio ambiente con la intención de desarrollar actitudes que apunten hacia un cuidado de este.

La programación elaborada contiene retos y contenidos relacionados con la concienciación y el cuidado de los distintos hábitats. Esto implica adquirir comportamientos y actitudes respetuosas con los animales y demás seres vivos que componen los escenarios naturales como el mar, la tierra o el aire. De hecho, los tres proyectos anuales están íntimamente relacionados con la naturaleza y con todos aquellos elementos que nos encontramos en ella.

De este modo, se introducirán juegos, dinámicas y actividades en las que los alumnos deban pensar y actuar para evitar y solucionar catástrofes producidas en el medio ambiente, especialmente en el ecosistema marino. Asimismo, durante el curso escolar, se favorecerá que los niños asimilen actitudes relacionadas con el ahorro energético, realizando actividades guiadas por el docente mediante modelado.

## 11. CONCLUSIONES

Con este Trabajo de Fin de Grado pongo broche final a una de las etapas más importantes de mi vida. Me emociona echar la vista atrás y ver, cada vez con mayor perspectiva, todo lo que he aprendido a lo largo de los últimos cinco años.

Sin duda, la mayor parte de estos aprendizajes son fruto de centenares de horas de prácticas en distintos centros educativos, aunque también tengo mucho que agradecer a los profesores de la Universidad Pontificia Comillas. Sin ellos, este camino no hubiera sido posible.

Ser maestra siempre ha sido mi sueño y ahora, que lo estoy rozando con las yemas de mis dedos, reafirmo mi gran vocación por la enseñanza. No me imagino en ningún otro lugar que no sea un aula ni trabajar con otros que no sean los niños y las niñas.

Haber escogido una programación en Educación Infantil no es un hecho fortuito ni azaroso, sino una decisión premeditada que ha resultado en un reto personal. De hecho, me parecía interesante y también beneficioso hacer coincidir mis primeras prácticas intensivas de Educación Infantil con la realización de una programación enmarcada en esta etapa educativa. Por ello, ha sido un proceso de lo más enriquecedor, desafiante y creativo. De esta manera, durante la elaboración de la programación he recuperado contenidos ya cursados en asignaturas como *Currículo y didáctica en Educación Infantil* y *Desarrollo del pensamiento matemático y su didáctica*, lo que ha favorecido una reflexión constante acerca de todos los elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje. Así, el presente trabajo me ha permitido pensar sobre la complicada y emocionante tarea de enseñar y, sobre todo, de aprender.

He de admitir que elaborar una programación anual no ha sido tarea sencilla puesto que ha requerido grandes dosis de imaginación para adecuar los contenidos, competencias y criterios y así crear actividades dentro de un hilo conductor adecuado. A todo ello, se le ha añadido la tarea de crear materiales y adaptarlos a las necesidades del alumnado.

Para ello es necesario ponerse en la piel de los discentes—quizás evocando parte de nuestra infancia— y recordar lo que nos atraía cuando nosotros hace años ocupábamos su lugar en las aulas. Por lo tanto, se trata de un proceso

donde lo académico y personal se dan la mano para construir desde el saber y el querer algo que durante un curso escolar genere interés, emoción y, en última instancia, aprendizajes. Así, el hilo conductor escogido ha permitido establecer conexiones con mi niñez y hacerme preguntas como: «¿Qué retos me apasionarían?», «¿Qué personajes me gustaría conocer?» o «¿Qué lugares querría visitar?». A partir de estas cuestiones, he podido encontrar en los Mundos de *Mario Bros* la motivación y el entusiasmo por hacer descubrir a los más pequeños muchos de sus secretos. Por lo tanto, la realización de este trabajo está en consonancia con lo que ahora soy, así como con muchos otros aspectos que han configurado mi etapa infantil.

Los contenidos seleccionados han sido escogidos teniendo en cuenta los intereses e inquietudes generales de los alumnos de cinco años. Así, he tratado en todo momento de adaptar las formas de hacer y de pensar de este tipo de alumnado, adecuándome a las necesidades individuales y a la sociedad actual. Posiblemente, este apartado haya sido el de mayor complejidad puesto que, al nunca haber sido maestra de Educación Infantil y al tener recuerdos difusos de esta etapa educativa, ajustarme a los saberes y al nivel competencial de este alumnado ha resultado difícil. Sin embargo, he disfrutado mucho con los momentos de lucidez en los que las conocidas «musas» venían de visita cargadas de actividades atractivas y originales. Sin duda, el proceso creativo del trabajo ha sido objeto de deleite dado que se creaba un espacio donde no había límites ni filtros, si bien algún momento de «miedo al folio en blanco» ha aparecido. Asimismo, la posibilidad de crear materiales tales como el libro de poemas *Naturaversos* o las bolsas sensoriales han sido retos apasionantes que han favorecido una reflexión sobre la unidad didáctica elaborada, generando cambios— o al menos procesos de pensamiento— sobre las actividades propuestas.

Por lo tanto, la elaboración del trabajo ha supuesto un reto a través del cual he descubierto— y revelado— lo mucho que tiene que ofrecer la etapa de Educación Infantil. Por ello, considero que el objetivo marcado ha sido cumplido lo que me hace estar muy orgullosa y satisfecha con el trabajo realizado. De hecho, lo que comenzó siendo un «¿Y si...?» lleno de miedos, inseguridades, aunque también de mucha pasión, ha acabado siendo una gran satisfacción

personal por haberlo logrado. Sin duda, la pasión es un ingrediente clave que hace que los miedos se transformen en valentía y las inseguridades en certezas. En definitiva, y a pesar de las innumerables reformas y constantes cambios legislativos, la educación somos nosotros, los maestros y maestras quienes acompañados por niños y niñas construimos desde las aulas un mundo mejor. De hecho, tomando como referencia el título del libro de Naranjo (2013) los cambios sociales ocurren en el seno de la escuela por lo que *Cambiar la educación para cambiar el mundo* se convierte en algo fundamental.

Hagamos que la pasión que tiñe nuestra vocación nunca desaparezca y que nos impulse a programar desde el saber, el querer y el volver siempre a nuestra infancia, de la que como maestros nunca debemos apartarnos ni olvidar.



## 12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Alba Pastor, C. (2012). *Aportaciones del Diseño Universal para el Aprendizaje y de los materiales digitales en el logro de una enseñanza accesible*, en Navarro, J., Fernández, M<sup>a</sup> T., Soto, F. J. y Tortosa F. (coords.) (2012). *Respuestas flexibles en contextos educativos diversos*. Murcia, Consejería de Educación, Formación y Empleo. <http://diversidad.murciaeduca.es/publicaciones/dea2012/docs/calba.pdf>.
- Alcrudo, P., Alonso, A., Escobar, M., Hoyelos, A. y Medina, A. (2015). *Planteamiento, situación y perspectivas de la educación de 0 a 6 años*. Fantasía.
- Arnaiz, P., Castejón, J.L. y Ruiz, M.S. (2002). Influencia de un programa de desarrollo de habilidades psicolingüísticas en el acceso a la lectoescritura. *Revista de investigación Educativa*, 20(1), 189- 208.
- Casals, E y Defis, O. (1999). *Educación infantil y valores*. Desclée de Brouwer.
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil: Perspectiva constructivista. *Revista Creatividad y Sociedad*, (12), 7-20. <http://creatividadysociedad.com/wp-admin/Art%C3%ADculos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf?t=1576011905>
- De la Herrán, A. y Paredes, J. (coord.) (2010). *Didáctica General. La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Mc Graw-Hill.
- De Moya, M.V. y Rotondaro, F. (2015). La Educación Infantil que queremos: investigaciones y experiencias. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 30(2), 1-9. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v30i2.934>
- Decreto 6/2022, 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, *B.O.C.M.*, núm. 136, de 9 de junio de 2022. <https://www.bocm.es/boletin/CM Orden BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-2.PDF>

- Delors, J. (1996). *La Educación encierra un tesoro*. Ediciones UNESCO.
- Domínguez Chillón, G. (1996). Tratamiento de los valores en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (27),21-33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117914>
- Domínguez Chillón, G. (2013). *Proyectos de trabajo: una escuela diferente*. La muralla.
- Fulghum, R. (2005). *Las cosas importantes las aprendí en el parvulario*. Salvat.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006. De 3 de mayo, de Educación, *BOE*, núm.340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Martín Herrero, M. y Alonso Delgado, S.H. (2011). *El desarrollo socioafectivo. Ciclo formativo: Educación Infantil*. Ministerio de Educación. Gobierno de España.  
<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/vistaPrevia.action?cod=13961&area=E>
- McGroove, S. (2013). Super Mario World-Overworld Theme [canción]. *Super Mario Music*.
- Miyamoto, S. (1983). *Super Mario Bros* [videojuego]. Nintendo. Kioto, Japón.
- Naranjo, C. (2013). *Cambiar la educación para cambiar el mundo*. La llave.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). *La UNESCO avanza: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*.  
[https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/247785sp\\_1\\_1\\_1.compressed.pdf](https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/247785sp_1_1_1.compressed.pdf)
- Organización de Naciones Unidas. (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.  
<https://www.unfpa.org/es/resources/transformar-nuestro-mundo-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible-0>

Pérez, R., Martín, J.P., Molina, N., Rodríguez., Gómez, A., Jiménez, I., Díez, A., Climent, N. y Carrillo, J. (2017). Oportunidades de aprendizaje en contextos de resolución de problemas en Educación Infantil. En Federación Española de Sociedades de Profesores de Matemáticas (Eds.), *Libro de Actas del VIII Congreso Iberoamericano de Educación Matemática*(pp.69-77).

[https://cibem.semrm.com/images/site/LibroActasCIBEM/ComunicacionesLibroActas\\_CB1101-1200.pdf](https://cibem.semrm.com/images/site/LibroActasCIBEM/ComunicacionesLibroActas_CB1101-1200.pdf)

Perkins D. N. (2008). *La escuela inteligente: Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Gedisa.

Piaget, J.e Inhelder, B. (1975). *Psicología del niño*. Ediciones Morata.

