



## TRABAJO FIN DE GRADO

# **LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA PARA LA EXPRESIÓN DE EMOCIONES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

Autora: Lucía de Miguel Báncora

Directora: Silvia Gallego

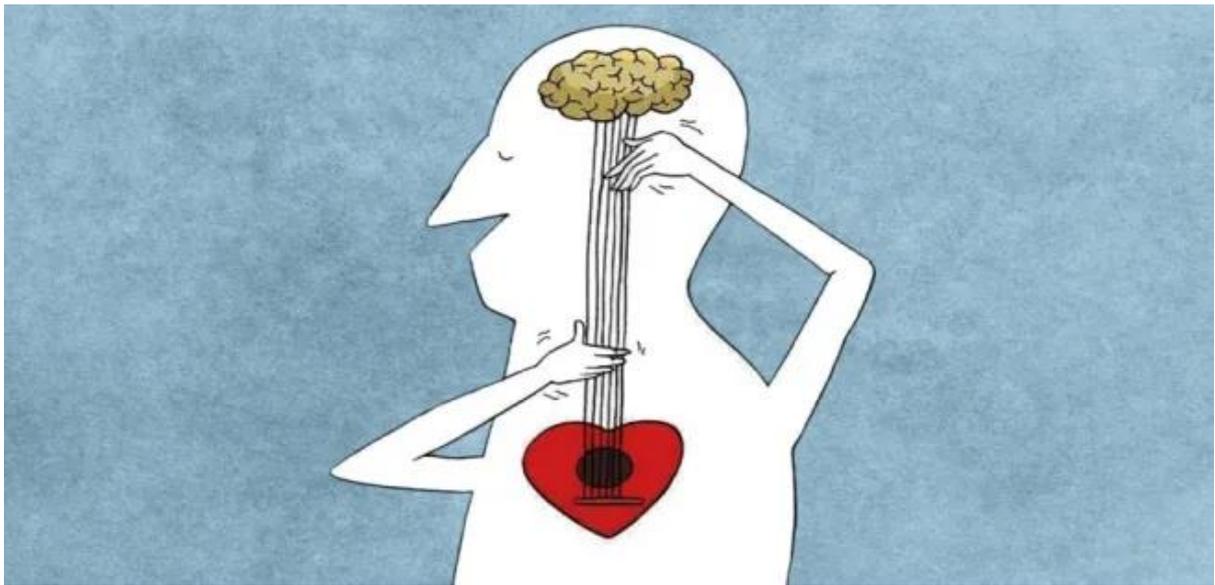
Facultad de Educación

Madrid

3 de Abril 2024

*En la música todos los sentimientos vuelven a su estado puro  
y el mundo no es sino música hecha realidad.*

**Arthur Schopenhauer (1788-1860)**



1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN .....	7
2.1 Fundamentación teórica.....	7
2.1.1 ¿Qué son las emociones? .....	7
2.1.2 Tipos de emociones .....	7
2.1.3 Educación emocional .....	8
2.1.4 ¿Qué es la música? .....	9
2.1.5 La música y su desarrollo psicológico .....	10
2.1.6 La musicoterapia .....	10
2.2 Fundamentación normativa.....	11
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	13
3.1 Contexto socio-cultural .....	13
3.2 Contexto del equipo docente .....	14
3.3 Contexto del aula.....	14
4. OBJETIVOS .....	15
4.1 Objetivos generales de etapa .....	15
4.2 Objetivos específicos .....	16
5. COMPETENCIAS .....	17
4.1 Competencias clave .....	17
4.2 Competencias específicas .....	20
6. CONTENIDOS .....	25
6.1 Temporalización.....	25
6.2 Horario de clase.....	26
6.3 Secuencia de unidades.....	27
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿Quién soy? ¿Cómo soy? .....</b>	<b>27</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 2. Nuestro mural de emociones .....</b>	<b>28</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 3. Unas emociones activas .....</b>	<b>29</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 4. Música vs emoción .....</b>	<b>30</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 5. Instrumentos emocionales .....</b>	<b>31</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 6. Un parque especial .....</b>	<b>32</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 7. Contagio de emociones .....</b>	<b>33</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 8. Un cubo terapéutico-musical .....</b>	<b>34</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 9. Contando emociones .....</b>	<b>35</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 10. ¿Qué llueva qué llueva! .....</b>	<b>36</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 11. Globos musicales .....</b>	<b>37</b>

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 12. Bingo</b> .....	38
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 13. Boomwacker</b> .....	39
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 14. Visionamos un corto</b> .....	40
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 15. Lectura “El puente de la paz”</b> .....	41
7. METODOLOGÍA .....	42
7.1 Papel del alumno y del profesor .....	45
7.2 Principios metodológicos .....	45
7.3 Recursos .....	46
8. EVALUACIÓN .....	48
5.1 Rúbrica de observación .....	48
5.2 Rúbrica para las actividades .....	49
5.3 Autoevaluación de los alumnos .....	50
5.4 Rúbrica final .....	50
5.5 Autoevaluación del profesorado .....	51
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	52
9.1 Medidas generales .....	52
9.2 Medidas específicas .....	53
9.3 Medidas extraordinarias .....	54
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES .....	55
10.1 Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa .....	55
10.2 Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía .....	55
10.3 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital .....	56
11. CONCLUSIONES .....	57
12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA .....	59
13. ANEXO .....	61
<b>13.1 Desarrollo unidad didáctica 6</b> .....	61
<b>13.2 Contextualización</b> .....	61
<b>13.3 Objetivos</b> .....	61
<b>13.4 Contenidos y competencias</b> .....	62
<b>13.5 Metodología y recursos</b> .....	63
13.7 Evaluación .....	75
13.8 Atención a la diversidad .....	78
13.9 Conclusión de la UD .....	78
<b>Anexos elaborados:</b> .....	80
Anexo I .....	80

Anexo II.....	80
Anexo III.....	81
Anexo IV.....	81
Anexo V.....	82

## 1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de nuestros años como alumnado hemos recorrido e indagado acerca de diversos conceptos, teorías y aprendizajes sobre el ser humano y su correspondiente funcionamiento, tanto social como personal. Si bien es cierto que hay un ámbito que siempre captará nuestra atención por encima de otros, como es el caso de la comprensión de las emociones.

El alumnado emplea una gran cantidad de su tiempo en las aulas, sobre todo durante su infancia, siendo este periodo el cual se desarrolla más emocionalmente. Este contexto de interacción es el origen y la causa de que el niño y niña experimente situaciones escolares que van a generar una serie de emociones determinadas, al mismo tiempo que sentimientos y estados de ánimo. Todos ellos influirán en el desarrollo íntegro de su personalidad.

La música cobra un papel fundamental en los primeros años de desarrollo al ejercer de manera eficaz e inmediata sobre las personas. Nos permite sentir y comunicarnos, siendo capaces por lo tanto de relacionarla con las emociones, ayudándonos a interpretar lo que vivimos, en qué experiencias nos vemos envueltos, entre otros. La forma en que lo hace se considera sorprendente al conseguir liberar nuestros sentimientos y emociones. Por este motivo, la música se convierte en nuestro eje central, estimulando la motivación, nuestra capacidad de empatía y las habilidades sociales presentes en nuestra rutina.

A lo largo de este proyecto veremos también la capacidad que tiene la música para generar emociones y activar aquellos agentes neurotransmisores, como por ejemplo puede ser la serotonina, la adrenalina o la dopamina. Son estas las que se encargan de modificar nuestra sinapsis neuronal (proceso básico para el aprendizaje).

Será presentada también una propuesta didáctica de actividades que englobará tanto la educación musical como la emocional, demostrando que ambas tienen una gran relación entre ellas y funcionan muy bien cuando van juntas.

La elección de este tema surge por la necesidad de expresar las diferentes emociones a raíz de la música, entre otros medios. Gracias a esto, consideramos que los alumnos serán capaces de adquirir determinados conocimientos, rutinas y actitudes que les introducirán aún más en el mundo social.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

### 2.1 Fundamentación teórica

#### 2.1.1 ¿Qué son las emociones?

El término "emoción" es complejo y ha sido abordado desde diversas perspectivas a lo largo de la historia. Inicialmente, Salovey y Mayer (1996) las conceptualizaron como elementos perturbadores de la mente, aunque más tarde se reconoció que incluso situaciones intensas pueden ser estímulos para el aprendizaje, sin necesariamente causar desorden.

Por su parte, Plutchik (1980) propuso estudiar las emociones como respuestas conductuales objetivas, presentando 28 definiciones que destacaban diferencias y similitudes, algunas centradas en lo conductual y otras en aspectos fisiológicos.

Redorta y colaboradores (2006) sostienen que las emociones se basan en estados y percepciones de estímulos internos y externos, ofreciendo oportunidades de adaptación ante cambios en la vida cotidiana o la rutina.

Bisquerra (2003) describe las emociones como estados complejos del organismo caracterizados por excitación o perturbación, predisponiendo a respuestas organizadas ante eventos internos o externos. En contraste, Frijda (2004) destaca la identificación y valoración de las emociones como fundamentales, ya que el significado de los hechos relevantes en nuestra vida se deriva de esta evaluación emocional.

#### 2.1.2 Tipos de emociones

Las emociones no se describen tanto como buenas o malas, sino como positivas o negativas. Estas se encuentran clasificadas entre emociones básicas o secundarias. Aquellas con las que más trabajamos son la alegría, la tristeza, el miedo y la ira, según Ekman, 1982. Si bien es cierto, que al encontrarnos ante una situación en la que estemos escuchando música son seis las emociones básicas que cobran un papel más protagonista: la alegría, la ira, el desprecio, la sorpresa, la tristeza y el miedo (Monh et al, 2011)

Algunas de las emociones secundarias más comunes se encuentran en la siguiente tabla:

Tabla 2. Tipos de emociones más significativas bajo mi propio criterio. Elaboración propia.

EMOCIONES BÁSICAS POSITIVAS	EMOCIONES BÁSICAS NEGATIVAS
Amor	Ira
Alegría	Tristeza
EMOCIONES SECUNDARIAS POSITIVAS	EMOCIONES SECUNDARIAS NEGATIVAS
Calma	Celos
Gratitud	Envidia
Aceptación	Desprecio
Generosidad	Inseguridad
Esperanza	Disgusto
Felicidad	Aburrimiento
Comprensión	Culpa

### 2.1.3 Educación emocional

Bisquerra (2003) define la educación emocional como *un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se planten en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social.*

La educación emocional se vincula estrechamente con la inteligencia emocional y tiene dos enfoques principales : promover el desarrollo emocional de los estudiantes y reforzar las habilidades emocionales de los educadores. Algunas habilidades incluyen:

- Autoconciencia emocional: comprendemos nuestras emociones, su origen y cómo influyen en nuestros pensamientos y acciones.

- Autocontrol emocional: analizamos nuestras emociones para fomentar interacciones afectivas positivas y gestionar aquellas que nos afectan negativamente.
- Automotivación: utilizamos las emociones de manera constructiva, encontrando motivación interna para alcanzar metas y mantener una actitud optimista ante desafíos a largo plazo.
- Empatía: identificamos y comprendemos las señales emocionales de los demás para entender sus sentimientos y establecer conexiones más profundas.
- Competencias sociales : expresamos nuestras ideas y emociones de manera clara y respetuosa, al mismo tiempo que entendemos cómo nuestras acciones afectan emocionalmente a los demás.

#### 2.1.4 ¿Qué es la música?

Según E. Willems “La música es la actividad humana más global, más armoniosa, aquella en la que el ser humano es, al mismo tiempo, material y espiritual, dinámico, sensorial, afectivo, mental e idealista, aquella que está en armonía con las fuerzas vitales que animan los reinos de la naturaleza, así como con las normas armónicas del cosmos”.

Los niños se encuentran en contacto con música incluso antes de nacer, desarrollándose en un entorno sonoro y complejo, demostrando que los sonidos graves tienen un efecto más relajante que los agudos, al igual que existen sonidos que agradan al bebé y son capaces de proporcionarles relajación y tranquilidad. Es por esto que haciendo uso y apoyándonos en la Educación Musical, seremos capaces de evitar numerables conflictos y comportamientos violentos en un aula al no saber gestionar nuestras emociones. Los humanos valoramos la música por numerosos motivos, pero el más destacable sin duda es como cualquier sonido o canción es capaz de transmitirnos una emoción.

Los docentes podemos observar sin censura las emociones que se dan en los niños y niñas al mostrarse espontáneos, a pesar de ser una habilidad que con el paso de los años se va perdiendo al ir siendo más maduros, promocionando a cursos superiores de educación primaria.

