

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

*Programación Didáctica Infantil*

*Doble grado de Educación Infantil y Primaria*



## **LOS 3 R EN ACCIÓN**



**ISABEL BIELZA POZA**

**4 ° EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA**

**TUTOR: ÓSCAR GÓMEZ JIMÉNEZ**



## ÍNDICE

<b>RESUMEN .....</b>	<b>4</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>15</b>
<b>4. OBJETIVOS .....</b>	<b>23</b>
<b>5. COMPETENCIAS .....</b>	<b>27</b>
<b>6. CONTENIDOS .....</b>	<b>32</b>
<b>7. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.....</b>	<b>35</b>
<b>8. METODOLOGÍA.....</b>	<b>65</b>
<b>9. RECURSOS .....</b>	<b>73</b>
<b>10. EVALUACIÓN.....</b>	<b>75</b>
<b>11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....</b>	<b>103</b>
<b>12. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES .....</b>	<b>112</b>
<b>13. CONCLUSIÓN .....</b>	<b>116</b>
<b>14. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>118</b>
<b>15. ANEXOS.....</b>	<b>122</b>
<b>UNIDAD DIDÁCTICA COMPLETA.....</b>	<b>122</b>

## **RESUMEN**

La presente programación didáctica titulada "Los 3R en acción", destinada a niños de 5-6 años en tercer curso de Educación Infantil, presenta un proyecto anual enfocado en enseñar los principios de reducir, reutilizar y reciclar a través de la historia de tres personajes: los 3R. A lo largo de quince unidades didácticas, cada trimestre uno de los personajes presenta su historia y plantea un reto específico, invitando a los alumnos a reflexionar y actuar para ayudar a cumplir su misión. Esta programación busca promover la conciencia ambiental, el cuidado del medio ambiente y la adquisición de hábitos sostenibles desde temprana edad, integrando actividades educativas adaptadas al desarrollo cognitivo y emocional de los niños, fomentando su participación activa, creatividad, imaginación, disfrute y trabajo en equipo. El objetivo final es contribuir al desarrollo integral de los niños, formando ciudadanos responsables y comprometidos con el cuidado de su entorno.

### **PALABRAS CLAVE:**

Reducir; reutilizar; reciclar; Medio Ambiente; Conocimiento Ambiental; Educación para el desarrollo sostenible

**ABSTRACT:**

This didactic program entitled "The 3R in action", aimed at children from 5 to 6 years old in third year of Early Childhood Education, presents an annual project focused on teaching the principles of reducing, reusing and recycling through the story of three characters: the 3R. Throughout fifteen teaching units, each quarter one of the characters presents his story and poses a specific challenge, inviting students to reflect and act to help fulfill their mission. This programme seeks to promote environmental awareness, environmental care and the acquisition of sustainable habits from an early age, integrating educational activities adapted to the cognitive and emotional development of children, encouraging their active participation, creativity, imagination, enjoyment and teamwork. The ultimate goal is to contribute to the integral development of children, forming responsible citizens committed to caring for their environment.

**Key words:**

Reduce; reuse; recycle; Environment; Environmental knowledge; Education for sustainable development

# 1. INTRODUCCIÓN

“Los científicos pueden describir los problemas que afectarán al medio ambiente basándose en la evidencia posible. Sin embargo, su solución no es la responsabilidad de los científicos, sino de la sociedad en su totalidad”

Mario Molina.

En la actualidad, donde el compromiso con el cuidado del medio ambiente se vuelve cada vez más urgente, la educación ambiental emerge como un pilar fundamental para dar comienzo al verdadero cambio desde las edades más tempranas. El presente Trabajo de Fin de Grado de Educación Infantil, presenta la programación didáctica anual “Los 3 R en Acción”, dirigida específicamente al tercer curso de Educación Infantil.

El título de la programación hace referencia a los principios de Reducir, Reutilizar y Reciclar. Se presentan como tres grandes amigos guardianes de la Tierra, con una misión muy importante mostrada en forma de historia con un reto dirigido a todos los alumnos. El objetivo principal de esta programación es sensibilizar a los niños sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y, sobre todo, promover actitudes y hábitos sostenibles a través de un enfoque lúdico y experiencial adaptado en todo momento a las características y necesidades del alumnado.

Para lograrlo, se han diseñado quince unidades didácticas, divididas en los tres trimestres escolares teniendo como hilo conductor las historias de los tres personajes. Cada trimestre, uno de ellos protagonizará las actividades del proyecto. De esta manera, se pretende involucrar activamente a los niños en la exploración e investigación de las soluciones creativas y prácticas de todo el proyecto.

A lo largo de todo este trabajo, se detallará el diseño y planificación de todo el proyecto, incluyendo los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las metodologías concretas, las actividades propuestas, las adaptaciones y finalmente las evaluaciones correspondientes. Además, se proporcionarán los recursos y materiales didácticos necesarios para facilitar la implementación de todas las actividades y propuestas didácticas.

Esta programación no sólo tiene como objetivo transmitir conocimientos y valores sobre el medio ambiente, sino también dejar una huella duradera en todos los niños, estableciendo una base sólida para el desarrollo futuro de su conciencia ambiental. No se busca la perfección en el progreso de los alumnos, sino más bien fomentar una motivación arraigada hacia el respeto por su entorno y hacerles conscientes de las repercusiones de sus acciones en él.

Una vez escuché a alguien decir “vivimos en la tierra como si tuviéramos otra a la que ir”. Guardo esas palabras en mí desde entonces, queriendo transmitirles a las futuras generaciones que nuestra tierra es única y sólo nosotros podemos cuidarla y respetarla. Por ello, toda esta programación no sólo se enfoca en educar sobre las acciones individuales que poder tomar, sino en conseguir que los alumnos conecten con su entorno y pasen a sentirse verdaderos guardianes de él.

## 2. MARCO TEÓRICO

La programación didáctica que propongo se fundamenta en el reconocimiento creciente de la importancia y la conciencia hacia el medio ambiente en la sociedad actual. Se centra en la unión entre la educación ambiental y los principios de las 3R (Reducir, Reutilizar, Reciclar), explorando su impacto en el impulso de comportamientos responsables y en la formación de estudiantes más conscientes y comprometidos con la preservación de su entorno.

Mi enfoque e investigación en este ámbito ha sido respaldada por la legislación vigente, diversos autores, estudios e investigaciones que han subrayado la relevancia de abordar la educación ambiental y la práctica de las 3R en el contexto educativo. Estos fundamentos no sólo respaldan mi perspectiva, sino que también proporcionan datos clave para una comprensión más profunda y una conciencia más sólida sobre la importancia de estas temáticas.

Con esta planificación educativa se busca enseñar sobre el medio ambiente y cómo cuidarlo, pero también que el alumno piense críticamente, desarrolle habilidades útiles y adopte actitudes responsables hacia su entorno. Además, aspiro a motivar a los estudiantes para que se conviertan en personas que hacen cambios positivos en su comunidad y en el mundo, ayudando a construir un futuro mejor para todos.

La legislación educativa en España, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), reconoce la educación ambiental como un componente esencial del sistema educativo nacional. Según LOMLOE, la educación ambiental se considera como uno de los principios transversales del currículo escolar, lo que implica su integración en todas las etapas y áreas educativas.



Esta legislación promueve la inclusión de contenidos relacionados con la sostenibilidad, el respeto al medio ambiente y la adopción de hábitos de vida saludables en el currículo escolar, con el propósito de sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la protección del medio ambiente y la conservación de los recursos naturales. Podemos afirmar que además reconoce y promueve la importancia de la educación ambiental como parte integral del proceso educativo, tanto a través de la integración de contenidos en el currículo escolar como mediante la formación del profesorado en esta área.

El cambio climático representa uno de los mayores desafíos socioambientales de nuestra época, según lo señalan diversos autores (Bangay y Blum, 2010; González- Gaudiano y Meira-Carrea, 2020; Reis y Ballinger, 2020). Su complejidad radica en la diversidad de factores que lo causan y las amplias consecuencias que conlleva, así como su alcance global.

Este problema no sólo amenaza la vida en la Tierra tal y como la conocemos, sino que también genera graves implicaciones sociales, ambientales y económicas que afectan a todas las esferas de la actividad humana (Schewe et al., 2019). Ante esta complejidad, la sociedad debe responder con acciones provenientes de diversos sectores, incluyendo el ámbito educativo.

Martínez (2004) destaca la creciente preocupación sobre el papel de las instituciones educativas en el desarrollo de la educación ambiental. Se enfatiza la necesidad de encontrar soluciones a distintas escalas, desde lo local hasta lo global, impactando todos los estratos sociales, incluyendo niños y estudiantes, a través de programas educativos ambientales en escuelas y centros educativos. Estos programas deben fomentar un cambio gradual en los valores y actitudes predominantes en la sociedad hacia un estilo de vida más integrado y respetuoso con la naturaleza.

Castillo (1988) sugiere que la educación es clave para transformar el mundo hacia uno mejor. Mayor (1997) subraya que la educación es fundamental para el desarrollo sostenible, alcanzando a todos los miembros de la sociedad y promoviendo una cultura de la sostenibilidad mediante el cambio de la educación para impulsar actitudes y comportamientos compatibles con la sostenibilidad.

La educación ambiental, también conocida como educación para el desarrollo sostenible, ha sido definida por Al-Naqbi y Alshannag (2018) como una tendencia educativa que procura el involucramiento de alumnos y docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de generar conciencia sobre la preservación del medio ambiente.

Según Yeh, Ma y Huan (2016) la educación ambiental se ha discutido durante varias décadas y puede definirse como un proceso de generación de conocimientos para identificar problemas y plantear soluciones que contribuyan al cuidado de la naturaleza.

Sin embargo, para autores como Tracy (2017), la educación ambiental no debe limitarse a la enseñanza sobre ecología y medio ambiente, sino que debe extenderse más allá.

Según este autor, es crucial que esta educación también se enfoque en el desarrollo de habilidades y pensamiento crítico en los estudiantes. Esto les proporcionará una base sólida para analizar y discutir la problemática medioambiental de manera más efectiva.

Uno de los desafíos principales al enseñar sobre la importancia y urgencia del cambio climático es que el fenómeno en sí mismo es abstracto y difícil de percibir en nuestra vida diaria. Como menciona Giddens (2010), los riesgos del calentamiento global no son tangibles ni inmediatos, lo que lleva a muchas personas a ignorarlos y no actuar al respecto. Superar esta desconexión entre la preocupación por los problemas ambientales y la adopción de comportamientos sostenibles en nuestra vida cotidiana sigue siendo un gran reto para la educación ambiental.

Las personas adoptan comportamientos ambientalmente responsables cuando entienden bien los problemas, se sienten motivadas, creen que pueden hacer una diferencia significativa, confían en la efectividad de sus acciones y no anticipan dificultades importantes como resultado de sus elecciones (Álvarez y Vega, 2009).

La educación ambiental debe adaptarse al concepto de desarrollo sostenible y afirmarse como una práctica educativa que promueve el pensamiento crítico, estratégico y coherente. Esto implica ofrecer alternativas de pensamiento y acción que vayan más allá de las concepciones tradicionales de cambio social, alejándose de enfoques puramente económicos y consumistas (Jickling, 2006). Sin embargo, para lograr esto, es necesario abordar los múltiples impactos que han contribuido a diversificarla, lo que ha generado una proliferación de metodologías, términos y definiciones, haciendo que la educación ambiental resulte confusa (Calvo y Gutiérrez, 2012).

Ya sea concebida como un proceso o una acción, este tipo de educación destaca por su relevancia social, ambiental y educativa. Esto requiere un enfoque que sea sistemático, integrador e interdisciplinario, dirigido a fomentar la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que contribuyan al cambio ambiental (Márquez et al., 2021).

Considero esencial presentar propuestas metodológicas que garanticen la calidad en la enseñanza de la educación ambiental en las aulas. A continuación, se describen algunas de estas propuestas:

**1. Participación activa en investigaciones ambientales:** Esta estrategia involucra a los estudiantes en la recopilación de datos y en actividades como la captura, marcado y liberación de objetos de estudio en la naturaleza. Esto les permite establecer un contacto directo con el entorno y desarrollar sus propias percepciones sobre el medio ambiente (Rodríguez et al., 2017; Fernández, 2008).

**2. Desarrollo y aplicación de proyectos taller:** En esta estrategia, los estudiantes tienen un papel activo al diseñar y llevar a cabo talleres educativos. Esto les brinda la oportunidad de adquirir conocimientos teóricos y prácticos sobre educación ambiental, así como de promover la conciencia ambiental entre sus compañeros (García y Muñoz, 2013; Rodríguez et al., 2017; Tovar-Gálvez, 2017).

**3. Uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación ambiental:** Esta estrategia implica emplear la tecnología como herramienta para enseñar sobre el medio ambiente. Aunque ha habido dificultades en su implementación, las plataformas de aprendizaje han demostrado ser útiles para mejorar el aprendizaje ambiental, adaptándose a las necesidades de diferentes sectores (Murga et al., 2008; Boezerooij, 2006).

**4. Estudio de casos y resolución de problemas:** Esta estrategia se basa en analizar situaciones problemáticas relacionadas con el medio ambiente y buscar soluciones activas. Fomenta el desarrollo de habilidades de evaluación y resolución de problemas, utilizando los conocimientos previos de los estudiantes (Tovar-Gálvez, 2017).

**5. Los mapas conceptuales:** han demostrado ser una estrategia eficaz para el aprendizaje en educación ambiental. Esta metodología ayuda a los estudiantes a comprender de manera sólida conceptos importantes y a reducir errores, aclarando ideas ambiguas y manteniendo un mayor contacto con el entorno a través de su aprendizaje (Guruceaga y González, 2004).

**6. El estudio de las emociones, el impacto y las experiencias** también juega un papel importante en la educación ambiental. Los medios pedagógicos empleados en este campo tienen en cuenta el sistema interno de emociones, conductas y relaciones de los estudiantes, así como sus experiencias previas (Goralnik et al., 2012; Gough, 2016; Gola, 2017). Se reconoce que las emociones son fundamentales para el aprendizaje y se

promueve una conexión emocional con el medio ambiente para impulsar la atención, concentración y evocación de lo aprendido.

**7. La transdisciplinariedad** en la educación ambiental también ha sido muy estudiada.

Se concibe como un proyecto orientado a la investigación, que se centra en la resolución de problemas y la investigación activa de los estudiantes, promoviendo propuestas concretas para su implementación (Mitchell y Moore, 2015).

Además, Chávez, Teves y López (2020) destacan la importancia de que los estudiantes se conecten con su entorno ambiental, proponiendo estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en la investigación-acción. Sugieren que los estudiantes expresen sus conocimientos sobre el medio ambiente a través de medios visuales, lo que les permite reflexionar sobre la importancia de cuidar el entorno.

Por otro lado, Galindo (2015) y Munive (2018) mencionan las ventajas de utilizar medios virtuales en la enseñanza-aprendizaje de la educación ambiental. Estos medios motivan a los estudiantes y les resultan atractivos, lo que facilita su participación e interacción en el proceso educativo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se convierten en recursos valiosos para mejorar el aprendizaje y desarrollar habilidades y competencias en diferentes niveles educativos. Entre los beneficios del uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje se incluyen el fácil acceso, la flexibilidad, una pedagogía centrada en el estudiante y mejores oportunidades de apoyo. Estas tecnologías desempeñan un papel único en la educación ambiental en línea, al proporcionar herramientas que ayudan a crear una red de conocimiento donde los estudiantes adquieren competencias. Más que reemplazar la educación tradicional, las TIC buscan complementarla y mejorarla, además de promover un cambio hacia valores proambientales (Sessano, 2006).

Estar ante la complejidad inherente de los problemas ambientales nos demanda prestar una atención especial y tener un alto nivel de comprensión de la magnitud, multidimensionalidad y pluricausalidad de dichos problemas (Bellomo, 2019). En el ámbito educativo, es crucial reconocer esta complejidad para lograr una formación humana adecuada. La complejidad ambiental representa el ámbito en el que las formas de conocimiento y los procesos de comprensión de la realidad transforman y a su vez construyen y destruyen la realidad misma (Leff, 2007).

Un ejemplo para entender la complejidad ambiental es comprender que se pueden enseñar conceptos de educación ambiental sin necesariamente educar ambientalmente (Smith-Sebasto, 1997). Además, no es posible interiorizar completamente la educación ambiental sin comprender todos sus conceptos. No puede abordarse como una disciplina específica, como el lenguaje, la biología o las matemáticas, ni tampoco dispersarse en una serie de temas o actividades en los planes de estudio, ni sobrecargar el currículo con proyectos y programas ambientales.

El conocimiento ambiental implica una responsabilidad pedagógica de complementariedad que debe ser abordada de manera integrada, transversal e interdisciplinaria. Esto requiere que los maestros adopten enfoques de enseñanza más flexibles y reconsideren sus metas, objetivos, procedimientos y estrategias educativas tradicionales.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN**

Este proyecto educativo se fundamenta en el contexto específico del Colegio Alameda, situado en el barrio homónimo, en el distrito de Barajas, al noreste de Madrid, España. Principalmente se caracteriza por su gran proximidad al Aeropuerto Adolfo Suárez y su historia con la presencia de monumentos emblemáticos como el Palacio de los Duques de Osuna y el Parque del Capricho. La economía local se encuentra muy influenciada por la cercanía al aeropuerto y las zonas industriales cercanas.

En términos socioeconómicos, el barrio presenta una gran diversidad significativa, con áreas residenciales que abarcan desde viviendas más asequibles hasta zonas más exclusivas con un mayor poder adquisitivo. Debido a esta gran diversidad descrita, el barrio cuenta con una amplia gama de equipamientos municipales, tales como escuelas, centro de salud, parques, espacios culturales e instalaciones deportivas. Esta infraestructura contribuye al desarrollo integral de la comunidad, proporcionando los servicios necesarios para atender a las necesidades y contribuir al bienestar de los residentes.

Esta programación se ha diseñado teniendo en cuenta las características internas y externas de este colegio, con el objetivo de mejorar la experiencia educativa de los niños, siendo conscientes de las ventajas y límites de los recursos locales consiguiendo crear una conexión significativa con el entorno en el que se encuentra la institución educativa seleccionada.

Pasando a la parte más fundamental y el centro de todo, nos encontramos con las características principales del propio centro escolar. Es un centro de carácter privado y laico. Es fruto de una institución familiar de tercera generación que imparte todos los niveles educativos desde los 2 años hasta 2º de Bachillerato.

Desde sus principios, su filosofía como centro educativo se centra en el impulso de los talentos individuales. Su esencia radica en proporcionar un ambiente que cultiva la autonomía, confianza, responsabilidad y apreciación por el esfuerzo. Se intenta formar a los diversos alumnos con habilidades que les permitan abordar los desafíos cambiantes de la sociedad, aplicando sus conocimientos de manera práctica para resolver retos de la vida fuera y dentro de un aula.

Se tiene una visión más allá de adquirir una formación teórica. Se quiere llegar a estudiantes completos que consigan crear su propio camino en la vida a través del trabajo, aprendizaje continuo y equilibrio emocional. Se fomenta además buenas relaciones afectivas basadas en los valores fundamentales de respeto y tolerancia.

En el Colegio Alameda, no solo se dedican a impartir conocimientos, sino que se comprometen a crear un entorno educativo adecuado para desarrollar de la mejor forma posible el crecimiento personal y académico de cada estudiante. Su objetivo principal es que los alumnos salgan de sus aulas tanto con conocimientos sólidos, como también con la capacidad de aplicar esos conocimientos en su vida cotidiana y en la sociedad en general.

El centro cuenta con un espacio muy grande en el que encontramos cuatro edificios cada uno de dos o tres plantas. Infantil se divide en dos edificios, los dos primeros que te encuentras al llegar al centro. En el primero te encuentras con 3<sup>a</sup> de infantil, con el comedor, secretaría y distintas aulas especializadas. En el segundo se encuentran 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> de infantil cada uno en una planta además de la sala de psicomotricidad y biblioteca. Los otros dos edificios son para las aulas de primaria, secundaria y bachillerato; salón de actos; polideportivo y piscina. Todas las instalaciones pueden ser utilizadas por cualquier etapa educativa.



En cuanto al patio del centro, se divide en varias zonas. La infantil se encuentra en dos partes; una para el primer ciclo y otra para el segundo y tercero. De esta forma encontramos un mayor control hacia los niños en la hora del patio. Para primaria, secundaria y bachillerato, todos los ciclos tienen la posibilidad de usar todo el resto de zonas, pero no tienen el mismo horario de forma que no se mezclan tantas edades distintas y pueden estar más tranquilos y controlados.

Se dispone de un comedor amplio en el que se les da la posibilidad a los estudiantes de comer ahí; una ruta escolar; un polideportivo completamente equipado; un campo de fútbol 11 y otro de fútbol sala; una piscina climatizada; varias canchas de baloncesto externas; una pista de hockey sobre ruedas y dos pistas de pádel. También tienen una enfermería con una especialista al servicio de todo el centro en caso de necesidad.

Al centrarnos en una PD infantil, me gustaría destacar más a fondo esta etapa. Hay dos líneas por curso. Cada aula cuenta con un tutor y varios especialistas: uno de inglés, uno de lenguaje y pedagogía y otro de psicomotricidad.

A nivel de centro, todas las etapas están dirigidas por el director del colegio. El equipo docente está formado por los tutores y los especialistas, así como el equipo directivo está formado por un director, un jefe de estudios y un coordinador por cada etapa educativa.

Cuentan con auxiliares nativos de conversación de la lengua extranjera con el objetivo de que los alumnos alcancen un desarrollo lingüístico en las diversas lenguas que les permita una buena comunicación, relación y representación con su entorno social. De esta forma, también se consigue un desarrollo al aprecio por la lengua inglesa y su cultura. Los profesionales de esta etapa serían:

- 6 tutores de Educación Infantil
- 1 profesional de psicomotricidad
- 6 profesionales de lengua inglesa

- 1 enfermera
- 1 profesor especialista en Audición y Leguaje
- 2 profesores especializados en Pedagogía Terapéutica

Además de trabajar de forma individualizada con el alumnado, tienen una gran implantación de las tecnologías. Lo denominan como “Alameda Education” estando siempre presente la tecnología dentro del aprendizaje. Se basa en un proyecto de integración que contempla el uso de distintos dispositivos personales, herramientas y contenidos de forma digitalizada por parte de cada alumno. Este aprendizaje digital mejora la comunicación, el pensamiento crítico del alumnado, la cooperación y la creatividad consiguiendo una preparación completamente adaptada a lo que se les pueda presentar en un futuro.

Todas las aulas están equipadas de un panel interactivo, de un proyector y de un ordenador para los docentes que lo necesiten. Recursos que son considerados esenciales por el centro para integrar un buen uso de la tecnología en los proyectos educativos. Enfatiza además en que no deben convertirse en el único foco de atención de los alumnos, sino más bien en ser percibidos como herramientas de trabajo complementarias en el entorno de cada clase.

La metodología general del centro se basa en el aprendizaje basado en proyectos teniendo un contenido muy activo y comprometido en el que los alumnos exploran verdaderos problemas y retos de nuestro mundo actual. Destaca, además, el aprendizaje cooperativo, pensamiento crítico y una educación emocional centrada en todo momento en las capacidades y limitaciones de los estudiantes.