Pineault, C. (2002). ¿Por qué la preocupación por los niños menores de 6 años? En Á. Gervilla, M. Barreales y M.C. Moreno (Eds.), *Necesidades educativas de la infancia ante el nuevo milenio* (pp. 317-325). Diputación Provincial de Málaga. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=3622>

Pitluk, L. (2007). *La planificación didáctica en Educación Infantil*. MAD.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, *BOE*, núm. 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>

Recomendación (C) 189/1 del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, C189, de 4 de junio de 2018: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX%3a32018H0604\(01\)&msckid=e39f3111b1e211ec9b9764f01f11414e](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX%3a32018H0604(01)&msckid=e39f3111b1e211ec9b9764f01f11414e)

Robles, L. (2015). El trabajo cooperativo. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 2 (1), 57-66. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4156>

Serna, R.M. (2015). *Diseño, Implementación y Evaluación de un programa de acceso a la lectoescritura para alumnos con graves problemas de lectoescritura*. [Tesis Doctoral, Universidad de Murcia]. DIGITUM. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/47085>

### 13. ANEXOS

#### Anexo I: Autorización de centro

Yo, Pablo Sagastibelza con D.N.I. 07495037-6 director del colegio Bienaventurada Virgen María (irlandesas), ubicado en Calle de la Begonia, 275, Alcobendas.

AUTORIZO:

A Carmen Tortosa de Lucas con D.N.I. 51488400W, estudiante del Doble grado de Educación Primaria e Infantil en la universidad Pontificia Comillas, a citar información relevante del centro educativo para enmarcar el contexto de su Trabajo de Fin de Grado.

Firma del director



(Pablo Sagastibelza)

Sello del centro



Firma de la interesada



(Carmen Tortosa de Lucas)

## Anexo II: Horario escolar



Imagen 1: Calendario escolar 2022-2023. Fuente: Bienaventurada Virgen María (irlandesas).

## Anexo III: Competencias específicas y criterios de evaluación

### Área I. Crecimiento en armonía

SEGUNDO CICLO	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</li> <li>1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.</li> </ol>
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.</li> <li>2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.</li> <li>2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</li> </ol>
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.</li> <li>3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.</li> </ol>
4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.	<ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</li> <li>4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.</li> <li>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.</li> <li>4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, aprendiendo a buscar la verdad, a no mentir, a defender a quien lo necesite y a no tener miedo. Además, proponer alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.</li> <li>4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.</li> </ol>

**Área II. Descubrimiento y exploración del entorno**

SEGUNDO CICLO	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás. 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. 1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas. 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. 1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado.
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 a las situaciones y retos que se plantean.	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. 2.2. Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. 2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen. 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.
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.	3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas. 3.2. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes. 3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico. 3.4. Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural, física y social de la Comunidad de Madrid 3.5. Participar en actividades sociales y culturales de la Comunidad de Madrid y de España.



## Área III. Comunicación y representación de la realidad

SEGUNDO CICLO	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.	1.1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad. 1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. 1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas. 1.4. Interactuar con distintos medios digitales.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.	2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás. 2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable. 2.3. Mostrar interés por conocer y comprender mensajes muy sencillos en lengua extranjera relacionados con rutinas y situaciones cotidianas.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente. 3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza. 3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. 3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas. 3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa. 3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones. 3.8. Adquirir y utilizar, de manera gradual y acorde al nivel madurativo, vocabulario y expresiones sencillas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones habituales de comunicación.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.	4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa. 4.2. Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en cualquier tipo de textos. 4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute. 4.4. Mostrar interés por participar en actividades que favorezcan la iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.
5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.	5.1. Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno. 5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera iniciándose en el uso de normas socialmente establecidas para comenzar, mantener y terminar una conversación relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas. 5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario. 5.4. Mostrar una actitud positiva durante la aproximación a textos literarios en lengua extranjera tales como cuentos, pequeños poemas, leyendas... 5.5. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo. 5.6. Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.

#### Anexo IV: Unidad didáctica 5: Gran montaña

- **Contextualización de la unidad didáctica**

La unidad didáctica que se presenta recibe el nombre de *Gran montaña* y es la última unidad del primer proyecto del curso titulado *Los mundos de tierra*. Por ello, se desarrollará durante tres semanas (12/12-22/12) y contará con ocho sesiones.

Los tres proyectos están relacionados con la desaparición de los amigos de Mario Bros. En concreto, el primer proyecto tiene como personaje principal a *Toad*, a quien los alumnos y alumnas deben encontrar. Así, la unidad desarrollada a continuación culminará con el hallazgo de este personaje. Por lo tanto, el reto principal del proyecto actúa como motivación para esta unidad, si bien se añade el incentivo de encontrar un mapa en la clase que guía la expedición para buscar a *Toad*. De esta manera, a lo largo de las ocho sesiones, se plantean actividades y retos que permitirán, en última instancia, llegar hasta la cima de la montaña, donde se encuentra *Toad*.

- **Objetivos didácticos y su contribución a los de etapa y programación**

Área	Objetivos didácticos	OE	OP
1	Poner en práctica habilidades sociales básicas	6 y 7	E y F
	Respetar las reglas de los juegos de mesa	6	E
2	Identificar las características de los paisajes montañosos	2	A y B
	Reconocer grupos de diez elementos	9	G
	Completar series de elementos	9	G
3	Recitar poemas	7	F
	Participar en bailes	1	C
	Dibujar líneas curvas y rectas.	7	F

**Tabla 4:** Objetivos didácticos relacionados con los de etapa y programación. Fuente: elaboración propia.

- **Contenidos de la unidad didáctica y su relación con las competencias y criterios de evaluación**

Área	Contenidos, destrezas y actitudes	CC	CE	Criterios de evaluación
1	Adquisición de habilidades sociales.	CC	3 y 4	3.2 y 4.3
	Integración de las reglas de juegos de mesa.	CC		3.2 y 4.1
2	El paisaje montañoso.	CMCTI	1 y 3	1.1 y 3.4
	Seriaciones de elementos.	CMCTI		1.1
	El número 10: grafía, cantidad y descomposiciones.	CMCTI	1 y 2	1.1 y 2.1
	Propuesta de soluciones en contextos de resolución de problemas.	CE	2	2.1 y 2.5
3	Uso de la línea en creaciones artísticas.	CCEC	3	3.4
	Poemas sobre la naturaleza.	CCL	3 y 5	5.3
	Representaciones artísticas a partir de canciones.	CCEC	3	3.5 y 3.6

**Tabla 5:** Contenidos de la unidad didáctica 5 relacionados con las competencias y criterios de evaluación. Fuente: elaboración propia.

- **Metodología**

Para asegurar coherencia entre los elementos prescriptivos del currículo y con el fin de cumplir con los objetivos propuestos, se utilizan una serie de metodologías que se detallan a continuación.

- Trabajo por proyectos: La unidad que se desarrolla se enmarca dentro de un proyecto de trabajo titulado *Mundos de tierra*. De esta manera, se tienen en cuenta todos los elementos que caracterizan a esta metodología de trabajo destacando la presencia de retos, tareas y un producto final. Concretamente, durante esta unidad se realizará un baile que pondrá el broche de oro al primer proyecto del curso.
- Trabajo por rincones: Durante el desarrollo de esta unidad, se planificarán tres sesiones de rincones a la semana. En cada una de las sesiones habrá

cuatro tipos de rincones (lógico-matemático, lectoescritura, motricidad fina y juego libre). Cabe mencionar que en cada una de las unidades se encuentran tematizados, haciendo referencia no solo a los contenidos que se trabajan, sino al hilo conductor que siguen. Así, se incluirán recursos relacionados con el personaje que se busca (*Toad*) y se plantearán actividades relacionadas con los contenidos abordados.

- Rutinas de pensamiento: Los retos planteados ofrecen la posibilidad de trabajar en el aula a partir de rutinas y destrezas de pensamiento. De esta manera, el contenido referido a «la propuesta de soluciones para liberar a *Toad*» permite la utilización de la rutina problema-solución.
- Actividades multisensoriales: El uso de materiales manipulativos para descomposiciones y seriaciones permite que las actividades tengan un gran componente táctil. Asimismo, a lo largo de toda la unidad didáctica se prioriza que los alumnos toquen y experimenten con distintos materiales con el fin de que comprueben sus efectos.
- Trabajo cooperativo: A lo largo de toda la unidad didáctica se crean espacios y momentos donde los alumnos deben trabajar cooperativamente, dando respuesta a los distintos retos que se plantean, que de ninguna manera se podrían abordar de manera individual.

- **Temporalización de las sesiones**

Semana 12/12- 16/12

	L	M	X	J	V
9:15-10:00	Asamblea	Asamblea	Inglés	Asamblea	Asamblea
10:00-11:00	Sesión 1	Lecto	Sesión 3	Números	Inglés
11:00-11.30	Recreo				
11.30-12:00	Rincones	Teatro	Números	Inglés	Psicomotricidad
12.30-13:00	Lecto	Sesión 2	Rincones	Lecto	<b>Comida y recreo</b>
<b>12:30-13:30</b>					<b>Recogida</b>
13:00-15:00	Comida y recreo				
<b>13:30-14:00</b>					
15:00-16:00	Inglés	Inglés (auxiliar)	Lecto	Sesión 4	
16:00-16:45	Números	Rincones	Música	Sesión 4	
16:45-17:00	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida	

**Tabla 6:** Horario de la primera semana de la unidad 5. Fuente: elaboración propia.

Semana 19/12-23/12

	L	M	X	J	V
9:15-10:00	Asamblea	Asamblea	Inglés	Asamblea	Asamblea
10:00-11:00	Sesión 5	Lecto	Sesión 7	Números	Inglés
11:00-11.30	Recreo				
11.30-12:00	Rincones	Teatro	Números	Inglés	Psicomotricidad
12.30-13:00	Lecto	Sesión 6	Rincones	Lecto	<b>Comida y recreo</b>
<b>12:30-13:30</b>					
13:00-15:00	Comida y recreo				<b>Recogida</b>
<b>13:30-14:00</b>					
15:00-16:00	Inglés	Inglés (auxiliar)	Lecto	Sesión 8	
16:00-16:45	Sesión 5	Rincones	Música	Sesión 8	
16:45-17:00	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida	

**Tabla 7:** Horario de la segunda semana de desarrollo de la unidad 5. Fuente: elaboración propia.

- **Descripción de las actividades en cada sesión**

### SESIÓN 1

Asamblea inicial: Esta primera asamblea tiene el objetivo de plantear el último reto del proyecto a los alumnos y alumnas. De esta manera, en el centro del aula habrá un cofre cerrado con llave. El docente comunicará a sus estudiantes que deben buscar la llave que abre el cofre dado que, con mucha probabilidad, en él se encontrarán con alguna pista que los lleve hasta *Toad*. Es interesante que el docente plantee preguntas tales como: ¿Qué creéis que hay en el cofre?; ¿Tenéis alguna idea sobre cómo abrirlo? ¿Veis alguna inscripción o mensaje? Estas preguntas permiten realizar la primera actividad, relacionada, por tanto, con la apertura del cofre.