Cabe destacar la importancia de cómo las emociones van de la mano con la música y viceversa al haber sido demostrado la cantidad de beneficios positivos que ofrece para la salud y el estado tanto psicológico como emocional de las personas. Si bien es cierto, según Goleman, que la educación emocional no es innata, es decir, se empieza a explicar desde pequeños, pero no nacen con ella. No son capaces de aprender solos a comprenderla o gestionarla, necesitando

por lo tanto ayuda de un adulto o persona de referencia para poder llevar a darle un significado. Al no nacer con la capacidad suficiente se trata de una capacidad adaptativa y evolutiva.

Sin embargo, en el caso de la música, se trata de un estilo de vida o algo esencial en la vida humana, dando lugar al desarrollo de la memoria, la capacidad de sincronización, la atención o la discriminación auditiva.

#### 2.1.5 La música y su desarrollo psicológico

La música ejerce una acción en nuestro sistema nervioso central, provocando en el ser humano unos efectos estimulantes, sedantes o de irritación. En el caso de tratarse de una música estimulante el volumen del sonido será alto, su ritmo rápido e irregular, sus notas agudas, su línea metódica tendrá saltos y contará con una armonía formada por acordes disonantes. Sin embargo, en el caso de estar frente a una música sedante o relajante el volumen será bajo, su ritmo será lento y regular, estarán presentes unas notas graves o medias, su línea melódica no tendrá saltos bruscos y su armonía contará con acordes consonantes.

Si bien es cierto que la persona debe sentirse cómoda y atraída por la música que escucha, ya que en el caso de no ser así no surgirán los efectos esperados. Además, la música estimulante es capaz de aumentar nuestra energía corporal, al mismo tiempo que nuestras emociones, invitándonos a la acción física y a la positividad, mientras que la sedante nos incita a la relajación.

La música nos ayuda a despertar emociones o sentimientos dentro de nosotros mismos, como por ejemplo el amor, el odio, la tristeza, el enfado, etc. Aunque lo más llamativo no es esto, sino cómo nos puede ayudar a canalizar estas emociones o someterlas a una transformación. Cannon y Bard, demuestran que, en nuestro cerebro, específicamente en el hipotálamo, se encuentran de manera innata esquemas afectivos y modelos de comportamiento emocional, los cuales, al escuchar determinadas notas musicales, son activados y nos genera sentir ciertas emociones al escuchar la música.

#### 2.1.6 La musicoterapia

La Asociación Internacional de Musicoterapia la define como *el uso profesional de la música y sus elementos como una intervención en entornos médicos, educativos y cotidianos con individuos, grupos, familias o comunidades que buscan optimizar su calidad de vida y mejorar su salud y bienestar, físico, social, comunicativo, emocional, intelectual y espiritual.*

Se trata del empleo de la música como terapia teniendo como objetivo el logro de cambios en una determinada conducta o fomento del aprendizaje. Algunos de sus beneficios son la comunicación, el aprendizaje o las relaciones de la persona que se está sometiendo al tratamiento. A través de las palabras de la Federación Española de Asociaciones de Musicoterapia (FEAMT) tiene como fin «desarrollar potenciales y/o restablecer funciones del individuo para que éste pueda emprender una mejor integración intrapersonal e interpersonal, y en consecuencia alcanzar una mejor calidad de vida, a través de la prevención, la rehabilitación o el tratamiento».

La musicoterapia no está limitada únicamente a la escucha de música, sino también a la actividad de la composición, tocar, cantar o bailar. Esto ayuda sobre todo a niños, específicamente si tienen autismo o TDAH, o personas con depresión, trastornos de ansiedad o discapacidad intelectual.

## 2.2 Fundamentación normativa

Cuando nombramos el currículo educativo nos referimos a la herramienta didáctica de la cual hacen uso los profesores con el objetivo de proporcionar a los alumnos una educación integral y completa. Para ser más exactos, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, define el currículo como un *conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas*.

El currículo nacional actual ha sufrido una serie de cambios dadas a las numerosas demandas sociales y como consecuencia de esto se ha llevado a cabo una modificación del proceso de aprendizaje y planificación del profesorado.

En la actualidad, el marco legal que regula el sistema educativo es el siguiente:

### **Leyes nacionales:**

- **LOE**: Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- **LOMLOE**: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. Por esta es modificada la Ley Orgánica 2/2006 de Educación.
- **Real Decreto 95/2022**, de 1 de febrero. Se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- **Orden EFP/608/2022**, de 29 de junio, es establecido el currículo y regulada la Educación Infantil.

En el caso de referirnos a la **Comunidad de Madrid**, cabe resaltar las siguientes leyes:

- **Decreto 36/2022**, de 8 de junio, en este caso del Consejo de Gobierno, por el cual se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil para la Comunidad de Madrid.
- **Orden 5958/2010**, de 7 de diciembre, de la Consejería de Educación, por la cual son regulados los centros docentes públicos bilingües de la Comunidad de Madrid.
- **Orden 460/2023**, de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidad, por las que se regulan las pautas de organización y funcionamiento, así como los criterios de evaluación y autonomía pedagógica, para la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid.
- **Orden 1493/2015**, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, esta normativa establece los lineamientos para la evaluación y promoción de estudiantes con necesidades educativas particulares, matriculados en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Básica Obligatoria, además de abordar la flexibilización de la duración de la escolarización para aquellos estudiantes con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid.

### 3. CONTEXTUALIZACIÓN

#### 3.1 Contexto socio-cultural

El colegio Ciudad de Columbia (CEIP) se encuentra situado en Tres Cantos, específicamente en la avenida de los Montes. Este centro cuenta con los niveles educativos que van desde Educación Infantil hasta Educación Primaria, con un total de 500 alumnos, aproximadamente. Su gran mayoría son de origen o nacionalidad española, sin embargo, también encontramos alumnos de origen extranjero, como por ejemplo Sudamérica.

Tres Cantos es un municipio que está en pleno crecimiento y es una zona habitada por familias en su casi totalidad, teniendo entre 1 y 3 hijos cada familia, con un nivel cultural y económico medio-alto. La mayoría de los alumnos provienen de familias convencionales donde ambos padres trabajan y la población con desventaja social y diferentes etnias es bastante baja, prácticamente nula. El centro se encuentra muy bien ubicado y no solo recibe alumnos del propio municipio sino también de los alrededores, como por ejemplo Colmenar Viejo o San Sebastián de los Reyes.

El colegio consta de dos edificios: uno destinado a educación infantil y otro destinado a educación primaria, siendo este segundo el más grande, donde podemos encontrar el despacho del director, la biblioteca, el comedor, sala de profesores, aulas de primaria, aula de inglés, aula de psicomotricidad y dos aulas destinadas a los especialistas en Pedagogía Terapéutica (PT) y especialista en Audición y Lenguaje (AL), entre otros. Alrededor de los edificios encontramos los diferentes patios de los alumnos, destinados cada uno a Infantil o Primaria.

El equipo directivo del colegio está compuesto principalmente por el director y dos jefas de estudio, estando una de ellas dedicada a Educación Infantil y otra a Educación Primaria. Además, cuentan con la presencia de un secretario. Cabe destacar que el centro dispone y cuenta con la ayuda de un personal que se dedica al bien común del centro, el cual está compuesto por conserjes, personal de limpieza y comedor.

Finalmente, los alumnos tienen la posibilidad de aplicar a las actividades extraescolares que oferta el centro, impartidas por profesionales ajenos al centro. Pueden optar a judo, Inglés, ritmo y movimiento, baile, teatro o fútbol. Todas ellas se imparten al terminar la jornada a las 16:00 H, terminando a las 17:00 H, consolidándose, de esta manera, con las necesidades de cada familia.

### 3.2 Contexto del equipo docente

Nos encontramos ante un equipo docente con una cohesión excelente, teniendo todos como fin el desarrollo integral y completo de cada uno de los alumnos del centro.

Son un total de 33 profesores que se encuentran distribuidos en ambas etapas educativas: Infantil y Primaria. Cabe resaltar la importancia de los profesores que están habilitados para la opción bilingüe del centro, al igual que de Música, Educación Física, Psicomotricidad, Audición y Lenguaje, Pedagogía Terapéutica y auxiliares de conversación, al colaborar el centro con universidades extranjeras.

Los docentes tienen la oportunidad durante todo el curso escolar de asistir a cursos dedicados principalmente a la innovación en la educación. Esto les ayuda a ofrecer una enseñanza de mayor calidad y poder ser resolutivos con el uso de las nuevas tecnologías, al ser algo que se encuentra en continuo avance.

### 3.3 Contexto del aula

El edificio de infantil es amplio y está dividido en cuatro clases, correspondiendo dos a cada etapa: tres años y cuatro años, teniendo cada una un baño para los alumnos y otro apartado para las docentes. Las aulas de cinco años no se encuentran en este edificio, sino en el de primaria. Cuentan con un gran patio de juego, donde hay un pequeño parque y tienen bicicletas. Se hacen intercambios en el patio de material para que todo el mundo pueda disfrutar de él y se trabaje de esta manera el concepto de “compartir”.

Nuestro proyecto está dirigido a la clase de tercero de infantil, 6 años. El aula está formada por 20 alumnos, de los cuales 11 son niños y 9 son niñas. Contamos con un niño TEA (Trastorno del Espectro Autista), que está totalmente integrado en el grupo y recibe un trato agradable por parte de sus compañeros y docentes.

Si bien es cierto, que se presentan distintas etapas o niveles de desarrollo en las diversas áreas, debido a que hay alumnos que cuentan con una gran capacidad lingüística, mientras que otros la presentan en el ámbito artístico o matemático.

## 4. OBJETIVOS

Los objetivos de etapa que tengo como meta alcanzar están presentes en el DECRETO 36/2022, de 8 de junio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil,

### 4.1 Objetivos generales de etapa

Acorde con la Ley Orgánica 2/2006 (LOE), siendo modificados los objetivos “e” y “h” por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), los **objetivos** de la etapa de educación infantil son los siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- e) 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.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
- h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- i) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

Asimismo, el Decreto 36/2022 ha añadido el objetivo “Iniciarse en el conocimiento de las ciencias” para la etapa de Educación Infantil.

## 4.2 Objetivos específicos

Á R E A  1	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer y tener un completo control de su cuerpo mientras adquiere una serie de distintas estrategias, adaptando sus acciones a la realidad de su entorno de manera segura y construyendo una imagen de sí mismo adecuada.</li><li>2. Ser capaz de reconocer, manifestar y regular sus emociones al sentirlas, ayudándose a la hora de expresarlas y consiguiendo una seguridad emocional y afectiva.</li><li>3. Incorporar nuevos modelos, reglas y rutinas al mismo tiempo que desarrolla su confianza para lograr sus posibilidades.</li><li>4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad a partir de su libertad, valorando los conceptos de amistad, respeto y empatía.</li></ol>
Á R E A  2	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Aprender sobre los componentes naturales del entorno y cultivar actitudes de responsabilidad hacia ellos.</li><li>6. Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás de manera respetuosa, siguiendo las reglas sociales de convivencia.</li><li>7. Valorar la relevancia de estar atento y receptivo para comprender adecuadamente los mensajes hablados.</li><li>8. Entender aspectos del entorno natural y adoptar actitudes responsables hacia ellos.</li><li>9. Desarrollar habilidades matemáticas mediante la manipulación de objetos o elementos.</li></ol>
Á R E A  3	<ol style="list-style-type: none"><li>10. Involucrarse en actividades y juegos que promuevan los valores de respeto, asistencia y trabajo en equipo con los demás.</li><li>11. Comenzar en el lenguaje escrito de letras y palabras.</li><li>12. Encontrarse familiarizado con el uso de una lengua extranjera (inglés).</li><li>13. Explorar diferentes métodos de expresión: musical, artístico, corporal...</li><li>14. Administrar los problemas a través de la búsqueda de soluciones.</li><li>15. Aproximarse a la lectura valorando aquello que nos ofrece, como el aprendizaje y/o el disfrute.</li></ol>

## 5. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias clave

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), una competencia es “la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada” (DeSeCo, 2003,p.1). De esta manera, la competencia “supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivaciones, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz” (DeSeCo, 2003, p.1).

En el ámbito de la educación resaltamos el enfoque de aprendizaje por competencias, es decir, aquel aprendizaje que integra tres saberes: conocer, saber y ser.