En el centro encontramos cuatro líneas por curso, formadas de una ratio aproximada de 25 alumnos por aula. Al ser una zona bastante variada, encontramos familias muy distintas con alumnos de diferentes necesidades incluyendo muchas familias extranjeras

al tener un nivel alto de multilingüismo. Debido a los valores del centro y sus bases educativas, todo alumno está incluido en las aulas de forma que se trabajan en todas ellas la inclusión, la diversidad, el respeto y la educación desde los más pequeños hasta los mayores del centro.

Pasando a las familias, nos encontramos con un nivel sociocultural medio-alto, siendo la gran mayoría familias implicadas en la educación de sus hijos y su desarrollo. Por ello, el centro intenta trabajar de forma unida consiguiendo en todo momento ser un equipo con los familiares y no puntos de trabajo distanciados entre ellos. Se caracteriza por tener una gran comunicación constante tanto vía digital como personal.

Las familias valoran mucho la educación de sus hijos y son conscientes de los beneficios y aportaciones que pueden recibir. Se manifiesta su preocupación con su gran colaboración en la Asociación de Madres y Padres de Alumnos del centro (AMPA). Esta asociación colabora en todo tipo de actividades que se le solicita. Las relaciones con el colegio son muy buenas, y se sienten muy satisfechos e informados de las actividades que realizan.

Encontramos también un porcentaje de alumnos que proceden de entorno mucho más desfavorable. El colegio ofrece grandes becas para aquellas familias que se encuentren con más dificultades y para familias más numerosas dándoles las mismas oportunidades que el resto.

La programación se destina a 3º infantil con un total de 25 alumnos y alumnas, entre los cuáles hay un alumno con necesidades educativas especiales por Déficit de Atención y otro alumno con Dificultades en el lenguaje, que reciben atención de un Maestro especialista en Pedagogía Terapéutica. Estos dos alumnos más necesitados, se encuentran en el aula la mayoría del tiempo, excepto en determinadas horas que trabajan de forma individualizada con el especialista.

En cuanto al horario de la clase, está fijado de manera organizada basado en los proyectos y actividades del centro. Además del proyecto, tienen clases fijadas a horas determinadas como inglés o psicomotricidad. Es cierto que, en cuanto a las sesiones, puede haber variaciones según los docentes consideren necesario dependiendo de la evolución, tiempo y recursos de cada grupo.

Es muy necesario conocer las características del alumnado al que va dirigida toda la programación. Nos encontramos con alumnos entre las edades de cinco y seis años. Estas características están vinculadas a su desarrollo cognitivo, psicomotor, del lenguaje y emocional.

Este periodo se encuentra enmarcado en la teoría del desarrollo de Piaget (1969), en la etapa preoperacional. En ella, los alumnos exploran el mundo que les rodea de una manera amplia y fascinante, expanden su vocabulario y comienzan a desplegar sus primeras habilidades sociales y emocionales más complejas. Marca un inicio de una mayor interacción social, continuando su comprensión hacia todo lo que les rodea incluidas las personas.

De una manera más específica, determinamos las características de cada desarrollo fundamental dentro de la educación de los más pequeños.

En el **desarrollo cognitivo**, encontramos un rápido desarrollo del lenguaje. Se caracteriza por ser exploratorio y lleno de imaginación. A medida que los niños utilizan de manera continua estas capacidades, su comprensión mental del mundo se va enriqueciendo de manera progresiva. (Berger, 2007). Según Méndez (2006), en esta etapa se anticipa que los niños adquieran un vocabulario aproximado de 1500 palabras y utilicen un mayor número de palabras, incluso si no comprenden su significado completo. Además, como he mencionado antes, los niños en esta etapa educativa se encuentran en la etapa

operacional según Piaget (1960), llegando a tener alguna dificultad para realizar operaciones mentales lógicas y abstractas.

Erickson (1985) defiende que el niño en estas edades según su teoría de las etapas psicosociales se encuentra en una especie de conflicto personal entre la iniciativa y la culpa. En la iniciativa encontramos un deseo cada vez mayor de explorar el entorno, probar cosas nuevas y tener cada vez más poder en los juegos y relaciones. El autor da mucha importancia hacia la posibilidad de que los niños expresen sus propias ideas de forma creativa y sean capaz de ir tomando sus propias decisiones. En cambio, en la culpa encontramos el desafío de evitar que los niños desarrollen un sentido excesivo de culpa por sus iniciativas. En este apartado se vuelve crucial la intervención de los adultos y maestros al crear de la mejor forma posible un equilibrio en los más pequeños.

En el **desarrollo motor**, Paniagua Gonzales (2016) defiende que hay una mayor madurez en estas edades y destaca como indicador que "al finalizar el período preescolar, las percepciones de la forma, el tamaño y el espacio deben integrarse con la percepción de la dirección". En términos generales, los niños inician su desarrollo motor desde el centro del cuerpo hacia afuera y desde la cabeza hacia las extremidades inferiores. Inicialmente, adquieren control sobre su cabeza y cuello antes de dominar el manejo de sus brazos. Más tarde, aprenden a controlar sus brazos antes de perfeccionar la manipulación de sus dedos. Además, desarrollan la habilidad de mover su torso antes de coordinar el movimiento de brazos y piernas (Navas, 2018).

Es una edad en la que es muy importante también el **desarrollo del lenguaje**. Para Lahey (1988) lenguaje es el «conocimiento de un código que permite representar ideas acerca del mundo por medio de un sistema convencional de señales arbitrarias de comunicación». Según Bruner (1986), el niño que adquiere el lenguaje de forma correcta debe aprender; la gramática, los niños a menudo emplean reglas gramaticales diferentes

a las de los adultos; los significados, pudiendo construir frases sintácticamente correctas con algunas dificultades para asignar significados precisos a las palabras; y la función comunicativa, aprendiendo a comunicarse de manera efectiva.

Finalmente, encontramos el **desarrollo afectivo-social**. Según Latorre (1995), la socialización implica adaptar el comportamiento, las creencias y las normas culturales y sociales del entorno al que pertenece el individuo. Este proceso permite a los niños adoptar comportamientos considerados apropiados, integrarse en la sociedad, aprender de los avances culturales y desarrollar conciencia de sí mismos, de los demás y de las relaciones sociales.

Según Campos (2004), las emociones son sentimientos o afectos que surgen cuando una persona experimenta un estado o interacción significativos para su bienestar personal. Estas emociones pueden manifestarse de diversas formas, como alegría, miedo o ira, dependiendo de cómo la situación impacte a la persona (Santrock, 2007).

Uceda (2013) indica las características siguientes socioemocionales para los niños de 5-6 años: inventa juegos dramáticos, dice “por favor” y “gracias” de forma espontánea, le gusta hablar mientras come, se comunica de manera espontánea, es independiente en decisiones y resolución de conflictos con otros niños y manifiesta de manera verbal sus esperanzas, miedos y alegrías.

## 4. OBJETIVOS

### *OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA*

Según Piaget (1950), los objetivos generales son los logros fundamentales que los niños deben alcanzar en cada etapa del desarrollo cognitivo para alcanzar una comprensión más compleja del mundo que los rodea.

En este caso trabajaremos con aquellos creados para la etapa de educación infantil. Se desglosan en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. Siendo los objetivos de etapa:

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

## OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN

Los objetivos de esta programación se encuentran divididos en las tres áreas curriculares: “Crecimiento en Armonía”, “Descubrimiento y exploración del entorno” y “Comunicación y representación de la realidad”. Son objetivos adaptados a las características específicas de nuestro grupo y estarán desarrollados en las actividades y estrategias pedagógicas concretas de la programación didáctica general.

**Tabla 1.** Objetivos de la programación

<b>ÁREA I</b> <b>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b>	<b>ÁREA II</b> <b>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b>	<b>ÁREA III</b> <b>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b>
<p>-1.1. Impulsar que los niños desarrollen la capacidad de realizar acciones relacionadas con el cuidado personal, del entorno junto a una buena actitud de respeto.</p> <p>-1.2. Promover la participación activa en actividades grupales que involucren el reciclaje, fomentando el trabajo en equipo.</p> <p>-1.3. Fomentar la conexión con la naturaleza a través de actividades al aire libre que den la importancia de preservar el entorno natural</p>	<p>-2.1. Despertar la conciencia ambiental en los niños, explicando la importancia general del reciclaje para cuidar nuestro planeta.</p> <p>-2.2. Familiarizar a los niños con los conceptos de Reducir, Reutilizar y Reciclar.</p> <p>-2.3. Desarrollar la capacidad de reconocer y clasificar materiales reciclables en su entorno, destacando la importancia de separar adecuadamente los diversos residuos.</p>	<p>-3.1. Comprender y expresar de manera sencilla los conceptos de Reducir, Reutilizar Reciclar a través del lenguaje verbal y no verbal.</p> <p>-3.2. Fomentar la capacidad de los alumnos para narrar historias creativas relacionadas con el medio ambiente y las prácticas de las 3R.</p> <p>--3.3. Desarrollar habilidades de representación gráfica, permitiendo a los niños crear dibujos y carteles que ilustren conceptos clave durante todo el proyecto.</p>



<p>-1.4. Desarrollar un buen sentido de responsabilidad hacia el entorno escolar, promoviendo prácticas de reutilizar, reducir y reciclar cuidando además el espacio compartido.</p>	<p>-2.4. Estimular la creatividad de los niños al darles oportunidades para crear proyectos artísticos y prácticos utilizando materiales reciclados.</p>	<p>-3.4. Estimular la creatividad a través del uso de materiales reciclados para crear proyectos artísticos que comuniquen mensajes relacionados con la importancia de las 3R.</p>
<p>-1.5. Fomentar que los niños sean capaces de reproducir conductas ambientales responsables y prácticas sostenibles a través del juego simbólico</p>	<p>-2.5. Reconocer y clasificar materiales reciclables mediante actividades prácticas y diversos juegos.</p>	<p>-3.5. Desarrollar habilidades de exposición oral, permitiendo que los niños compartan con otros sus aprendizajes sobre las prácticas del proyecto.</p>
<p>-1.6. Expresar sus necesidades y sentimientos de una manera controlada hacia las actividades programadas</p>	<p>-2.6. Usar adecuadamente las distintas nociones del tiempo en relación con la vida de las personas, los materiales y el entorno</p>	<p>-3.6. Participar activamente en la narración de cuentos y el canto de canciones que aborden el tema de las 3R, reforzando la comprensión y la representación.</p>
<p>-1.7. Fomentar el respeto hacia los diferentes ritmos individuales, promoviendo un ambiente adecuado que evite cualquier tipo de discriminación</p>	<p>-2.7. Introducir conceptos básicos del ciclo de vida de diferentes materiales</p>	<p>-3.7. Estimular la participación en juegos de rol que involucren situaciones relacionadas con las 3R, promoviendo la comunicación y la representación de conductas sostenibles</p>
<p>-1.8. Desarrollar en los alumnos habilidades sociales adecuadas junto con una buena comunicación afectiva y trabajo en equipo.</p>	<p>-2.8. Interpretar ideas o teorías acerca de los distintos comportamientos de ciertos materiales o elementos siendo capaces de comprobarlas</p>	<p>-3.8. Identificar con normalidad la variedad lingüística y cultural de su entorno a través de las actividades del proyecto</p>

-1.9. Describir sus inquietudes, gustos y preferencias hacia lo trabajado de manera respetuosa demostrando seguridad en sí mismos	-2.9. Planificar actividades para que los niños experimenten el sentido del logro y consecución al participar en el proyecto del reciclaje viendo los resultados de su esfuerzo.	-3.9. Desarrollar la capacidad de los niños para integrarse con sus compañeros y el entorno mediante expresiones corporales libres durante las actividades del proyecto.
-1.10. Fomentar que los niños adopten modelos, normas y hábitos que promuevan un estilo de vida saludable y responsable con el entorno.	-2.10. Identificar sus capacidades para tomar decisiones de manera autónoma llegando a soluciones para los retos planteados.	-3.10. Mejorar la capacidad de los niños para adquirir y emplear un mayor vocabulario y expresiones básicas en lengua extranjera adaptado a su nivel de madurez y capacidades.

Fuente: Elaboración propia

## 5. COMPETENCIAS

Perrenoud (2008) afirma que la competencia es una actuación integral que permite identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer.

Comprender qué son, cómo trabajarlas y cómo añadir las en la planificación docente es muy importante en la actualidad. En lugar de sólo centrarnos en la transmisión de conocimientos, se busca desarrollar habilidades prácticas preparando de mejor manera a los estudiantes en contextos reales con un aprendizaje mucho más significativo y orientado a la vida.

A partir del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, se acuerda el desarrollo y consecución de las siguientes competencias a lo largo de la etapa de infantil:

- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)
- Competencia Plurilingüe (CPL)
- Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (CMCT)
- Competencia Digital (CD)
- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)
- Competencia Ciudadana (CC)
- Competencia Creativa (CCR)
- Competencia Cultural (CCU)

A lo largo de toda esta programación diseñada, se irán desarrollando de una forma continuada, progresiva y adaptada a los niveles y capacidades del alumnado. Dentro de nuestra programación didáctica podemos determinar estas competencias en relación con los objetivos de la PD:

**Tabla 2.** Competencias de la Programación

OBJETIVOS DE LA PD ÁREA 1	C. CLAVE	C. ESPECIFICA
1.4. 1.5. 1.7. 1.1. 1.2. 1.3. 1.6. 1.8.	Competencia en comunicación Lingüística Competencia Digital  Competencia personal, social y de aprender a aprender  Competencia creativa  Competencia ciudadana  Competencia cultural	3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable
OBJETIVOS DE LA PD ÁREA 2	C. CLAVE	C. ESPECIFICA
2.1 2.2. 2.3. 2.5. 2.6. 2.4. 2.7. 2.9	Competencia en comunicación Lingüística Competencia Digital  Competencia personal, social y de aprender a aprender  Competencia ciudadana  Competencia Plurilingüe	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.

	Competencia Matemática y competencia Tecnológica	
<b>OBJETIVOS DE LA PD ÁREA 3</b>	<b>C. CLAVE</b>	<b>C. ESPECIFICA</b>
3.1. 3.3. 3.6. 3.5. 3.7.	Competencia en comunicación Lingüística Competencia Digital Competencia ciudadana Competencia Plurilingüe Competencia creativa	3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos

Fuente: Elaboración propia

A continuación, presento en forma de tabla la relación entre las competencias específicas de cada área con su competencia clave:

**Tabla 3.** Competencias específicas y clave

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA ÁREA 1</b>	<b>COMPETENCIA CLAVE</b>
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.	CCL, CPL, CPSAA, CCR
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.	CCL, CPSAA, CC, CCU
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades,	CCL, CD, CPSAA. CCU, CC

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.	CCL, CD, CPSAA, CCR, CCU
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b> <b>ÁREA 2</b>	<b>COMPETENCIA CLAVE</b>
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.	CCL, CMCT, CD, CCR
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	CCL, CMCT, CD, CPSAA, CCR
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.	CCL, CPSAA, CC, CCU
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b> <b>ÁREA 3</b>	<b>COMPETENCIA CLAVE</b>
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.	CCL, CPL, CPSAA, CCU
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.	CCL, CPL, CC, CCU
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.	CCL, CPL, CCR

4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.	CCL, CD, CCR
5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.	CCL, CPL, CPSAA, CCU

Fuente: Elaboración propia

## 6. CONTENIDOS

Dentro de este apartado, vamos a tratar los contenidos que voy a desarrollar en esta programación didáctica específica. Según Tyler (1949), los contenidos son todo lo que se enseña en la escuela, que incluye conocimientos, destrezas, actitudes y valores.

En cambio, según el artículo 2 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, defiende los contenidos como conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje por parte del alumno se hace necesario para la adquisición de las competencias específicas de cada área.

En esta programación, he diseñado quince unidades didácticas para un curso académico anual. Los contenidos trabajados en cada una se dividen en las tres áreas principales mencionadas a continuación basándome en lo establecido por el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero. Las tres áreas de conocimientos, divididas además en diversos bloques de contenidos:

- **Área 1: Crecimiento en Armonía.**

En este bloque me he enfocado más en la dimensión personal y social del alumnado, sobre todo esta programación va dirigida hacia una buena base de hábitos saludables sobre el reciclaje trabajando hacia una vida personal saludable de los alumnos y hacia un adecuado cuidado sobre su entorno exterior.

Esta área se encuentra dividida en cuatro bloques:

- A. El cuerpo y el control del mismo.
- B. Desarrollo y emociones.
- C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.
- D. Personas y emociones. La vida junto a los demás.



- **Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno**

En esta área junto a la observación, trabajo constante y una buena organización, se intenta llegar a una buena investigación sobre los elementos físicos y naturales que pueden ver, tocar, y descubrir los alumnos a base de nuevos aprendizajes de esta programación. A partir de las explicaciones de los tres amigos del reciclaje, los alumnos van a encontrarse con un medio físico y natural que no conocían descubriendo desde las características de materiales, hasta el uso del método científico a partir de la experimentación con recursos sencillos.

Esta área se encuentra dividida en tres bloques:

- A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.
- B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.
- C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- **Área 3: Comunicación y representación de la realidad**

Por último, en este bloque trabajaremos más las capacidades de comunicación tanto en lengua castellana como en lengua inglesa con diversas formas de expresión siendo capaces de representar lo aprendido de manera que sea bien transmitido a otros. Se trabajará de forma oral y escrita en ambas lenguas, estando todo adaptado a los niveles y capacidades de cada alumno.

Esta área se encuentra dividida en diez bloques:

- A. Intención e interacción comunicativa.
- B. Las lenguas y sus hablantes.
- C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión diálogo.
- D. Aproximación al lenguaje escrito.
- E. Aproximación a la educación literaria.
- F. Lenguaje y expresión musical.

**G.** Lenguaje y expresión plásticas y visuales.

**H.** Lenguaje y expresión corporal.

**I.** Alfabetización digital.

**J.** Lengua Extranjera.

Al encontrarnos en la etapa de infantil, durante toda la programación se trabajarán de forma simultánea las tres áreas junto con sus contenidos en las diversas unidades de aprendizaje desarrolladas por los alumnos en cada momento.

## 7. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

### Título de la Unidad Didáctica 1 INTRODUCCIÓN DE LAS 3R

**Etapa a la que se dirige** Segundo ciclo de infantil **Curso** Tercero de infantil

**Temporalización** 18 al 29 de septiembre

**Retos y Desafíos del S.XXI**

**Objetivo de Desarrollo Sostenible**

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

#### Objetivos Generales

b), c)

#### Competencias clave

Área 1: CCL, CD, CPSAA, CC

Área 2: CCL, CD, CPSAA, CC, CPL

Área 3: CCL, CD, CPSAA, CC

#### Objetivos Específicos

Área 1: 1.1. 1.2. 1.8.

Área 2: 2.1. 2.2. 2.3

Área 3: 3.1

#### Competencias específicas

Área 1: 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: 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.

Área 3: 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos

#### Saberes básicos

Área 1: C

Área 2: B. C

Área 3: C

#### Criterios de evaluación

Área 1: 4.3. 4.5.

Área 2: 3.1. 3.3.

Área 3: 3.3. 3.7.

#### Saberes Transversales

Educación Ambiental

#### Orientaciones metodológicas

ABP

#### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

#### Proyecto principal

Presentación digital de los 3R

#### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase y por cómo están distribuidos en el aula e individualmente

#### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros y fichas prácticas (el mapa incluido)

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

A.1: Introducción de los 3R

A.2: Contar la historia del amigo 1: reducción

A.3: Dibujo sobre la historia del primer amigo

A.4: Explicación de la importancia de reducción: de manera hablada y realizando actividades interactivas para ilustrar cómo la reducción puede ayudar al medio ambiente. Además, se hará también en inglés.

A.5: Presentación y decoración del mapa

A.6: Identificar objetos de reducción de manera más global y muy sencilla

A.7: Realizar la evaluación

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

---

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mapa conceptual y lluvia de ideas Procesual: Registros de evaluación Final: Presentar el mapa del proyecto finalizado y una rúbrica	Rúbrica Proyecto final (mapa) Observación continua	Rúbrica: 40 % Mapa conceptual: 20% Proyecto final: 20 % Observación: 20%

**Momentos de evaluación** Inicial, procesal y final

---

## **Título de la Unidad Didáctica 2** REDUCIR EN NUESTRO DÍA A DÍA

**Etapa a la que se dirige** Segundo ciclo de infantil **Curso** Tercero de infantil

**Temporalización** 2 al 20 de octubre

**Retos y Desafíos del S.XXI**

**Objetivo de Desarrollo Sostenible**

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### **Objetivos Generales**

b), g), i)

### **Competencias clave**

Área 1: CCL, CD, CPSAA, CCR, CC

Área 2: CCL, CPL, CMCT, CD, CC

Área 3: CCL, CPSAA, CCR

### **Objetivos Específicos**

**Área 1:** 1.1. 1.2.

**Área 2:** 2.7. 2.9.

**Área 3:** 3.1. 3.8.

### **Competencias específicas**

**Área 1:** 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable

**Área 2:** 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.

**Área 3:** 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

### **Saberes básicos**

Área 1: C

Área 2: A, B

Área 3: C

### **Criterios de evaluación**

Área 1: 3.1. 3.2.

Área 2: 1.1. 1.6.

Área 3: 3.1. 3.3. 3.4. 3.5.

### **Saberes Transversales**

Educación Ambiental

### **Orientaciones metodológicas**

ABP

### **Atención a la diversidad**

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### **Proyecto principal**

Primera parada del mapa

### **Elementos organizativos**

Tiempo: 15 días  
Espacio: aula  
Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### **Recursos**

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, mapa, fotos sobre los trabajos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

A.1: Primera parada del mapa

A.2: Clasificación y conteo de materiales/objetos reciclables de sus casas y del colegio. Discusión sobre la importancia de clasificar y reciclar adecuadamente

A.3: Ideas de consumo en casa. Se les proporcionará a partir de las ideas del amigo R1

A.4: Canción educativa sobre la reducción en inglés.

A.5: Rompecabezas sobre la reducción

A.6: Creamos un mural sobre lo aprendido

A.7: Realizar la evaluación

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mapa conceptual y lluvia de ideas	Rúbrica	Rúbrica: 40 %
Procesal: Registros de evaluación	Observación continua	Mapa
Final: Presentar el mapa del proyecto finalizado y una rúbrica	Proyecto final (mapa)	mapa conceptual:20%
		Proyecto final: 20 %
		Observación: 20%

**Momentos de evaluación** Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 3 CONSUMO CONSCIENTE

Etapa a la que se dirige Segundo ciclo de infantil Curso Tercero de infantil

Temporalización 23 de octubre al 10 de noviembre

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

a), d), j)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CCU,CC

Área 2: CCL, CD, CPSAA, CC, CCU, CPL

Área 3: CCL, CMCT, CD, CC, CCU, CCR

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.1. 1.2. 1.3. 1.5.

Área 2: 2.3. 2.5. 2.8.

Área 3: 3.3. 3.6. 3.7.