Actividad 1: La primera actividad tiene el objetivo de dar respuesta a la problemática relacionada con el cofre cerrado. Es indispensable que los alumnos realicen una exhaustiva labor de observación dado que la respuesta para abrir el cofre se encuentra en los signos que se presentan en su estructura exterior. De hecho, habrá setas dibujadas de diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño) y de distintos colores (rojo, verde y azul). El objetivo reside en que los alumnos, divididos en tres grupos de cuatro y uno de cinco, construyan una serie atendiendo a consignas (p.ej. que empiece con una seta pequeña roja; que

termine con una seta mediana azul; que aparezcan todos los colores/tamaños en la serie; que aparezcan dos colores/tamaños en la serie...). Como se puede comprobar, las posibilidades de consignas son múltiples y ellas recaerán sobre decisión del docente. Una vez todos los grupos hayan configurado sus series, estas se compartirán en voz alta y serán comprobadas. Acto seguido, el docente dará a cada grupo una pieza de un puzzle. De esta manera, todos los grupos deberán participar en la unión de piezas, formando así, la llave del cofre que buscan. Después, el docente abrirá el cofre y se desvelará su contenido.

Actividad 2: El cofre tiene en su interior un mapa en el que se indica el recorrido para llegar hasta *Toad*. El objetivo de esta actividad está relacionado con la interpretación del mapa de tal forma que se introduzcan contenidos relativos a los paisajes montañosos. En primer lugar, se dará a cada alumno una ficha con el mapa. Cada uno deberá realizar trazos (curvos y rectos) siguiendo la línea de puntos, de tal forma que quede dibujado el recorrido para llegar hasta *Toad*. Después, se dará a cada uno un trozo de cuerda con el fin de que lo peguen sobre los trazos dibujados. Una vez todos hayan terminado de realizar esta actividad, el docente planteará algunas preguntas sobre el recorrido tales como: ¿Por qué lugar pasaremos primero? ¿Y después? ¿Aparece algún animal en el mapa? Estas preguntas sirven para comprobar los conocimientos previos y establecer los pasos que nos llevarán a encontrar a *Toad*.

Asamblea final: Esta asamblea tiene el objetivo de analizar lo que se ha aprendido y descubierto durante la sesión. Para ello, el docente creará un mural con dos columnas. La primera de ellas se dedicará a la sección: «¿Qué hemos descubierto?» mientras que la segunda estará relacionada con hipótesis acerca de la próxima sesión bajo el título de «¿Qué descubriremos?» Así, los alumnos no solo recordarán y sintetizarán lo vivido durante la sesión, sino que realizarán conjeturas acerca de las próximas sesiones. Para guiar a los alumnos sobre la segunda cuestión es útil hacer uso del mapa, introduciendo preguntas tales como: ¿Qué creéis que haremos en el bosque? ¿Y en el lago?

## SESIÓN 2

Asamblea inicial: Esta asamblea tendrá el objetivo de dar comienzo a la expedición para encontrar a *Toad*. Para ello, el docente preguntará a los alumnos si recuerdan cuál era el primer lugar que marcaba el mapa que debían visitar. Con probabilidad, indicarán que se trataba del bosque<sup>8</sup>. Acto seguido, el docente comunicará a los alumnos que *Toad* ha ido dejando pistas que ayudarán a llegar hasta el lugar donde se encuentra. Así, el docente leerá una carta en la que se indica la misión que deben realizar durante esta sesión.

Actividad 1: La primera actividad pretende dar respuesta al reto lanzado por *Toad* en la carta y relacionado por tanto, con la recogida de champiñones del bosque. De esta manera, el docente colocará en el aula veinte tarjetas emparejadas y bocabajo con dibujos de los distintos tipos de champiñones de Mario Bros. Entre todos los dibujos, podrán encontrarse champiñones «beneficiosos» y «venenosos». Los pertenecientes al segundo grupo son los marrones mientras que los del primer grupo tienen colores vivos. El objetivo de la actividad reside en realizar un *memory* de tal forma que los alumnos, divididos en dos grandes grupos, deberán ir destapando tarjetas intentando recordar las posiciones para hacer parejas. Cabe mencionar que cada alumno desvelará una única tarjeta, por lo que la actividad se convierte en un reto cooperativo y en el que la comunicación es clave. Cada vez que un equipo consiga emparejar dos tarjetas de setas beneficiosas obtendrá un punto, mientras que si emparejan las venenosas perderán el turno. Cabe mencionar que si las tarjetas emparejadas son las doradas, el equipo tendrá un turno adicional. El equipo que antes llegue a diez puntos ganará.

Actividad 2: Para la realización de esta actividad es necesario que el docente haya repartido por la clase numerosas tarjetas de champiñones idénticas a las de la actividad anterior. El objetivo en esta ocasión radica en recoger un total de diez champiñones por grupo, contando con los ya recolectados en la actividad anterior y por tanto, idénticos a los que ya poseen. Una vez los hayan recogido,

---

<sup>8</sup> En caso de que no lo recuerden, el docente lo indicará sobre el mapa.

el docente comprobará que el número es correcto y pedirá a los alumnos que los organicen atendiendo a diversas formas numéricas (1+9;2+8;3+7;4+6 y 5+5).

Asamblea final: La asamblea final se aprovechará para hablar de los riesgos que tiene recolectar setas sin ir acompañados de un experto. Así, el docente comunicará a sus alumnos y alumnas que nunca deben coger setas sin que haya un adulto delante.

### SESIÓN 3

Asamblea inicial: Esta asamblea comenzará con una nueva pista que ayudará a los alumnos a seguir afrontando retos que los lleven hasta el paradero de *Toad*. De esta manera, el docente reproducirá un audio en el que se puede escuchar el sonido del agua, indicando por tanto, que los alumnos deben dirigirse al gran lago. Allí, encontrarán una carta que les informará sobre el nuevo reto. Es interesante que el docente les pregunte acerca del lugar al que creen que deben ir, a la vez que les enseña el mapa. De esta manera, los alumnos se desplazarán a un lugar en el aula decorado como un lago y escucharán la carta leída por el docente.

Actividad 1: La primera actividad pretende dar respuesta al reto lanzado por *Toad* en la carta y relacionado, por tanto, con la escucha de poemas de la naturaleza. De esta manera, cada alumno recibirá un folio con cinco espacios, donde deberá plasmar distintos dibujos. Acto seguido, el docente reunirá al alumnado en asamblea y leerá el cuento *Naturaversos*, el cual contiene cinco poemas relacionados con la naturaleza. Tras la lectura de los poemas, los alumnos deberán dibujar lo que dichos poemas les inspiren en cada uno de los cinco espacios disponibles. Una vez todos los poemas hayan sido leídos, los alumnos compartirán en asamblea sus dibujos.

Actividad 2: La segunda actividad está relacionada con el contenido de los poemas. De esta manera, el docente leerá uno de ellos a la vez que cuelgue en una cuerda, mediante el uso de pinzas, diferentes pictogramas. Así, se puede realizar una lectura pictográfica del poema. Acto seguido, el docente señalará cada pictograma, solicitando a los alumnos que digan las palabras correspondientes. Durante cada lectura, el docente irá quitando un pictograma,



dejando un hueco en blanco de tal modo que los alumnos deban recordar la palabra. Resulta interesante que esta actividad se realice intercalando momentos de recitado en gran grupo y otros de manera individual, seleccionando a algunos alumnos. Asimismo, puede resultar enriquecedor ceder a algún alumno la posibilidad de ser «maestro» y realizar el señalado de pictogramas para guiar el recitado de los poemas. Finalmente, es esencial destacar que esta actividad se realizará con dos poemas, que quedarán a elección del docente.

Asamblea final: Esta asamblea presenta el objetivo de hablar sobre la poesía. De esta manera, el docente comunicará a los alumnos que esta forma de literatura es una herramienta para comunicarse y transmitir emociones. Para ello, utilizará algunos interrogantes que guiarán el diálogo.

- ¿De qué tratan los poemas?
- ¿Todos habéis dibujado lo mismo y utilizado los mismos colores?

#### SESIÓN 4

Asamblea inicial: Esta asamblea sirve para plantear el próximo reto. En esta ocasión, el docente comunicará a los alumnos que es necesario cruzar el lago a través del puente de madera. Sin embargo, este es muy inestable y en el instante en el que el docente da un primer paso sobre él, empieza a escucharse ruido que indica que la madera se está rompiendo. ¡Cruzar con el puente así es imposible! Por lo tanto, el reto de la sesión está relacionado con construir de nuevo el puente con el fin de que todos los alumnos puedan pasar y estar cada vez más cerca de *Toad*.