- Saber conocer: trata la parte cognitiva, es decir, la capacidad que los alumnos poseen para adquirir e interiorizar conocimientos.
- Saber hacer: alude a la aplicabilidad, la práctica que realizan los alumnos en la que son capaces de mostrar el dominio de sus habilidades y técnicas.
- Saber ser: engloba las actitudes y competencias sociales. Se refiere a la capacidad de los alumnos para desenvolverse emocionalmente tanto a nivel individual como grupal.

En nuestra programación trabajaremos y se tendrán en cuenta las 8 competencias que el Decreto 36/2022, de 8 de junio, establece. Se encuentran expuestas a continuación:



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

Gracias al continuo intercambio de lenguaje en los centros, los alumnos ganan cada día un claro enriquecimiento en su expresión oral. La música les ayudará aún más a evolucionar en este aspecto y lo trabajaremos desde la escucha activa de audios, ya sea a través de una plataforma digital o una canción rutinaria del aula.



## **2. Competencia plurilingüe (CP)**

Es importante que los alumnos cuenten con la habilidad para expresarse en un segundo idioma, siendo en ese caso el inglés. Además, tendremos acceso a un mayor número de actividades que vayan acompañadas de música en diferentes idiomas, o, asimismo, melodías creadas a raíz de otra lengua.

## **3. Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (CMCTI)**



Aunque nuestro proyecto está basado mayoritariamente en la comunicación, los alumnos abordarán también parte del razonamiento lógico-matemático teniendo como fin la resolución de conflictos a lo largo de su vida cotidiana. En el caso de la competencia en ciencia, tecnología e ingeniería evocará un aumento de su desarrollo tanto crítico como comprensivo en el mundo que nos rodea.

El uso de la tecnología estará presente en múltiples actividades que se realicen en el aula.



## **4. Competencia digital (CD)**

Las plataformas digitales nos ayudan a crear nuevas historias que contar o reproducir diferentes tipos de melodías. Vamos a trabajar con ellas y las tendremos en el aula, para uso del docente y del alumno, adaptándolas según quien haga uso de ellas.



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

Uno de mis objetivos principales es la evolución de personas durante la etapa de infantil y que accedan a primaria con unos valores definidos y de los cuales se sientan orgullosos. Para ello trabajaremos los unos junto a los otros y compartiremos nuestras ganas de aprender y, al mismo

tiempo, enseñar. Es importante que los alumnos se muestren motivados e interesados en nuestras aulas, ya que esto nos hace ver



## 6. Competencia ciudadana (CC)

Nos respetamos, somos iguales y convivimos de la mejor manera. Para evolucionar juntos, adoptamos respuestas que se vuelquen a la vida social en la que estamos. Trabajaremos en equipo y tendremos siempre de referencia aquellas buenas acciones que realizan el resto de mis compañeros y que yo también puedo realizar para sentirme bien y poder expresar mis emociones.



## 7. Competencia creativa (CCR)

Una de las tantas cosas que nos transmite la música es la creatividad. Nos sentimos creativos cuando escuchamos música y nos ayuda a saber qué emoción estamos sintiendo. Vamos a trabajar esta competencia desde la libertad, teniendo la oportunidad de crear algo que sea nuestro y, por lo tanto, sea especial. Podremos hacer uso de nuestros diferentes materiales y daremos rienda suelta a nuestra imaginación.



## 8. Competencia cultural (CCU)

Gracias a la cultura nos formamos cada día un poquito más y la posibilidad de escuchar diferentes tipos de música nos ayuda a relacionarla con otras culturas, como puede ser la cultura india o la cultura peruana. Lo trabajaremos reproduciendo distintos tipos de cantos o bailes que reflejan estas culturas, sintiendo un tipo de emoción u otro. Además, ganaremos vocabulario al conocer otro tipo de expresiones que no usamos en nuestro país.

## 4.2 Competencias específicas

### **ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA**

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.
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.
4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

### **ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO**

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.
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.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y conservación del entorno.

### **ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD**

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.

5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

A continuación, se exponen los **criterios de evaluación** que se van a emplear para evaluar la adquisición de estas competencias específicas y, del mismo modo, de las competencias clave. Teniendo en cuenta la **Orden EFP/608/2022**, los criterios de evaluación son los siguientes:

## ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA

### COMPETENCIA ESPECÍFICA 1

- 1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y relaciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.
- 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juego y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.
- 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.
- 1.4 Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.

### COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

- 2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.
- 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.
- 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

### COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

- 3.1 Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.

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.

#### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 4**

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.

4.2 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.

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.

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.

4.5 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

## **ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO**

#### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1**

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.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2**

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 plantean.

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.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 3**

3.2 Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.

## **ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD**

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1**

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.

1.4 Interactuar con distintos medios digitales

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2**

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.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 3**

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.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 4**

4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su intención comunicativa.

4.3 Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.

4.4 Mostrar interés por participar en actividades que favorezcan la iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 5**

5.5 Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de las 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.

## 6. CONTENIDOS

### 6.1 Temporalización

Para realizar las diferentes situaciones de aprendizaje es importante tener de base principios presentes al realizarlos.

En primer lugar, es fundamental que nuestro lenguaje corporal acompañe al mensaje que queremos transmitir, manteniendo una actitud motivadora e inquieta. El objetivo es generar expectativa por la actividad, por lo que una mayor gesticulación provocará un mayor interés e ilusión en vez de una posible indiferencia o empatía hacia la propuesta.

En segundo lugar, cabe resaltar la importancia de respetar una serie de normas desde que la actividad tiene comienzo, repitiéndolas durante el transcurso de la misma si fuera necesario. En el caso de que no se esté llevando de manera exitosa actuaremos dándole importancia a aquello que sí se está haciendo de manera correcta, pero haciéndoles ver cómo pueden mejorar en cualquier aspecto o pauta de la actividad.

En tercer lugar, será respetada aquella persona que no quiera participar en la actividad propuesta, al no encontrarse, tal vez, cómodo con el tacto de los materiales que se van a usar u otros motivos. Intentaremos que sí se interesen por llevarla a cabo, pero no serán obligados. En cuarto y último lugar, los niños agradecen que su esfuerzo se vea valorado y les reconozcan su dedicación en la tarea, por lo que es un gesto importante por nuestra parte mostrarnos agradecidos y orgullosos de su trabajo.

## 6.2 Horario de clase

Las actividades serán los martes de 11:15-12:00.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00-9:45	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA
9:45-10:30	LECTO- ESCRITURA	MÚSICA	LECTO- ESCRITURA	LECTO- ESCRITURA	MATES
10:30-11:15	ENGLISH	MATES	MATES	ENGLISH	ENGLISH
11:15-12:00	SESIÓN	SESIÓN	SESIÓN	SESIÓN	SESIÓN
12:30-13:15	PSICO	LECTO- ESCRITURA	ENGLISH	PLÁSTICA	LECTO- ESCRITURA
13:15-14:00	MATES	PLÁSTICA	PSICO	MATES	MÚSICA

### 6.3 Secuencia de unidades

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿Quién soy? ¿Cómo soy?			
Nº de sesiones	5	Fecha	26/09/2023
<b>Breve descripción de la actividad</b>			
<p>Vamos a relacionar cada emoción con un <a href="#">color</a> y este concepto se va a aprender a medida que más trabajado sea. El alumnado debe comprender por qué un color y no otro. De la misma manera, relacionamos las emociones con la música y para evaluar poco a poco sus conocimientos usamos gomets, los cuales ayudarán a los niños y niñas a indicar de qué emoción se trata.</p>			
Objetivos de etapa	a, c, d, f		
Objetivos de programación	1, 2, 4, 7, 13		
Competencias generales	CCL, CD, CPSAA, CCR, CCU		
Competencias específicas	Á1: 1, 3, 4	Á2: 1, 2	Á3: 1, 2, 3, 5
Criterios de evaluación	2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.4	1.1, 2.1, 2.2	1.1, 2.1, 2.2, 3.2, 3.7, 5.6
CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones: alegre, triste, emocionado, asustado, sorprendido...</li> <li>- Nociones básicas de medida: muy, poco...</li> <li>- Números cardinales: (0-6).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación de emociones básicas.</li> <li>- Identificación de colores básicos.</li> <li>- Relación de emoción con color.</li> <li>- Identificación de emoción en otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud de aprender y de ayudar al resto.</li> <li>- Curiosidad, cuidado de las personas.</li> </ul>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 2. Nuestro mural de emociones</b>			
<b>Nº de sesiones</b>	2	<b>Fecha</b>	26/09/2023
<b>Descripción de la actividad</b>			
<p>Vamos a crear nuestro propio mural de emociones y para ello usaremos un gran papel continuo. Daremos una serie breve de pautas y los niños y niñas dibujarán al mismo tiempo que suena la música, con el objetivo de que dibujen aquello que sienten o perciben. Se van a utilizar todo tipo de materiales y el mural será expuesto en el hall del edificio.</p>			
<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, c, d, e, f		
<b>Objetivos de programación</b>	1, 2, 6, 7, 13		
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CCR, CCU		
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2	Á3: 2, 3
<b>Criterios de evaluación</b>	1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 4.5,	1.1, 1.5, 2.4	1.1, 3.2, 3.4, 3.6, 3.7, 4.4, 5.5, 5.6
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales: témpera, ceras, rotuladores, pinceles, pegatinas...</li> <li>- Emociones básicas</li> <li>- Colores básicos</li> <li>- Tipos de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferenciar entre un tipo de material u otro</li> <li>- Diferenciar entre músicas</li> <li>- Saber seguir las pocas normas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud de saber mostrar algo creativo</li> <li>- Actitud de querer disfrutar mientras lo realizan</li> </ul>	

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. Unas emociones activas

<b>Nº de sesiones</b>	4	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
Para la realización de esta actividad el aula estará dividida en 5 espacios diferentes, representando cada uno de ellos una emoción básica. La profesora reproducirá una serie de canciones y los niños y niñas deben desplazarse a aquel espacio con el que encuentren la música más identificada.				
<b>Objetivos de etapa</b>	c, d, e, h			
<b>Objetivos de programación</b>	1, 2, 3, 6, 8, 10			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CD, CPSAA, CC, CCU			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 2, 4	Á2: 2	Á3: 1, 2, 4,5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.2, 1.4, 2.1, 3.2, 4.1, 4.5	1.3, 1.5, 2.4, 2.6	1.1, 1.4, 2.2, 3.1, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7, 5.5, 5.6	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>		<b>Actitudinales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Géneros de música: rock, pop, clásica, jazz, blues...</li> <li>- Colores básicos</li> <li>- Número de espacios en el aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar una emoción en una melodía</li> <li>- Identificar un espacio del aula que represente su emoción</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud de aprender sobre tipos de música</li> <li>- Actitud de mejorar en su atención</li> </ul>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 4. Música vs emoción</b>			
<b>Nº de sesiones</b>	2	<b>Fecha</b>	26/09/2023
<b>Descripción de la actividad</b>			
<p>Contamos con cinco emociones básicas: alegría, tristeza, ira, sorpresa o miedo. Cada emoción va a ser representada por una canción que elijamos todos juntos en clase. La emoción debe encajar bien con la melodía para que resulte atractiva. Además, en vez de usar los links correctamente los convertiremos en emoticonos que representen la emoción.</p>			
<b>Objetivos de etapa</b>	b, c, d, g		
<b>Objetivos de programación</b>	2, 3, 4, 6, 10, 12, 13		
<b>Competencias generales</b>	CCL, CP, CD, CPSAA, CC, CCR, CCU		
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 2, 3, 4	Á2: 2, 3	Á3: 1, 2, 5
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.4, 2.1, 2.2, 3.2, 4.1, 4.2	1.1, 1.2, 1.5, 2.2, 2.4, 2.6	1.1, 1.4, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 4.4
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emoticonos: animales, clima, colores, naturaleza, emociones...</li> <li>- Géneros musicales: rock, pop, clásica, jazz, blues...</li> <li>- Colores básicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber identificar qué emoticono representa cada emoción</li> <li>- Saber identificar qué color presenta cada emoción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud de cantar y aprender sobre música</li> <li>- Actitud de ofrecer canciones que tal vez otros compañeros no conozcan</li> <li>- Actitud de pasarlo bien</li> </ul>	