### Competencias específicas

Área 1: 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable

Área 2: 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.

Área 3: 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.

### Saberes básicos

Área 1: D

Área 2: C

Área 3: C

### Criterios de evaluación

Área 1: 3.1.

Área 2: 3.1. 3.3.

Área 3: 2.1. 2.2.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Tercera parada del mapa

### Elementos organizativos

Tiempo: 15 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, mapa, fotos sobre los trabajos, material de supermercado, residuos para los relevos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Tercera parada del mapa
  - A.2: Creación de collage sobre el consumismo y maneras de reducir
  - A.3: Visita de un profesional y una profesional de este campo
  - A.4: Actividad de roles en tiendas o supermercados
  - A.5: Juego de “verde o no verde” a partir de tarjetas con imágenes de diversos productos. Los niños deben decidir si cada producto es amigable con el medio ambiente y sostenible o no. En inglés.
  - A.6: Carrera de relevos de clasificación de residuos
  - A.7: Completar la parada del mapa
  - A.8: Realizar la evaluación
- 

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mapa conceptual y lluvia de ideas	Rúbrica	Rúbrica: 40 %
Procesual: Registros de evaluación	Observación continua	Mapa conceptual: 20%
Final: Presentar el mapa del proyecto finalizado y una rúbrica	Proyecto final (mapa)	Proyecto final: 20 % Observación: 20%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---



## Título de la Unidad Didáctica 4 JUGUETES Y MATERIALES DE REDUCCIÓN

Etapa a la que se dirige Segundo ciclo de infantil Curso Tercero de infantil

Temporalización 13 de noviembre al 1 de diciembre

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

---

### Objetivos Generales

b), c), h), i)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CPSAA, CCR

Área 2: CCL, CMCT, CPL, CCR

Área 3: CCL, CCR, CCU

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.3. 1.4. 1.7

Área 2: 2.4. 2.7. 2.9.

Área 3: 3.1. 3.3. 3.5.

---

### Competencias específicas

Área 1: 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.

Área 2: 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.

Área 3: 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

### Saberes básicos

Área 1: A

Área 2: A

Área 3: D

### Criterios de evaluación

Área 1: 1.1. 1.4.

Área 2: 1.1. 1.2.

Área 3: 3.1. 3.3. 3.4. 3.7.

### Saberes Transversales

Educación Ambiental

---

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Tercera parada del mapa

### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, mapa, fotos sobre los trabajos, juguetes, libros...

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Cuarta parada del mapa
  - A.2: Sesión de juegos reciclados y no reciclados
  - A.3: Día de juegos reciclados en el colegio (sólo pueden traer juguetes reciclados al colegio y se harán actividades con ellos)
  - A.4: Creación de juegos reciclados. En inglés.
  - A.5: Descripción por escrito y pintados de sus creaciones de juguetes
  - A.6: Creación de un nuevo rincón en la clase sobre juegos reciclados. Se traerá material como libros y puzles en inglés.
  - A.7: Transformación de juguetes antiguos: dar una segunda vida a todo
  - A.8: Completar la parada del mapa
  - A.9: Realizar la evaluación
- 

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mapa conceptual y lluvia de ideas	Rúbrica	Rúbrica: 40 %
Procesual: Registros de evaluación	Observación continua	Mapa conceptual: 20%
Final: Presentar el mapa del proyecto finalizado y una rúbrica	Proyecto final (mapa)	Proyecto final: 20 % Observación: 20%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 5 REDUCCIÓN EN LA ALIMENTACIÓN

**Etapa a la que se dirige** Segundo ciclo de infantil      **Curso** Tercero de infantil

**Temporalización** 4 al 15 de diciembre

**Retos y Desafíos del S.XXI**

**Objetivo de Desarrollo Sostenible**

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

a), d), g)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CMCT, CD CPSAA

Área 2: CCL, CPL, CMCT, CCR

Área 3: CCL, CPL, CPSAA, CCR

### Objetivos Específicos

**Área 1:** 1.1. 1.2. 1.3. 1.7.

**Área 2:** 2.3. 2.4. 2.6

**Área 3:** 3.3. 3.4. 3.5. 3.9.

### Competencias específicas

**Área 1:** 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.

**Área 2:** 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.

**Área 3:** 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

### Saberes básicos

Área 1: A

Área 2: B

Área 3: G

### Criterios de evaluación

Área 1: 1.2. 1.3. 1.4.

Área 2: 2.3. 2.6.

Área 3: 3.1. 3.2. 3.4. 3.8.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Última parada del mapa

### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días  
Espacio: aula y patio del colegio  
Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, mapa, semillas, alimentos, premios.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Última parada del mapa
- A.2: Exploración de alimentos y porciones. También se hará en inglés para ampliar vocabulario.
- A.3: Crear mi “plato consciente”
- A.4: Plantar una semilla
- A.5: Clasificación y conteo de productos buenos y malos a consumir
- A.6: Crear nuestro propio menú
- A.7: Completar la parada del mapa y dar fin a ello
- A.8: Finalización del proyecto. Amigo de reducir se despide.
- A.9: Entrega de mini premios y títulos a los alumnos al haber completado la primera parte del proyecto.
- A.10: Evaluación.

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mapa conceptual y lluvia de ideas Procesal: Registros de evaluación Final: Presentar el mapa del proyecto finalizado y una rúbrica	Rúbrica Observación continua Proyecto final (mapa)	Rúbrica: 40 % Mapa conceptual: 20% Proyecto final: 20 % Observación: 20%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 6 INTRODUCCIÓN A LA REUTILIZACIÓN

**Etapa a la que se dirige** Segundo ciclo de infantil **Curso** Tercero de infantil

**Temporalización** 8 de enero al 19 de febrero

**Retos y Desafíos del S.XXI**

**Objetivo de Desarrollo Sostenible**

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

a), h), i)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CD, CPSAA

Área 2: CCL, CD, CPL, CC, CCR, CCU

Área 3: CCL, CCR, CCU, CPL

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.4. 1.6. 1.7.

Área 2: 2.1. 2.2. 2.9. 2.10.

Área 3: 3.1. 3.3. 3.5. 3.6.

### Competencias específicas

**Área 1:** Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

**Área 2:** 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.

**Área 3:** 4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad

### Saberes básicos

Área 1: C

Área 2: C

Área 3: H

### Criterios de evaluación

Área 1: 4.1. 4.2.

Área 2: 1.1. 1.2.

Área 3: 4.1. 4.4.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Elaboración libro

### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, mapa, fotos sobre los trabajos, libro del proyecto.

## Secuencia de tareas

- A.1: Historia del siguiente amigo: reutilizar. Presentación y comienzo del libro.
- A.2: Dibujo artístico del nuevo amigo y su historia
- A.3: Canción sobre reutilizar en inglés
- A.4: Dramatización de la canción (con disfraces y objetos reutilizados como accesorio)
- A.5: Taller de creación de collages
- A.6: Actividad de clasificación de objetos en categorías de “reutilizar”, “reciclar” o “tirar”
- A.8: Completar primera parte del libro
- A.9: Evaluación

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mural de conceptos	Mural	Rúbrica: 50 %
Procesual: lista de cotejo	Lista de cotejo	Lista de cotejo: 20%
Final: desarrollar libro del proyecto final y rúbrica	Proyecto final Rúbrica	Proyecto final: 20 % Mural: 10%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 7 ARTE CON MATERIALES REUTILIZADOS

Etapa a la que se dirige Segundo ciclo de infantil Curso Tercero de infantil

Temporalización 22 de enero al 19 de febrero

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

d), e), f), g)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CCR, CPSAA

Área 2: CCL, CD, CCR, CCU, CC

Área 3: CCL, CMCT, CD, CCR, CPL, CPSAA

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.2. 1.4. 1.6. 1.8.

Área 2: 2.4. 2.9.

Área 3: 3.3. 3.4. 3.5. 3.9

### Competencias específicas

Área 1: 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: 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.

Área 3: 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

### Saberes básicos

Área 1: B

Área 2: C

Área 3: E

### Criterios de evaluación

Área 1: 4.1. 4.3.

Área 2: 2.1. 2.6.

Área 3: 3.3. 3.4 3.5. 3.6.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Segunda parte del libro

### Elementos organizativos

Tiempo: 15 días  
Espacio: aula  
Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, mapa, fotos sobre los trabajos, material para el teatro, macetas, botellas

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Segunda parte del libro del oso polar
- A.2: Crear un oso polar con materiales reciclados
- A.3: Pinturas con tapas de botellas
- A.4: Teatro de sombras con cartón. Se hará en inglés.
- A.5: Circuito de obstáculos reciclados
- A.6: Aprender a escribir vocabulario del tema
- A.7: Decoración de macetas recicladas
- A.8: Completamos la parte del libro con fotos incluidas
- A.8: Realizar la evaluación

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mural de conceptos	Mural	Rúbrica: 50 %
Procesual: lista de cotejo	Lista de cotejo	Lista de cotejo: 20%
Final: desarrollar libro del proyecto final y rúbrica	Proyecto final Rúbrica	Proyecto final: 20 % Mural: 10%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---



## Título de la Unidad Didáctica 8 TALENTOS RECICLADOS

**Etapa a la que se dirige** Segundo de infantil

**Curso** Tercero de infantil

**Temporalización** 12 de febrero al 1 de marzo

**Retos y Desafíos del S.XXI**

**Objetivo de Desarrollo Sostenible**

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

f), g), i)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CD, CCR, CPSAA

Área 2: CCL, CMCT, CCR, CCU

Área 3: CCL, CD, CPSAA, CCR

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.5. 1.6. 1.7.

Área 2: 2.4. 2.10.

Área 3: 3.4. 3.6. 3.7. 3.9.

### Competencias específicas

Área 1: 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.

Área 2: 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.

Área 3: 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.

### Saberes básicos

Área 1: A

Área 2: A

Área 3: F

### Criterios de evaluación

Área 1: 1.1. 1.3.

Área 2: 1.1. 1.3. 1.6.

Área 3: 2.1. 2.2.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Tercera parte del libro

### Elementos organizativos

Tiempo: 15 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, libro, fotos sobre los trabajos, instrumentos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Tercera parte del libro
- A.2: Realización de instrumentos reciclados
- A.3: Práctica de tocar los instrumentos creados
- A.4: Incorporación de movimientos y gestos usando el cuerpo y espacio
- A.5: Presentación de talentos en un escenario. Pueden venir a verlo las familias del alumnado.
- A.6: Juego para aprender el vocabulario de los instrumentos en inglés.
- A.7: Completar la parte del libro correspondiente.
- A.8: Realizar la evaluación

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mural de conceptos	Mural	Rúbrica: 50 %
Procesual: lista de cotejo	Lista de cotejo	Proyecto final: 20 %
Final: desarrollar libro del proyecto final y rúbrica	Proyecto final Rúbrica	Mural: 10% Lista de cotejo: 20 %

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 9 CIENCIA Y EXPERIMENTACIÓN

Etapa a la que se dirige Segundo de Infantil Curso Tercero de Infantil

Temporalización 4 al 22 de marzo

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

---

### Objetivos Generales

a), b), c)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CPL, CMCT, CPSAA

Área 2: CCL, CPL, CMCT, CPSAA, CCR

Área 3: CCL, CPL, CCU

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.3. 1.8. 1.9.

Área 2: 2.5. 2.6. 2.8.

Área 3: 3.5. 3.10

---

### Competencias específicas

Área 1: 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.

Área 2: 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.

Área 3: 4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.

### Saberes básicos

Área 1: C

Área 2: B

Área 3: G

### Criterios de evaluación

Área 1: 1.2. 1.3. 1.4.

Área 2: 2.3. 2.4. 2.6.

Área 3: 4.1. 4.4.

---

### Saberes Transversales Educación Ambiental

#### Orientaciones metodológicas

ABP

#### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

#### Proyecto principal

Cuarta parte del libro

#### Elementos organizativos

Tiempo: 15 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

#### Recursos

Materiales: proyector, botellas, semillas, cuentos, barcos de juguete, libros, fichas prácticas, libro, fotos sobre los trabajos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Cuarta parte del libro
  - A.2: Taller de experimentos con reutilización como un barco flotante con botellas de plástico
  - A.3: Experimento de filtración de agua
  - A.4: Mini competición de barcos reciclados
  - A.5: Environmental Storytime en inglés. Una sesión de lectura de cuentos en inglés centrados en el tema.
  - A.6: Jardín en una botella. Se plantan semillas en unas botellas creando así cada alumno su propio pequeño jardín.
  - A.7: Completar la parte del libro correspondiente añadiendo los nuevos aprendizajes y actividades.
  - A.8: Realizar la evaluación
- 

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mural de conceptos	Mural	Rúbrica: 50 %
Procesual: lista de cotejo	Lista de cotejo	Proyecto final: 20 %
Final: desarrollar libro del proyecto final y rúbrica	Proyecto final	Mural: 10%
	Rúbrica	Lista de cotejo:20%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 10 CELEBRAR NUESTRO COMPROMISO

**Etapa a la que se dirige** Segundo ciclo de Infantil

**Curso** Tercero de Infantil

**Temporalización** 25 de marzo al 5 de abril

**Retos y Desafíos del S.XXI**

**Objetivo de Desarrollo Sostenible**

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

a), d), f)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CCU, CC, CPSAA

Área 2: CCL, CPL, CD, CPSAA, CCR

Área 3: CCL, CD, CMCT, CC, CCU

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.1. 1.2. 1.3.

Área 2: 2.4. 2.5. 2.6.

Área 3: 3.6. 3.7. 3.10.

### Competencias específicas

Área 1: 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: 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.

Área 3: 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos

### Saberes básicos

Área 1: D

Área 2: B

Área 3: C

### Criterios de evaluación

Área 1: 4.1. 4.3.

Área 2: 1.1. 1.5.

Área 3: 3.1. 3.3 3.5. 3.7.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

última parte del libro

### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, mapa, fotos sobre los trabajos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

A.1: Presentar la última parte del libro

A.2: Visita de un profesional de reutilización especializado en la creación de juguetes a partir de envases reutilizados

A.3: Dibujo sobre la visita y creación de juguetes

A.4: Grabación de la canción y talentos individuales

A.5: Vídeo final de despedida del amigo del proyecto

A.6: Finalizar las insignias y entrega de premios

A.7: Finalizar el libro

A.8: Realizar la evaluación

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: mural de conceptos	Mural	Rúbrica: 50 %
Procesual: lista de cotejo	Lista de cotejo	Proyecto final: 20 %
Final: desarrollar libro del proyecto final y rúbrica	Proyecto final Rúbrica	Mural: 10% Lista de cotejo:20%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 11 EXPLORANDO EL RECICLAJE

Etapa a la que se dirige Segundo de Infantil

Curso

Tercero de Infantil

Temporalización 17 al 30 de abril

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

b), g), h)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CPL, CCU, CC, CPSAA

Área 2: CCL, CPL, CD, CPSAA, CCU, CCR

Área 3: CCL, CPL, CMCT, CD, CCU

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.4. 1.5. 1.7.

Área 2: 2.3. 2.5. 2.6.

Área 3: 3.6. 3.7. 3.10

### Competencias específicas

Área 1: 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.

Área 2: 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno

Área 3: 5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales

### Saberes básicos

Área 1: C

Área 2: B

Área 3: I

### Criterios de evaluación

Área 1: 3.1. 3.2.

Área 2: 3.1. 3.3. 3.4.

Área 3: 5.1. 5.2.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Primeras insignias

### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días  
Espacio: aula  
Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, insignias, fotos sobre los trabajos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Resumen de los aprendizajes anteriores
  - A.2: Presentación del nuevo amigo y del nuevo reto
  - A.3: Pintar las primeras insignias de todo lo aprendido durante el curso
  - A.4: Escuchar la historia del nuevo amigo y escucharlo en inglés
  - A.5: Actividad para aprender los colores de los contenedores
  - A.6: Clasificación de residuos en el patio escolar
  - A.7: Lectura de un cuento sobre la naturaleza y su respeto
  - A.8: Completar las insignias de la unidad
  - A.9: Realizar la evaluación
- 

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: Cuestionario	Cuestionario	Rúbrica: 50 %
Procesual: Observación y lista de verificación	Observación Lista de verificación	Lista de verificación: 10%
Final: Rúbrica e insignias	Rúbrica	Proyecto final: 20 % Observación: 10% Cuestionario: 10%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---



## **Título de la Unidad Didáctica 12** EL CICLO DEL RECICLAJE

**Etapa a la que se dirige** Segundo ciclo de Infantil **Curso** Tercero de infantil

**Temporalización** 1 al 14 de mayo

**Retos y Desafíos del S.XXI**

**Objetivo de Desarrollo Sostenible**

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### **Objetivos Generales**

a), b), e)

### **Competencias clave**

Área 1: CCL, CPL, CCU, CC, CPSAA

Área 2: CCL, CPL, CD, CPSAA, CCR

Área 3: CCL, CCR, CD, CCU

### **Objetivos Específicos**

**Área 1:** 1.6. 1.8. 1.10.

**Área 2:** 2.3. 2.7. 2.8.

**Área 3:** 3.4. 3.9.

### **Competencias específicas**

**Área 1:** 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:** 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.

**Área 3:** 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

### **Saberes básicos**

Área 1: D

Área 2: C

Área 3: G

### **Criterios de evaluación**

Área 1: 4.1. 4.3.

Área 2: 3.1. 3.3.

Área 3: 3.1. 3.2. 3.3 3.7

### **Saberes Transversales Educación Ambiental**

### **Orientaciones metodológicas**

ABP

### **Atención a la diversidad**

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### **Proyecto principal**

Insignias

### **Elementos organizativos**

Tiempo: 13 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### **Recursos**

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, insignias, fotos sobre los trabajos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

- A.1: Presentación de los nuevos retos e insignias a conseguir.
- A.2: Crear nuevo papel a partir de periódicos usados
- A.3: Carrera de relevos para clasificar materiales
- A.4: Recogida de elementos naturales para crear una obra de arte
- A.5: El “árbol de los valores” con materiales reciclados. Crearán un árbol con materiales reciclados y escribirán o dibujarán valores aprendidos durante el proyecto. Se hará en inglés.
- A.6: Pintar y entregar las insignias conseguidas en esta unidad.
- A.7: Realizar la evaluación

---

## Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: Cuestionario	Cuestionario	Rúbrica: 50 %
Procesual: Observación y lista de verificación	Observación	Lista de verificación: 10%
Final: Rúbrica e insignias	Lista de verificación	Proyecto final: 20 %
	Rúbrica	Observación: 10%
		Cuestionario:10%

## Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 13 CUIDADORES DEL PLANETA

Etapa a la que se dirige Segundo ciclo de Infantil Curso Tercero de infantil

Temporalización 15 al 28 de mayo

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

d), f), g)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CCU, CC, CPSAA

Área 2: CCL, CPL, CD, CPSAA, CCU, CCR

Área 3: CCL, CCR, CD, CCU

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.2. 1.3. 1.4.

Área 2: 2.8. 2.9. 2.10.

Área 3: 3.5. 3.7. 3.10.

### Competencias específicas

Área 1: 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

Área 2: 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.

Área 3: 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

### Saberes básicos

Área 1: A

Área 2: C

Área 3: A

### Criterios de evaluación

Área 1: 1.1. 1.2.

Área 2: 2.3. 2.4. 2.6.

Área 3: 3.3. 3.7.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Insignias

### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, insignias, fotos sobre los trabajos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

A.1: Presentación de nuevas insignias y retos

A.2: Creación de mural con elementos naturales. Los niños recolectarán palos y restos de naturaleza de un campo cercano al colegio. Usarán puntura de dedos para crear arte en un mural, combinando los elementos naturales con la pintura para expresar su creatividad.

A.3: Creación de un huerto escolar. Llevarán su seguimiento.

A.4: Juego de “bolos” hechos por nosotros. Crearán bolos a partir de botellas de agua de plástico llenas de arena y numeradas. La pelota estará hecha de materiales reciclados.

A.5: Mini presentación diaria sobre el bosque. 5 alumnos presentarán en una cartulina una pequeña presentación sobre un aspecto del bosque y su importancia.

A.6: 5 alumnos presentarán en una cartulina una pequeña presentación sobre un aspecto del bosque y su importancia

A.7: 5 alumnos presentarán en una cartulina una pequeña presentación sobre un aspecto del bosque y su importancia

A.8: 5 alumnos presentarán en una cartulina una pequeña presentación sobre un aspecto del bosque y su importancia

A.9: Últimos 5 alumnos presentarán en una cartulina una pequeña presentación sobre un aspecto del bosque y su importancia.

A.10: Entrega de las nuevas insignias.

A.11: Evaluación

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: Cuestionario	Cuestionario	Rúbrica: 50 %
Procesual: Observación y lista de verificación	Observación Lista de verificación	Lista de verificación: 10%
Final: Rúbrica e insignias	Rúbrica	Proyecto final: 20 % Observación: 10% Cuestionario:10%

---

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 14 DOMINAMOS LAS 3R

Etapa a la que se dirige Segundo ciclo de Infantil Curso Tercero de infantil

Temporalización 29 de mayo al 11 de junio

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

---

### Objetivos Generales

b), g), i)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CPL, CCU, CC, CPSAA

Área 2: CCL, CPL, CD, CCU, CCR

Área 3: CCL, CCR, CD, CCU

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.1. 1.5. 1.6.

Área 2: 2.8. 2.9. 2.10.

Área 3: 3.2. 3.3. 3.7.

---

### Competencias específicas

Área 1: 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.

Área 2: 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.

Área 3: 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos

### Saberes básicos

Área 1: A

Área 2: C

Área 3: A

### Criterios de evaluación

Área 1: 1.1. 1.2.

Área 2: 2.3. 2.4. 2.6.

Área 3: 3.3. 3.7.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

---

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

Insignias

### Elementos organizativos

Tiempo: 10 días  
Espacio: aula y campo  
Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, carteles informativos, libros, fichas prácticas, insignias, fotos sobre los trabajos.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

A.1: Presentación de las nuevas insignias y retos de la unidad.

A.2: Juego de las sillas del reciclaje. Se colocarán sillas por la clase, cada una con una cartulina de un color representativo de un contenedor de reciclaje. Los alumnos se moverán por el aula y al escuchar un residuo mencionado por el profesor, deberán buscar y sentarse en una silla del color correspondiente al contenedor adecuado.

A.3: Creación de una historia grupal sobre el cuidado del entorno

A.4: Excursión a la naturaleza. A un entorno natural cercano al colegio.

A.5: Juego de rol sobre las 3R

A.6: Representación teatral de las historias de los 3R. Será en inglés.

A.7: Entrega de insignias y completarlas

A.8: Evaluación

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: Cuestionario	Cuestionario	Rúbrica: 50 %
Procesual: Observación y lista de verificación	Observación Lista de verificación	Lista de verificación: 10%
Final: Rúbrica e insignias	Rúbrica	Proyecto final: 20 % Observación: 10% Cuestionario: 10%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---

## Título de la Unidad Didáctica 15 LO HEMOS CONSEGUIDO

Etapa a la que se dirige Segundo ciclo de Infantil Curso Tercero de infantil

Temporalización 12 al 21 de junio

Retos y Desafíos del S.XXI

Objetivo de Desarrollo Sostenible

Desarrollo integral del estudiante

Acción por el clima

Atención a la diversidad

Flexibilidad curricular

### Objetivos Generales

a), f), g)

### Competencias clave

Área 1: CCL, CD, CPSAA,CC

Área 2: CCL, CD, CPL, CCR, CCU

Área 3: CCL, CD, CCR

### Objetivos Específicos

Área 1: 1.3. 1.4. 1.7.