Actividad 1: La primera actividad se relaciona con el suceso ocurrido durante la asamblea inicial y por tanto, se enfoca hacia la construcción de un puente que permita cruzar al otro lado. Para ello, los alumnos utilizarán el recurso del dominó puesto que, a través de la unión de piezas de manera adecuada, se podrá crear una pasarela que posibilite el paso. Concretamente, el dominó estará relacionado con contenidos matemáticos. En él, se podrán encontrar piezas con números (6,7, 8, 9 y 10), así como representaciones simbólicas y relacionadas con la temática del proyecto. No obstante, algunas piezas tienen uno de sus lados en blanco, incluyendo también algunas de ellas completamente vacías.

Esto invita a los alumnos a dibujar la grafía o el número de elementos necesarios para poder construir de manera correcta el puente. De esta manera, los estudiantes, por turnos, deberán completar de forma adecuada las fichas. En el momento en el que todas las fichas estén correctamente colocadas y completas, los alumnos podrán cruzar el «puente» y llegar al otro lado.

Actividad 2: Cruzar el lago y acercarse a la montaña implica encontrarse con muchos animales. La segunda actividad está relacionada con el reconocimiento de algunos animales de la montaña. Para ello, la actividad se dividirá en dos partes: una primera basada en el reconocimiento visual a través de tarjetas y una segunda relacionada con un reconocimiento táctil de algunas las partes de los animales como su piel, sus colmillos o las orejas. En definitiva, fruto de esta actividad, se abordarán las características más significativas de este tipo de fauna.

De esta manera, el docente enseñará las tarjetas correspondientes con los siguientes animales: cabra, lobo, conejo, oso, culebra, jabalí y buitre. Posteriormente, dividirá a los alumnos en tres grupos heterogéneos y dará a cada uno una bolsa cerrada identificada con un color diferente (rojo, azul, amarillo, naranja, morado, rosa y verde). En cada una de las bolsas se puede encontrar un material que simula alguna de las partes de los animales trabajados previamente (orejas de conejo, orejas de oso, orejas de lobo, piel de culebra, pluma de buitre, colmillos de jabalí y cuerno de cabra). El objetivo de la actividad reside en que los alumnos adivinen, únicamente mediante el tacto, el animal al que corresponde cada bolsa. Después, deberán acudir a la ficha de reconocimiento de animales, colorear el título que corresponde con la bolsa que les ha tocado y rodear el animal del que creen que se trata.

Asamblea final: Esta asamblea se utilizará para poner en común los resultados de todos los grupos y comprobarlos, abriendo las bolsas. Asimismo, el docente hablará sobre el importante cuidado de los animales, recalcando que el contenido de las cajas **simula** algunas características de los animales y que en ningún caso les podemos quitar sus colmillos, piel o plumas, pues sin ellos no podrían vivir. Además, resulta interesante dedicar parte de la asamblea final a extraer características de los animales presentados dado que estos

conocimientos serán necesarios para realizar otras actividades en sesiones posteriores. Así, se hablará de la fuerza de los jabalís, el buen olfato de los lobos o de las grandes alas de los buitres.

## SESIÓN 5

Asamblea inicial: Esta asamblea dará comienzo con un nuevo reto que acercará a los alumnos y alumnas a *Toad*. En esta ocasión, el docente colocará en el aula un camino de flores secas que los alumnos deberán seguir. Al final de este camino, será posible encontrar una caja con una gran variedad de materiales (pegamento, agua, témperas, globos, un microscopio, plastilina...). Junto con estos materiales, habrá una carta de *Toad* que explique los rincones<sup>9</sup> en los que los alumnos participarán. Así, el docente leerá la carta y explicará a los alumnos en qué consiste cada rincón, especificando en cada caso los materiales que se podrán encontrar en cada uno.

Esta sesión tiene una duración de dos horas, si bien no son consecutivas. De esta manera, durante la primera hora los alumnos realizarán los dos primeros rincones, y durante la segunda hora, los dos restantes.

Rincón 1: Este rincón está relacionado con el reconocimiento de algunas flores silvestres y la realización de collages con ellas. En primer lugar, los alumnos deberán escoger algunas flores secas que encuentren en el camino y observarlas al microscopio. Después, podrán dibujarse a sí mismos y pegar flores sobre el dibujo, de tal forma que lo decoren a modo de collage.

Rincón 2<sup>10</sup>: Este rincón está relacionado con elaborar colonia con las flores secas. En primer lugar, los alumnos escogerán la combinación de flores que prefieran, eligiendo los olores que más les gusten. Después, prensarán las flores secas con ayuda de un mortero y las mezclarán con agua y alcohol.

Rincón 3: Este rincón está relacionado con estampar flores haciendo uso de globos hinchados de aire e impregnados en témpera de colores. De esta manera,

---

<sup>9</sup> Los alumnos se dividirán en cuatro grupos y permanecerán en cada rincón un total de 30 minutos.

<sup>10</sup> Este rincón requiere la atención y ayuda del docente.

cada alumno podrá estampar distintas flores sobre una cartulina, creando así su propio lienzo.

Rincón 4: Este rincón está relacionado con la creación un campo de flores con plastilina. Así, cada alumno recibirá una pequeña plancha de cartón pluma sobre la que podrá colocar flores hechas con plastilina.

Asamblea final: Esta asamblea se aprovechará para recordar lo que los alumnos han hecho en cada uno de los rincones. Asimismo, se podrá trabajar sobre los distintos tipos de flores silvestres encontrados. Para ello, el docente puede plantear algunas preguntas que guíen el diálogo.

- ¿Todas las flores eran del mismo color?
- ¿Todas las flores tenían el mismo olor?

Es interesante que durante la conversación que se establezca con los alumnos, el docente introduzca los nombres de las flores (lavanda, tomillo, romero...) con el fin de que los alumnos diferencien colores, texturas y olores.

## SESIÓN 6

Asamblea inicial: Esta asamblea tiene el objetivo de plantear el próximo reto. En esta ocasión, el docente animará a los alumnos y alumnas a seguir con su expedición para encontrar a Toad...pero ¡sorpresa! *Bowser* ha borrado gran parte del paisaje y es imposible saber por dónde continúa el recorrido. Fruto de este suceso, el docente preguntará a los alumnos sobre cómo creen que se puede solucionar el problema lo que permitirá realizar la primera actividad.

Actividad 1: Esta actividad consiste en completar el mural del paisaje montañoso. Para ello, los alumnos, haciendo uso de la pintura de dedos, deberán dibujar únicamente líneas rectas y curvas para completar las partes del dibujo que faltan. Por lo tanto, es una actividad que se realiza en gran grupo, aunque siempre guiada y supervisada por el docente.

Asamblea: Una vez los alumnos han completado las formas y colores del paisaje, el docente les comunicará que pueden seguir con la expedición. Sin embargo, de pronto se escuchará el balido de una cabra y los alumnos deberán identificar en el aula el lugar donde se encuentra este animal, encontrando un peluche

escondido. Acto seguido, el docente contará a los alumnos que la cría de la cabra se ha perdido y que deben ayudar a encontrarla. Así, el docente comunicará a sus alumnos que a la cría le encanta la lavanda, jugar con otros animales de montaña como los conejos, comer setas y escuchar poemas sobre la naturaleza. ¡Quizás reuniendo estos elementos conseguimos que la cría vuelva!

Actividad 2: Esta actividad está relacionada con la búsqueda de elementos por la clase a partir de pistas. Para ello, el docente utilizará adivinanzas y pequeños poemas que hacen alusión a lugares de la clase donde los alumnos podrán encontrar los objetos. Así, los alumnos encontrarán un total de diez setas, cuatro ramilletes de lavanda y varios conejos de peluche. En cuanto al poema, este se lo encontrarán en forma de pictogramas que deberán interpretar y recitar, recordando lo trabajado en la sesión dedicada a la poesía.

Asamblea final: Una vez estén todos los elementos reunidos, la cría aparecerá en la clase y volverá con su madre. Como agradecimiento, la cabra ayudará a los alumnos a subir a la montaña, dándoles pistas y trucos para evitar al villano *Bowser* y poder rescatar a *Toad*. De esta manera, el docente escribirá en un mural todos los aspectos que los alumnos deben tener en cuenta durante la subida a la montaña relacionados, la gran mayoría de ellos, con la seguridad personal (beber agua, protegerse del sol, no hacer ruido, llevar un mapa...)

## SESIÓN 7

Asamblea inicial: Esta asamblea servirá para que el docente comunique a los alumnos que han llegado a la montaña y les recuerde aquellas normas que deben seguir para llegar a la cima satisfactoriamente.

Actividad 1: La primera actividad se relaciona con la realización de desplazamientos simulando los animales de montaña trabajados en sesiones anteriores. De esta manera, los alumnos deberán reproducir algunos desplazamientos con el fin de evitar que el villano *Bowser* les reconozca. Los alumnos se desplazarán caminando por el aula, pero cuando el docente diga: «¡Atención, *Bowser* a la vista!» los alumnos deberán reproducir el movimiento del animal que se encuentre proyectado en la pantalla.

Actividad 2: Esta actividad tiene dos partes; una primera en la que el docente explicará las tres partes de una montaña con ayuda de tarjetas y una segunda en la que se asociará un movimiento con cada parte de la montaña. De esta manera, a la palabra «pie» se asociará con un pataleo, la palabra «falda» se relacionará con un amplio movimiento de brazos y la palabra «cima» se asociará con llevar los brazos hacia arriba, formando un pico. Posteriormente, el docente enseñará las tarjetas y los alumnos deberán realizar el movimiento indicado. En un primer momento, el docente mostrará las tarjetas de manera aleatoria. Sin embargo, una vez que los alumnos hayan interiorizado bien los tres movimientos, será interesante que el docente «construya» seriaciones tales como «falda, falda, cima; falda, falda, cima» o «pie, falda; pie, falda» de tal manera que los alumnos completen de manera psicomotora las seriaciones propuestas.

Asamblea final: El docente aprovechará la asamblea para comunicar a los alumnos que han llegado prácticamente a la cima. De hecho, durante la sesión han realizado verdaderos esfuerzos y los alumnos se merecen un descanso. Por ello, el docente llevará a cabo la meditación titulada *La montaña* y dedicada a generar en los alumnos un estado de paz y de tranquilidad.