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. Instrumentos emocionales

<b>Nº de sesiones</b>	2	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
<p>Para esta actividad haremos uso de la distribución de nuestra aula, siendo cada uno de los espacios una emoción. El alumnado formarán 5 equipos y cada equipo tendrá asignada una emoción. La profesora hará uso de diferentes <a href="#">instrumentos</a> musicales y el grupo que se sienta identificado con la melodía sonante deberá acercarse a la profesora. Ella les ofrecerá la posibilidad de tocar el instrumento de manera ordenada y respetuosa.</p>				
<b>Objetivos de etapa</b>	a, c, d, e, f, i			
<b>Objetivos de programación</b>	1, 3, 4, 6, 7, 10			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CC			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2	Á3: 1, 3, 5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.3, 3.2, 4.1, 4.3	1.1, 1.4, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5	1.2, 2.2, 3.2, 3.5, 4.4, 5.5, 5.6	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>		<b>Actitudinales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrumentos musicales básicos: triángulo, claves, picas, tambor, xilófono...</li> <li>- Espacios del aula: mesas, rincones...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber identificar qué tipo de melodía es y levantarse hacia la profesora</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganas de prestar atención a lo que suena</li> <li>- Ganas de aprender diferentes tipos de melodías y ritmos</li> </ul>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 6. Un parque especial</b>			
<b>Nº de sesiones</b>	3	<b>Fecha</b>	26/09/2023
<b>Descripción de la actividad</b>			
<p>Vamos a llevar a cabo una recolecta de materiales en la naturaleza. El objetivo es conseguir diferentes tipos de objetos, para que puedan producir sonidos diferentes y lleven a cabo la creación de un mural gigante... Cada niño y niña va a contar con una cesta o bolsa de tela donde pueda ir acumulando sus objetos y compartirlos posteriormente con la clase.</p>			
<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, c, d, e, f, g, h		
<b>Objetivos de programación</b>	2, 5, 6, 8, 10, 13		
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CC, CCR		
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2, 3	Á3: 1, 2, 5
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.4, 2.1, 4.3	1.1, 1.3, 2.6,	2.2, 3.5, 3.7, 4.1,
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetos del medio natural: palos, piedras, hojas, ramas, frutos...</li> <li>- Emociones básicas: alegría, tristeza, ira, sorpresa, asustado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber identificar un sonido con una emoción</li> <li>- Diferenciar entre un objeto natural y un objeto artificial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar ganas e interés en la salida al exterior del centro</li> <li>- Actitud de ilusión y de aprender cosas nuevas en un ámbito diferente</li> </ul>	

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. Contagio de emociones

<b>Nº de sesiones</b>	2	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
<p>Esta actividad la vamos a realizar en el aula de psicomotricidad ya que necesitaremos las picas de colores para su procedimiento. Es importante que las picas sean de los colores que representan las cinco emociones básicas. Cada alumno y alumna va a tener una pica y deben “contagiar” su emoción a un compañero que se sienta distinto a él.</p>				
<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, d, e, h, i			
<b>Objetivos de programación</b>	1, 3, 6, 7, 10			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CC, CCR			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 2, 3, 4	Á2: 2, 3	Á3: 3, 4, 5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.3, 1.4, 2.1, 3.1, 4.2, 4.5	1.1, 1.4, 2.1, 2.3, 2.6	1.1, 1.2, 3.2, 3.5, 3.6, 3.7, 4.1, 4.4, 5.5, 5.6	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
Conceptuales	Procedimentales		Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones básicas: alegría, tristeza, ira, sorprendido, asustado.</li> <li>- Colores básicos</li> <li>- Nombre materiales de psicomotricidad: conos, picas, colchonetas...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber identificar qué emoción tienen cada uno de ellos</li> <li>- Saber diferenciar entre una actitud u otra</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganas de aprender a jugar</li> <li>- Actitud de querer contagiar a varios compañeros</li> <li>- Actitud de querer saber qué otras emociones existen</li> </ul>	

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. Un cubo terapéutico-musical

<b>Nº de sesiones</b>	3	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
Vamos a realizar nuestro cubo musical y para ello utilizaremos un <a href="#">recortable</a> que contenga en cada lado un instrumento. Cada niño y niña va a construir su dado y posteriormente vamos a jugar todos juntos, pero usando el que ha sido creado por la profesora, ya que tendrá un tamaño diferente al del alumnado.				
<b>Objetivos de etapa</b>	b, d, e, f, h, i			
<b>Objetivos de programación</b>	1, 3, 4, 6, 7, 10, 13			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CC, CCR, CCU			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 2, 3	Á3: 1, 2, 3, 4, 5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 4.2, 4.5	1.1, 1.3, 1.4, 2.1, 2.3, 2.5, 2.6	1.1, 1.4, 2.2, 3.2, 3.5, 3.7, 4.1, 5.5	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>		<b>Actitudinales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrumentos musicales básicos: triángulo, claves, picas, tambor, xilófono...</li> <li>- Emociones básicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber de qué instrumento se trata</li> <li>- Saber qué emoción sienten al escuchar</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosidad por saber cómo suena el instrumento</li> <li>- Ganas de saber más</li> </ul>	

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. Contando emociones

<b>Nº de sesiones</b>	3	<b>Fecha</b>	26/09/2023
<b>Descripción de la actividad</b>			
Cada alumno y alumna va a compartir cómo se siente con la clase y deben apuntar en la pizarra cuantos sienten cada emoción. Una vez completada esta parte deben preguntarse entre ellos mismos cómo se sienten e ir apuntando en una pizarra individual las anotaciones respecto a sus compañeros.			
<b>Objetivos de etapa</b>	c, d, e, f, h, i		
<b>Objetivos de programación</b>	1, 2, 4, 6, 7, 9, 10, 13		
<b>Competencias generales</b>	CCL, CMCTI, CPSAA, CC		
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2, 3	Á3: 1, 2, 3, 4, 5
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1, 3.2, 4.2,	1.1, 1.2, 1.4, 2.3, 2.6	1.1, 2.1, 3.4, 3.6, 3.7, 5.5, 5.6
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>			
<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>	<b>Actitudinales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Números básicos: 0-10.</li> <li>- Emociones básicas: alegría, tristeza, ira, sorprendido, asustado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber diferenciar las emociones básicas</li> <li>- Saber contar hasta 10</li> <li>- Saber a qué compañeros han preguntado y a cuáles no</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener ganas de saber cómo están sus amigos</li> <li>- Tener ganas de practicar en el conteo</li> <li>- Tener ganas de aprender más números</li> </ul>	

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. ¡Qué llueva qué llueva!

<b>Nº de sesiones</b>	1	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
El alumnado va a recrear una lluvia de emociones en función de qué melodía escuchen. Se hará poco a poco por los colores que representan nuestras emociones básicas y deberán pintar con más o menos precisión según lo que escuchen.				
<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, c, d, e, g, h, i			
<b>Objetivos de programación</b>	1, 2, 4, 5, 6, 8, 10, 13			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CCR, CCU			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2, 3	Á3: 1, 3, 5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 3.1, 4.1	1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.6	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.2, 3.4, 3.6, 4.1, 4.2	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>		<b>Actitudinales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de pintura: témperas, ceras, rotuladores...</li> <li>- Tipos de géneros musicales: rock, pop, jazz, blues...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber cómo pintar en función del ritmo que suene</li> <li>- Identificar el género musical</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener ganas de averiguar qué música va a sonar</li> <li>- Curiosidad por saber qué materiales</li> </ul>	

UNIDAD DIDÁCTICA 11. Globos musicales			
Nº de sesiones	3	Fecha	26/09/2023
Descripción de la actividad			
Vamos a crear globos musicales y para ello necesitaremos diferentes materiales. Cada alumno y alumna va a elegir el color que quiera, siempre y cuando esté relacionado con alguna de las emociones que hemos trabajado, y todos juntos crearemos nuestros globos.			
Objetivos de etapa	a, b, d, e, f		
Objetivos de programación	2, 3, 6, 7, 10, 13, 14		
Competencias generales	CCL, CPSAA, CCR, CCU		
Competencias específicas	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 2, 3	Á3: 3, 4, 5
Criterios de evaluación	1.1, 1.3, 2.1, 3.1, 4.2	1.1, 1.3, 2.1, 2.3, 2.5, 2.6	1.1, 1.2, 2.2, 3.3, 3.5, 3.7, 4.1
CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombres materiales básicos: arroz, arena, bolitas de plastilina...</li> <li>- Colores básicos</li> <li>- Emociones básicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar qué sonido concuerda con cada emoción</li> <li>- Identificar cuales son las emociones básicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganas de trabajar y de crear su globo musical</li> <li>- Curiosidad por saber qué sonidos son los elegidos</li> </ul>	

UNIDAD DIDÁCTICA 12. Bingo			
Nº de sesiones	2	Fecha	26/09/2023
Descripción de la actividad			
Para esta sesión vamos a realizar un <a href="#">bingo</a> de emociones. El alumnado debe reconocer el rostro que muestra la emoción que se indica, por lo que deben conocer los diferentes conceptos y términos.			
Objetivos de etapa	a, b, c, d		
Objetivos de programación	2, 4, 6, 7, 10		
Competencias generales	CCL, CPSAA, CC		
Competencias específicas	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2, 3	Á3: 2, 3
Criterios de evaluación	1.1, 1.3, 2.2, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3	1.1, 1.5, 2.3, 2.4, 2.6	2.2, 3.1, 3.2
CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones básicas y sus respectivos gestos faciales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar de qué emoción se trata</li> <li>- Identificar si tienen una emoción en su cartón u otra</li> <li>- Saber utilizar los tapones en función de tener una emoción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar interés a la hora de buscar sus emociones</li> <li>- Intención de ayudar a sus compañeros en el caso de necesitarlo</li> </ul>	

### UNIDAD DIDÁCTICA 13. Boomwacker

<b>Nº de sesiones</b>	2	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
<p>Vamos a estar experimentando con un material llamado <u>“Boomwacker”</u>. Se trata de unos tubos compuestos por goma-espuma y cada uno de ellos tiene un sonido distinto, al tener diferentes tamaños. Vamos a exponer en primer lugar cómo se usan y a continuación daremos su espacio a los niños y niñas para que experimenten con ellos.</p>				
<b>Objetivos de etapa</b>	b, c, d, e, h			
<b>Objetivos de programación</b>	3, 4, 6, 9, 10, 13			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CC, CR, CUU			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 2, 3, 4	Á2: 1, 2	Á3: 2, 3, 4, 5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 3.1, 4.1, 4.2, 4.3	1.1, 1.3, 2.1, 2.3, 2.6	1.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.5, 3.7, 5.5, 5.6	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>		<b>Actitudinales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones básicas</li> <li>- Colores básicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar qué sonido debe salir de cada tubo</li> <li>- Diferenciar entre un sonido y otro</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar ilusión por trabajar con nuevos materiales</li> <li>- Mostrar ganas por aprender sonidos nuevos</li> </ul>	

### UNIDAD DIDÁCTICA 14. Visionamos un corto

<b>Nº de sesiones</b>	2	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
<p>Para dar inicio a esta situación de aprendizaje vamos a ver todos juntos un corto que trabaja las emociones. El objetivo es verlo y, a continuación, poder comentar lo que pensamos o las reflexiones a las que llegamos. Es importante resolver cualquier tipo de duda que tengan los niños y niñas y ofrecerles nuestra ayuda.</p>				
<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, c, d, e, f, g, h, i			
<b>Objetivos de programación</b>	2, 4, 6, 7, 10, 12, 13, 14			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CPSAA, CC, CCR, CCU			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2, 3	Á3: 1, 2, 3, 4, 5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 4.3	1.1, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 3.2	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 5.5, 5.6	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
<b>Conceptuales</b>		<b>Procedimentales</b>		<b>Actitudinales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones básicas</li> <li>- Relación-comprensión de los personajes</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar qué sienten los personajes y por qué</li> <li>- Relacionar causa-emoción</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganas de enfocarse para ganar un mayor número de conceptos</li> <li>- Actitud positiva y curiosa</li> </ul>

## UNIDAD DIDÁCTICA 15. Lectura “El puente de la paz”

<b>Nº de sesiones</b>	2	<b>Fecha</b>	26/09/2023	
<b>Descripción de la actividad</b>				
La lectura del siguiente libro nos ayuda a saber cómo nos sentimos y a causa de qué. Tras leer el cuento vamos a llevar a cabo la realización de un puente para nuestra clase, usando diferentes materiales e imágenes. Los niños y niñas deben sentirse partícipes y mostrarse ilusionados a la hora de saber resolver sus problemas de manera autónoma.				
<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, c, d, e, f, h, i			
<b>Objetivos de programación</b>	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15			
<b>Competencias generales</b>	CCL, CP, CPSAA, CR, CUU, CC			
<b>Competencias específicas</b>	Á1: 1, 2, 3, 4	Á2: 1, 2, 3	Á3: 1, 2, 3, 4, 5	
<b>Criterios de evaluación</b>	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2	1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.6, 3.2	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7, 4.1, 4.3, 4.4, 5.5, 5.6	
<b>CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS</b>				
<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>		<b>Actitudinales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones básicas</li> <li>- Diferentes tipos de situaciones que se pueden dar en un centro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber prestar atención a la lectura y llevar a cabo las preguntas que sean necesarias en el caso de no comprender algo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ganas de leer nuevas historias</li> <li>- Optimismo para poder resolver sus problemas de manera autónoma</li> </ul>	

## 7. METODOLOGÍA

El eje fundamental de la acción educativa es la metodología, la cual nos permite organizar y dar a conocer aquellos detalles que guían a los alumnos, todo a través del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Basaremos la propuesta didáctica en los principios de intervención educativos propios de educación infantil. Partimos, de esta manera, de los intereses y motivaciones de nuestros alumnos. Cabe destacar la presencia de un clima de confianza.