Área 2: 2.4. 2.7. 2.8.

Área 3: 3.1. 3.3. 3.5.

### Competencias específicas

Área 1: 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable

Área 2: 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.

Área 3: 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.

### Saberes básicos

Área 1: C

Área 2: B

Área 3: C

### Criterios de evaluación

Área 1: 1.2. 1.3. 1.4.

Área 2: 2.4. 2.6.

Área 3: 3.1. 3.3.

### Saberes Transversales Educación Ambiental

### Orientaciones metodológicas

ABP

### Atención a la diversidad

Evaluación inicial y continua, objetivos flexibles, refuerzo y apoyo, inclusión de recursos, colaboración con especialistas y comunicación con las familias

### Proyecto principal

últimas insignias.

### Elementos organizativos

Tiempo: 8 días

Espacio: aula

Agrupamientos: toda la clase, por cómo están distribuidos en el aula y de forma individual

### Recursos

Materiales: proyector, materiales de reciclaje, fotos sobre los trabajos, insignias, cuento, premios.

Personales: docente, especialistas, y las familias

## Secuencia de tareas

A.1: Presentación de las últimas insignias

A.2: Creación de un mural de todo lo aprendido en la unidad

A.3: Recopilación de todos los trabajos durante el curso.

A.4: Lectura oral del cuento hecho para la reducción, pero en inglés. Se coje el cuento hecho por toda la clase y se adapta a la lengua inglesa.

A.5: Reparto de las últimas insignias. Recopilamos todas las fotos que hemos ido haciendo durante todo el proyecto y se hace una presentación para el alumnado.

A.5: Exposición de todos los trabajos por la clase y pasillo. Las familias vienen a verlo.

A.6: Despedida del último amigo y despedida grupal de los tres amigos.

A.7: Se hace una ceremonia con los últimos premios.

A.8: Realizar la evaluación final

---

### Evaluación de la Situación de Aprendizaje

Acciones de evaluación	Instrumentos	Porcentajes
Inicial: Cuestionario	Cuestionario	Rúbrica: 50 %
Procesual: Observación y lista de verificación	Observación	Lista de verificación: 10%
Final: Rúbrica e insignias	Lista de verificación	Proyecto final: 20 %
	Rúbrica	Observación: 10%
		Cuestionario:10%

### Momentos de evaluación Inicial, procesal y final

---



## 8. METODOLOGÍA

A partir de este apartado, se especificarán las metodologías utilizadas en la programación didáctica infantil propuesta. Es una programación enfocada en el desarrollo a partir de tres metodologías distintas: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Cooperativo y Gamificación.

Se describirá detalladamente cómo se aplicarán estas metodologías en la programación, destacando sus ventajas y desafíos que implica la implementación de cada una de estas metodologías en el contexto educativo infantil, con el objetivo de ofrecer una propuesta pedagógica innovadora y enriquecedora para el desarrollo integral de los alumnos.

En el contexto educativo, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), también conocido como trabajo por proyectos, tiene una larga historia que se remonta a las décadas de 1960 y 1970, cuando destacados pedagogos como Kilpatrick o Dewey comenzaron a promover su aplicación como parte de una renovación en la educación (Sáinz, 1961 citado en López y Lacueva, 2007).

Según De Miguel (2005), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se fundamenta en una metodología centrada en la experiencia de aprendizaje, concepto introducido por David Kolb y basado en la idea de que los estudiantes, a través de una experiencia concreta, analizan conceptos abstractos relacionados con esa experiencia para convertirlos en aprendizaje mediante un proceso de reflexión y experimentación activa (Kolb, 1984 citado en Díaz, 2017). De manera similar, el ABP implica que los estudiantes participen activamente en un proceso reflexivo, donde la investigación sobre un tema específico desempeña un papel crucial y tiene como objetivo resolver problemas complejos o abordar temas desafiantes para generar nuevos conocimientos y desarrollar habilidades (De Miguel, 2005).

En este enfoque, los estudiantes asumen un papel más activo y adquieren mayor responsabilidad en su proceso de aprendizaje. A través de la aplicación práctica de proyectos, desarrollan conocimientos y habilidades de manera real. Como señala De Miguel (2005), se trata de un aprendizaje orientado hacia la acción, donde no sólo se trata de adquirir conocimientos sobre algo, sino también de poner en práctica lo aprendido.

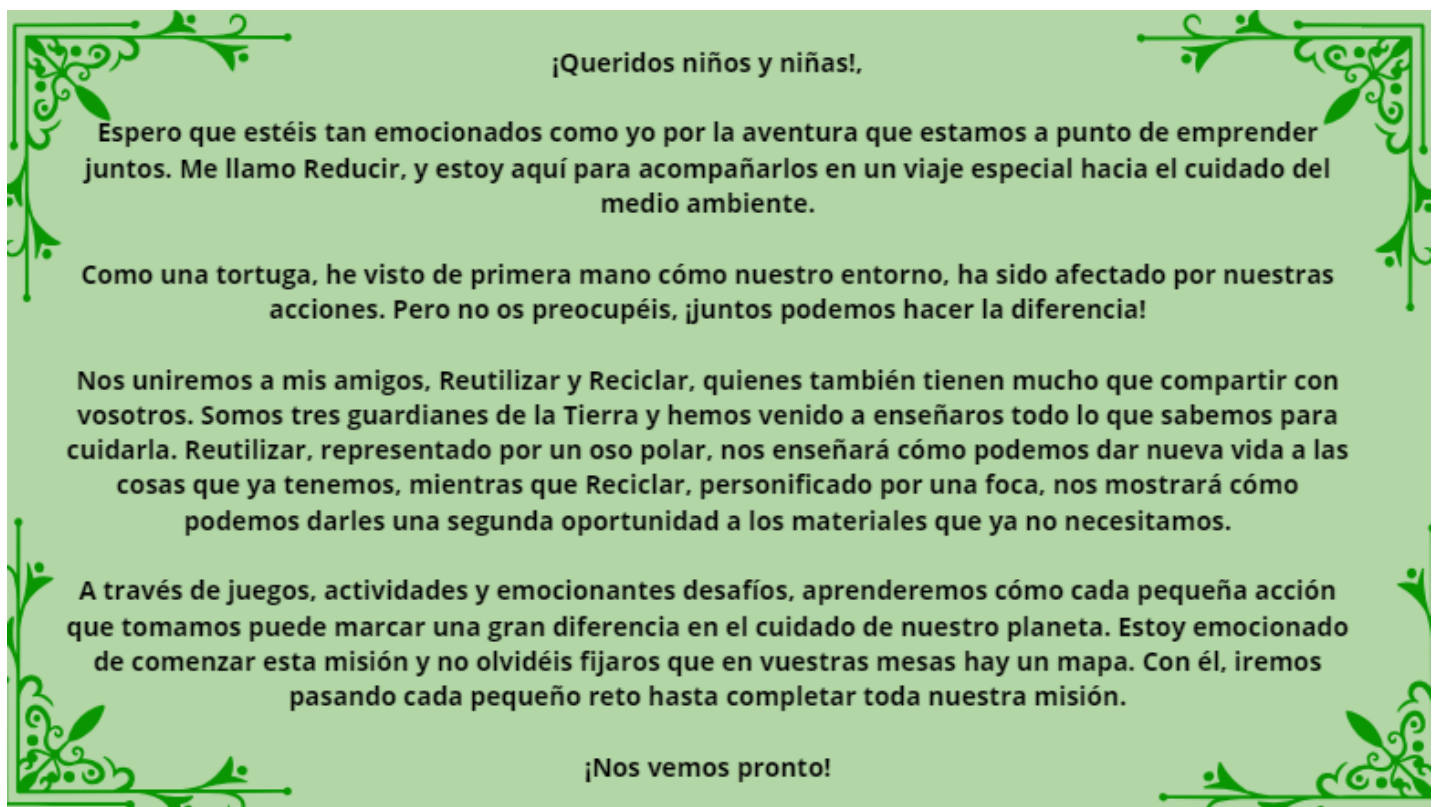
El ABP como metodología ofrece numerosas ventajas, como lo señala Rojo (2005 citado en Maldonado, 2008). Entre estas ventajas se incluye el aumento de la motivación de los estudiantes, la oportunidad de aplicar los aprendizajes en su futura vida profesional, el mejoramiento de habilidades sociales y de comunicación, el aumento de la autoestima, la funcionalidad de los aprendizajes y la posibilidad de colaborar para construir conocimiento.

En mi programación didáctica, he concebido un proyecto integral centrado en los principios de las 3R (Reducir, Reutilizar y Reciclar). Este proyecto abarca todo el curso escolar y constituye el hilo conductor de todas las actividades, investigaciones y aprendizajes desarrollados en el aula. Desde el inicio, he intentado mantener una alta motivación entre los alumnos, evitando que el proyecto se convierta en una experiencia monótona. En lugar de ello, he buscado que el aprendizaje sea continuo, creativo e innovador.

Todo comienza con la presentación de tres personajes animados que representan cada uno de los retos de las 3R. En todo momento, su comunicación con el alumnado será digital, siendo los maestros como sus ayudantes para que a los niños les lleguen todos sus encargos y materiales. Los tres animales, han sido seleccionados por verse afectados en la realidad por la contaminación y el cuidado del medio ambiente

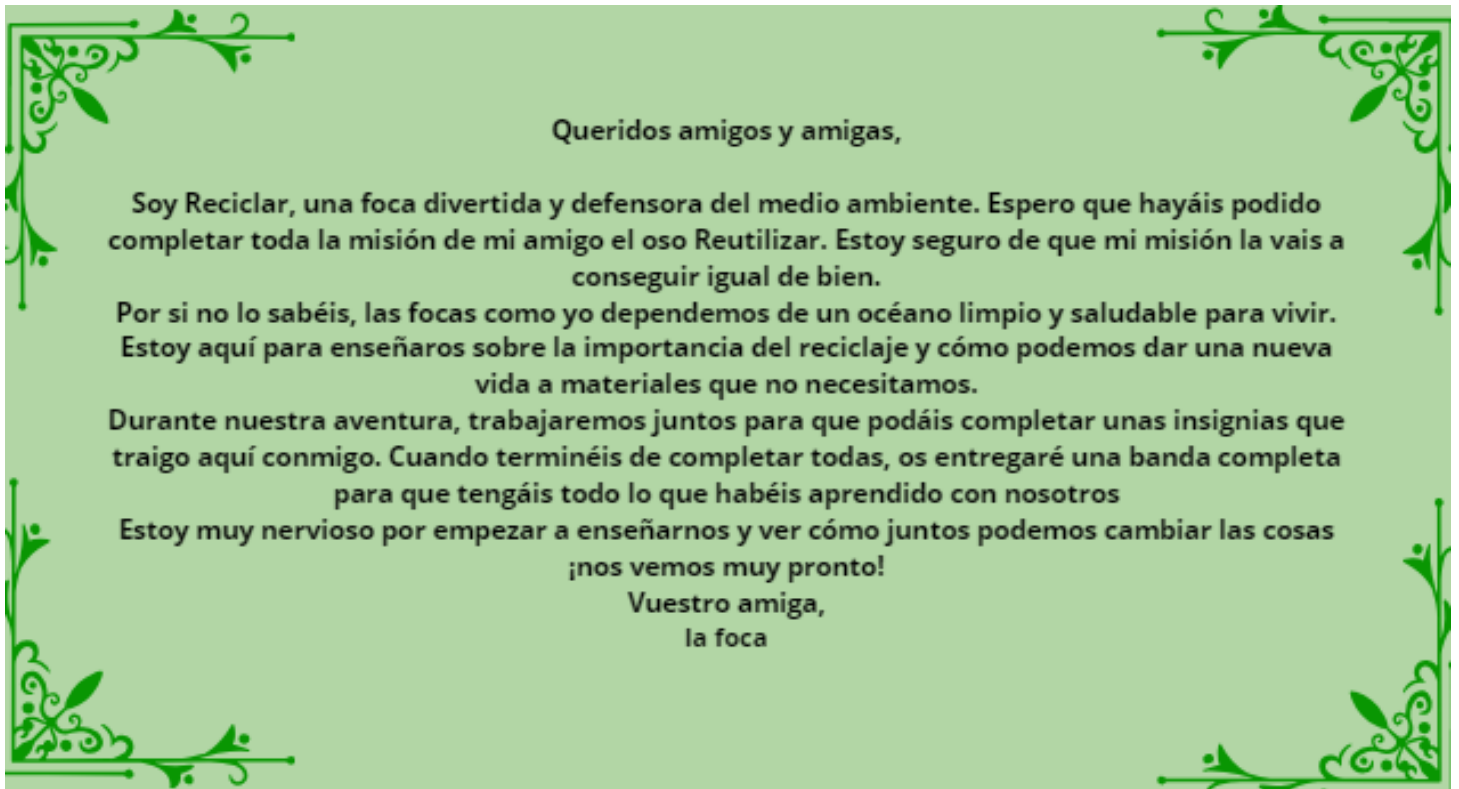
Lo primero, son las presentaciones con las que se encuentran al comenzar el año escolar. Se presentan los 3 personajes, pero, sobre todo, el primer protagonista de todos, que es la tortuga. A partir de ahí, trabajarán sus retos y al finalizarlos, ésta dará paso al siguiente amigo y así hasta el tercer trimestre. Las cartas de presentación son las siguientes:

**Figura 1.** Carta del primer personaje



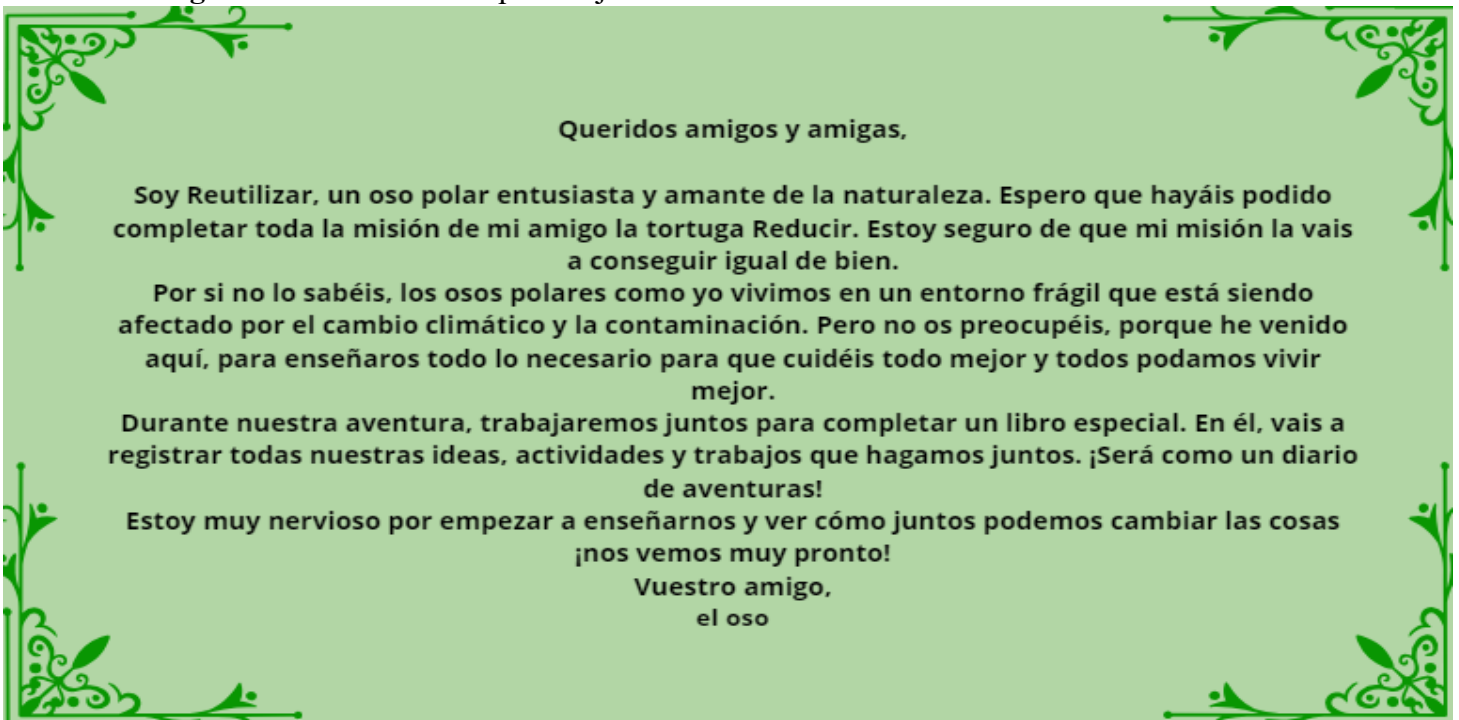
Fuente: Elaboración propia

**Figura 2.** Carta del segundo personaje



Fuente: Elaboración propia

**Figura 3.** Carta del tercer personaje



Fuente: Elaboración propia

Estos personajes capturan fácilmente la atención de los alumnos de cinco años, generando un nivel de motivación inicial que se mantiene a lo largo del proyecto. Los estudiantes se sienten protagonistas de una importante misión y se sumergen en los retos del proyecto con entusiasmo y compromiso. La idea es que perciban cada desafío como una experiencia divertida y estimulante, lo que fomenta su participación activa y la colaboración con sus compañeros. Como resultado, espero alcanzar logros significativos en diversos aspectos de su desarrollo personal y académico.

Como he ido mencionando, me parece fundamental conseguir la motivación. Por ello, otra de las metodologías planteadas para mi programación es la Gamificación. Según el Profesor Bartle de la Universidad de Essex, un experto en juegos en línea, el término se refiere a "convertir algo que no era un juego en un juego" (Werbach y Hunter).

En 2002, Pelling fue uno de los primeros en utilizar el término de gamificación en su sentido actual, refiriéndose al uso de elementos de juego en contextos que no son juegos, especialmente en el diseño de interfaces de estilo de juego para dispositivos electrónicos (Domínguez, et al., 2013).

Knaving y Björk (2013) la describen como una forma de aumentar la participación en actividades que carecen de motivación intrínseca. Zichermann y Cunningham (2011) la definen como el empleo de mecánicas de juego y pensamiento para resolver problemas e interactuar en contextos no vinculados a los juegos. En una línea similar, Werbach y Hunter (2012) explican el concepto como el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos.

Una historia bien construida puede enriquecer la experiencia de aprendizaje (Lencastre et al., 2016), conectando a cada estudiante en un entorno cohesionado que los motiva a desear más cuando se enfrentan a nuevos desafíos. La gamificación en la educación

implica tomar los elementos y características del juego y aplicarlos a un contexto pedagógico.

Para un niño de cinco años, una de las actividades más atractivas y divertidas son los juegos. Mi intención es que el proyecto no se perciba como un simple contenido educativo, sino como una serie de desafíos variados que se experimentan como actividades y juegos dinámicos. Al estar unidos por diferentes historias, los alumnos pueden visualizarlo como las instrucciones de un emocionante juego que se convertirá en una aventura emocionante para todos ellos.

Por último, es un proyecto centrado sobre todo en la cooperación y trabajo en equipo llevado a cabo a través de la metodología de Aprendizaje Cooperativo. Mi intención es que los alumnos trabajen en grupos pequeños de manera colaborativa, promoviendo la participación activa, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo en el proceso de aprendizaje.

Johnson et al. (1999) definen el aprendizaje cooperativo como una metodología donde los estudiantes trabajan en grupos pequeños con el objetivo de maximizar su propio aprendizaje y el de sus compañeros. Para que un grupo se considere cooperativo, deben cumplirse cinco condiciones: **(1)** interdependencia positiva, donde todos comprenden que el éxito del grupo depende del esfuerzo individual de cada miembro; **(2)** responsabilidad individual y grupal, donde cada miembro asume compromisos para alcanzar los objetivos del grupo; **(3)** interacción estimuladora, donde los miembros se apoyan mutuamente y reconocen los logros de sus compañeros; **(4)** desarrollo de habilidades interpersonales, que incluyen la capacidad de liderazgo, toma de decisiones, comunicación efectiva y resolución de conflictos; y **(5)** evaluación grupal, que implica que el grupo analice su progreso hacia las metas establecidas y tome medidas para mejorar si es necesario.

Es cierto que se pueden encontrar diversas ideas sobre el trabajo en equipo y no todas a favor. Es importante destacar que la competencia para resolver conflictos no es algo con lo que las personas nacen naturalmente, sino que se desarrolla a través de la práctica y la experiencia. Según Córdoba et al. (2013), los equipos no se vuelven excelentes de la noche a la mañana, sino que requieren tiempo, esfuerzo y dedicación para mejorar. A medida que los grupos practican juntos, adquieren una serie de habilidades distintivas.

Por ejemplo, como señala Lobato et al. (2015), los grupos con una fuerte competencia en trabajo en equipo suelen mostrar habilidades como escuchar activamente, expresarse con claridad, pedir ayuda, disculparse, aceptar críticas constructivas y animar a sus compañeros. Además, también desarrollan habilidades prácticas como negociar, expresar y defender opiniones, cooperar, resolver conflictos y tomar decisiones de manera efectiva.

La mayoría de mis actividades propuestas dentro de mi programación tienen parte de trabajo en equipo, ya sea en parejas, en pequeños grupos o incluso toda la clase en su conjunto. Al encontrarnos en etapas tan tempranas, considero esencial empezar sus aprendizajes con buenas bases de cooperación, empatía, escucha y consciencia de que no todo el mundo tiene el mismo ritmo de trabajo o los mismos conocimientos y por ello, deben aprender a respetarse y trabajar junto a ellos de manera que se vean beneficiadas ambas partes.

La elección de las metodologías del aprendizaje basado en proyectos, gamificación y aprendizaje cooperativo para la elaboración de esta programación didáctica infantil ha sido fundamentada en su capacidad para promover un entorno educativo dinámico, participativo y enriquecedor. Estas metodologías han sido seleccionadas con el propósito de potenciar el desarrollo integral de los alumnos, fomentando su motivación, autonomía, habilidades sociales y capacidades de resolución de problemas.

El aprendizaje basado en proyectos permite a los estudiantes abordar de manera activa y significativa los contenidos curriculares, involucrándolos en la resolución de situaciones reales y contextualizadas. Por otro lado, la gamificación aporta elementos lúdicos y motivadores que hacen del proceso de aprendizaje una experiencia divertida y estimulante, favoreciendo el compromiso y la persistencia en las tareas escolares. Finalmente, el aprendizaje cooperativo fomenta la colaboración entre los alumnos, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el desarrollo de habilidades sociales clave.

En conjunto, estas metodologías ofrecen un enfoque pedagógico innovador y adaptado a las necesidades y características de los estudiantes, contribuyendo así a la consecución de los objetivos educativos planteados en esta programación didáctica.