## SESIÓN 8<sup>11</sup>

Asamblea inicial: Esta asamblea tendrá el objetivo de plantear el último reto de la unidad. Para ello, el docente reproducirá un audio de *Bowser* en el que indica que los ha descubierto y les propone realizar una carrera hasta la cima.

Actividad 1: Esta actividad se relaciona con la identificación de las plantas silvestres. Así, en el aula se colocarán doce aros de colores con un tipo de flor en su interior (lavanda, tomillo y romero). Los alumnos se dispersarán por el aula y el docente dirá un tipo de flor. En ese momento, los alumnos deben acudir al aro en el que se encuentre dicha flor. Posteriormente, el docente comprobará que el aro en el que se encuentran los alumnos es el correcto.

Actividad 2: El docente leerá una serie de características relacionadas con distintos animales de montaña y los alumnos deberán adivinar de qué animal se trata. Para ello, el docente dividirá a la clase en dos grupos y dará a cada uno

---

<sup>11</sup> Esta sesión tendrá una duración de dos horas.

una campana. Posteriormente, el docente cogerá una de las tarjetas elaboradas previamente y leerá una a una las distintas características. El equipo que crea tener la respuesta deberá tocar la campana y responder. Si la respuesta es correcta, el equipo ganará un punto. La puntuación del equipo ganador será equivalente al tiempo (en minutos) que le queda a *Bowser* para llegar a la cima.

Asamblea: El docente comunicará brevemente a los alumnos que tienen escasos minutos para completar la próxima actividad puesto que ese es el tiempo que le falta al villano *Bowser* para llegar a la cima.

Actividad 3: Esta actividad se relaciona con la llegada de los alumnos a la cima. En esta ocasión, se encontrarán el aula repleta de globos transparentes, conteniendo algunos de ellos imágenes de *Toad* en su interior. El docente debe preguntar a los alumnos acerca de las formas en las que pueden explotar los globos y rescatar al personaje, recogiendo en la pizarra todas sus ideas. Así, la actividad consiste en que los alumnos exploten únicamente los globos en los que pueden percibir a *Toad* en el interior. Esta actividad deben realizarla en un tiempo máximo de dos minutos, puesto que eso es el tiempo que le falta al villano *Bowser* para llegar a la cima.

Actividad 4: Una vez los alumnos han explotado todos los globos, el docente les comunicará que han conseguido rescatar a *Toad*. Para celebrarlo, es necesario crear un baile. Para ello, el docente, caracterizado como el personaje *Toad*, realizará un paso de baile que los alumnos deberán copiar. Después, cada alumno deberá realizar un paso de baile diferente de tal forma que se vaya construyendo un baile entre todos al ritmo de la banda sonora de Mario Bros (McGroove,2013).

Asamblea final: Durante la asamblea final, los alumnos realizarán el baile completo, contando en todo momento con la ayuda del personaje *Toad*, lo que servirá para poner el broche final al proyecto *Mundos de tierra*.

- **Criterios de evaluación y su relación con los objetivos y competencias clave**

A continuación, se presenta una tabla que relaciona criterios de evaluación extraídos del Real Decreto 95/2022 y seleccionados para esta unidad didáctica con los objetivos de etapa y de programación, así como con las competencias clave.

Área	CE	OE	OP	CC
1	1.1	1	C	CPSAA
	4.1 y 4.4	5 y 6	D y E	CC
2	1.1	2	A y B	CE
	2.1 y 2.5	9	G	CMCTI
	3.4	2	B	
3	2.2	7	F	CCL
	3.4 y 3.5	7	F	CCEC
	3.6	1	A	
	5.3	9	H	CCL y CCEC

**Tabla 8:** Criterios de evaluación de la unidad 5 relacionados con los objetivos y competencias clave. Fuente: elaboración propia.

- **Evaluación**

Para evaluar los aprendizajes de la presente unidad didáctica se hará uso de diversas herramientas y técnicas mencionadas en apartados anteriores de este trabajo. Cabe mencionar que la observación es una herramienta fundamental que se utilizará a lo largo de toda la unidad didáctica y que servirá para recabar información acerca del desempeño de los alumnos en todas las áreas.

Lista de control de asambleas

El alumno...	Iniciado	En desarrollo	Adquirido
respetar el turno de palabra.			
participar activamente en las conversaciones.			



respeta a sus compañeros.			
mantiene la atención.			
está correctamente sentado.			

**Tabla 9:** Lista de control de asambleas de la unidad 5. Fuente: elaboración propia.

Lista de control de rincones<sup>12</sup>

El alumno...	Iniciado	En desarrollo	Adquirido
Realiza la actividad con autonomía.			
Cuida los materiales.			
Rota de rincón.			
Respeta a sus compañeros.			
Comprende las instrucciones.			
Sigue las instrucciones.			

**Tabla 10:** Lista de control de rincones de la unidad 5. Fuente: elaboración propia.

Lista de control de unidad

El alumno...	Iniciado	En desarrollo	Adquirido
Adapta su movimiento al correspondiente con los animales de montaña.			
Participa activamente en juegos cooperativos			
Incluye a todos sus compañeros en los juegos cooperativos.			

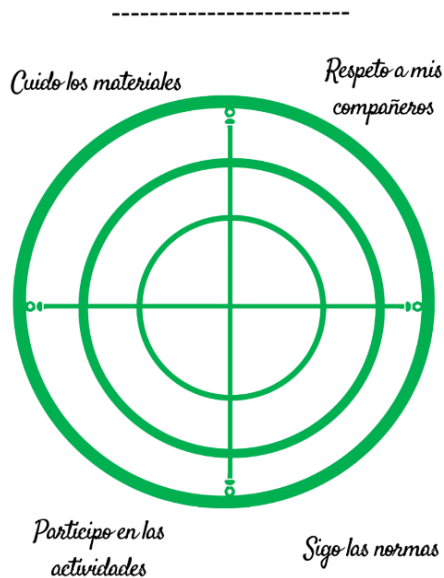
<sup>12</sup> Esta lista de control se dirige a la evaluación de la sesión número 5.

Reconoce de forma visual y táctil los animales de montaña.			
Diferencia tres tipos de flores silvestres.			
Nombra las partes de una montaña.			
Construye series de elementos por color y tamaño.			
Construye series utilizando movimientos corporales.			
Interpreta pictogramas.			
Asocia el número diez con su cantidad.			
Escribe correctamente el número 10.			
Recita poemas de la naturaleza.			
Dibuja líneas curvas y rectas, diferenciándolas.			
Reproduce movimientos corporales con música.			

**Tabla 11:** Lista de control de la unidad 5. Fuente: elaboración propia.

### Diana de autoevaluación del alumnado

El alumnado tendrá la posibilidad de evaluar su desempeño a lo largo de toda la unidad. Para ello, utilizarán una diana de autoevaluación dividida en cuatro partes, indicando cada una de ellas un aspecto diferente. En ella, mediante el pegado de *gomets*, los alumnos indicarán cómo han trabajado durante el proyecto. Así, pegarán las pegatinas cerca del centro—o incluso en el centro de la diana— si consideran que han trabajado de manera excelente y se irán alejando del centro conforme consideren que su trabajo podría haber sido de mayor calidad. Esta herramienta se puede utilizar al finalizar la unidad o durante las asambleas finales de cada una de las sesiones.



**Imagen 2:** Diana de autoevaluación de la unidad 5. Fuente: elaboración propia.

### Ficha de coevaluación del alumnado

El alumnado tendrá la posibilidad de evaluar a sus compañeros. Para ello, se puede asignar a cada uno de ellos de manera aleatoria tres alumnos o se pueden utilizar los grupos de trabajo creados en las actividades cooperativas. Esta ficha de coevaluación requiere que el alumno escriba su nombre y el de sus tres compañeros. Después, tendrá que colorear el emoticono que corresponde con su desempeño en las cuatro dimensiones propuestas. Esta herramienta se puede utilizar al finalizar la unidad o durante las asambleas finales de cada una de las sesiones.

Mi nombre: -----,	Compañero 1: -----,	Compañero 2: -----,	Compañero 3: -----,
Participa en las actividades.	😊 😐 😞	😊 😐 😞	😊 😐 😞
Me escucha cuando hablo.	😊 😐 😞	😊 😐 😞	😊 😐 😞
Sigue las normas.	😊 😐 😞	😊 😐 😞	😊 😐 😞
Cuida los materiales.	😊 😐 😞	😊 😐 😞	😊 😐 😞

**Tabla 12:** Ficha de coevaluación de la unidad 5. Fuente: elaboración propia.

Rúbrica de autoevaluación del docente

DIMENSIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEBE MEJORAR
Contenidos y objetivos de aprendizaje.	Las actividades propuestas son adecuadas en lo referido a los contenidos y a la edad de los alumnos. Los objetivos de aprendizaje son coherentes.	Algunas actividades propuestas no se adecúan a los contenidos y/o a la edad de los alumnos. Hay algunos objetivos de aprendizaje que no se trabajan.	La mitad de las actividades propuestas no se adecúan a los contenidos y/o edad de los alumnos. La mitad de los objetivos de aprendizaje no se trabajan.	La mayoría de las actividades propuestas no se adecúan a los contenidos y/o edad de los alumnos. La mayoría de los objetivos de aprendizaje no se trabajan.
El atractivo de las actividades.	Las actividades propuestas son interesantes y logran captar al completo la atención de los alumnos.	Algunas actividades propuestas no han resultado lo suficientemente motivadoras.	La mitad de las actividades propuestas no han logrado captar la atención e interés de los alumnos.	La mayoría de las actividades propuestas no han sido motivadoras ni interesantes para los alumnos.
Tipología de las actividades	Las actividades propuestas son variadas en cuanto a su forma y agrupación del alumnado.	Algunas actividades son repetitivas en cuanto a forma y agrupación del alumnado.	La mitad de las actividades se desarrollan de manera idéntica en cuanto a forma y agrupación del alumnado.	La mayoría de las actividades resultan repetitivas en cuanto a forma y agrupación del alumnado.

DIMENSIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEBE MEJORAR
Competencia del alumnado	Al finalizar la unidad, todos los alumnos son competentes en los contenidos	Al finalizar la unidad, 2/3 de los alumnos son competentes en los contenidos	Al finalizar la unidad, la mitad de los alumnos son competentes en los contenidos	Al finalizar la unidad, menos de la mitad de los alumnos son competentes en los contenidos
Metodologías empleadas	Las metodologías escogidas son variadas y favorecen el aprendizaje de todo el alumnado.	Las metodologías escogidas son variadas, pero dificultan el aprendizaje de algunos alumnos.	Las metodologías escogidas son repetitivas y dificultan el aprendizaje de la mitad de los alumnos.	Las metodologías escogidas no son variadas ni beneficiosas para el aprendizaje de los alumnos.
Evaluación de los alumnos.	Las herramientas y técnicas de evaluación elegidas favorecen un seguimiento del alumnado a lo largo de toda la unidad.	Algunas herramientas y técnicas de evaluación no permiten un correcto seguimiento del progreso del alumnado.	Muchas herramientas y técnicas de evaluación no permiten un correcto seguimiento del progreso del alumnado.	Todas las herramientas y técnicas de evaluación impiden un correcto seguimiento del progreso del alumnado.

**Tabla 13:** Rúbrica de autoevaluación docente. Fuente: elaboración propia.

- **Atención a la diversidad**

Como mencionado en apartados previos, la clase para la que va dirigida esta programación tiene diecisiete alumnos que presentan distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Así, encontramos a un alumno japonés y a una alumna con trastorno fonológico. Ambos casos presentan dificultades en el área expresiva del lenguaje. Asimismo, en la clase encontramos a un alumno con dificultades atencionales que necesita mucho movimiento. Con el fin de dar respuesta a la diversidad de todos los alumnos del aula y de atender a las dificultades específicas de estos tres alumnos, es necesario aportar distintas formas de representación, expresión e implicación.

### Formas de representación

Se utilizarán a lo largo de la unidad didáctica múltiples formas de representación de contenidos. A continuación, se mencionan las actuaciones dirigidas a ello:

- Presentar los retos de cada sesión de diferentes maneras: a través de audios, imágenes, objetos reales, cartas... Esto favorece que el acceso a la información sea variado y adaptado a los distintos estilos de aprendizaje de los alumnos.
- Utilizar carteles con un gran soporte visual y *flashcards* que incluyan traducción al japonés. Esto favorece la comprensión del alumno de origen japonés, además de crear un clima acogedor e inclusivo en el aula.
- Establecer relaciones con los saberes previos y con lo realizado en sesiones anteriores.
- Utilizar instrucciones concisas y claras, lo que favorecerá al alumno con dificultades atencionales.
- Secuenciar las actividades en pasos más sencillos.

### Formas de expresión

Se utilizarán a lo largo de la unidad didáctica múltiples formas de expresión de contenidos con el fin de que los alumnos comuniquen, de acuerdo con sus estilos de aprendizaje, los conocimientos adquiridos. A continuación, se mencionan las actuaciones dirigidas a ello:

- Utilizar diversas formas de comunicación de contenidos (gestual, oral, artístico, señalado...)
- Incluir actividades variadas que combinen distintos modos de presentar los aprendizajes (bailar, tocar, experimentar, jugar, hablar...)
- Dejar más tiempo para que se expresen, sobre todo la alumna con trastorno fonológico y el alumno de origen japonés.
- En las asambleas de comienzo de jornada, se introducirán momentos para trabajar la fonología a través de ejercicios bucofaciales y las praxias. Esto ayudará a todos, aunque especialmente a la alumna con trastorno fonológico.

### Formas de implicación

Se utilizarán a lo largo de la unidad didáctica múltiples formas de implicación con el fin de que los alumnos se sientan motivados y atraídos por las actividades propuestas. A continuación, se mencionan las actuaciones dirigidas a ello:

- Permitir a los alumnos elegir la manera en la que solucionar una situación o problema. Ejemplo de ello es la actividad final en la que deben rescatar al personaje *Toad* dado que pueden elegir la manera de hacerlo.
- Crear retos y situaciones llamativas que conecten con sus centros de interés y curiosidad.
- Hacer preguntas que conecten directamente con su contexto próximo, estableciendo puntos de encuentro entre el hilo conductor del proyecto y sus vidas.
- Introducir múltiples momentos de evaluación (autoevaluaciones y coevaluaciones) que permitan a los alumnos reflexionar acerca de sus propios aprendizajes y dotarlos de significado.

- Recursos y materiales utilizados

## SESIÓN 1



**Imagen 3:** Cofre cerrado con llave. Fuente: <https://www.stoklasa.es/caja-cofre-de-madera-para-decorar-x148713>



**Imagen 4:** Puzzle de la llave del cofre. Fuente: Flaticon



**Imagen 5:** Mapa y ficha. Fuente: elaboración propia.





Imagen 6: Mural. Fuente: elaboración propia.

## SESIÓN 2

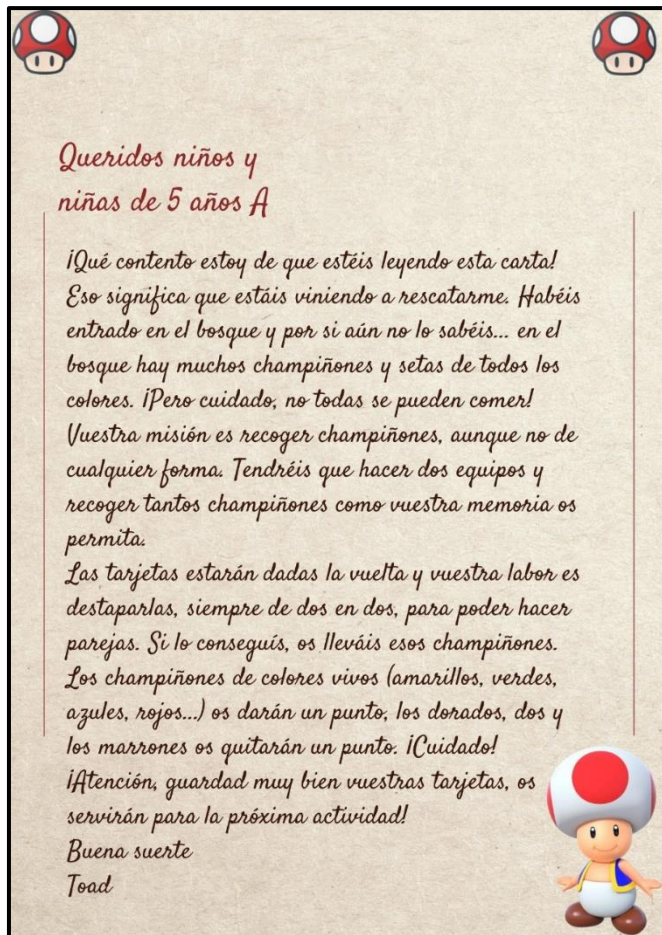
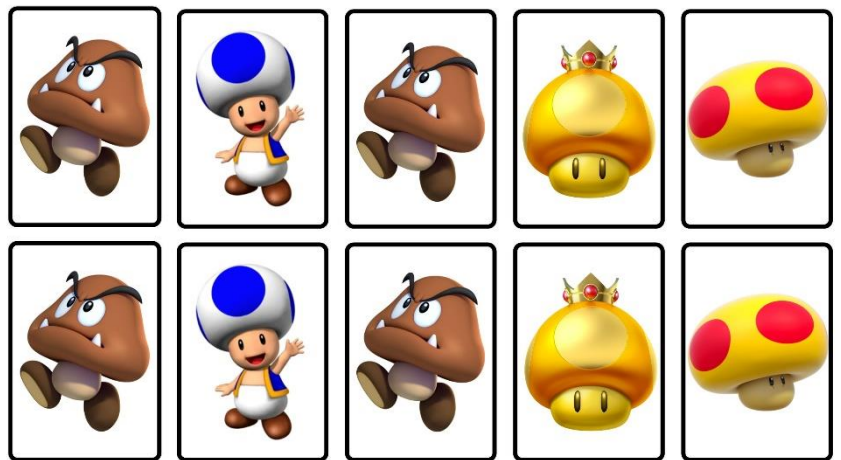
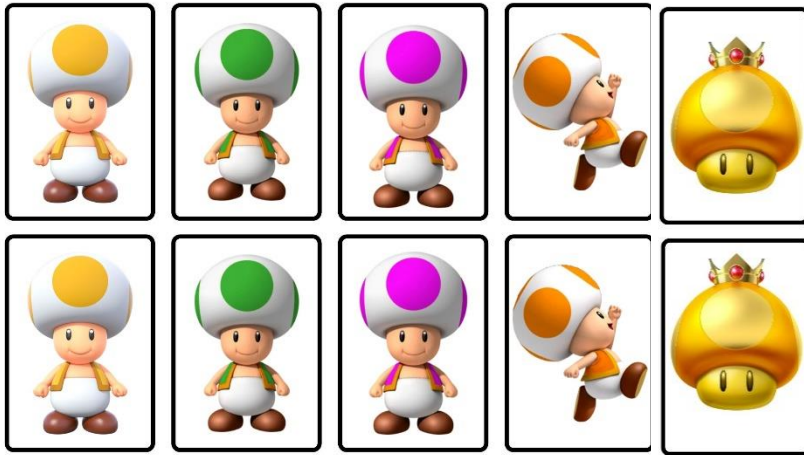
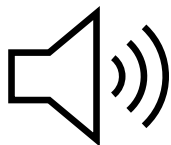


Imagen 7: Carta inicial de unidad. Fuente: elaboración propia.