Vamos a enfocarnos en la metodología mixta, tomando relevancia el constructivismo (una metodología donde el conocimiento se construye a partir de una constante interacción entre la información procedente de nuestro medio y la información que los alumnos poseen desde antes, iniciando nuevos conocimientos), el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), rincones y talleres. Además, las inteligencias múltiples cobran un papel importante. Si bien es cierto que las interacciones deben estar adaptadas al nivel de desarrollo madurativo de nuestros alumnos, tal y como indica Ausubel en su teoría del aprendizaje significativo, al igual que el ritmo que pueda llevar cada uno de ellos. Pasamos, a continuación, a explicar brevemente cada una de nuestras metodologías:

**Constructivismo:** nos encontramos ante una corriente pedagógica que facilita una serie de herramientas al alumno, siendo, de esta manera, capaz de crear su propio conocimiento, el cual procede de una serie de experiencias vividas por el niño. Este concepto lo podemos relacionar con el aprendizaje significativo que surge de una alta motivación y ganas de aprender a aprender.

La **metodología de aprendizaje cooperativo** es una de las que más relevancia cobra en nuestro proyecto, en especial en nuestras actividades propuestas. El desarrollo de las habilidades de grupo, la cooperación y el respeto son algunas de las competencias que esta metodología favorece. Individualmente, los alumnos se encuentran ante un aprendizaje a través del cual se enriquecen del resto de sus compañeros.

En el caso del **aprendizaje basado en proyectos (ABP)** se trata de un método de aprendizaje que tiene como objetivo trabajar los contenidos de las diferentes áreas de dos maneras: globalizada y transversal. Para ello es usado un mismo hilo conductor por el cual los alumnos se muestran interesados y motivados.

La metodología por **rincones y talleres** va a cobrar también un papel importante en nuestra programación. Se trata de Dewey (1938), precursor de esta metodología. Llevando a cabo este método de aprendizaje vamos a potenciar las siguientes habilidades en nuestros alumnos: iniciativa, desarrollo de la autonomía, iniciativa e imaginación, entre otros. Aunque sean dos conceptos que van muy de la mano no se realizan en el mismo momento, ya que mientras que los rincones los trabajamos todas las semanas, los talleres solo los trabajaremos cada dos semanas. La idea principal de que los talleres no se realicen cada menos tiempo es que nos gusta contar con la participación de algunas familias, sintiéndose, de esta manera, integradas en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos.

El aula se va a encontrar dividida en diferentes espacios para el trabajo por rincones. Al ser un total de 20 alumnos en el aula, contaremos con 5 equipos, constituidos por 4 niños cada uno. Cada equipo es representado por un color, aunque pueden ser conceptos diferentes (animales, comida, ítems de naturaleza...). Cabe resaltar que los equipos cambiarán al comienzo de cada trimestre, buscando que todos tengan relación entre ellos. Se irán realizando las actividades de manera simultánea y estas no son fijas, es decir, cambiarán al inicio de cada semana o par de semanas.

La dinámica que vamos a seguir para su correspondiente desarrollo es simple. La semana que haya rincones nuevos los explicaremos cada uno de ellos y haremos una ronda de preguntas para corroborar que se hayan entendido correctamente. Podremos hacer uso de pequeños pictogramas que terminan en instrucciones, ya que al realizar los talleres de manera autónoma pueden apoyarse en ellos. Los alumnos van a rotar por todos los rincones a lo largo de las dos sesiones que duran, de manera que cada día realizarán uno. Al haber rincones todos los días nos durarán dos semanas completas, siendo un total de 9 rincones. Se marcará con un tick el rincón que se haya realizado cada día, para poder seguir un orden y que los niños no repitan. Una vez hayan pasado los 15 días, se cambiarán los rincones y se explicarán unos nuevos como hemos indicado anteriormente.

Ejemplo de tabla para el equipo azul. Fuente: elaboración propia.

									<u>ABP</u>
ALBA									
LUCA									
ANA									
DANI									

Para la configuración de los rincones se van a tener en cuenta las siguientes inteligencias múltiples: lógico-matemático, lingüístico, tecnológico, artístico, teatral, simbólico, cocinitas, investigación y ABP.

En último lugar, nuestro centro pretende encontrarse en una constante conexión con los diferentes avances de la sociedad y, de este modo, integrar la tecnología en nuestras aulas. A diferencia de nuestros alumnos, los cuales según Prensky (2011) son considerados “nativos digitales”, al haber estado en contacto con las tecnologías desde su nacimiento, nosotros debemos seguir aprendiendo sobre tecnología y tenerlas presentes, ya que estas han aparecido en nuestra adolescencia, cobrando gran relevancia a raíz de la pandemia. Así pues, las **TIC** forman parte de nuestra programación y del proceso de enseñanza-aprendizaje. Haremos uso de diferentes recursos tecnológicos, como por ejemplo ordenadores, pizarras digitales y *tablets*, promoviendo en todo momento un correcto y responsable uso de ellas.

### 7.1 Papel del alumno y del profesor

Según Romero (2009) el alumno debe ser el protagonista de su aprendizaje y nuestro papel es darle la importancia que tiene. Será él quien decida aprender, al ser el alumno el constructor de su propio conocimiento.

El hombre es sociable y no podría sobrevivir sin el prójimo, tal y como decía Bruner (1990). Somos lo que somos gracias a los demás y es por esto que en nuestra programación el aprendizaje cooperativo cobra un papel importante. Es por esto que los profesores tienen una actitud observadora y de escucha activa la cual les permite detectar las capacidades, intereses y también las necesidades que nos enseñan los alumnos, teniendo como objetivo ajustar la intervención educativa.

Los docentes van a mostrar un papel de guía o papel secundario, dándole a los alumnos la oportunidad de experimentar y descubrir de manera autónoma, aunque podrán ofrecerles su apoyo explícitamente en ciertos tipos de contenidos.

### 7.2 Principios metodológicos

Los principios metodológicos en los cuales basamos nuestra metodología y, del mismo modo, en nuestra programación didáctica, son los siguientes:

- Principio de motivación: en el ámbito de la educación, la motivación es uno de los elementos fundamentales. Es Maslow (1943) quien explica en su teoría de la motivación cómo es necesario que los niños cubran sus necesidades fisiológicas, sintiéndose seguros y mostrándose queridos por sí mismos, con el fin de lograr tener una correcta autorrealización. Cada alumno se encargará de que su aprendizaje resulte exitoso y eficaz.
- Principio de individualización: para poder aplicar este principio metodológico es vital conocer tanto las características como las necesidades de cada alumno, debido a que cada uno de ellos es único y aprender de manera distinta. Podemos decir que este principio se encuentra enlazado a la inclusión, ya que la profesora se adapta y ajusta a una enseñanza específica llevando a cabo múltiples metodologías y estrategias.
- Principio constructivista: pasamos a ofrecer una serie de actividades basadas en el concepto de manipulación y experimentación, convirtiéndose el alumno en el centro de su propio aprendizaje. En el caso de este proceso el profesor será un guía del proceso a la par de transmisor de conocimientos.

- Principio de colaboración con las familias: a lo largo de la programación, se establecerán fechas de encuentros entre los alumnos y sus correspondientes familias, quienes colaborarán y participarán en el desarrollo personal y académico de sus hijos.
- Principio de socialización: tomamos como un objetivo esencial y primordial que nuestros alumnos terminan siendo buenos ciudadanos, por lo que les proporcionamos habilidades que les den la oportunidad de actuar de forma eficaz en la sociedad. De este modo, las dinámicas y/o actividades que más presentes van a estar son el trabajo cooperativo, por parejas y en grupo.
- Principio lúdico: según indica Tonnuci (1997), los niños aprenden más jugando que mirando. El juego no solo les proporciona placer y disfrute, sino también conocimiento. Los niños son capaces de crear, imaginar, experimentar, etc. gracias a las capacidades que les aporta el juego.

### 7.3 Recursos

Presento a continuación una tabla general que recopila los recursos humanos, materiales y espaciales, los cuales son fundamentales para el desarrollo de la programación.

Cabe destacar que cada recurso tiene sus características. En el caso de los recursos humanos son estables, mientras que los recursos espaciales y materiales varían según la unidad didáctica en la que nos encontremos y las actividades que se realizan.

Fuente: elaboración propia.

<b>RECURSOS HUMANOS</b>	<b>Personal docente</b>	Tutores  Profesores especialistas de inglés, música, psicomotricidad, religión, etc.  Departamento de orientación (orientadora, especialista en PT y AL)  Nativos de conversación
-------------------------	-------------------------	---

	<b>Personal no docente</b>	Familias  Equipo directivo, equipo administrativo, equipo de comedor y equipo de limpieza  Alumnado de diferentes etapas educativas
<b>RECURSOS MATERIALES</b>	<b>Fungibles</b>	Material escolar: lápices, rotuladores, gomas, ceras, folios, cartulinas, papeles reciclados, plastilina, témperas...
	<b>No fungibles</b>	Didácticos: juegos de mesa, cuentos, bloques lógicos-matemáticos, juguetes simbólicos, fichas de lectura...
		Audiviales: ordenador, pizarra digital, tablets, ordenadores...
<b>RECURSOS ESPACIALES</b>	<b>Dentro del centro</b>	Aula, patio, comedor, aula de inglés, aula de psicomotricidad, biblioteca, huerto del centro...
	<b>Fuera del centro</b>	CaixaForum, Zoo, Micropolix, parques de alrededores.

## 8. EVALUACIÓN

En el caso de la evaluación, según el DECRETO 36/2022, de 8 de junio, la evaluación será “global, continua y formativa”. Su principal objetivo será la mejora en el conocido proceso “enseñanza-aprendizaje” de nuestros alumnos. Nos basaremos en la diferente valoración de las estrategias metodológicas y aquellos recursos que hayamos utilizado. Cabe destacar que antes al inicio de las diferentes actividades se hizo una evaluación inicial, sabiendo así en qué situación se encontraba cada niño y poder partir de ellos, adaptándolos, si es necesario, a su situación educativa.

Las técnicas de evaluación que serán usadas son la observación directa y sistemática de nuestros alumnos. Del mismo modo, evaluaremos el diálogo que han ido siguiendo y la correspondiente recogida de información en mi diario de aula, unido a una lista de control que se puede encontrar en el apartado de anexos. Es importante tener a mano esta evaluación continua ya que nos da una información veraz sobre los valores y/o dificultades de cada alumno, adaptando las actividades de este modo.

Si bien es cierto, que debo evaluarme también a mí, específicamente debo evaluar mi nivel o modo de enseñanza, por lo que debo preguntar cada día que haya realizado una actividad si les ha gustado o si no les ha gustado. Valoraré la participación de los alumnos con el objetivo de crecer como docente y mejorar aquello que esté en mi mano. Además, me preguntaré cuestiones del siguiente estilo: ¿Qué ha salido bien y qué ha salido mal?, ¿cómo podría mejorarlo?, ¿he conseguido los objetivos que tenía planteados o debo seguir trabajando sobre ellos?

### 5.1 Rúbrica de observación

Ítems evaluables	Conseguido	En proceso	No conseguido
1. Presta atención durante las explicaciones sin interrumpir.			
2. Realiza una escucha activa mientras se dan conversaciones guiadas.			
3. Comprende el tema tratado y			

consigue seguir la conversación.			
4. Demuestra respeto y tolerancia frente a sus compañeros.			
5. Se expresa con claridad y coherencia.			

### 5.2 Rúbrica para las actividades

Ítems evaluables	Conseguido	En proceso	No conseguido
1. Se involucra de manera activa en la ejecución de tareas.			
2. Contribuye en las actividades en grupo y colabora con sus compañeros.			
3. Entiende adecuadamente las tareas asignadas.			
4. Se comunica de forma clara y coherente verbalmente.			
5. Respeta las opiniones de sus compañeros al expresar sus ideas.			
6. Relaciona sus conocimientos previos con los nuevos conceptos a aprender.			