## 9. RECURSOS

De acuerdo con lo planteado por Morales (2012), los recursos didácticos comprenden una amplia gama de herramientas, tanto tangibles como digitales, que juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su función principal es estimular el interés de los estudiantes y adaptarse a sus necesidades físicas y mentales, al mismo tiempo que brindan apoyo al trabajo del docente al servir como una guía. Además, estos recursos tienen la capacidad de adaptarse a una variedad de contenidos educativos, lo que los hace extremadamente versátiles y eficaces en el aula.

Para mi programación, he seleccionado material didáctico, material audiovisual e informático y recursos ambientales necesarios y adaptados tanto al proyecto como al alumnado. En cuanto al material didáctico se divide en material para el maestro y material para el alumno, dividido a su vez en dos partes: el material preparado por el maestro y el elaborado por el alumno.

**Tabla 4.** Recursos de la programación

<b>RECURSOS NECESARIO PARA LA PROGRAMACIÓN</b>	
<b>PARA EL MAESTRO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programación didáctica</li> <li>• Guía de recursos (fichas, materiales, folletos...)</li> <li>• Currículo de infantil</li> <li>• Ordenador personal</li> </ul>	
<b>PARA EL ALUMNO</b>	
<b>PREPARADO POR EL MAESTRO</b>	<b>ELABORADO POR EL ALUMNO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa</li> <li>• Objetos reciclables</li> <li>• Rompecabezas</li> <li>• Mural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa</li> <li>• Juguetes reciclados</li> <li>• Insignias</li> <li>• Mural</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material de supermercados (alimentos)</li> <li>• Juguetes</li> <li>• Semillas</li> <li>• Títulos o mini premios</li> <li>• Libro del proyecto</li> <li>• Tapas de botellas</li> <li>• Botellas de plástico</li> <li>• Pintura de dedos</li> <li>• Insignias</li> <li>• Residuos</li> <li>• Restos de la naturaleza</li> <li>• Periódicos</li> <li>• Carteles, fichas prácticas</li> <li>• Pinceles, pinturas, lápices, cartulinas</li> <li>...</li> <li>• Figuras de cartón para teatro de sombras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Macetas</li> <li>• Instrumentos reciclados</li> <li>• Restos de la naturaleza</li> <li>• Libro del proyecto</li> </ul>
<p><b>RECURSOS PERSONALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maestro o maestra</li> <li>• Familias de los alumnos</li> <li>• Profesional del reciclaje</li> <li>• Profesional de reutilización especializado en la creación de nuevos juguetes</li> </ul>	
<p><b>RECURSOS AMBIENTALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Sala de psicomotricidad</li> <li>• Aula de música</li> <li>• Salón de actos</li> <li>• Patio del colegio</li> <li>• Centro de reciclaje</li> <li>• Parque “Juan Carlos I” cercano al colegio</li> <li>• Parque “El Capricho” cercano al colegio</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

## 10.EVALUACIÓN

Es importante destacar que en la actualidad no hay una única definición exacta de lo que constituye la evaluación. Podemos afirmar que la evaluación es una actividad en constante evolución, que ha ido incorporando nuevos enfoques y objetivos, lo que ha dado lugar a diferentes formas de llegar a comprenderlo.

Según Tyler (1942), la evaluación se define como el proceso que busca determinar en qué medida se han alcanzado los objetivos educativos establecidos. Este autor identifica ocho fases de trabajo específicas para evaluar de forma adecuada:

1. Establecimiento de los objetivos.
2. Organización de los objetivos en categorías amplias.
3. Definición de los objetivos en términos de comportamiento observables.
4. Determinación de las condiciones apropiadas para demostrar el logro de los objetivos.
5. Comunicación de los propósitos de la estrategia a las personas responsables, en las situaciones pertinentes.
6. Selección o desarrollo de medidas técnicas adecuadas para la evaluación.
7. Recopilación de los datos relevantes.
8. Comparación de los datos recopilados con los objetivos de comportamiento establecidos.

Por otro lado, Stufflebeam (1941) propone que la evaluación es un proceso que proporciona información relevante para la toma de decisiones efectivas, enfatizando que su propósito principal no es demostrar, sino mejorar y perfeccionar el proceso evaluativo. Dentro de la evaluación no sólo es importante conocer su significado y objetivos, sino que además el momento de evaluar. A partir de la identificación de diversos momentos de la evaluación, surge el concepto de evaluación educativa como un proceso de reflexión sistemática. Este proceso está principalmente dirigido a mejorar la calidad de las acciones

de los individuos, las intervenciones de los profesionales, el funcionamiento institucional y la aplicación práctica de los sistemas relacionados con la actividad educativa (Mateo, 2000).

La evaluación de mi programación está enfocada hacia la evaluación del alumnado y hacia el profesorado. La evaluación del aprendizaje de los contenidos por parte de los alumnos será realizada a partir de los criterios de evaluación determinados. Se puede ver reflejado en esta tabla a continuación:

**Tabla 5.** Evaluación de la programación

TRIMESTRE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	C.C	UU.DD	INTRUMENTO Y PESO
1º	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.  1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado.	CCL CPL CMCT CD CCR	U. D. 1 U. D 2 U. D 4	Rúbrica 40 % Registros de Observación 20% Mapa conceptual 20% Proyecto final 20 %
1º	1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.	CCL CPSAA CCR	U. D 1 U. D 4 U.D. 5	Rúbrica 40 % Registros de Observación 20% Mapa conceptual 20% Proyecto final 20 %
1º	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	CCL CMCT CD CPSAA	U. D 1 U. D. 5	Rúbrica 40 % Registros de Observación 20% Mapa conceptual 20% Proyecto final 20 %
1º	1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	CCL CPSAA CCR	U. D 1 U. D 4 U. D. 5	Rúbrica 40 % Registros de Observación 20% Mapa conceptual 20%

				Proyecto final 20 %
1º	<p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable</p>	<p>CCL</p> <p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>CC</p> <p>CCU</p> <p>CCR</p>	<p>U.D. 1</p> <p>U.D 3</p>	<p>Rúbrica 40 %</p> <p>Registros de Observación 20%</p> <p>Mapa conceptual 20%</p> <p>Proyecto final 20 %</p>
1º	<p>2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.</p> <p>2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p> <p>CMCT</p> <p>CCR</p>	<p>U. D. 5</p>	<p>Rúbrica 40 %</p> <p>Registros de Observación 20%</p> <p>Mapa conceptual 20%</p> <p>Proyecto final 20 %</p>
1º	<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.</p> <p>3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>3.8. Adquirir y utilizar, de manera gradual y acorde al nivel madurativo, vocabulario y expresiones sencillas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones habituales de comunicación.</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p> <p>CPSAA</p> <p>CCR</p>	<p>U. D 1</p> <p>U. D 2</p> <p>U. D 3</p> <p>U. D 4</p> <p>U.D. 5</p>	<p>Rúbrica 40 %</p> <p>Registros de Observación 20%</p> <p>Mapa conceptual 20%</p> <p>Proyecto final 20 %</p>
1º	<p>3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas</p> <p>3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.</p>	<p>CCL</p> <p>CPSAA</p> <p>CCR</p>	<p>U. D. 1</p> <p>U.D. 2</p> <p>U.D. 3</p> <p>U. D. 4</p>	<p>Rúbrica 40 %</p> <p>Registros de Observación 20%</p> <p>Mapa conceptual 20%</p> <p>Proyecto final 20 %</p>
1º	<p>3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.</p>	<p>CCL</p> <p>CD</p>	<p>U. D 3</p> <p>U. D 4</p>	<p>Rúbrica 40 %</p> <p>Registros de Observación 20%</p>

		CPSAA CCR		Mapa conceptual 20% Proyecto final 20 %
1°	<p>4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a los demás.</p> <p>4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.</p>	CCL CD CPSAA CCR	U. D 1	Rúbrica 40 % Registros de Observación 20% Mapa conceptual 20% Proyecto final 20 %
2°	<p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.</p> <p>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.</p> <p>1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas</p>	CPL CPSAA CC CCR CCU	U.D. 6 U. D. 8 U. D. 9 U. D. 10	Rúbrica 50 % Lista de cotejo 20 % Proyecto final 20% Mural 10 %
2°	1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado.	CCL CMCT CCR CCU	U. D. 8	Rúbrica 50 % Lista de cotejo 20 % Proyecto final 20% Mural 10 %
2°	<p>2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p> <p>2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>	CCL CD CCR CCU CC	U. D. 7 U. D. 8 U. D. 9	Rúbrica 50 % Lista de cotejo 20 % Proyecto final 20% Mural 10 %

2°	<p>2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p> <p>CMCT</p> <p>CPSAA</p> <p>CCR</p>	<p>U. D. 8</p> <p>U. D. 9</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de cotejo 20 %</p> <p>Proyecto final 20%</p> <p>Mural 10 %</p>
2°	<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.</p> <p>3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</p> <p>3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa</p> <p>3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones</p>	<p>CCL</p> <p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>CCR</p> <p>CPL</p> <p>CPSAA</p>	<p>U. D. 7</p> <p>U. D. 10</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de cotejo 20 %</p> <p>Proyecto final 20%</p> <p>Mural 10 %</p>
2°	<p>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.</p> <p>4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.</p> <p>4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a los demás.</p>	<p>CCL</p> <p>CD</p> <p>CCR</p> <p>CPSAA</p>	<p>U. D. 6</p> <p>U. D. 7</p> <p>U. D. 9</p> <p>U. D. 10</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de cotejo 20 %</p> <p>Proyecto final 20%</p> <p>Mural 10 %</p>
2°	<p>4.4. Mostrar interés por participar en actividades que favorezcan la iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura</p>	<p>CCL</p> <p>CCR</p> <p>CPL</p>	<p>U. D. 6</p> <p>U. D. 9</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de cotejo 20 %</p> <p>Proyecto final 20%</p>

				Mural 10 %
3°	<p>1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino</p>	<p>CCL</p> <p>CCU</p> <p>CC</p> <p>CPSAA</p>	<p>U. D. 13</p> <p>U. D. 14</p> <p>U. D. 15</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>
3°	<p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable</p>	<p>CCL</p> <p>CCR</p> <p>CD</p> <p>CCU</p>	<p>U. D. 14</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>
3°	<p>2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p> <p>CD</p> <p>CPSAA</p> <p>CCU</p> <p>CCR</p>	<p>U. D. 13</p> <p>U. D. 15</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>
3°	<p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.</p> <p>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.</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p> <p>CCU</p> <p>CC</p> <p>CPSAA</p>	<p>U. D. 11</p> <p>U. D. 12</p> <p>U. D. 14</p> <p>U. D. 15</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>
3°	<p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p>	<p>U. D. 11</p> <p>U. D. 12</p>	<p>Rúbrica 50 %</p>



	<p>elementos patrimoniales presentes en el medio físico</p> <p>3.4. Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural, física y social de la Comunidad de Madrid y de España</p>	<p>CD</p> <p>CPSAA</p> <p>CCU</p> <p>CCR</p>	<p>U. D. 13</p> <p>U. D. 14</p>	<p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>
3º	3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.	<p>CCL</p> <p>CCR</p> <p>CD</p> <p>CCU</p>	U. D. 13	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>
	<p>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.</p> <p>4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a los demás</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p> <p>CCU</p> <p>CC</p>	<p>U. D. 11</p> <p>U. D. 12</p>	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>
3º	<p>5.1. Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno</p> <p>5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera iniciándose en el uso de normas socialmente establecidas para comenzar, mantener y terminar una conversación relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.</p>	<p>CCL</p> <p>CPL</p> <p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>CCU</p>	U. D. 11	<p>Rúbrica 50 %</p> <p>Lista de verificación 10 %</p> <p>Proyecto final 20 %</p> <p>Observación 10 %</p> <p>Cuestionarios 10 %</p>

Fuente: Elaboración propia

Siguiendo con el concepto de evaluación y sus partes, llegamos al momento de su ejecución. La evaluación se despliega en tres momentos clave: la inicial, la procesual y la final.

La evaluación inicial, según la perspectiva de Ralph W. Tyler (1979), se puede definir como el proceso inicial de recolección y análisis de información sobre los alumnos antes de comenzar cualquier actividad educativa formal. Este proceso busca entender las

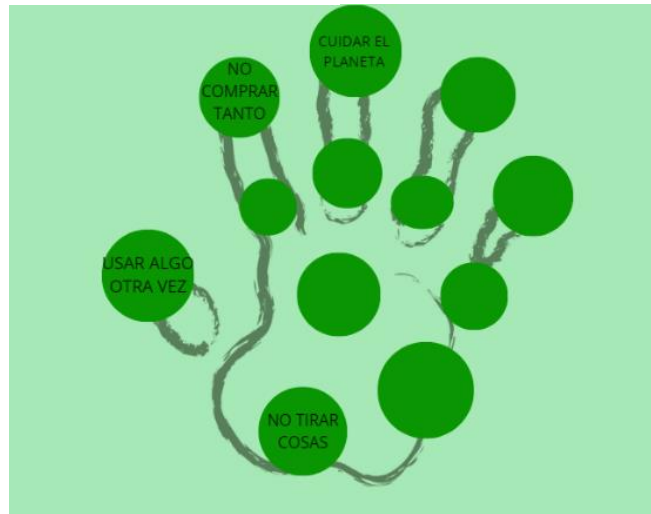
necesidades, habilidades, intereses y experiencias previas de los estudiantes para poder diseñar un currículo y estrategias de enseñanza que se ajusten a sus características individuales de la manera más efectiva posible. En esencia, es el primer paso para personalizar la educación y garantizar un aprendizaje significativo desde el principio del proceso educativo.

En el marco de esta programación, se llevará a cabo un análisis y seguimiento de los datos recopilados en años anteriores por parte de sus antiguos tutores o profesores, así como de las contribuciones de las familias u otras fuentes pertinentes. Esta información servirá como base fundamental para que el docente pueda familiarizarse con sus estudiantes, comprendiendo sus particularidades y habilidades, y así poder adaptar su enfoque pedagógico de la mejor manera posible.

En esta fase del proceso, no se asignarán calificaciones ni se esperan resultados específicos. En cambio, se empleará la información recopilada de años anteriores, junto con el desarrollo de diversas fuentes como lluvia de ideas, mapas conceptuales, mural de ideas, cuestionarios y lista de cotejo, para obtener una comprensión profunda de las competencias curriculares, las características individuales y las necesidades tanto de las familias como de los alumnos. Todas estas fuentes se enfocarán principalmente en los criterios procedimentales y actitudinales presumiblemente adquiridos en el curso anterior. La importancia de esta evaluación radica en su capacidad para informar la planificación curricular y las estrategias de enseñanza, permitiendo que el maestro adapte su práctica educativa a las características específicas de cada grupo de alumnos. A continuación, muestro ejemplos de las diferentes formas en las que se desarrollará la evaluación inicial de esta programación.

**Lluvia de ideas** se realizaría de forma oral y el docente iría escribiendo en esta plantilla las ideas de los alumnos:

**Figura 4:** Lluvia de ideas



**Fuente:** Elaboración propia

**Mapa conceptual.** Se usará de una forma dinámica y muy visual, de forma que los alumnos con total libertad expresen y nombren todo lo que saben o relacionan con el tema determinado de la unidad.

**Figura 5:** mapa conceptual



**Fuente:** Elaboración propia

**Mural de ideas.** La idea es situarlo en un lugar de mucha visión de los niños como en la pizarra o incluso en la puerta de la clase. Irán poniendo las ideas en las flores de manera que quede muy visual y sea dinámico.




**Figura 6:** mural de ideas



**Fuente:** Elaboración propia

**Cuestionarios:** como queremos que los alumnos sean quienes lo realicen, son cuestionarios completamente adaptados a sus características y habilidades. El docente les leerá las preguntas de manera y de manera individual pondrán una marca sencilla en la respuesta. Algunas de las preguntas que se realizarían se muestran en esta tabla:

**Tabla 6:** Cuestionario para la evaluación inicial

PREGUNTAS			
¿Conoces el reciclaje?			
¿Por qué es importante reciclar?			

¿Sabes lo que es reutilizar y reducir?			
¿Reciclas en casa?			

**Fuente:** Elaboración propia

La **lista de cotejo** sería realizada por los docentes hacia el alumnado:

**Tabla 7:** Lista de cotejo para la evaluación inicial

<b>Evaluación inicial</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>EN PROCESO/NECESITA AYUDA</b>
<b>Identificación y conocimientos de las 3 R (Reducir, Reutilizar y Reciclar)</b>			
<b>Comprensión del significado de cada una de las 3R</b>			
<b>Reconocimientos de contenedores de reciclaje y su función</b>			
<b>Comprensión básica del concepto de reciclaje y su importancia para el medio ambiente</b>			
<b>Conciencia de la importancia de cuidar su entorno</b>			
<b>Capacidad básica de separar materiales reciclables</b>			
<b>Imaginación al proponer ideas para reutilizar materiales</b>			
<b>Conocimiento básico del proceso de reciclaje</b>			

<b>Comprensión de la importancia de reducir el consumo y reutilizar materiales</b>			
<b>Capacidad de cuantificar materiales u objetos</b>			
<b>Manipulación adecuada de materiales reciclables (cortar papel...)</b>			
<b>Comprensión del concepto medio ambiente</b>			
<b>Capacidad de entender un mapa conceptual</b>			
<b>Demostración de empatía hacia la naturaleza</b>			
<b>Participación activa en las actividades propuestas</b>			

**Fuente:** Elaboración propia

La evaluación inicial no se limita únicamente a la recopilación de datos académicos, sino que abarca un enfoque más amplio que considera también aspectos socioemocionales, culturales y familiares de los alumnos. Al utilizar múltiples fuentes de información, incluyendo los aportes de los profesores anteriores, las familias y otras fuentes necesarias, se obtiene una visión más completa y precisa de los estudiantes. Esta aproximación integral facilita la creación de un ambiente de aprendizaje inclusivo, centrado en el estudiante y orientado a promover el éxito académico y personal de cada uno.

El siguiente paso es la evaluación procesual. Debe ser continua, estar integrada en su diseño y desarrollo, ser reguladora para permitir ajustes, comprensiva al dirigirse no solo a sus elementos sino también al proceso real, cooperativa para la participación de todos los implicados y asumir una perspectiva diacrónica para aproximarse a su dinámica de cambio (Santos, 2003; Castillo, 2002; Casanova, 1999).

Esta forma de evaluación se caracteriza por su enfoque continuo y dinámico, que acompaña y guía al proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de toda la programación

anual. Se convierte en una herramienta esencial para comprender el progreso individual de cada niño, identificar sus fortalezas y puntos de mejora pudiendo ajustar la programación en consecuencia.

Se llevará a cabo de manera integral y multidimensional, ya que se utilizará una variedad de instrumentos y técnicas de evaluación en las que destaca sobre todo la observación en el aula, registros de aprendizaje, listas de cotejo, listas de verificación o incluso conversaciones informales con los alumnos. Sus objetivos principales se basan en la comprensión del progreso y necesidades de cada uno de los estudiantes de forma que se pueda adaptar la enseñanza a ellos y no se convierta en un obstáculo en su aprendizaje y desarrollo. Además, busca proporcionar una buena retroalimentación tanto a los niños como a las familias y otros profesionales como especialistas de lenguaje.

A continuación, muestro ejemplos de las diferentes técnicas mencionadas para la evaluación procesual:

**Tabla 8:** Registro de observación para la evaluación procesual

**Registros de observación:**

<b>REGISTROS DE ACTIVIDADES/COMPORTAMIENTOS</b>		
<b>ALUMNO/A</b>	<b>FECHA</b>	
<b>LUGAR</b>	<b>HORA</b>	
<b>ACTIVIDAD</b>		
<b>DESCRIPCIÓN DE LO SUCEDIDO</b>	<b>INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO</b>	<b>MÁS ANOTACIONES</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 9:** Lista de cotejo para la evaluación procesual

**Lista de cotejo:**

Evaluación procesual	SI	NO	EN PROCESO/NECESITA AYUDA
Identificación y conocimientos de las 3 R (Reducir, Reutilizar y Reciclar)			
Comprensión del significado de reducir			
Puede dar ejemplos de cómo se puede reducir el uso de materiales			
Sigue las instrucciones determinadas en el aula			
Conciencia de la importancia de cuidar su entorno			
Propone ideas creativas y originales para reducir el uso de materiales			
Colabora con sus compañeros en la ejecución de actividades			
Muestra interés por el cuidado de su entorno			
Comprensión de la importancia de reducir el consumo y reutilizar materiales			
Comprensión del concepto medio ambiente			
Demostración de empatía hacia la naturaleza			
Participación activa en las actividades propuestas			

**Fuente:** Elaboración propia

**Lista de verificación:** el docente irá indicando con una cruz o un signo las que considere



**Tabla 10:** Lista de verificación para la evaluación procesual

Puede identificar y clasificar correctamente diferentes materiales reciclables	<input type="checkbox"/>
Participa de manera activa en las actividades relacionadas con el proyecto	<input type="checkbox"/>
Muestra comprensión sobre la importancia de reciclar y cuidar su entorno	<input type="checkbox"/>
Propone nuevas ideas para reutilizar materiales reciclables	<input type="checkbox"/>
Trabaja de forma adecuada en equipo con respeto y paciencia	<input type="checkbox"/>
Muestra conciencia sobre la importancia de reducir el consumo de productos no reutilizables	<input type="checkbox"/>

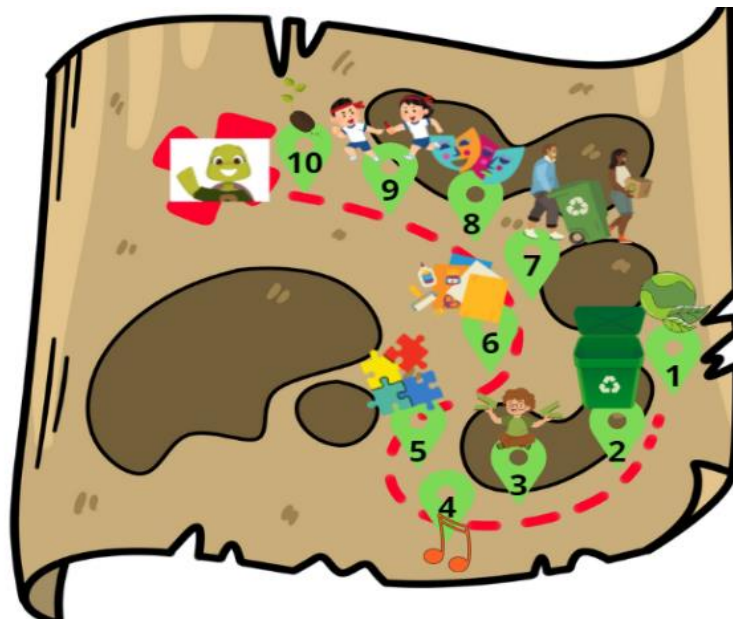
**Fuente:** Elaboración propia

En el caso de mi programación, se puede observar como durante todas ellas se encuentran retos que tienen que cumplir con el objetivo de asegurarnos su aprendizaje continuo y la consecución de las competencias y habilidades programadas. En el caso de la primera, es el desarrollo de un mapa, en la segunda el desarrollo del libro y la tercera la consecución de unas insignias que finalizará en una banda completa de todo el proyecto anual. Cada uno de ellos, será entregado por el docente como encargo de cada personaje.