**Imagen 8:** Tarjetas de *memory*. Fuente: elaboración propia.

SESIÓN 3



**Imagen 9:** Sonido de agua. Fuente: Banco de sonidos de INTEF.  
[\(http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/\)](http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/)



*Queridos niños y  
niñas de 5 años A*

*¡Habéis llegado al lago! Cada vez estáis más cerca del  
lugar donde me encuentro.*

*Estáis en mi sitio favorito del mundo. Me encanta  
tumbarme en la hierba y escuchar los sonidos de la  
naturaleza.*

*Os voy a contar un secreto. ¡Me encanta escribir  
poemas! ¿Sabéis lo que es un poema? Seguro que  
alguna vez vuestras profesoras os han recitado alguno.*

*He preparado para vosotros el libro de poemas  
Naturaversos. Tendréis que escucharlos atentamente y  
disfrutar de la lectura.*

*Cada uno tenéis un folio dividido en cinco espacios.  
Vuestra labor consiste en escuchar el poema y dibujar  
en un cuadrado la historia que cuenta. Podéis ver los  
dibujos que he creado yo, pero me gustaría que cada  
uno hiciérais uno diferente. Simplemente, dejáros*

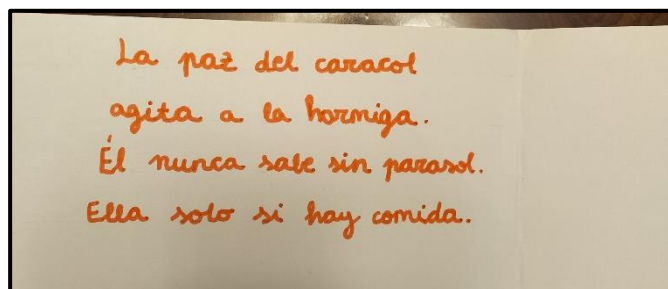
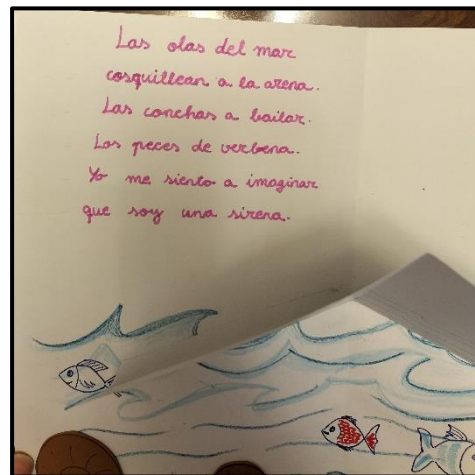
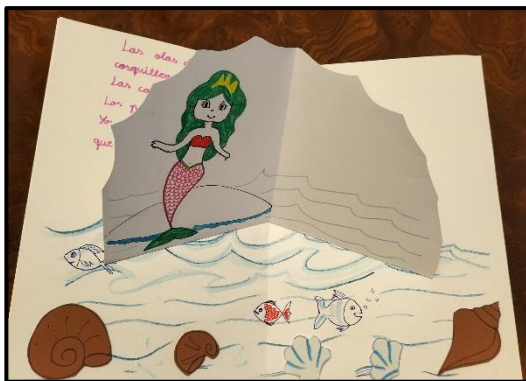
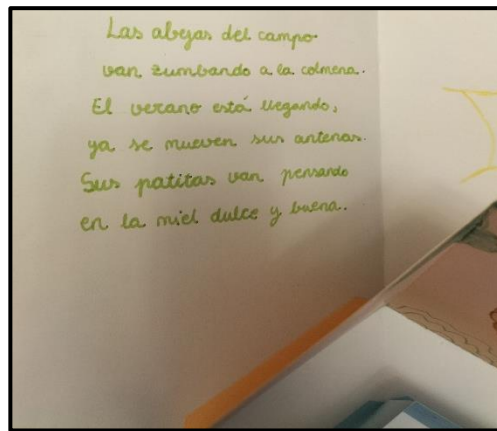
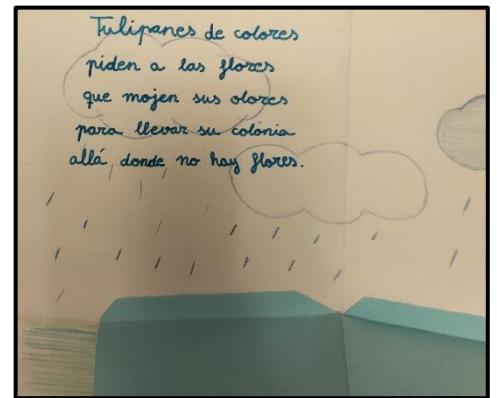
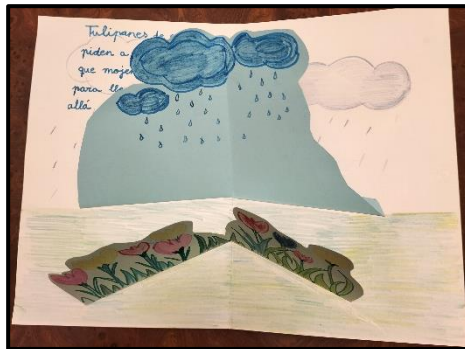
*llevar por lo que os cuentan mis poemas.*

*Después, podréis compartir vuestros dibujos.*

*¡Disfrutad de los poemas!*



**Imagen 10:** Carta de la tercera sesión. Fuente: elaboración propia.



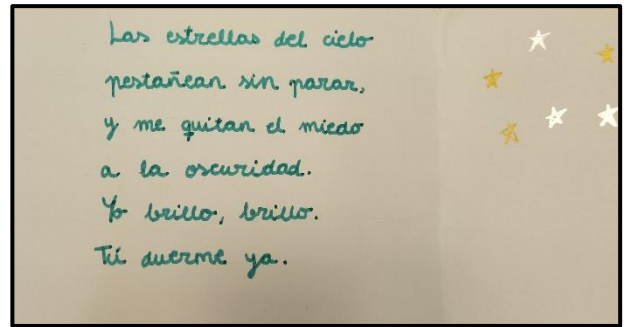


Imagen 11: Cuento Naturaversos *pop-up* de poemas de la naturaleza. Fuente: elaboración propia.

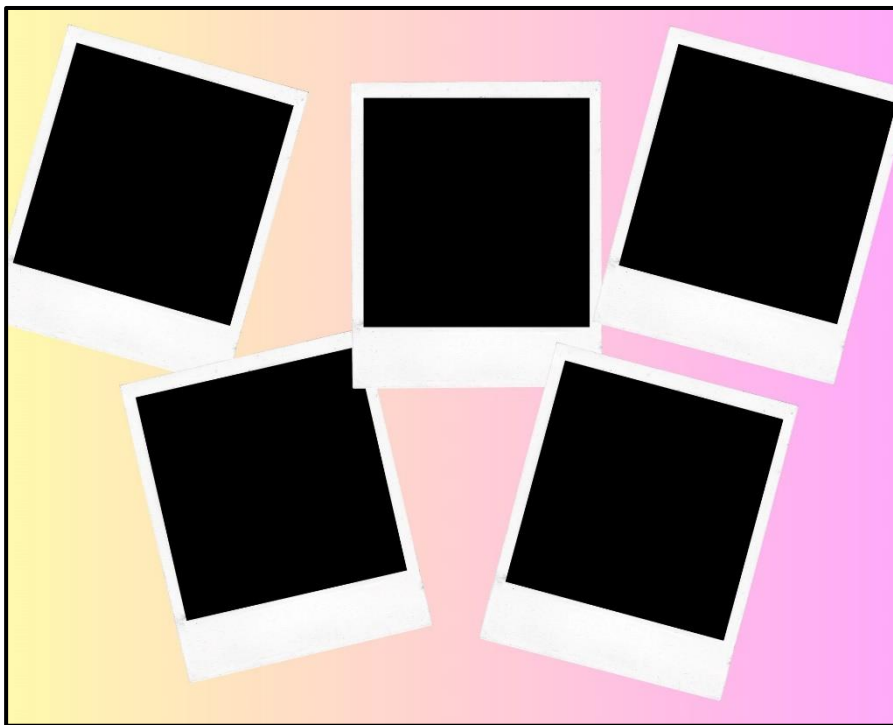


Imagen 12: Ficha de los dibujos de los poemas. Fuente: Elaboración propia.

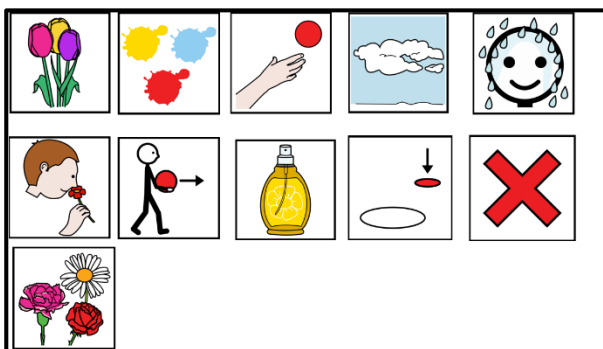


Imagen 13: Pictogramas de los poemas. Fuente: ARASAAC.

SESIÓN 4

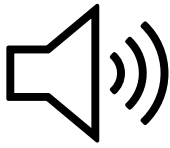


Imagen 14: Sonido de madera rompiéndose. Fuente: Banco de sonidos de INTEF (<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>)

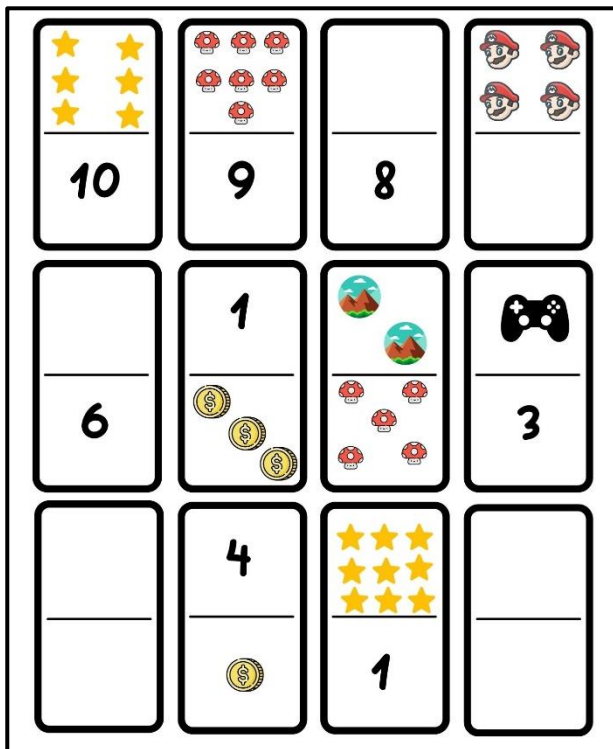


Imagen 15: Dominó matemático. Fuente: elaboración propia.