### 5.3 Autoevaluación de los alumnos

Ítems evaluables			
1. He entendido la actividad			
2. He participado activamente en el trabajo de equipo.			
3. Me siento integrado en mi equipo.			
4. He mostrado respeto hacia mis compañeros.			
5. En caso de dudas, le he preguntado a mi profesora.			

### 5.4 Rúbrica final

Ítems evaluables	Conseguido	En proceso	No conseguido
1. El alumno conoce los tipos de emociones.			
2. El alumno sabe diferenciar entre una emoción u otra.			
3. El alumno expresa sus emociones cuando lo necesita.			
4. El alumno sabe identificar qué emociones tienen sus			

compañeros y ofrece su ayuda en caso de necesitarlo.			
5. El alumno sabe relacionar las emociones con colores.			

### 5.5 Autoevaluación del profesorado

Ítems evaluables	Conseguido	En proceso	No conseguido
1. La temporalización ha sido correcta.			
2. Las situaciones de aprendizaje se han entendido bien.			
3. Los alumnos están motivados y con ganas de aprender.			
4. Las sesiones han resultado entretenidas.			
5. En caso de no resultar divertidas, se ha sabido resolver de manera improvisada.			

## 9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Nos encontramos ante uno de los principios básicos de la educación. Nos referimos al conjunto de acciones educativas que se llevan a cabo teniendo como propuesta prevenir y responder a las necesidades tanto permanentes como temporales en el alumnado, desarrollándose en los diferentes entornos educativos. Se encuentran recogidas en el Plan de Atención a la Diversidad, teniendo cada centro el suyo propio. Cabe destacar la importancia de que estas acciones pueden ser temporales o permanentes, dependiendo del caso de cada alumno. Gracias a esta serie de intervenciones, los alumnos tienen acceso a un desarrollo óptimo.

Quiero hacer especial hincapié en el concepto que a día de hoy tratamos de manera regular en este ámbito: el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Se trata de una de las principales novedades que expone la nueva ley LOMLOE y responde a la necesidad de ofrecer al alumno diversos medios de expresarse, actuar y representar la información que se trabaja durante el curso escolar. Promueve la accesibilidad educativa y se ajusta a las necesidades de cada alumno.

El centro tiene como objetivo que todos sus alumnos con necesidades especiales (n.e.e) reciban su mejor atención, recibiendo las mismas posibilidades y/o oportunidades de reciclaje. Para que la inclusión resulte efectiva se han organizado y expuesto una serie de medidas generales, ordinarias y extraordinarias, presentadas a continuación.

### 9.1 Medidas generales

Están dirigidas a todos los estudiantes y ningún elemento del currículum está modificado por ellas. Son establecidas desde y en el centro educativo, respondiendo a las necesidades más comunes.

A continuación se exponen las medidas generales elegidas para esta programación:

- Formación continua del personal docente: durante el año escolar los profesores reciben diferentes cursos formativos sobre las necesidades educativas. El principal objetivo es poder ofrecer esa formación en sus aulas y atender, de este modo, a sus alumnos.
- Creación de un aula TEA: teniendo de referencia nuestro alumno TEA, se lleva a cabo la creación de un aula TEA en el que participan el Departamento de Orientación, que cuenta con el apoyo de una PT y dos técnicos auxiliares. Cabe resaltar que no todos los alumnos con necesidades especiales acuden a esta aula, es decir, solo los alumnos más afectados y a los cuales les ha sido pautado este acceso podrán hacer uso de ella.

- Descarte de barreras arquitectónicas: se han tenido en cuenta las posibles dificultades de accesibilidad que ofrecen las escaleras y las puertas, por lo que han sido eliminadas estas barreras arquitectónicas, añadiendo rampas, barras de sujeción y, en el caso de las aulas de Educación Infantil, las puertas están recubiertas de goma, evitando de esta manera posibles lesiones.
- Servicio de fisioterapia: al contar con algunos alumnos que presentan dificultades de movilidad se ha llevado a cabo la implementación de un servicio de fisioterapia. La fisio acude al centro tres veces por semana.
- Señalización de los diferentes espacios del centro con el uso de pictogramas: estarán presentes tanto en el edificio de Educación Infantil como en el de Educación Primaria.
- Inclusión del Programa PROA+: se trata de un programa implementado por la Comunidad de Madrid, el cual se dedica a la inclusión de personal de apoyo educativo en las diferentes aulas.

## 9.2 Medidas específicas

En este caso estas medidas son específicas de un alumno, sin ser cambiados los básicos del aprendizaje ni los elementos más básicos del currículum. Se muestran clasificadas en curriculares, de coordinación y organizativas.

En el caso de nuestra programación didáctica se va a tomar conciencia de nuestro alumno ACNEE en clase con TEA (Transtorno del Espectro Autista) para definir las medidas ordinarias que se van a realizar en el aula. Según WHO (World Health Organization) *el autismo es un grupo de afecciones diversas relacionadas con el desarrollo del cerebro*. Estas afecciones diversas pueden mostrar deficiencias persistentes tanto en la comunicación social e interacción en diversos contextos.

En el caso de nuestra programación, las medidas específicas que se van a tratar aparecen expuestas a continuación:

- Aula distribuida por rincones: encontraremos una actividad específica en cada uno de los rincones. Esta **distribución** permite a los alumnos tener una idea y/o concepto claro de cómo se organiza el espacio.
- Uso de pictogramas para la señalización de espacios: con el objetivo de facilitar la comprensión de cada uno de los diferentes espacios y facilitar la inclusión del alumnado TEA se ha propuesto la señalización con pictogramas.

- Uso de pictogramas para la señalización del horario: al empezar la jornada escolar, se van a organizar las tareas del día a través de un horario. Para facilitar la comprensión se van a incluir **pictogramas** en él.

### 9.3 Medidas extraordinarias

Nos referimos a aquellas actuaciones y/o intervenciones que se llevan a cabo para atender a los niños con necesidades educativas especiales. Su carácter es individual debido a que se trata del único mecanismo que facilita que el alumno se encuentre presente en el aula conjunta.

Nuestro alumno ACNEE tiene una serie de medidas asignadas en el aula. No presenta ninguna dificultad cognitiva y es por esto que no cuenta con adaptaciones curriculares, aunque sí tiene asignadas algunas medidas de acceso y de materiales:

- a. Medidas de acceso al aula:
  - Aula distribuida por espacios concretos
  - Espacios y tareas señalizados por **pictogramas**
  - Horario del día formado por pictogramas
  - Apoyo y acompañamiento de un técnico auxiliar durante la jornada escolar
  - Acceso al aula TEA en caso de haber sido decidido
- b. Medidas de acceso al material:
  - Uso de pictogramas para la adaptación de los materiales
  - Acompañamiento de un técnico auxiliar asignado para realizar las actividades de manera individual o en compañía
  - Para la **anticipación de tareas** usaremos pictogramas

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

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

El aprendizaje de una segunda lengua, siendo en nuestro caso el inglés, resulta ser uno de los pilares esenciales del centro. Tomamos en consideración que los alumnos estén familiarizados con la lengua desde sus edades más tempranas, consiguiendo de esta manera que adquieran progresivamente determinadas capacidades y aptitudes lingüísticas.

En el caso de nuestro centro vamos a dedicar un total de cuatro sesiones por semanas para impartir la asignatura de inglés, tal y como reclama la ORDEN 1434/2018, de 19 de abril para la etapa en la que nos encontramos. Las sesiones se van a llevar a cabo por un maestro especialista que, a su vez, contará con un auxiliar de conversación, asistiendo al menos una vez por semana a nuestro aula. De este modo, será el especialista quien planifique los contenidos que se van a tratar en el aula junto al resto de docentes, todo ello basándose en el currículo y siguiendo una misma temática de las unidades didácticas.

La expresión oral y la comprensión van a ser nuestros objetivos principales a la hora de esta enseñanza y se van a utilizar varias metodologías y/o recursos para fomentar el entusiasmo de los estudiantes por el idioma y hacer que disfruten aprendiendo.

Emplearemos el uso de *flashcards* o Realía, a través del cual los alumnos aprenden nuevo vocabulario gracias a la manipulación de objetos reales. Mientras tanto, para estimular el inglés de manera física, daremos importancia al uso de juegos, cuentos (*storytelling*) o juegos.

### 10.2 Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

Tanto la escuela como las familias juegan un papel igual de importante en la socialización de los niños. En el seno familiar, los alumnos establecen sus relaciones iniciales a nivel social y desarrollan habilidades esenciales que les dan la oportunidad de formar una visión de sí mismos y del mundo que les rodea. Si bien es cierto, que es en el centro escolar donde llevan a cabo esta amplitud de círculo social más allá del ámbito familiar, pudiendo, de esta manera, establecer vínculos con otros niños y compartir experiencias.

En nuestra clase nos vamos a comprometer con la creación de un ambiente de convivencia enriquecedor para los alumnos, en el cual puedan interactuar con sus compañeros, tomar decisiones en equipo y resolver conflictos que se puedan dar, entre otros. Además, siguiendo las pautas del Decreto 95/2022, del 1 de febrero, vamos a educar a nuestros estudiantes en

valores que les ayuden a promover una convivencia basada en la armonía y el ejercicio de una ciudadanía democrática, siendo estos dos aspectos fundamentales para su futuro.

Es por esto, que no solo vamos a centrarnos en impartir conocimientos, sino que les proporcionaremos ideas de modelos positivos los cuales fomenten actitudes basadas en el respeto hacia sí mismos, hacia otros y hacia el medio, yendo de la mano a valores como por ejemplo la igualdad, la empatía, la solidaridad y la colaboración.

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

Tal y como hemos comentado previamente, nos encontramos inmersos en una sociedad donde las tecnologías juegan un papel fundamental en nuestra vida cotidiana. Es por esto que en nuestro centro promovemos un uso tanto seguro como educativo de estas tecnologías, lo cual va a permitir al alumno que sea capaz de desarrollar sus habilidades digitales desde que son pequeños.

Para que esto se pueda dar, proporcionamos una amplia gama de recursos tecnológicos en todas las etapas educativas. Cada una de nuestras aulas está equipada con ordenadores, pizarras digitales, altavoces y un total de 6 tablets para que los estudiantes puedan hacer uso de ellos. Todo esto estará bajo la seguridad de un adulto responsable para poder evitar cualquier conducta inapropiada. Cabe destacar cómo la integración de herramientas digitales en nuestras clases va a contribuir en el aumento de la motivación de los alumnos y ayudará a mejorar su comprensión de los contenidos, tal y como indica el Decreto 95/2022 del 1 de febrero. Algunas de las aplicaciones a las cuales los alumnos tendrán acceso serán ABC caligrafía o fun English, entre otras. Los alumnos empezarán a usarlas con la orientación de los profesores, hasta ser capaces de usarlas de forma autónoma.

Los profesores van a estar recibiendo de manera continua diferentes cursos de formación y van a comprender así sus posibilidades didácticas. Además, las TIC van a ser de gran utilidad para poder establecer una comunicación fluida con las familias a lo largo del curso escolar. Para ello, vamos a hacer uso de la plataforma Moodle, la cual nos facilita la conexión entre ambas partes y nos permite compartir imágenes y/o vídeos para completar el aprendizaje en casa.

## 11. CONCLUSIONES

Con la realización de este Trabajo de Fin de Grado estoy poniendo final a una etapa fundamental en mi vida, a través de la cual voy a poder cumplir un sueño: ser docente.

Una vez lo he completado, me siento orgullosa de ello y considero que he cumplido el objetivo propuesto al inicio de curso acerca de desarrollar una propuesta innovadora y llamativa, donde los protagonistas fueran los niños y cómo se sienten.

De manera individual, esta programación muestra todos los conocimientos y aprendizajes adquiridos en mi formación y experiencia en los centros de prácticas. Gracias a ella, he podido resolver cualquier tipo de duda, elegir qué metodología era la más indicada para mi enseñanza y por qué, entre otros. Y, además, relacionado con esto anterior, realizar este trabajo me ha ayudado a sentirme aún más cerca de lo que realmente es la docencia, manejando el Decreto 95/2022, y entendiendo cada uno de sus apartados, ya que haré un uso completo de él a lo largo de mi trayectoria profesional.