**Mapa del primer trimestre:** Durante el transcurso de las cinco sesiones en total, se realizan dos paradas por sesión. En cada una de estas paradas, se presenta visualmente el desafío que los alumnos deberán superar para avanzar al siguiente nivel. Cada alumno recibirá su propio mapa, lo que les permitirá seguir su progreso y conservarlo como suyo.

A lo largo de esta fase del proyecto, los alumnos deberán completar todas las paradas hasta llegar al amigo de reducir, quien les otorgará certificados por haber superado las pruebas de manera adecuada y por haber seguido todas sus instrucciones correctamente.

**Figura 7:** mapa del primer trimestre



**Fuente:** Elaboración propia

Al finalizar el trimestre, el amigo de reducir se despedirá con una carta y dará paso al siguiente amigo en el proyecto.

En el segundo trimestre, tenemos la **creación grupal de un libro** presentado por el amigo de reutilizar: cada sesión tendrá un par de hojas en las el encargado de la clase con la ayuda de todos sus compañeros tendrá que poder completar al terminar cada nuevo aprendizaje de estas sesiones. Ejemplos de varias hojas del libro serían:

Figura 8: libro del segundo trimestre



Fuente: Elaboración propia

En el tercer trimestre consiguen una **banda completa de insignias**. Al ser el final del proyecto, he querido que represente todo lo aprendido durante el curso, por lo que no sólo

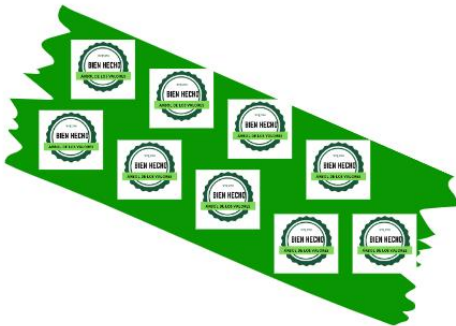
tendrán insignias de los nuevos aprendizajes del tercer trimestre, sino de todos los anteriores.

**Figura 9:** insignias del tercer trimestre



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 10:** Banda de insignias del tercer trimestre



**Fuente:** Elaboración propia

Por último, me gustaría mostrar los certificados entregados en cada trimestre:

**Figura 11:** Certificado final de cada trimestre



**Fuente:** Elaboración propia

Siguiendo con la evaluación procesual se establece como un componente más en el diseño y desarrollo de cada una de las unidades didácticas planificadas dentro de la programación anual. Con un total de 15 unidades didácticas programadas, se da especial atención a los objetivos y competencias establecidos previamente en cada una de ellas, tomando como referencia el marco normativo establecido por el Real 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.

Por último, se lleva a cabo la evaluación final y sumativa, permitiendo valorar los logros y el progreso de los alumnos al finalizar la programación. La evaluación sumativa nos brinda la oportunidad de determinar si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje establecidos al inicio de un tema, lección o proyecto. Permite la evaluación de productos o procesos que se consideran finalizados, con logros o resultados tangibles y evaluables.

Al valorar el producto final, se puede determinar si el resultado es satisfactorio o insatisfactorio, así como su utilidad o validez (Casanova, 1998).

Se desarrolla al finalizar de cada unidad didáctica, cada trimestre y al acabar el año escolar de forma general. Busca medir el grado de consecución de los objetivos y competencias establecidos previamente en toda la programación didáctica, dando una visión general del rendimiento y aprendizaje del alumnado en los últimos momentos del proyecto.

Durante el año escolar, se realizará una recopilación final de diversas evidencias de aprendizaje, como trabajos prácticos, proyectos realizados, registros de observación y pruebas escritas. Éstas evidencias serán analizadas para determinar el grado de logro de los objetivos y competencias establecidos en la programación didáctica, incluyendo tanto competencias específicas como transversales, como el trabajo en equipo, la autonomía y la creatividad. Posteriormente, se elaborarán informes individuales para cada niño, reflejando su desempeño y progreso en relación con los objetivos y competencias evaluados.

Al encontrarnos en una programación de infantil, se trabajan las tres áreas determinadas por el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, específicamente en este caso hacia el tercer curso del segundo ciclo. Por lo que, todo ello serán los referentes de toda evaluación. Además, en esta forma de evaluación se encuentran los mecanismos de recuperación y ampliación en el caso de ser necesarios.

Los mecanismos de recuperación son estrategias diseñadas para que los alumnos tengan la oportunidad de mejorar y conseguir el desempeño de áreas o actividades específicas donde lo han alcanzado los niveles de logro establecidos previamente. Pueden variar según las necesidades de cada uno y pueden incluir actividades de refuerzo, tutorías, proyectos de recuperación con el objetivo de reforzar aquellos conceptos que no han sido capaces de conseguir. Al fin y al cabo, al encontrarnos en la etapa de infantil las

calificaciones no son numéricas, por lo que nos basaremos en su capacidad de haber alcanzado o no, lo establecido tanto en nuestra programación como en la normativa legal.

Según Muñoz Moreno y Gairín Sallán (2013), existen varias modalidades relevantes en el proceso de mejora académica:

- **Apoyo personalizado:** proporciona ayuda individualizada a los estudiantes para abordar dificultades y preocupaciones en diversas asignaturas.

- **Tutoría entre compañeros:** implica la asistencia que ofrecen estudiantes de cursos superiores a sus compañeros de cursos inferiores.

- **Apoyo virtual:** además de complementar las modalidades anteriores, el entorno en línea resulta útil para aspectos relacionados con el aprendizaje.

El objetivo principal de estos mecanismos es proporcionar a los niños una mayor atención adicional que necesitan para completar su aprendizaje, siendo muy conscientes de que no todos los alumnos trabajan al mismo nivel y ritmo. Los refuerzos estarán personalizados para cada estudiante, evitando la repetición de actividades del curso buscando una mayor variedad de respuestas. Se priorizarán actividades basadas en los contenidos esenciales que garanticen el buen progreso del niño y se solicitará la implicación de las familias en todo el proceso.

Al tener que aplicar esta medida, a todos aquellos que haya sido necesario, se evaluará la necesidad de implementar medidas de inclusión en el aula, como adaptaciones en la metodología, un mayor seguimiento individualizado u otros recursos necesarios para asegurar el mejor desarrollo posible de cada estudiante. Se intentará llevar un registro de todo lo necesario a partir de anotaciones del docente bajo unas tablas como la que presento a continuación:

**Tabla 11:** Tabla de registro de los aprendizajes de los alumnos

<b>Alumno/a:</b> PACO RAMÍREZ		<b>Áreas:</b> Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad	
<b>UU. DD</b>	<b>Valoración</b>	<b>Aspectos de mejora</b>	<b>Formas de recuperación</b>
UU. DD 5	No conseguido	Mejorar su comprensión del concepto de reducir	Diseñarle una nueva parada del mapa de forma que pueda completarlo de nuevo adecuadamente
UU. DD 9	Necesita ayuda	Mejorar la comprensión del ciclo de vida de un material	Conseguir un nuevo experimento de forma que pueda llegar a entenderlo mejor
<b>Aspectos metodológicos a tener en cuenta:</b> El alumno Paco Ramírez necesita en todo momento una mayor atención y se frustra demasiado al no conseguir lo establecido.			

**Fuente:** Elaboración propia

Por otro lado, los mecanismos de ampliación están enfocados hacia la parte del alumnado que tenga un ritmo y nivel superior al establecido. Este tipo de mecanismos están diseñados para enriquecer y profundizar el aprendizaje de aquellos que dominan los contenidos y competencias establecidas. Incluyen actividades adicionales, proyectos de mayor investigación, actividades más complejas ... Hay que destacar que todos ellos estarán adaptados al nivel y características del alumnado de forma que sean estimulantes y enriquecedores hacia su desarrollo y motivación.

Según Aponte-Hernández (2008), la falta de consideración hacia las necesidades específicas de los grupos marginados y su disparidad en habilidades cognitivas y conocimientos resulta en una ampliación de las brechas de acceso. Esta situación conduce a oportunidades desiguales, lo que a su vez aumenta las tasas de deserción escolar y repetición de grados.

Una vez tratados los diferentes momentos de evaluación y sus características, pasamos a la forma de evaluación destacando tanto los procedimientos como los instrumentos utilizados en la programación.



La naturaleza amplia y continua de la Educación Infantil requiere una variedad de instrumentos y métodos de evaluación, adaptados a cada momento y tipo de Unidad Didáctica, así como a los criterios de evaluación, competencias y capacidades establecidas para los alumnos. Como se ha mencionado en secciones previas de la programación, mi proyecto general está estructurado en tres trimestres, cada uno con un desafío específico que será evaluado junto con las actividades designadas para cada uno. En este contexto, cada desafío se evalúa utilizando un método e instrumento diferente. Si bien la observación a través de listas de cotejo y rúbricas constituye una parte importante de la evaluación en los tres casos, lo que difiere es el proyecto final evaluado.

En el primero de los retos, se emplea un mapa conceptual como técnica de evaluación del desempeño, elaborado de manera individual y de forma lineal, representando un camino de pasos hacia el objetivo final. Por otro lado, el segundo reto implica la creación de un libro, concebido como un portfolio, donde los alumnos registrarán todos sus aprendizajes y actividades desarrolladas a lo largo del proyecto durante esos meses. Finalmente, culminan el proyecto obteniendo insignias, las cuales se agregan a una banda que se completa al terminar todos los retos. De esta manera, cada una de estas insignias actúa como evidencia del logro o no de los retos establecidos.

Cada uno de los retos planteados en el proyecto será evaluado utilizando un instrumento específico, seleccionado en función de la naturaleza y los objetivos de cada momento. Además, se complementará la evaluación con el uso de rúbricas detalladas que guiarán la valoración de los resultados obtenidos. Asimismo, se llevará a cabo una observación continua a lo largo de todo el proceso, permitiendo una retroalimentación constante y una adaptación dinámica a las necesidades y avances de los alumnos. De esta manera, se garantiza una evaluación integral y ajustada a las particularidades de cada etapa del

proyecto, promoviendo un aprendizaje significativo y una evaluación formativa que favorezca el desarrollo integral de los alumnos.

Es fundamental reconocer que una evaluación integral no está completa hasta que se evalúen todas las partes implicadas en el proceso educativo. No podemos pasar por alto la contribución del profesorado, cuyas prácticas y decisiones a lo largo de la programación quedan reflejadas en los resultados y la elaboración de los proyectos. El papel del docente es crucial, ya que su experiencia, dedicación y enfoque pedagógico influyen directamente en el desarrollo y el éxito del proyecto. De forma general se podría decir que la evaluación de la enseñanza puede ser considerada una autoevaluación de la propia práctica docente.

La evaluación del profesorado se lleva a cabo de manera similar a la del alumnado, estructurándose en tres momentos clave: una evaluación inicial, una evaluación procesual y una evaluación final. En la evaluación inicial, se recopilan datos esenciales y áreas de mejora que proporcionan información crucial para un óptimo desarrollo del proceso de enseñanza. Durante la evaluación procesual, que se desarrolla en cada Unidad Didáctica, se realiza un seguimiento continuo del desempeño del profesorado, identificando fortalezas y áreas de mejora en la práctica docente. Finalmente, en la evaluación final, al concluir cada reto del proyecto, se lleva a cabo una valoración precisa que adapta las áreas de mejora identificadas para futuros proyectos. Este enfoque integral garantiza una evaluación completa del profesorado, promoviendo la reflexión, el crecimiento profesional y la mejora continua en el proceso educativo.

El contenido que se evalúa en los docentes se divide en aspectos más generales y aspectos más específicos de cada Unidad Didáctica programada.

**Tabla 12:** Tabla de aspectos generales y específicos de cada UU.DD

### ASPECTOS GENERALES

- Planificación y organización de las actividades
- Adaptación curricular a las necesidades individuales del alumnado
- Aplicación de metodologías activas y participativas
- Gestión del aula
- Desarrollo de un ambiente positivo de aprendizaje
- Evaluación formativa y continua del progreso de los niños
- Proporcionar retroalimentación individualizada
- Colaboración y comunicación con las familias
- Uso efectivo de recursos y materiales educativos
- Fomento de la inclusión y respeto a la diversidad
- Coordinación con el resto del equipo docente

### ASPECTOS ESPECÍFICOS DE CADA UU.DD

- Coherencia entre los objetivos de aprendizaje y las actividades propuestas
- Creatividad en el diseño de las actividades
- Adaptación de las actividades atendiendo las necesidades individuales
- Uso adecuado de recursos didácticos y materiales manipulativos
- Incorporación de actividades lúdicas y de juego
- Promoción de participación activa
- Establecimiento de secuencias didácticas coherentes y progresivas en cada unidad
- Evaluación adecuada a cada una de ellas
- Fomento del trabajo colaborativo
- Implicación activa de las familias y otros profesionales

**Fuente:** Elaboración propia

Los instrumentos que evaluarán todo lo anterior serán autoevaluaciones tanto para los aspectos generales como para cada UU. DD y cuestionarios hacia la práctica docente, las familias y para el resto del equipo de docente. Adjunto ejemplo de las tablas.

**Tabla 13:** Tabla de autoevaluación de aspectos generales

[Tabla de autoevaluación de aspectos generales](#)

Aspectos generales a evaluar	SI	NO	A veces
¿las actividades están bien programadas?			
¿Hay un buen uso de recursos y materiales educativos?			

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 14:** Tabla de autoevaluación de aspectos específicos

**Tabla de autoevaluación de aspectos específicos**

Aspectos específicos a evaluar	SI	NO
¿Se ha conseguido una participación activa de los alumnos?		
¿El material y los recursos han sido adecuados?		

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 15:** Tabla de autoevaluación de las UU.DD.

**Tabla de autoevaluación de las UU. DD**

CURSO:			
ÁREA:			
UU.DD:			
NOMBRE DE LA UU.DD:			
CRITERIOS	PUNTUACIÓN		
	MAL	REGULAR	BIEN
Se han alcanzado con éxito la mayoría de los objetivos didácticos propuestos			

El desarrollo de actividades, el uso de recursos y materiales ha contribuido al proceso de adquisición de conocimientos			
Las actividades sugeridas han sido apropiadas para fomentar el desarrollo de las competencias clave asociadas a la unidad didáctica.			
Comentarios:			

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 16:** Cuestionario para la autoevaluación inicial

**Cuestionario para la autoevaluación final**

N.º	PREGUNTAS	PUNTUACIÓN		
		1	2	3
1	¿Se ha gestionado de manera eficiente el tiempo asignado a cada actividad en el aula, considerando la relevancia del contenido?			
2	¿Ha sido conciso y comprensible al explicar, garantizando que los estudiantes captaran y internalizaran la información?			
3	¿Ha definido adecuadamente los propósitos educativos, así como los contenidos y criterios de evaluación asociados?			

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 17:** Cuestionario para el resto del equipo docente

**Cuestionario para el resto del equipo docente**

N.º	PREGUNTAS	PUNTUACIÓN		
		1	2	3
1	¿Ha mostrado capacidad de escucha y respeto hacia las opiniones y trabajo del resto de sus compañeros?			
2	¿Se ha coordinado de manera eficaz y colaborativa?			
3	¿Ha ofrecido respuestas o alternativas para resolver los desafíos que surgieron a lo largo del año escolar?			

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 18:** Cuestionario para las familias

**Cuestionario para las familias**

N.º	PREGUNTAS	PUNTUACIÓN		
		1	2	3
1	¿El maestro/a ha proporcionado toda la información deseada por parte de los familiares?			
2	¿Las reuniones han sido puntos de encuentro favorables para ambas partes?			
3	¿Han estado satisfechos con el trabajo de su hijo/a durante el año escolar?			

**Fuente:** Elaboración propia

De forma general, podemos afirmar lo esencial que es la evaluación en la elaboración de una programación didáctica en este caso para el nivel de Educación Infantil. Al comprender qué, cuándo y cómo evaluar, podemos garantizar un seguimiento adecuado del progreso de cada uno de nuestros alumnos y una retroalimentación efectiva tanto para familiares, profesores y estudiantes. Una buena evaluación no sólo informa sobre el aprendizaje, sino que también impulsa a una mejora en la enseñanza en todo el proceso de aprendizaje.

## **11.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Siguiendo las palabras de Melero (2008), se destaca que la naturaleza misma es diversa y que la diversidad es una cualidad genuina en el ser humano. De hecho, lo más humano de la naturaleza es precisamente su diversidad. Así como no hay dos amapolas idénticas, tampoco existen dos personas iguales. Cada individuo es único e irrepetible, difiriendo en su pensamiento, acciones, forma de asimilar la información y expresión. Esta singularidad es lo que hace que cualquier conjunto de personas, por más reducido que sea, presente una heterogeneidad inherente.

Ruiz Quiroga (2010) también afirma que la atención a la diversidad abarca una amplia gama de aspectos, como las dificultades de aprendizaje, las discapacidades físicas, mentales y sensoriales, los grupos en situación de riesgo, las minorías étnicas, entre otros. Este enfoque reconoce que cada estudiante posee necesidades educativas únicas y específicas que deben ser atendidas para que puedan participar plenamente en las experiencias de aprendizaje delineadas en el plan de estudios y para facilitar su integración social.

Para concretar la atención a la diversidad dentro de esta programación, debemos empezar por el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). Se define como 'un enfoque basado en la investigación para el diseño del currículo – es decir, objetivos educativos, método, materiales y evaluación-, que permite a todas las personas desarrollar conocimientos, habilidades y motivación e implicación con el aprendizaje' (Alba, et al., 2014).

Según Sala et al. (2014), el DUA brinda la oportunidad de adaptar los objetivos, contenidos, materiales y evaluaciones en función de las necesidades individuales de los estudiantes. Esto permite a los educadores ampliar su repertorio de métodos de enseñanza para atender mejor la diversidad en el aula.

El objetivo principal es garantizar que todos los niños, independientemente de sus habilidades, estilos de aprendizaje o necesidades individuales, tengan la oportunidad de acceder al currículo y de participar de forma activa en el proceso de aprendizaje. Se basa en tres principios:

**1. Proporcionar múltiples formas de presentar la información**, utilizando una variedad de recursos y materiales que se adapten a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los niños.

En esta programación se ve reflejado este principio en el uso de imágenes y vídeos por parte de los 3 personajes de cada reto, además del uso de canciones en varias unidades didácticas, el desarrollo de la mayoría de actividades de forma dinámica y creativa e incluso la presentación de contenidos y conceptos de manera visual, auditiva y táctil.

**2. Proporcionar múltiples medios de acción y expresión**, ofreciendo diversas oportunidades para que los niños demuestren lo que saben y lo que han aprendido, permitiéndoles expresarse de diferentes maneras.

Esta programación ofrece una variedad extensa de oportunidades lúdicas y creativas para los estudiantes. Se incluyen juegos diversos, proyectos de arte como la creación de juguetes reciclados, actividades de dramatización como el teatro de sombras y la organización de conciertos con instrumentos reciclados. Además, se fomentan juegos de roles como el de supermercados y se facilitan actividades prácticas que permiten a los alumnos comunicarse y demostrar su comprensión utilizando sus habilidades y preferencias individuales.

**3. Proporcionar múltiples formas de implicación o motivación.** Con ello, se crean ambientes de aprendizaje estimulantes que promuevan la participación activa de todos los alumnos.



Para fundamentar este principio, se ha diseñado un proyecto que captura el interés y la atención de los niños, ofreciendo actividades y tareas que son tanto relevantes como significativas para su desarrollo. Cada actividad se ha diseñado cuidadosamente para desafiar y estimular a los estudiantes de manera individualizada, reconociendo sus habilidades, intereses y necesidades específicas.

Además, para asegurarnos que llevamos un buen seguimientos y desarrollo continuo de cada uno de los principios del DUA, he diseñado una lista de cotejo para ello. Se llevará a cabo para cada Unidad Didáctica de la programación:

**Tabla 19:** Tabla de seguimiento sobre el desarrollo de los tres principios DUA en el aula

<b>PRINCIPIOS DUA</b>			
<b>1: Proporcionar múltiples formas de presentar la información</b>			
<b>Puntos de verificación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Sugerencias</b>
1.1. Proporcionar variedad de elecciones para adaptar la forma en que se presenta la información, permitiendo que los alumnos personalicen su experiencia de aprendizaje.			
1.2. Dar opciones adicionales para acceder a la información a través de medios auditivos			
1.3. Ofrecer distintas opciones para acceder a la información mediante recursos visuales			
1.4. Facilitar la comprensión entre diferentes idiomas según su nivel			
1.5. Proporcionar información a través de buenas ilustraciones con múltiples medios.			
<b>2: Proporcionar múltiples medios de acción y expresión</b>			
2.1. Ofrecer actividades que permitan a los niños expresarse de diversas formas como a través del arte, la música y el movimiento.			

2.2. Incluir retos que fomenten la creatividad y la imaginación de los niños, permitiéndoles expresar sus ideas de manera original.			
2.3. Ofrecer participación en actividades prácticas y manipulativas			
2.4. Proporcionar opciones para que los niños puedan demostrar su comprensión a través de diferentes medios como el dibujo, la escritura, el habla y representaciones dramáticas			
2.5. Promover el uso de tecnología y medios digitales como herramientas para la expresión y el aprendizaje			
<b>3. Proporcionar múltiples formas de implicación o motivación</b>			
3.1. Fomentar la participación activa de los niños en el proceso de aprendizaje			
3.2. Establecer metas y desafíos significativos para cada estudiante			
3.3. Proporcionar retroalimentación positiva y constructiva para motivar a los alumnos			
3.4. Integrar elementos de juegos y diversión en las actividades educativas			
3.5. Ofrecer opciones que permitan a los alumnos elegir actividades que despierten su interés			

**Fuente:** Elaboración propia

Pasando a concretar las necesidades del aula en mi programación, nos encontramos con dos niños con necesidades. Uno de ellos con Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y otro con Dificultades en el Lenguaje.

El trastorno por déficit de atención/hiperactividad (TDAH) es una alteración de origen neurobiológico que se manifiesta en la infancia, caracterizado por la presencia de niveles clínicos de inatención y/o de hiperactividad-impulsividad (Barkley, 1997; Bitaubé et al., 2009; Cornejo et al., 2005). Se considera que el trastorno está presente cuando estas conductas son más frecuentes e intensas de lo habitual, según la edad y desarrollo del sujeto (Amador et al., 2002).

Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (APA, 2002), "la característica esencial del TDAH es un patrón persistente de desatención y/o hiperactividad-impulsividad, que es más frecuente y grave que el observado habitualmente en sujetos de un nivel de desarrollo similar". Además, la repercusión que el TDAH tiene sobre el desarrollo personal y familiar hacen de esta patología un hecho único en pediatría de atención primaria, neuropediatría, psiquiatría infantil, así como en el medio no sanitario (Fernández y López, 2006).