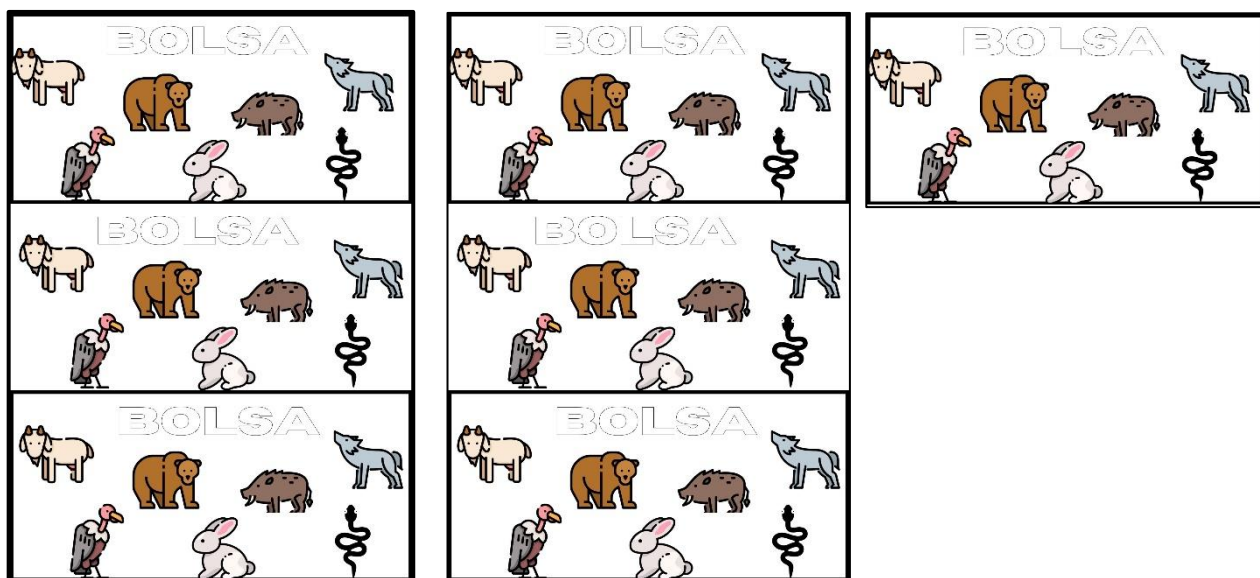


Imagen 16: Tarjetas de animales. Fuente: elaboración propia.







**Imagen 17:** Bolsas sensoriales. Fuente: elaboración propia.




**Imagen 18:** Ficha de reconocimiento de animales. Fuente: elaboración propia.



## SESIÓN 5

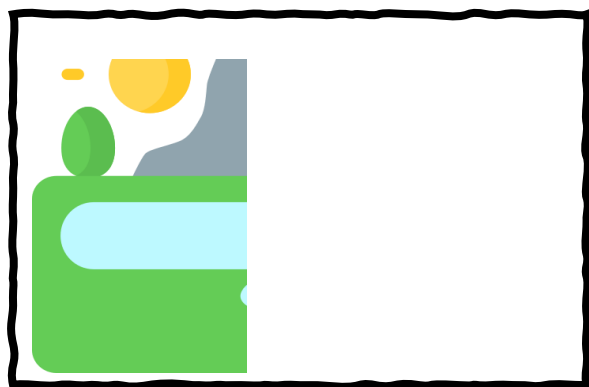


*Queridos niños y niñas de 5 años A*  
*¿Os habéis fijado en la cantidad de flores silvestres?*  
*Todas son preciosas y huelen muy bien. Os invito a que las cojáis y las oláis.*  
*El reto de esta ocasión consiste en jugar con ellas, haciendo creaciones muy variadas y divertidas.*  
*Como podéis comprobar, hay una caja llena de materiales que tenéis que utilizar, aunque no todos a la vez.*  
*La clase se va a dividir en cuatro rincones. Antes de bajar al recreo, haréis dos de ellos y después de la comida, los otros dos.*  
*Ahora haréis un bonito dibujo que decoraréis con flores y un gran jardín de plastilina. Suena bien, ¿verdad?*  
*Por la tarde, podréis hacer colonia y un cuadro lleno de flores de colores.*  
*Seguid las instrucciones de vuestra profesora y recordad: cuidado mucho los materiales que utilizéis, me ha costado mucho esfuerzo y trabajo conseguirlos.*  
*¡Disfrutad de los rincones!*  
*Buena suerte*  
*Toad*

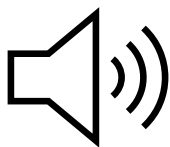


**Imagen 19:** Carta de Toad de la sesión 5. Fuente: elaboración propia.

## SESIÓN 6

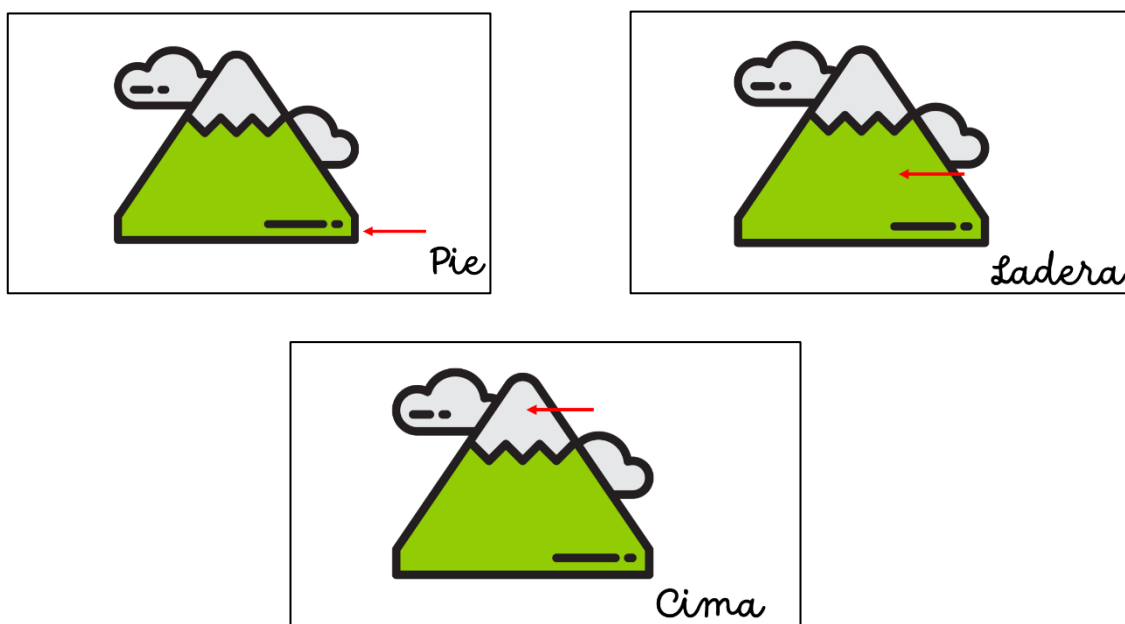


**Imagen 20:** Mural para completar. Fuente: elaboración propia.

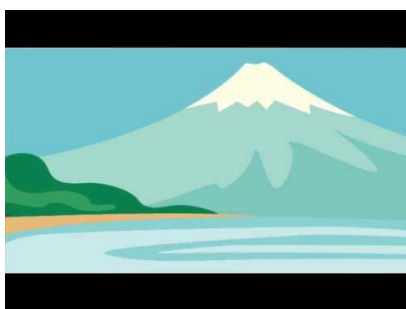


**Imagen 21:** Sonido del balido de la cabra. Fuente: banco de sonidos de INTEF (<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>)

## SESIÓN 7



**Imagen 22:** Tarjetas de las partes de la montaña. Fuente: elaboración propia.



**Imagen 23:** Meditación: *La montaña*. Fuente: <https://youtu.be/RTCE7WxP8io?t=203>

## SESIÓN 8

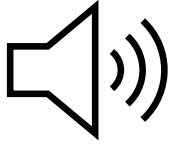


Imagen 24: Audio de *Bowser*. Fuente: elaboración propia.

<b>CULEBRA</b> <b>Peso poco</b> <b>Me escondo muy bien</b> <b>Mi piel es rugosa</b>	<b>BUITRE</b> <b>Soy grande</b> <b>Vuelo muy alto</b> <b>Tengo plumas</b>	<b>CABRA</b> <b>Mi pelo es corto</b> <b>Suele ser blanco, negro o rojizo</b> <b>Tengo dos cuernos</b>	
<b>OSO</b> <b>Soy muy grande</b> <b>Soy suave</b> <b>Me escondo en una cueva</b>	<b>CONEJO</b> <b>Soy muy suave</b> <b>Vivo en una madriguera</b> <b>Soy rápido</b>	<b>LOBO</b> <b>Mi pelo es largo y gris</b> <b>Tengo muy buen olfato</b> <b>Aúllo</b>	<b>JABALÍ</b> <b>Soy grande</b> <b>Soy fuerte</b> <b>Tengo dos colmillos</b>

Imagen 25: Tarjetas de las características de los animales de montaña. Fuente: elaboración propia

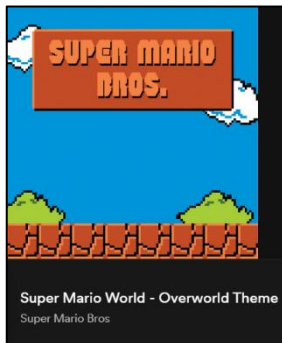


Imagen 26: Canción para el baile. Fuente: Spotify