Dada la necesidad de poder hacer visible la importancia de la música para la expresión de emociones se ha llevado a cabo el desarrollo de este proyecto. La repercusión que una melodía produce en nosotros puede ser tanto física, como cognitiva, como emocional y ayuda al niño desde edades tempranas. De esta manera, hemos podido demostrar cómo de posible es trabajar y adquirir al mismo tiempo un gran número de contenidos y conceptos, los cuales encontramos en todas las áreas mediante un mismo punto de vista o eje que, en este caso, es la música. Esta capta la atención de los niños y son capaces de comprender el mundo que les rodea desde un punto de vista más armónico y enfocado gracias a las emociones que van identificando mientras trabajan juntos.

Quiero hacer hincapié en un artículo publicado recientemente en el periódico “El País” que aborda diferentes estudios sobre cómo el cerebro humano recibe y percibe la música, explorando su universalidad, efectos emocionales y posibles aplicaciones terapéuticas. Llegan a conclusiones como por ejemplo la conversión de notas musicales en emociones. Aunque aún quedan incógnitas restantes se trata de estudios que representan un paso adelante en la comprensión que se encuentra entre la música, la mente y el cuerpo humano.

Finalmente, quiero terminar dando las gracias a las personas que me han apoyado durante esta etapa, a mi hermano y a mis padres, por haberme enseñado siempre desde el amor y el respeto, a través de valores como el esfuerzo, la no debilidad y la constancia. Quiero dar también las gracias a mi tutora Silvia, quien, a pesar de no conocernos cara a cara, me ha ofrecido todo su

apoyo y dedicación en este proyecto, además de su confianza desde el principio, consejos y seguimiento constante de mis progresos.

## 12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

*Barón Ferrero, O. (1979): Música para la educación preescolar. Zaragoza. Ed. Edelvives.*

*Bueno, D. (2016). Cerebroflexia, el arte de construir el cerebro. Barcelona, España. Plataforma.*

*Cantillo, P., & Alfonso, I. (2020). Yáñez-Canal, Jaime Emociones básicas y emociones morales complejas: claves de comprensión y criterios de clasificación desde una perspectiva cognitiva Tesis Psicológica (Vol. 15). Julio-Diciembre.*

*Dalai Lama, Desmond Tutu The Book of Joy (2016)*

*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.*

*Eduardo Punset El Viaje a la Felicidad (2007)*

*Gallegos Navas, M. (2022). El Diseño Universal de Aprendizaje. Una revisión sistemática. Revista Ecos De La Academia, 7(14), 16.*

*Lacárcel Moreno, J.: Musicoterapia en educación especial. Murcia. Ed. Universidad*

*Alpañés, E. (2024, marzo 20). La ciencia de la música ilumina la conexión cerebral que se produce en los conciertos: “Nuestras neuronas bailan al mismo ritmo”. Ediciones EL PAÍS S.L. <https://elpais.com/salud-y-bienestar/2024-03-20/la-ciencia-de-la-musica-ilumina-la-conexion-cerebral-que-se-produce-en-los-conciertos-nuestras-neuronas-bailan-al-mismo-ritmo.html>*

*López Cassà, È. (2005). Èlia La educación emocional en la educación infantil Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19, 153–167.*

Maravilla Díaz. (2003). *La educación musical en la etapa de 0-6 años*. Revista electrónica de lista europea de música en la educación (LEEME). N° 14 (noviembre 2004)

Papahiu, C., & Robledo, P. P. (s/f). *María Magdalena La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje*.

Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Ribes, R., Bisquerra, R., Agulló, M. J., Filella, G., & Soldevila, A. (2005). *Una propuesta de currículum emocional en educación infantil (3–6 años)*. *Culture and Education*, 17(1), 5–17. <https://doi.org/10.1174/1135640053603337>

Sala, I., Sánchez, S., Giné, C. y Díez, E. (2014). *Análisis de los distintos enfoques del paradigma del diseño universal aplicado a la educación*. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 8(1), 143-152

Sanz, P., Ignacio, J., & Historia, E. C. D. M. A. T. D. L. (s/f). *José Ignacio EL CONCEPTO DE MUSICOTERAPIA A TRAVÉS DE LA HISTORIA*.

Trujillo, L. (2017) *La educación emocional a través de la música (trabajo de fin de grado)*. Universidad de Valladolid, Valladolid, España

Tur Mayans, P, (1992) *Reflexiones sobre educación musical*. Barcelona. Ed. Oniro.

## 13. ANEXO

### 13.1 Desarrollo unidad didáctica 6

A continuación es redactada la unidad didáctica que se ha elegido para su desarrollo. Van a ser explicados todos los elementos curriculares que hemos trabajado a lo largo del proyecto como son los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, etc. Además, se van a desarrollar las actividades dedicadas a cada sesión de manera detallada.

### 13.2 Contextualización

El desarrollo de esta unidad didáctica se va a llevar a cabo en 3 sesiones, formadas entre 2, 3 o 4 actividades cada una de ellas. Pertenece al primer trimestre y tiene como intención principal que los alumnos se encuentren igual de cómodos fuera del aula que dentro, ofreciéndoles la oportunidad de trabajar con materiales que podemos encontrar en el medio natural.

### 13.3 Objetivos

OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA
2.-Ser capaz de reconocer, manifestar y regular sus emociones al sentirlas, ayudándose a la hora de expresarlas y consiguiendo una seguridad emocional y afectiva.	a,d
5.-Aprender sobre los componentes naturales del entorno y cultivar actitudes de responsabilidad hacia ellos.	b, c
6.-Fomentar la capacidad de relacionarse con los demás de manera respetuosa, siguiendo las reglas sociales de convivencia.	e, f, i
7.-Valorar la relevancia de estar atento y receptivo para comprender adecuadamente los mensajes hablados.	a, f

8.-Entender aspectos del entorno natural y adoptar actitudes responsables hacia ellos.	a, b
10.-Involucrarse en actividades y juegos que promuevan los valores de respeto, asistencia y trabajo en equipo con los demás.	c, e, i
13.-Explorar diferentes metodos de expresión: artístico, musical, corporal...	d, f, h

### 13.4 Contenidos y competencias

CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetos del medio natural: palos, hojas, ramas, piedras, piñas, etc. (CCL, CPSAA, CC, CCR)</li> <li>- Emociones básicas: alegría, tristeza, ira, sorpresa, miedo. (CCL, CPSAA, CC, CCU)</li> <li>- Tipos de sonidos (CCL, CMCTI, CCU)</li> <li>- Nociones básicas de medida: grande, mediano, pequeño. (CMCTI, CPSAA)</li> <li>- Percusión corporal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clasificación y control de los objetos naturales (CCL, CMCTI)</li> <li>- Exploración del entorno para el descubrimiento de diferentes objetos (CPSAA, CCL, CCU)</li> <li>- Clasificación de materiales según su forma y/o color (CCL, CCU)</li> <li>- Creación de sonidos a partir de los materiales (CD, CPSAA, CCR)</li> <li>- Reconocimiento de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en uno mismo para lograr sus objetivos. (CPSAA)</li> <li>- Ganas de aprender y estar feliz por el trabajo realizado. (CCL, CPSAA)</li> <li>- Iniciativa para aprender nuevas habilidades (CPSAA)</li> <li>- Interés y motivación por aprender vocabulario en otro idioma (CCL, CP, CPSAA)</li> </ul>

<p>(CCL, CPSAA, CCU)</p> <p>- Vocabulario en inglés: stone, branch... (CCL, CP, CCU)</p>	<p>las emociones (CCL, CD, CPSAA)</p>	
--	---------------------------------------	--

### 13.5 Metodología y recursos

A lo largo de esta unidad didáctica vamos a aplicar las diversas metodologías según los temas que vayan siendo abordados, por lo que nos encontramos ante una metodología mixta. La colaboración en equipo va a jugar un papel fundamental durante el proceso debido a que trabajar de manera cooperativa y colaborativa es esencial. Además, esto les va a ayudar a desarrollar valores como por ejemplo el respeto, la ayuda mutua y la colaboración, al mismo tiempo que tomar decisiones conjuntas. Cabe destacar cómo vamos a ir aprovechando los conocimientos ya adquiridos para poder construir de esta manera un aprendizaje significativo y adaptarnos a sus niveles de desarrollo.

Los rincones y talleres van a estar también presentes de manera semanal, dándole la oportunidad a los alumnos de realizar todas las actividades que se ofrecen, las cuales tendrán siempre un enfoque lúdico, siendo el juego una parte integral en todo momento.

El constructivismo será también una metodología presente en nuestro proyecto. Le ofreceremos una serie de herramientas al alumno y este será capaz de crear su propio conocimiento.

Finalmente, las familias nos van a acompañar en varias actividades de las sesiones, pidiéndoles su ayuda y colaboración con el objetivo de fortalecer aún más el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Los recursos de la unidad didáctica se presentan expuestos en la siguiente tabla :

<b>Recursos humanos</b>	Maestra-tutora, especialista de inglés, auxiliar de conversación de inglés, PT, AI y alumnos del aula.
<b>Recursos materiales</b>	Material escolar (lápices, ceras, rotuladores, tijeras, pegamento, témperas, papel continuo, material de la naturaleza, tarjetas de excursión con cintas...) pizarra digital, cuentos en español y en inglés, ordenador, altavoces, tablets, mesas de luz, material reciclado, <i>flashcards</i> ...
<b>Recursos espaciales</b>	Aula, parque cercano al colegio, aula de psicomotricidad.

## 13.6 Desarrollo de las sesiones

### SESIÓN 1

<b>ACTIVIDAD 1</b>	La caja misteriosa
<b>Materiales (anexo I)</b>	Caja, mapa, pompones de emociones y carta  
<b>Desarrollo</b>	Los alumnos se van a encontrar con una caja al entrar en clase, acompañada por la mascota del aula Luly y la profesora va a ser quien la recoge. Al tocarla, va a comenzar a sentir diferentes emociones que le van a recorrer todo el cuerpo y ella las va a exteriorizar: al principio feliz, luego triste, terminando por miedo a... Los alumnos ayudan a la profesora a abrir la caja y al abrirla se encuentran con un mapa y un montón de pompones de colores, los cuales representan las emociones.

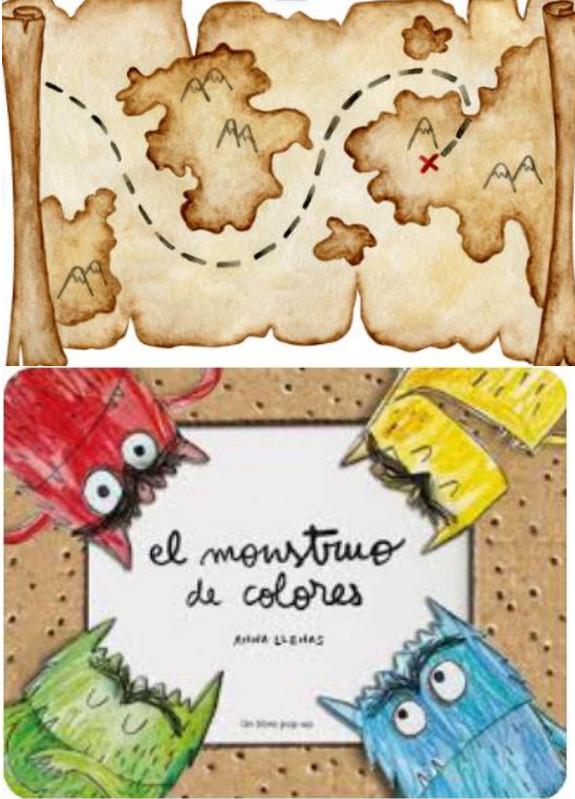
	<p>En el mapa hay diferentes puntos del colegio, pero uno de ellos no es reconocido por los niños, al ser un parque no muy lejos del centro, pero al cual no suelen ir. La mascota les cuenta que es un parque de lo más especial, ya que en él podemos encontrar y sentir todas las emociones juntas, pero nos ofrece una carta a leer para saber cómo es realmente ese parque y por qué le ha gustado tanto a ella.</p>
<b>Actividad 2</b>	Lectura de la carta
<b>Materiales</b>	Carta
<b>Desarrollo</b>	<p>Mientras los alumnos se sientan en la asamblea la profesora vuelve a coger la caja y de nuevo comienza a sentir un montón de emociones por todo su cuerpo. Cuando ya están todos preparados comienza a leer: “En este parque todo era maravilloso. Los niños jugaban con sus amigos, con sus hermanos y con sus familias. Todos tenían recuerdos maravillosos de las tardes después del cole, pero... ¡Un día todo eso cambió! Los niños reían mucho, pero también lloraban mucho. Estaban a veces enfadados, pero después de repente tenían miedo. ¿Qué había pasado? Cuenta la leyenda que un día, una señora que pasaba por ahí estaba hecha un lío y no paraba de quejarse acerca de lo mal que lo estaba pasando al no entender sus emociones y, al estar tan liada, el parque se hizo un lío</p>

	<p>también y es por eso que ahora los niños viven todas sus emociones al mismo tiempo”. La profesora le pregunta a los niños qué les parece esta situación y son ellos mismos quienes proponen soluciones, como por ejemplo la lectura del libro de “El monstruo de las emociones”. La mascota no conoce el cuento, por lo que pide que se lo lean, pero la profesora tiene una idea antes,</p>
<p><b>Actividad 3</b></p>	<p>Personalizando nuestro mapa</p>
<p><b>Materiales</b></p>	<p>Colores, rotuladores, lápices, gomas, purpurina en barra...</p>  <p>The image shows a variety of art supplies. At the top, there are several markers in different colors (orange, green, blue, purple, brown, black). Below them is a row of many colored pencils in various colors (red, orange, yellow, green, blue, purple, pink, brown, etc.). At the bottom, there is a single yellow pencil and a blue and white eraser. A small text box in the middle of the pencils says "Quitar marcas de agua".</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>La profesora les hace una propuesta a los alumnos: ir a visitar el parque y saber de verdad qué es lo que se siente, a lo cual los</p>

alumnos se reafirman. Pero necesitarán un mapa para poder llegar al parque, igualito que el que han encontrado en la caja misteriosa, por lo que la profesora reparte mapas para todos y ellos deben encargarse de decorarlo y hacer que quede bonito y lleno de color, como nuestras emociones.