Es importante considerar una serie de pautas educativas dirigidas a estudiantes con TDAH, como las sugeridas por Cortés Ariza (2010). Estas incluyen la coordinación entre profesores, equipos de orientación y familias, el uso de estrategias para afrontar y resolver problemas (permitiendo a los estudiantes enfrentarse a desafíos que requieran esfuerzo tanto cognitivo como motriz, manteniendo al mismo tiempo la calma y la atención), el establecimiento de disciplina y relaciones afectivas positivas, la oportunidad para que los estudiantes demuestren sus habilidades, evitar tareas largas y complejas, así como el uso de técnicas de modificación de conducta, como el elogio, las recompensas y la imposición de límites (Cortés Ariza, 2010).

Considero que al estar en infantil y en un proyecto bastante amplio y diverso, no hay problema en encontrar adaptaciones suficientes para este alumno en concreto con sus necesidades y características individuales. No olvidemos que el colegio cuenta con dos profesores especializados en Pedagogía Terapéutica y un profesor especialista en Audición y Lenguaje por lo que el alumno trabajaría con ambos si fuese necesario ciertas horas del horario escolar o incluso se podría incluir su ayuda dentro de la clase de forma que no tenga que separarse del resto de sus compañeros y perder el ritmo de trabajo.

Para adaptar metodológicamente su ambiente de aprendizaje, es fundamental utilizar instrucciones claras y concisas, dividir las tareas en pasos más pequeños y manejables,

alternar entre una variedad de actividades para mantener el interés y la atención del estudiante, utilizar recordatorios visuales como listas de tareas o calendarios para ayudar en la organización, fomentar la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje mediante actividades que requieran movimiento y discusión en grupo, permitir pausas y descansos regulares para recargar energías y mantener la concentración, y establecer expectativas claras y consistentes para el comportamiento en el aula mediante reglas claras y consecuencias predecibles.

Al incluir a un estudiante con TDAH en el aula, considero esencial implementar estrategias específicas que puedan apoyar su aprendizaje y desarrollo de manera efectiva. Una herramienta clave es la adaptación del ambiente de aprendizaje para minimizar las distracciones. Esto puede implicar ubicar al estudiante cerca del profesor y lejos de elementos que puedan distraerlo, y proporcionar al estudiante un espacio tranquilo donde pueda retirarse si se siente abrumado. La organización del aula de manera que siga una estructura clara y predecible también puede ser beneficioso. Establecer rutinas diarias y utilizar señales visuales o recordatorios puede ayudar al estudiante a anticipar las actividades y a mantenerse enfocado.

Además, el hecho de utilizar una variedad de métodos de enseñanza, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo, puede ayudar a mantener la participación activa del alumno.

La comunicación regular y abierta con los padres del estudiante también es fundamental. Compartir información sobre el progreso del alumno y colaborar en el desarrollo de un plan individualizado puede ayudar a garantizar una continuidad entre el hogar y el entorno escolar.

Reforzar positivamente los esfuerzos y logros del estudiante es otra estrategia que utilizaremos. Reconocer y elogiar los comportamientos deseables puede ayudar a motivar

al estudiante y fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje. Por último, no nos olvidamos que hay que mantener la flexibilidad y la paciencia. Reconocer que el estudiante puede necesitar más tiempo o apoyo para completar ciertas tareas, así como mostrar comprensión y empatía, son aspectos que considero cruciales para el éxito en el manejo del TDAH en nuestra aula.

Pasamos al segundo estudiante con Dificultades en el Lenguaje. En un contexto educativo, se hace referencia a las dificultades del lenguaje como un concepto genérico y neutral, que puede ser considerado en términos de necesidades educativas especiales. La definición alude a los desafíos que enfrenta una persona en diferentes aspectos de la comunicación, ya sea a nivel auditivo, cerebral o en los órganos periféricos relacionados con el lenguaje. Esto incluye tanto la interacción natural con diferentes interlocutores como la adaptación a diversos materiales y eventos en distintos contextos comunicativos. (Acosta y Moreno, 2001).

Dentro de las dificultades del lenguaje, podemos encontrar diversos problemas y trastornos, por lo que hay que concretar que este alumno tiene un trastorno de salida. En este trastorno encontramos las dificultades del habla, del ritmo y de la voz. Nuestro alumno tiene este tipo de dificultades por lo que sus necesidades, adaptaciones y herramientas están adaptadas completamente a ellas.

En primer lugar, es importante proporcionar un ambiente de apoyo y comprensión, donde el estudiante se sienta cómodo y seguro para expresarse. Esto puede incluir establecer una relación cercana y de confianza con el alumno, dándole el tiempo y el espacio necesario para comunicarse de manera efectiva.

En cuanto a las herramientas, utilizaremos recursos visuales, como imágenes y tarjetas con palabras clave, para apoyar la comprensión y la comunicación del estudiante. Estos

materiales pueden servir como ayuda visual durante las actividades del proyecto, facilitando la comprensión y la expresión.

Además, es importante adaptar el lenguaje y la velocidad de habla según sus necesidades. Hablar de manera clara, pausada y con un tono de voz adecuado puede ayudar al alumno a procesar la información de manera más efectiva y a mejorar su comprensión del lenguaje hablado.

Otra herramienta útil es el uso de actividades interactivas y participativas que fomenten la comunicación verbal y no verbal. Los Juegos de roles, dramatizaciones, canciones y actividades grupales del proyecto pueden ser efectivas para involucrar al estudiante y promover su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Al igual que el otro alumno con necesidades, es importante aclarar que trabajarán con los profesionales especialistas en lenguaje, elaborando un plan individualizado con sus necesidades.

En cuanto a las adaptaciones metodológicas que apoyen las necesidades de este alumno, he decidido proporcionar oportunidades regulares y estructuradas para la práctica del habla. Incluyendo actividades como lectura en voz alta o narración de historias. También, he decidido incorporar ejercicios de respiración y relajación en la rutina diaria para ayudar al alumno a controlar su voz y ritmo al hablar. Con ello, intentaremos reducir la tensión en el cuerpo e intentar mejorar su fluidez verbal.

Considero fundamental el papel del docente en este caso teniendo la responsabilidad de proporcionar modelos claros y positivos del habla y ritmo adecuados y, sobre todo, sin olvidarse de la importancia del refuerzo positivo hacia el alumno en concreto.

Por último, se diseñarán actividades que ayuden al estudiante a desarrollar habilidades de discriminación auditiva, como identificar sonidos específicos en palabras o reconocer patrones de entonación y ritmo en el habla.

En resumen, el apartado de atención a la diversidad en esta programación ha sido diseñado con el objetivo de garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus habilidades y dificultades, reciban el apoyo necesario para su desarrollo integral. Se han incorporado estrategias y recursos específicos para abordar las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo así un ambiente inclusivo y enriquecedor donde todos puedan prosperar. Este enfoque refleja nuestro compromiso con la equidad y el éxito de cada niño en su proceso educativo.

## **12.CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES**

### **12.1. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa**

Esta programación está pensada para un colegio bilingüe en lengua inglesa, por lo que en todo momento se trabaja junto a este idioma. En el aula en concreto, se tienen horas programadas para esta materia, en total unas tres horas por semana. El centro cuenta con 6 profesionales de lengua inglesa, por lo que todas las sesiones, serán impartidas por nativos, sin excepción alguna, de forma que los alumnos no tengan intenciones de hablarles en castellano y sean conscientes de que deben comunicarse con sus profesores únicamente en inglés.

Al trabajar por proyectos, en ellos, siempre se incluirá mínimo una actividad en inglés de tal forma que sea una propuesta dinámica y motivadora para los alumnos sin perder el hilo de la clase. El objetivo es que no vean la lengua inglesa como una materia apartada del resto, sino que esté trabajada tanto en los proyectos como en el resto de materias para que de verdad acaben pensando, hablando y reflexionando en este idioma.

Esta programación didáctica pasa a desempeñar un papel fundamental en el desarrollo del idioma inglés en los niños. Al incorporar vocabulario específico relacionado con el medio ambiente y las prácticas sostenibles, así como actividades de lectura, juegos y proyectos colaborativos en inglés, se ofrece a los alumnos la oportunidad de adquirir y practicar habilidades lingüísticas de manera contextualizada y muy significativa. Además, actividades como teatros, canciones o lecturas orales en inglés sobre temas ambientales promueven la fluidez y la confianza en el uso del idioma. De esta manera, la programación enriquece el aprendizaje del inglés de manera integral y continua.



Como he mencionado en el apartado de metodología, el centro dispone de un sistema tecnológico por el que sobre todo se trabaja este idioma denominado: “Alameda Education” basada en el aprendizaje de la tecnología unido a la lengua inglesa.

### 12.2. Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

Para el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía, nos encontramos en un centro educativo que se basa en el fomento de los valores individuales, colectivos y el desarrollo integral de cada uno de sus alumnos.

Se comprometen a crear un ambiente que promueva la autonomía, confianza, responsabilidad, bondad, empatía y valoración al resto de compañeros y docentes. Más allá de la adquisición de conocimientos teóricos, el colegio aspira a cultivar individuos completos que sean capaces de trazar su propio camino en la vida a través del trabajo individual y cooperativo, aprendizaje continuo y bienestar emocional. Además, promovemos relaciones afectivas basadas en los valores esenciales de respeto y tolerancia, creando así un entorno inclusivo y solidario para todos los miembros de nuestra comunidad educativa.

La esencia de esta programación se encuentra en el cuidado del medio ambiente, sin embargo, su objetivo trasciende más allá de la preservación del entorno natural. Se enfoca en inculcar a los estudiantes una profunda conexión con su entorno, promoviendo valores de generosidad, cuidado y respeto desde una edad temprana. A lo largo del curso, se les proporcionará de forma continua actividades y experiencias que les permitan reflexionar sobre la importancia de preservar el medio ambiente y cómo sus acciones individuales pueden tener un impacto positivo en su entorno y en la sociedad en general. Esta educación en valores busca no sólo cultivar ciudadanos responsables y comprometidos con la sostenibilidad ambiental, sino también personas íntegras y compasivas, cuyas

acciones reflejen un profundo respeto hacia sí mismos, los demás y el mundo que los rodea. Con todo esto, se aspira a crear las bases para un futuro en el que nuestros estudiantes no sólo sean académicamente buenos, sino también conscientes, éticos y comprometidos con el bienestar de la comunidad global.

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

Actualmente, las tecnologías son imprescindibles para la mayoría de actividades diarias, por lo que este centro educativo no se queda atrás. Tiene implantado un programa específico denominado “Alameda Education” en el que destaca su sólida integración de las tecnologías en las aulas del centro.

Este proyecto abarca el uso de diversos dispositivos personales, herramientas y contenidos digitalizados, permitiendo a cada alumno acceder a recursos digitales de manera individualizada. Esta inclusión del aprendizaje digital promueve habilidades como la comunicación, el pensamiento crítico, la cooperación y la creatividad, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos futuros tecnológicos de manera efectiva.

Además, todas las aulas están equipadas con tecnología avanzada, incluyendo paneles interactivos, proyectores y ordenadores para los docentes, considerados elementos esenciales para enriquecer los proyectos educativos.

De manera específica, la programación se caracteriza por su fuerte integración de las tecnologías, las cuales sirven como el hilo conductor principal. Los tres personajes que lideran el proyecto están representados de forma digital, al igual que la mayoría de los desafíos presentados a los alumnos. Por lo tanto, queda claro que el uso de las TIC está profundamente arraigado en toda la programación.

Me gustaría destacar que en esta programación las TIC son herramientas fundamentales, pero se defiende su uso como complemento en el aula, de modo que no se conviertan en el centro de atención, promoviendo así su integración de manera equilibrada dentro del entorno del aula con alumnos tan pequeños.

### 13. CONCLUSIÓN

Finalizo esta programación con una reflexión sobre lo que ha sido para mí la elaboración del trabajo de fin de grado. Durante toda la carrera, las siglas TFG resonaban como un desafío lejano e intimidante. Sin embargo, ahora, al mirar toda la programación, me sorprende de cómo este proyecto que una vez parecía tan complicado se ha convertido en una fuente de gran satisfacción y orgullo.

La creación de esta programación didáctica ha sido un proceso enriquecedor y transformador, lleno de investigación, creatividad y estudio. Más allá de explorar las temáticas específicas del medio ambiente, naturaleza y reciclaje, este trabajo ha sido una oportunidad para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo de la carrera.

En la base de esta programación, se encuentra un verdadero compromiso con el alumno. Considero fundamental tener en cuenta sus intereses, necesidades y formas de aprender, para diseñar una propuesta didáctica que abra su curiosidad y fomente el verdadero aprendizaje. Esto implica trascender lo convencional en la enseñanza y buscar formas innovadoras y significativas de educar. Ir más allá de lo que un simple libro académico nos puede dar.

Este trabajo representa para mí, mucho más que un requisito académico. Es un reflejo de mi dedicación y pasión por la educación, y un compromiso continuo con la verdadera posibilidad de hacer un cambio y mejorar parte de la educación que vemos en las aulas actualmente. Es un pequeño paso, hacia la búsqueda de una educación más inclusiva, relevante y transformadora para las futuras generaciones.

Por todo ello, he intentado crear un proyecto que prioriza la adaptación total de las necesidades, intereses y habilidades de nuestros alumnos, estableciendo una profunda conexión con nuestro entorno. Considero fundamental reconocer que, si no nos detenemos a contemplarlo, pasamos por alto el cuidado que tanto requiere nuestro entorno, una responsabilidad que recae en las nuevas generaciones y en nosotros como futuros educadores. En el aula, considero que una de nuestras misiones más importantes es precisamente esta: fomentar en los niños una conciencia activa y comprometida con el cuidado del medio ambiente, integrando esta enseñanza de manera significativa en su proceso educativo.

Espero haber reflejado de la mejor manera posible mis intenciones y mis aprendizajes a lo largo de estos cuatro años. Confío en que al menos una parte de mis conocimientos de educación infantil se vean reflejados siendo el final de esta etapa, pero el verdadero comienzo para lo que me he ido formando todo este tiempo: ser una buena profesora.

## 14. BIBLIOGRAFÍA

- ACINTEA. (s.f.). Evolución del concepto de atención a la diversidad. *ACINTEA*.  
<https://acintea.org/evolucion-del-concepto-de-atencion-a-la-diversidad/>
- Autoridades del Ministerio de Educación. (2011). *Herramientas de evaluación en el aula*.  
Dicade. [https://pdf.usaid.gov/pdf\\_docs/Pdaci820.pdf](https://pdf.usaid.gov/pdf_docs/Pdaci820.pdf)
- Aragón, L. (2019). ¿Qué Debilidades-Amenazas y Fortalezas-Oportunidades perciben futuros maestros de infantil al iniciar la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos en el contexto del Huerto Ecológico Universitario? *Indagatio Didactica*, 11(1), 169-190. <https://doi.org/10.34624/id.v11i1.5650>
- Castro-Carpio, A., y Leal-Díaz, D. (2023). ¿Educación ambiental o educación para el desarrollo sostenible? El sentido ético de la educación ambiental. *Revista Kawsaypacha: Sociedad Y Medio Ambiente*, (11), A-007.  
<https://doi.org/10.18800/kawsaypacha.202301.A007>
- Colcha Concha, J. P., y San Lucas Solórzano, C. E. (2021). Análisis comparativo del desarrollo motriz de niños de 4 y 5 años en contextos educativos urbanos y rurales. *Explorador Digital*, 5(3), 61-84.  
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i3.1752>
- Cuzcano Zapata, A. (s.f.). *Clasificación y semiología de los trastornos del lenguaje en el niño*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7145929.pdf>
- Chiroleu, Adriana. (2013). ¿Ampliación de las oportunidades en la educación superior o democratización?: cuatro experiencias en América Latina. *Actualidades Investigativas en Educación*, 13(3), 582-604.
- Fernández, R., Martínez, E., y Saldaña, D. (2017). Hacia una escuela inclusiva: prácticas educativas en aulas de educación especial en Perú. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(1), 1-14.

- Galindo-Domínguez H., Galarraga Arrizabalaga H., Sainz de la Maza M. y Losada Iglesias D. (2024). Principales conflictos en los trabajos grupales y modos de resolución: el Aprendizaje Cooperativo como reto en la formación de futuros docentes. *Revista Complutense de Educación*, 35(1), 57-67.  
<https://doi.org/10.5209/rced.82542>
- Guitierrez A., Maritza Y. (2022). *El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años, Monografía, Universidad Nacional Del Santa*. UNS, Repositorio Institucional Digital. <http://168.121.236.53/handle/20.500.14278/4150>
- Guruceaga, I., y González, A. (2018). La educación ambiental como estrategia para la formación de la ciudadanía ambiental en México. *Perfiles Educativos*, 40(161), 65-81.
- Lencastre, J. A., y Gulden, J. (2016). Tendencias actuales sobre gamificación: revisión de literatura. *Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 11(3), 199-207.
- López Gómez, E., (2016). En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(1), 311-322.
- Manrique Villavicencio, L. (2009). Características de la evaluación procesal del currículo. *Educación*, XVIII (34).
- Martínez, M., y Lárraga, L. (2012). El desarrollo de la inteligencia emocional en la infancia. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 15(2), 87-98.
- Martínez, E. (2016). De la evaluación diagnóstica a la evaluación sumativa: logros y fracasos en los aprendizajes. *Debates En Evaluación y Currículum/Congreso Internacional de Educación Evaluación*, 2, 1507-1518.

- Márquez Robert, S., y Cejas Yanes, E. C. (2024). Guía metodológica para la educación ambiental en una disciplina técnica de obras civiles. *Ingeniería Hidráulica Y Ambiental*, 44(4), 45–59.
- Moreno-Fernández, O. (2020). Problemas socioambientales y educación ambiental. El cambio climático desde la perspectiva de los futuros maestros de educación primaria. *Pensamiento Educativo*, 57(2), 1–15.  
<https://doi.org/10.7764/PEL.57.2.2020.3>
- Córdova Viteri, P. N. y Barrera Erreyes H. M. (s.f.). Refuerzo académico y la consolidación de aprendizajes de matemática en estudiantes de básica media. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*.
- Piaget, J. (1950). *La psicología de la inteligencia*. Booked.
- Programaciones didácticas Virgula (s.f.). Competencias en la programación didáctica. *Programaciones didácticas Virgula*. [https://virgulablog.es/programacion-didactica-home/elementos-programacion-didactica/competencias-programacion-didactica/#google\\_vignette](https://virgulablog.es/programacion-didactica-home/elementos-programacion-didactica/competencias-programacion-didactica/#google_vignette)
- PsicoActiva. (s.f.). Las 8 edades del hombre: La teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson. *PsicoActiva*. <https://www.psicoactiva.com/blog/las-8-edades-del-hombre-la-teoria-del-desarrollo-psicosocial-erik-erikson/>
- Raposo Rivas, M., y Sánchez García, A. (2016). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Una propuesta metodológica en Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 10(1), 127-143.
- Rivas, M (2005). Percepción de la inteligencia en el contexto escolar: Un estudio con niños y niñas. *ARJE. Acta de Investigación Psicológica*, 1(1), 73-92.



- Rodríguez, J. J., y Santana, A. M. M. (2010). Adquisición y desarrollo del lenguaje. *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*, 2(5), 105-106.
- Saldaña-Almazá, M., Anzaldúa-Soulé, K. R., y Rosas-Acevedo, J. L. (2023). La implementación de las TIC en la Educación Ambiental en la UAGro de Guerrero, México. *Telos: Revista De Estudios Interdisciplinarios En Ciencias Sociales*, 25(3), 838-853.
- Terapia Cognitiva. (2015). Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget*. <https://terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.
- Vargas Murillo, Gabino. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.
- Villalobos, M., Jiménez, M., y Zúñiga, M. (2016). Efectos del maltrato infantil en la salud mental: un estudio exploratorio en Costa Rica. *Revista Psicogente*, 19(35), 240-255.

## 15. ANEXOS

### UNIDAD DIDÁCTICA COMPLETA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12

##### 15.1. CONTEXTO

La UU.DD 12 “El ciclo del reciclaje” se encuentra en el tercer trimestre del curso escolar de esta programación didáctica anual. Forma parte del tercer reto del proyecto, guiado por el último personaje de reciclaje: la foca. Su duración es de 13 días del 1 al 14 de mayo, con seis sesiones en total.

Para **contextualizar** la unidad, debemos dejar claro que esta parte del reto comienza en la unidad 11 con la historia del nuevo personaje. Con ella, va incluida el reto de ir completando en cada unidad hasta el final las insignias correspondientes a una banda que tendrá cada alumno. Es una forma de finalizar cada aprendizaje con un pequeño “premio” hecho por ellos mismos, al tener que pintarlo y pegarlo en la banda cada vez que consigan una. Hay que recalcar que, al comenzar este reto, la banda viene con las insignias que ya han conseguido durante el curso y tienen que pintarlas de manera que, al comenzar este nuevo camino de aprendizaje, vuelven a recordar todos los anteriores. A partir de este momento, las insignias que se les darán tendrán que ganarlas con las nuevas actividades y experiencias.

Esta unidad en concreto, se centra en enseñar a los niños sobre la importancia del reciclaje y cómo pueden participar de forma activa en este proceso. A lo largo de varias sesiones, los niños participarán en actividades prácticas, creativas, deportivas, gramaticales e incluso éticas. Esta unidad no sólo busca enseñar conocimientos teóricos sobre el reciclaje y su buen uso, sino también fomentar actitudes responsables hacia el medio ambiente desde una edad temprana.

##### 15.2.OBJETIVOS

Los **objetivos** propios de esta unidad, al encontrarnos en la Etapa de Infantil se encuentran en las tres áreas principales. En la primera área **“Crecimiento en armonía”** encontramos tres objetivos:

- a) 1.6. Expresar sus necesidades y sentimientos de una manera controlada hacia las actividades programadas
- b) 1.8. Desarrollar en los alumnos habilidades sociales adecuadas junto con una buena comunicación afectiva y trabajo en equipo.
- c) 1.10. Fomentar que los niños adopten modelos, normas y hábitos que promuevan un estilo de vida saludable y responsable con el entorno.

De la segunda **“Descubrimiento y exploración del entorno”** encontramos:

- a) 2.3. Desarrollar la capacidad de reconocer y clasificar materiales reciclables en su entorno, destacando la importancia de separar adecuadamente los diversos residuos.
- b) 2.7. Introducir conceptos básicos del ciclo de vida de diferentes materiales
- c) 2.8. Interpretar ideas o teorías acerca de los distintos comportamientos de ciertos materiales o elementos siendo capaces de comprobarlas

Y de la tercera **“Comunicación y representación de la realidad”**:

- a) 3.4. Estimular la creatividad a través del uso de materiales reciclados para crear proyectos artísticos que comuniquen mensajes relacionados con la importancia de las 3R.
- b) 3.9. Desarrollar la capacidad de los niños para integrarse con sus compañeros y el entorno mediante expresiones corporales libres durante las actividades del proyecto.

Todos estos objetivos se encuentran relacionados con los objetivos de etapa determinados para esta unidad, que son los siguientes: **a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros,**

así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos, **b)** Observar y explorar su entorno familiar, natural y social, **e)** Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.

### 15.3.COMPETENCIAS

Como toda buena programación, además de unos objetivos relacionados con los contenidos, nos encontramos con la **relación de las competencias clave y específicas** que se trabajan en esta unidad. Lo he querido reflejar en forma de tabla que adjunto a continuación:

**Tabla 20:** Tabla de relación de competencias clave y específicas de la Unidad 12

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CCL, CPL, CCU, CC, CPSAA	4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.
CCL, CPL, CD, CPSAA, CCU, CCR	3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.
CCL, CCR, CD, CCU	3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

**Fuente:** Elaboración propia

### 15.4.CONTENUDOS

Dejando la relación curricular, pasamos a los **contenidos** trabajados en esta unidad estando trabajando en todo momento las tres áreas principales de la Etapa de Educación Infantil. Empezando por el área 1 trabajaremos **el bloque D. Personas y emociones**. La vida junto a los demás, trabajando la Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas y Asentamientos y actividades del entorno. En el área 2 **el bloque C. Indagación en el medio físico y natural**. Cuidado, valoración y respeto, trabajando los elementos

naturales, a la influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio. El cambio climático, el disfrute de realizar actividades en contacto con la naturaleza valorando su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos y el respeto y protección del medio natural. Del área 3, **el bloque G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales**. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... Y la expresión de hechos, sentimientos, emociones, etc., a través de distintos materiales y manifestaciones artísticas.

### 15.5. METODOLOGÍAS

A partir de estos contenidos, llegamos a las **metodologías** empleadas para llevarlos a cabo de la mejor manera posible. Las metodologías que se trabajan en esta unidad son las tres mencionadas en apartados anteriores: ABP, Trabajo Cooperativo y Gamificación. La combinación de las tres permitirá crear un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y significativo, donde los niños puedan desarrollar habilidades clave mientras exploran el importante tema del reciclaje y su impacto en el medio ambiente.

El enfoque de ABP se utilizará para involucrar a los alumnos en la exploración activa y práctica del reciclaje. La Unidad Didáctica se basa en el reto de conseguir los retos impuestos por el personaje de la foca, por lo que de forma continuada se consigue una gran motivación hacia su consecución. Los niños serán desafiados a crear un nuevo papel, a hacer una carrera de relevos, un árbol de los valores entre otras. Actividades que tienen su base en el proyecto general de las 3 R y cuyas actividades tienen el objetivo de fomentar la autonomía, la creatividad y el pensamiento críticos de los niños de una forma práctica y significativa.

La Gamificación se integra en esta unidad mediante actividades que motivan y enganchan a los niños en el proceso de aprendizaje. Se establece un sistema de recompensas donde los niños ganan insignias por cada actividad bien realizada, se desarrollan actividades de lo más emocionantes y divertidas como la carrera de relevos o la creación de un nuevo papel reciclado entre otras. Con este tipo de metodología no sólo se aumentará la motivación y compromiso de los niños con el reto, sino que también les permitirá desarrollar habilidades como la cooperación y el disfrute del trabajo en el aula.

Y el trabajo cooperativo será fundamental en la mayoría de las actividades de la unidad, ya que se animará a los alumnos a trabajar juntos en equipo para alcanzar los objetivos determinados. De esta forma se promoverá la colaboración, la buena comunicación y el apoyo mutuo entre ellos. Por ejemplo, en actividades como la creación de papel la clase se dividirá en grupo, recogiendo los materiales, preparando la pasta de papel y diseñando las nuevas hojas. A través de esta metodología, los niños aprenderán a valorar las contribuciones de los demás, a resolver conflictos de manera constructiva y a trabajar realmente en equipo para lograr completar bien todas las actividades.

## **15.6.SESIONES**

Esta Unidad Didáctica como he mencionado al principio del apartado, está estructurada en **6 sesiones**.

### **1 ° sesión: Presentación de las nuevas insignias y creación de un nuevo papel**

Esta Unidad Didáctica comienza con la presentación de las nuevas insignias a conseguir en sus actividades. En este caso, el personaje del reciclaje la foca saldrá de manera digital,

con éstas nuevos pequeños retos que tendrán que conseguir en los próximos días. En este caso serán 4 insignias:

**Figura 12:** insignias de la Unidad 12



**Fuente:** Elaboración propia

Una vez se han contextualizado y metido en los nuevos retos, vamos a desarrollar una actividad dinámica sobre la creación de papel reciclado. El objetivo principal es enseñar a los niños sobre el proceso de reciclaje del papel y fomentar su conciencia ambiental, al mismo tiempo que promueve su creatividad y habilidades motoras.

El procedimiento comienza reuniendo a los alumnos en un círculo. Distribuimos el papel usado entre todos y les indicamos que deben romperlo en trozos pequeños. Una vez tengan suficiente papel rasgado, se coloca en un recipiente grande de agua. Para hacerlo más entretenido, los niños pueden aplastar el papel con las manos para que realmente acaben de descomponerlo.

A continuación, se llenan unos marcos de madera con la pasta de papel. El profesor/a les ayudará a distribuir la pasta de manera uniforme sobre el tamiz, usando esponjas para presionar de forma suave y eliminar lo que sobra de agua. Cuando esté completamente

distribuida la pasta, se levanta y se coloca en una superficie plana cubierta con toallas de papel para que se seque al aire. Esto puede tardar días, por lo que lo dejaremos en una esquina de la clase o en un aula que esté disponible. Una vez que el papel esté completamente seco, dejaremos que los alumnos lo prueben escribiendo o dibujando algo sobre el proceso, para darle un toque más personalizado y creativo.

### **2°-3ª sesión: Carrera de relevos de materiales reciclados**

Durante estas sesiones se realizará una actividad más deportista y cooperativa. Vamos a realizar una carrera de materiales reciclados. La primera sesión, comenzamos en círculo hablando sobre todo lo que hemos aprendido hasta ahora sobre la clasificación de materiales, sobre el trabajo en equipo y sobre los contenedores adecuados para cada material.

Al ser 25 alumnos, dividimos la clase en cinco equipos, teniendo 5 jugadores en cada uno. En ese círculo del principio, damos la explicación de la actividad. Los alumnos participarán con su equipo enfrentándose al resto de la clase en una carrera de relevos en lo que deberán coger de un lado son materiales para reciclar y en el otro lado tendrán los contenedores adecuados. A cada equipo se le asignará un color de contenedor, por lo que sólo podrá coger materiales que van en ese contenedor. La actividad se realizará en el patio del colegio para tener mucho más espacio, por lo que los materiales estarán colocados por el patio un lado del patio y los contenedores en la otra punta.

La carrera comienza dando la señal de inicio y los niños comienzan a correr por el área de juego consiguiendo un material en cada carrera, hasta llegar a su contenedor indicado. Una vez llegado, deberán volver para que salga el siguiente compañero de su equipo y así hasta que todos hayan podido participar.



**Figura 13:** Plano del patio del colegio sobre la actividad de carrera de materiales reciclados



**Fuente:** Elaboración propia

Al finalizar, volveremos a clase y comenzará la segunda sesión. Iremos a comprobar los contenedores de cada equipo para ver y repasar entre todo qué equipo ha metido más materiales y, sobre todo, si lo han hecho en el contenedor adecuado. Dejaremos claro que lo importante no es ganar, si no haberlo hecho bien y haber trabajado en equipo y todos se llevarán la insignia y no sólo el equipo ganador. En modo de asamblea, debatiremos sobre toda la actividad, sobre todos los materiales, los contenedores y sobre todo lo que hemos aprendido entre todos.

#### **4ª sesión: El “árbol de los valores”**

Más enfocada hacia la ética y los valores aprendidos durante el proyecto, se desarrolla esta sesión con la elaboración de un árbol de los valores. El árbol estará hecho por la profesora de cartón reciclado y será la base de toda la sesión.

Empezaremos con una especie de asamblea hablando sobre los valores importantes enfocados sobre todo en el respeto de las personas y del entorno. Les dejaremos tiempo y libertad para que cada uno exprese los que más les parezca importantes y por qué.

La profesora, previamente habrá preparado un gran árbol de cartón o papel y lo habrá colocado en medio del aula, habiendo despejado todas las mesas y sillas de alrededor. Las ramas del árbol serán su decoración, pero escritas y dibujadas por cada alumno de la clase. Se les explicará que cada uno debe coger una hoja, y dibujar o escribir, dependiendo de sus capacidades y características, lo que representa para ellos los valores o el nombre del valor o incluso ejemplos de dónde lo ha visto reflejado. Al haber hecho la asamblea al principio de la sesión, habremos hablado de los valores más repetidos y esos serán dibujados o escritos en flores de forma que destaquen más en el árbol.

Una vez realizado, lo empezarán a colocar con ayuda del profesor/a en el árbol utilizando cinta adhesiva o pegamento. Al ser una sesión muy bonita, se dejará el árbol puesto fuera de la clase, de forma que tanto los alumnos del aula como de otras, podrán verlo cada día en el colegio y no olvidarse de los valores realmente importantes.

**Figura 14:** Representación gráfica del Árbol de los valores



**Fuente:** Elaboración propia

**5ª-6º sesión: Limpieza para una obra de arte**

A partir de estas sesiones, se quiere fomentar la unión de los niños con la naturaleza a través del arte, promoviendo su creatividad, expresión personal y, sobre todo, el cuidado del medio ambiente.

Se divide en dos sesiones. La primera es la explicación de toda ella. Los alumnos saldrán al patio, y tendrán que ir con los profesores indicados en busca de elementos de la naturaleza que estén por lo suelos, ya que no queremos incitar a romper hojas o algo por el estilo. Deberán ir poniendo en cajas elementos como hojas caídas, palos pequeños, piedras, arena, flores ... y cuando veamos que tenemos suficiente material volveremos al aula. En ella, pasaremos a comentar y observar lo que hemos hecho y hemos podido recoger entre todo.

Damos paso a la siguiente sesión, donde se encontrarán en el aula ya preparado papel reciclado por todas las mesas junto a pintura de dedos en el centro de cada una. Se les repartirá los elementos naturales recogidos previamente de forma más o menos igual para que todos los alumnos tengan los mismos materiales y les indicaremos que con eso deben crear una obra de arte. Cogerán los elementos que quieran y de forma completamente libre, los mojarán en la pintura que quieran y lo pondrán en el papel creando figuras, formas asimétricas e incluso líneas o círculos. Pueden utilizar palos como pinceles, hojas como plantillas o piedras como sellos para crear texturas interesantes y efectos visuales únicos.

Al finalizar la actividad, reflexionaremos sobre la experiencia, animándolos a presentar su pequeña obra de arte al resto de sus compañeros y colocarla por el aula siendo parte de la decoración del proyecto.

Al ser el final de la Unidad Didáctica, se les entregará el certificado y las insignias ganadas a lo largo de estas semanas con las respectivas actividades conseguidas de forma

adecuada, las pintarán y las colocarán en su banda individual, listos para continuar con los siguientes retos.

**Figura 15:** Papel reciclado decorado con elementos naturales con pinturas de dedos



**Fuente:** Elaboración propia

### 15.7.MATERIALES Y RECURSOS

En cuanto a los recursos necesitados en todas las sesiones tenemos:

#### RECURSOS PARA EL MAESTRO

- Programación de la unidad
- Guía de recursos
- Ordenador personal

#### RECURSOS PARA EL ALUMNADO

- **Preparado por el maestro/a:**
  - Insignias
  - Papel usado
  - Recipiente grande de agua
  - Un tamiz

- Marcos de madera
- Esponjas
- Toallas de papel
- Materiales reciclables (botellas de plástico, latas, cartones...)
- Contenedores de reciclaje
- Árbol grade de cartón o papel
- Rotuladores o lápices de colores
- Cinta adhesiva o pegamento
- Pintura de dedos

- **Preparado por el alumno**

- Decoración de insignias
- Papel reciclado
- Árbol decorado
- Dibujo con pintura de dedos y elementos naturales

### **MATERIAL AUDIVIDUAL E INFORMÁTICO**

- Pizarra digital interactiva
- Proyector
- Ordenador
- Aparato de música

### **RECURSOS AMBIENTALES**

- Aula
- Patio del colegio

### **RECURSOS PERSONALES**

- Maestro/a

- Especialista en Audición y Lenguaje
- PT

## 15.8.ADAPTACIONES

Al determinar las actividades de la unidad, no hay que olvidarse que todas ellas estarán adaptadas a las edades, necesidades y características de nuestro alumnado. Como he podido explicar en apartados anteriores, tenemos dos alumnos con necesidades especiales, por lo que no podemos olvidarnos de ambas adaptaciones en las unidades didácticas. En concreto, en este caso, en las cuatro sesiones habrá cambios para mejorar su participación y comprensión en cada una de ellas. En todo momento, contaremos con la ayuda de los profesionales que cuenta el centro para estos casos, intentando que nos ayuden en las máximas actividades posibles, haciendo la unidad más llevadera para todos. Para aplicar el DUA en esta unidad didáctica, es importante tener en cuenta sus principios:

1. Proporcionar múltiples medios de representación.
2. Proporcionar múltiples medios de acción y expresión.
3. Proporcionar múltiples formas de implicación o motivación.

Considerando los principios del DUA y las necesidades específicas de los dos alumnos con TDAH y dificultades en el lenguaje, ritmo y voz, se pueden implementar diversas estrategias y herramientas para asegurar su participación y aprendizaje significativo en las actividades planificadas.

### **Principio 1: Proporcionar múltiples medios de representación:**

- Utilizar materiales visuales, auditivos y táctiles para presentar la información. Por ejemplo, mostrar imágenes, videos y demostraciones prácticas durante las actividades.
- Utilizar instrucciones claras y concisas, apoyadas por gestos y señales visuales para ayudar a los alumnos con dificultades en el lenguaje a comprender las tareas.

- Adaptar el contenido para que sea accesible y relevante para todos los alumnos, proporcionando opciones de lectura fácil y recursos multimedia interactivos.

### **Principio 2: Proporcionar múltiples medios de acción y expresión:**

- Ofrecer opciones de participación y expresión que se adapten a las necesidades individuales de los alumnos. Por ejemplo, permitir la utilización de diferentes herramientas de escritura o medios de comunicación alternativos para el alumno con dificultades en el lenguaje.

- Incorporar actividades que fomenten la participación activa y el movimiento, como la carrera de relevos de materiales reciclados, permitiendo al alumno con TDAH canalizar su energía de manera constructiva.

- Proporcionar apoyos visuales y estructuras claras para ayudar a los alumnos a seguir las secuencias de actividades y completar las tareas de manera exitosa.

### **Principio 3: Proporcionar múltiples formas de implicación o motivación:**

- Adaptar el ambiente de aprendizaje para promover la atención y la motivación de los alumnos. Por ejemplo, proporcionar áreas de trabajo tranquilas y libres de distracciones para el alumno con **TDAH**, y utilizar música suave o aromas calmantes para crear un ambiente relajante.

- **Incorporar elementos de juego y competencia en las actividades**, como la carrera de relevos de materiales reciclados, para mantener el interés y la motivación de los alumnos.

- Fomentar la **autoevaluación**, dando retroalimentación positiva.

Además, al finalizar la unidad se hará la tabla de comprobación de los principios DUA explicada y adjuntada en el apartado de atención a la diversidad.

Al aplicar el DUA en esta unidad didáctica, se busca asegurar que todos los alumnos, incluidos aquellos con necesidades específicas, puedan acceder al contenido, participar activamente en las actividades y alcanzar los objetivos de aprendizaje de manera



significativa. La variedad de opciones y el enfoque inclusivo del DUA permiten atender las necesidades individuales de cada alumno y promover un ambiente de aprendizaje equitativo y enriquecedor para todos.

### 15.9.EVALUACIÓN

Por último, queda determinar la evaluación. Para ello, utilizaremos los recursos y elementos explicado en el apartado correspondiente a la evaluación de esta programación, dejando claro tanto la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado como la del proceso de enseñanza del profesorado.

Primero, realizamos la **evaluación del alumnado**. Comenzando con la **evaluación inicial**. Realizamos un breve cuestionario correspondiente al encontrarnos en el tercer trimestre. El docente leerá las preguntas y de forma individual cada alumno marcará según lo que conozca o lo que no. Si la respuesta es sí, marcará la cara verde, si es más o menos, la naranja y si no sabe la respuesta, marcará la cara roja.

**Tabla 21:** Tabla de evaluación inicial de la UU.DD. 12

PREGUNTAS			
¿Conoces el reciclaje?			
¿Por qué es importante reciclar?			
¿Sabes lo que es reutilizar y reducir?			
¿Reciclas en casa?			
¿Conoces los diferentes colores de los contenedores?			



¿Sabes para qué sirve cada contenedor?			
--	--	--	--

**Fuente:** Elaboración propia

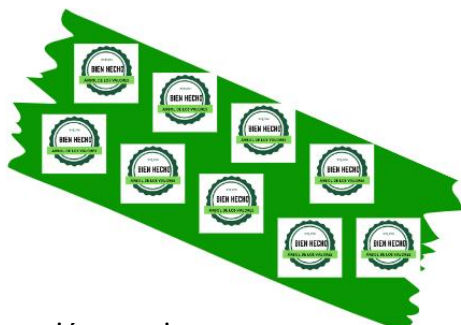
‘Pasamos a la **evaluación procesual**, en la que nos basamos en una observación continua y una lista de verificación en la que el docente irá marcando aquellos puntos que desea que sus alumnos vayan cumpliendo a lo largo de esta unidad.

**Tabla 22:** Tabla de evaluación procesual de la UU.DD. 12

Puede identificar y clasificar correctamente diferentes materiales reciclables	<input type="checkbox"/>
Participa de manera activa en las actividades relacionadas con el proyecto	<input type="checkbox"/>
Muestra comprensión sobre la importancia de reciclar y cuidar su entorno	<input type="checkbox"/>
Propone nuevas ideas para reutilizar materiales reciclables	<input type="checkbox"/>
Trabaja de forma adecuada en equipo con respeto y paciencia	<input type="checkbox"/>
Muestra conciencia sobre la importancia de reducir el consumo de productos no reutilizables	<input type="checkbox"/>

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 16:** Banda de insignias conseguidas por completar todos los retos



**Fuente:** Elaboración propia

Por último, al finalizar la unidad, realizamos la correspondiente **evaluación final y sumativa**, en la que presentamos las últimas insignias y completamos la banda de forma que se da por finalizado todo el proyecto. Además, se les entregará el último certificado oficial por haber completado todo de forma adecuada y el docente todo esto, lo completará con la rúbrica correspondiente.

La **rúbrica** se basará en completar la ficha creada para cada Unidad Didáctica con los resultados y desarrollo de todas las actividades y procesos llevados a cabo en esta unidad en concreto. En este caso, se realizará para comprobar sobre todo el trabajo del profesor y cómo eso ha influido a bien o a mal a los resultados de los alumnos.

**Figura 17:** Certificado por terminar la unidad



**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 23:** Tabla de evaluación final y sumativa de la UU.DD. 12

CURSO:			
ÁREA:			
UU.DD:			
NOMBRE DE LA UU.DD:			
CRITERIOS	PUNTUACIÓN		
	MAL	REGULAR	BIEN
Se han alcanzado con éxito la mayoría de los objetivos didácticos propuestos			
El desarrollo de actividades, el uso de recursos y materiales ha contribuido al proceso de adquisición de conocimientos			
Las actividades sugeridas han sido apropiadas para fomentar el desarrollo de las competencias clave asociadas a la unidad didáctica.			
Los objetivos de la unidad didáctica han estado bien definido y alineados con las necesidades de los alumnos			
Las actividades han sido planificadas de forma variada, interesante y adecuadas para el nivel de desarrollo y motivación de los niños			
Las actividades han promovido la participación activa, el trabajo en equipo y la creatividad			
Se han considerado las necesidades individuales de todos los alumnos, incluidos aquellos con necesidades especiales, al diseñar las actividades y los materiales			
El profesor/a ha gestionado de forma eficaz el tiempo y el espacio en el aula			
Se ha organizado el espacio de manera que facilite la participación activa y la interacción entre los estudiantes			
El docente ha seleccionado y utilizado adecuadamente una variedad de recursos educativos, incluidos libros, materiales manipulativos, tecnología y experiencias prácticas			

Los recursos utilizados son relevantes, actualizados y contribuyen al logro de los objetivos de aprendizaje			
Las evaluaciones han sido justas, equitativas y alineadas con los objetivos de aprendizaje establecidos			
Se ha proporcionado retroalimentación constructiva y apoyo individualizado a cada estudiante			
Se han realizado ajustes y modificaciones en la unidad didáctica en función de la retroalimentación recibida y de la evaluación continua del aprendizaje de los estudiantes			
<b>Comentarios:</b>			

**Fuente:** Elaboración propia

Además, como hemos defendido en toda la programación, no sólo es necesaria una buena evaluación hacia los alumnos, sino que al fin y al cabo todo depende en parte de las acciones y decisiones de los docentes, por lo que también pasamos a completar las tablas correspondientes a **las evaluaciones y autoevaluaciones del equipo docente** correspondiente.

**Tabla 24:** Tabla de evaluación de aspectos generales de la UU.DD. 12

Aspectos generales a evaluar	SI	NO	A veces
¿las actividades están bien programadas?			
¿Hay un buen uso de recursos y materiales educativos?			

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 25:** Tabla de evaluación de aspectos específicos de la UU.DD. 12

Aspectos específicos a evaluar	SI	NO

¿Se ha conseguido una participación activa de los alumnos?		
¿El material y los recursos han sido adecuados?		

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 26:** Tabla de Autoevaluación de la UU.DD. 12

**Autoevaluación final:**

N.º	PREGUNTAS	PUNTUACIÓN		
		1	2	3
1	¿Se ha gestionado de manera eficiente el tiempo asignado a cada actividad en el aula, considerando la relevancia del contenido?			
2	¿Ha sido conciso y comprensible al explicar, garantizando que los estudiantes captaran y internalizaran la información?			
3	¿Ha definido adecuadamente los propósitos educativos, así como los contenidos y criterios de evaluación asociados?			

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 27:** Tabla de evaluación del resto del equipo docente sobre la UU.DD. 12

Para el **resto del equipo docente:**

N.º	PREGUNTAS	PUNTUACIÓN		
		1	2	3
1	¿Ha mostrado capacidad de escucha y respeto hacia las opiniones y trabajo del resto de sus compañeros?			
2	¿Se ha coordinado de manera eficaz y colaborativa?			
3	¿Ha ofrecido respuestas o alternativas para resolver los desafíos que surgieron a lo largo del año escolar?			

Fuente: Elaboración propia

No nos podemos olvidar, que las familias son clave dentro del proceso de aprendizaje, por lo que, al finalizar la unidad, se les proporcionará la posibilidad de evaluar tanto al docente como al proyecto.

**Tabla 28:** Tabla de evaluación para las familias sobre la UU.DD. 12

**Tabla para las familias:**

N.º	PREGUNTAS	PUNTUACIÓN		
		1	2	3

1	¿El maestro/a ha proporcionado toda la información deseada por parte de los familiares?			
2	¿Las reuniones han sido puntos de encuentro favorables para ambas partes?			
3	¿Han estado satisfechos con el trabajo de su hijo/a durante el año escolar?			

**Fuente:** Elaboración propia