Una vez terminado le leen el cuento a su mascota. Al día siguiente estarán listos para partir hacia el parque.

## SESIÓN 2

<b>Actividad 4</b>	¡En busca del parque!
<b>Materiales</b>	<p>Mapas diseñados por los niños, tarjetas de identificación, cuento “El monstruo de los colores”</p> 
<b>Desarrollo</b>	<p>Los alumnos se dirigen junto a su profesora y una especialista hacia el parque. Nada más llegar la profesora empieza a sentir esos sentimientos de nuevo y los niños también los interiorizan. A lo lejos ven a una señora sentada en un banco y la mascota les indica que sí es ella, por lo que los niños se acercan poco a poco para no asustarla. Es una señora muy agradable pero sí está hecha un lío... Los niños le dicen que quieren ayudarla para que no lo pase mal por haber cambiado este parque y le ofrecen la oportunidad de que su</p>

	<p>profesora le cuente un cuento donde el personaje tiene el mismo problema que ella. A la señora le ha encantado el cuento y se siente un poquito más tranquila. Les propone una idea a los alumnos: ¿Qué os parece si entre todos ayudamos a este parque a volver a su origen? Podríamos crear un mural con materiales del parque y llenarlo de colores que representen nuestras emociones, de esta manera, siempre estarán unidos y este parque volverá a ser feliz. A los niños les encanta la idea pero antes deben ir a clase para investigar qué tipo de materiales podemos encontrar en un parque.</p>
<p><b>Actividad 5</b></p>	<p>Investigando sobre materiales de la naturaleza</p>
<p><b>Materiales</b></p>	<p>Libros, pizarra digital, cuentos, pompones y témpera de colores</p>  <p>The image shows a stack of colorful books (purple, yellow, blue, red) with various decorative elements like stars and pom-poms. Below the books is a large digital whiteboard displaying a blue interface with the time 2:15 p.m. and several icons at the bottom.</p>

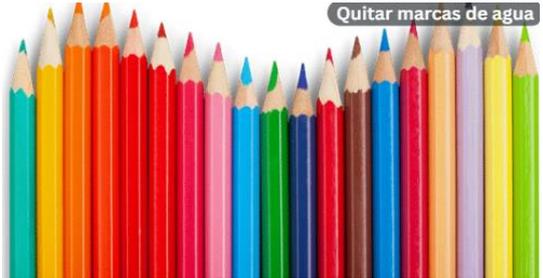


**Desarrollo**

Los alumnos, junto a la profesora, investigan sobre todo aquello que podemos encontrar en un parque y cómo podemos usarlo para crear nuestro gran mural. Además, piensan qué colores pueden utilizar para cada objeto, representando cada uno de ellos una emoción. Una vez han aprendido sobre ello, cada uno diseña su pompón que posteriormente pegará en el mural. Deben colorearse de la emoción que sientan en ese momento, siendo esto algo que ya se ha trabajado en unidades didácticas anteriores.

### SESIÓN 3

<b>Actividad 6</b>	¡Vuelta al parque!
<b>Materiales</b>	Tarjetas de identificación, cestas y/o bolsas de tela  
<b>Desarrollo</b>	Una vez tienen sus pompones diseñados, los alumnos se dirigen de nuevo al parque para llevar a cabo la recogida de material. Recogen palos, piedras, hojas, ramas... Lo van guardando en sus cestas y cuando han terminado se sientan en círculo en el parque. La profesora les propone experimentar con sus materiales y coge unas piedras, las cuales choca para demostrar que son materiales con los cuales podemos realizar música o marcar ritmos, como hemos trabajado anteriormente. Los alumnos experimentan de manera

	<p>individual y, una vez conocen los sonidos al completo, parten de vuelta al cole para comenzar su mural.</p>
<b>Actividad 7</b>	<p>¡Manos a la obra!</p>
<b>Materiales</b>	<p>Pinturas, rotuladores, material recogido, pompones diseñados, papel continuo, tijeras y pegamento de cola.</p>  <p>Quitar marcas de agua</p>  



**Desarrollo**

Los alumnos se ponen manos a la obra exponiendo todos sus materiales a lo largo de un papel continuo. De fondo la profesora reproduce música perteneciente a diferentes géneros musicales, algunas de ellas ya las conocen los niños.

Una vez el mural está terminado los alumnos están contentos y orgullosos de sí mismos. La profesora revaloriza su esfuerzo y les da las gracias por ser unos alumnos tan buenos y empáticos. Juntos recogen el mural y lo

	muestran por el colegio y, aunque el resto de alumnos quiere que se quede en el centro los niños quieren llevarlo a un sitio más especial: el parque.
--	---

### 13.7 Evaluación

Vamos a llevar a cabo la evaluación durante todo el desarrollo de la unidad a través de nuestra observación. Gracias a esta, seremos capaces de recoger la información necesaria para saber en qué etapa o nivel se encuentra el alumno, exponiéndose posteriormente en los registros de observación que nos ayudarán más adelante en la evaluación final, realizada a través de una rúbrica.

A continuación podemos observar la rúbrica que vamos a utilizar para evaluar a los alumnos al dar la unidad por finalizada. En esta tabla aparecen definidos los diferentes criterios de evaluación y los criterios de calificación que se van a seguir para valorar los grados del alumno que ha logrado o no (conseguido, en proceso y no conseguido).

<b>RÚBRICA DE EVALUACIÓN</b>			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONSEGUIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>NO CONSEGUIDO</b>
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y relaciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	Es capaz de controlar su cuerpo y lo conoce, además de desarrollar las diferentes habilidades.	Intenta controlar su cuerpo y conocerlo, además de desarrollar las diferentes habilidades.	No es capaz de controlar ni su cuerpo ni el control del mismo, al igual que las diferentes habilidades.

Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.	Es capaz de participar en los diferentes juegos y disfruta.	Intenta participar en los diferentes juegos y disfrutar.	No es capaz de participar en los juegos ni de disfrutar.
Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.	Es capaz de identificar sus necesidades y sentimientos mientras ajusta el control de las mismas.	Intenta identificar y expresar sus necesidades y emociones y ajustar el control de las mismas.	No es capaz ni de identificar ni de expresar sus necesidades y ajustar el control de las mismas.
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.	Es capaz de participar en actividades que requieran un uso de normas sociales.	Intenta participar en actividades que requieren un uso de normas sociales.	No es capaz de participar en actividades que requieren un uso de normas sociales
Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.	Es capaz de establecer relaciones entre objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando interés.	Intenta establecer relaciones con los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando interés.	No es capaz de establecer distintas relaciones entre objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando interés.
Ubicarse	Es capaz de ubicarse	Intenta ubicarse	No es capaz de

<p>adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</p>	<p>correctamente en los espacios habituales aplicando sus conocimientos.</p>	<p>adecuadamente en los espacios habituales aplicando sus conocimientos.</p>	<p>ubicarse adecuadamente en los espacios habituales aplicando sus conocimientos.</p>
<p>Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>	<p>Es capaz de participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones.</p>	<p>Intenta participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones.</p>	<p>No es capaz de participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones.</p>
<p>Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando</p>	<p>Es capaz de interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del</p>	<p>Intenta interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando</p>	<p>No es capaz de interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del</p>

una actitud curiosa y responsable.	emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.	una actitud curiosa y responsable.	emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.
Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.	Es capaz de expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.	Intenta expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.	No es capaz de expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.

### 13.8 Atención a la diversidad

Las medidas que se van a llevar a cabo en esta unidad serán ordinarias, ya que no contamos con ningún alumno que le resulte imposible realizar alguna de las actividades. Todas y cada una de ellas han sido pensadas para hacerlas de manera tanto individual como en equipo. Si bien es cierto que se prestará especial atención al alumno con autismo, sobre todo en las actividades individuales, con el objetivo de que participe lo máximo posible.

Se potenciará en todo momento el trabajo en equipo y la ZDP, por la cual gracias a ella los alumnos pueden ayudarse entre ellos mismos con el objetivo de alcanzar la propuesta.

### 13.9 Conclusión de la UD

Tras dar por finalizada la unidad didáctica número 6 me siento orgullosa y contenta, además de con ganas para poder llevarla a cabo durante mi trayectoria como docente.

Mi intención inicial siempre ha sido que los niños salieran un poco más de la zona de confort y se encontraran en un ambiente de naturaleza donde pudieran descubrir diferentes formas y/o técnicas de aprender, a través de materiales a los cuales todos tenemos acceso y que podemos usar de manera reciclable. Creo que se ha conseguido, sobre todo al exponer todos juntos nuestro mural con materiales del campo, los cuales han sido elegidos por los alumnos de manera individual y con total libertad, valorando cada uno de los aspectos que les llamaba la atención y compartían con nosotras.

Para concluir, a través de esta unidad se da a entender cómo los alumnos disfrutaban al máximo al salir a veces de la rutina, aunque esta les ayude a formarse. Es fundamental darles de vez en cuando una motivación distinta y que se sientan escuchados.

**Anexos elaborados:**

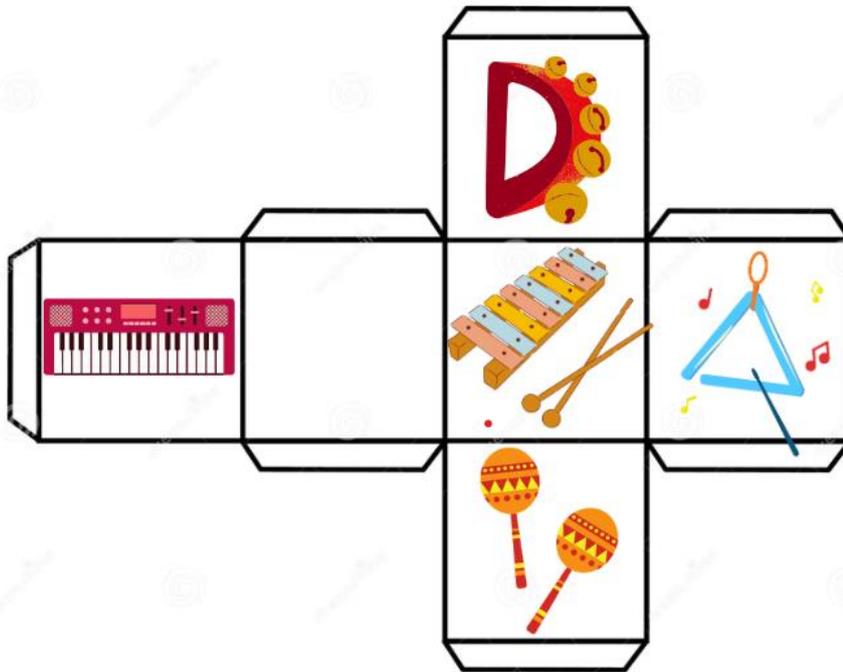
Anexo I.



Anexo II.



Anexo III.



Anexo IV.

<b>BINGO</b>		
		
		
		

Anexo V.

