



TRABAJO FIN DE GRADO

"Los Cuentos Mitológicos"

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4º
GRADO EDUCACIÓN INFANTIL

Patricia Nicolás Garre

4º Educación Infantil+Primaria | director: Alejandro Carbajal Abajo

Curso 2024-2025| Fecha: 10-04-2025



Programación Didáctica 2º Ciclo de Infantil

“Los Cuentos Mitológicos”

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN:	4
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN 5	
2.1 <i>Fundamentación teórica:</i>	5
2.2 <i>Fundamentación normativa:</i>	6
3. CONTEXTUALIZACIÓN	8
3.1 <i>Presentación del centro:</i>	8
3.3 <i>Equipo docente y directivo:</i>	9
3.3 <i>Planes vigentes en el Colegio El Bosque Verde:</i>	10
3.4 <i>Características del alumnado:</i>	10
4. OBJETIVOS:	12
4.1 <i>Objetivos de etapa:</i>	12
4.2 <i>Objetivos Didácticos de mi programación:</i>	12
5. COMPETENCIAS:	13
5.1 <i>Competencias clave y cómo se trabajarán:</i>	13
11. CONTENIDOS:	15
11.1 <i>Temporización:</i>	15
11.2 <i>CRITERIOS DE TEMPORIZACIÓN:</i>	16
11.3 <i>UNIDADES DIDÁCTICAS:</i>	17
11.4 <i>DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES:</i>	33
6. METODOLOGÍA	33
6.1 <i>RECURSOS</i>	36
7. EVALUACIÓN:	38
7.1 <i>Criterios de evaluación mínimos exigibles:</i>	40
7.2 <i>Evaluación del proceso de enseñanza:</i>	41
7.3 <i>Evaluación en situaciones especiales:</i>	41
8. ATENCIÓN A LAS DIVERSIDADES ESPECIALES DEL ALUMNADO ...41	
9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	44
10. CONCLUSIONES	45

11.BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:	47
12. ANEXOS:	49
<i>12.1 Contextualización y justificación de la unidad didáctica</i>	49
13.Conclusión	63
<i>13.Reursos</i>	<i>elaborados</i>
	64

1. INTRODUCCIÓN:

En este presente documento se presenta una Programación Didáctica Anual estructurada en dos partes: la Programación General Anual y la planificación detallada de 15 unidades didácticas, dirigidas para los alumnos del tercer curso de Educación Infantil (5-6 años).

Con esta programación se busca dar una visión integral del proceso de enseñanza-aprendizaje y la metodología que se aplicará en un centro escolar ficticio llamado el Colegio El Bosque Verde. Esta programación tiene un enfoque innovador y activo, además de ser un recurso flexible que permite adaptarse a las necesidades y características del alumnado.

Este proyecto surge de mi interés por integrar la Educación Infantil con las culturas antiguas, utilizando el fomento de la lectura y la literatura como elemento central. En particular, me centro en la mitología, tanto de la tradición griega que es más conocida por los niños, como de otras culturas internacionales, como la nórdica, la escocesa y la egipcia con el objetivo de fomentar el gusto por la lectura, la comprensión y el conocimiento de otras culturas.

La mitología tiene una gran riqueza simbólica y narrativa. Ofrece una oportunidad única para estimular la imaginación y la creatividad de los niños, ya que es un tema que siempre gusta mucho y que aborda temas de gran relevancia en cada una de sus historias.

La programación se estructura alrededor de los relatos mitológicos, los cuales se presentan a través de cuentos ilustrados. No solo se busca atraer la motivación de los alumnos con un tema de interés sino también despertar su curiosidad por querer aprender sobre diferentes culturas y tradiciones.

A través de cada uno de los relatos, los niños pueden conectarse con los personajes que enfrentan retos, muestran virtudes y defectos, y viven en mundos tanto fantásticos como cercanos a la realidad, lo que les permite sentirse identificados con ellos y reflexionar sobre lo que ocurre en su entorno cercano.

Además de fomentar la lectura, también se transmiten valores, ayudando a los niños a reconocer y gestionar sus emociones a través de las experiencias de los personajes de los mitos. La programación también trata de trasladar la importancia por la educación medioambiental, lo cual favorece al respeto por la naturaleza desde sus primeras etapas educativas.

A lo largo de las 15 unidades didácticas, se tratan temas que permiten relacionar los contenidos del currículo con las enseñanzas que los mitos. Estos temas abarcan áreas como la historia, las ciencias naturales, las matemáticas, las artes y la lengua, entre otros. Promoviendo un aprendizaje que conecta distintos saberes a través de actividades lúdicas, proyectos colaborativos y trabajos creativos.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

2.1 Fundamentación teórica:

La educación infantil en España ha evolucionado significativamente. Se han llevado aquellas teorías más clásicas a nuevas adaptaciones para que se integren mejor en las aulas actuales. Sin embargo, los principios del **constructivismo**, basados en Piaget y Vygotsky, siguen siendo imprescindibles modelos que seguir.

Autores como **César Bona** (2015) resaltan la importancia de un modelo educativo que se centre en el alumno, y se busque que el niño sea protagonista de su aprendizaje, se fomente su creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía.

Este enfoque trata de construir la mayor interacción posible con el medio que les rodea, lo que se conecta directamente con la teoría de Piaget sobre el **aprendizaje activo** y con la **ZDP** de Vygotsky, que destacan siempre la importancia de la interacción social para tener un buen aprendizaje.

Por otro lado, la **educación inclusiva** es un eje muy importante en la educación hoy en día. En este ámbito, autores como **José María Esteve** (2010) y **Juan Carlos Tedesco** (2004) defienden un modelo pedagógico que adapta su

enseñanza a las necesidades de todos los alumnos. Este enfoque no solo se refiere a la integración de niños con discapacidades, sino también a la transformación del currículo para permitir que todos los alumnos puedan participar en igualdad de condiciones.

A lo largo de la historia de la pedagogía, cabe destacar a **María Montessori**, que revolucionó la enseñanza, sobre todo en la etapa de educación infantil. Su metodología se basa principalmente en el respeto al ritmo individual de cada niño. Además, consideraba que los niños aprenden mejor cuando exploran, experimentan y toman decisiones por sí solos, utilizando materiales, juegos y actividades que estimulen su curiosidad por el aprendizaje.

En cuanto al **juego** como metodología educativa, autores como **María Acaso** (2008) y **Jordi Collet** (2014) insisten en que el juego es una herramienta muy importante para el desarrollo integral de los niños. El juego permite a los niños experimentar situaciones nuevas, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y expandir su creatividad. Para que finalmente los niños interioricen conceptos más complejos de forma divertida y significativa.

Por último, los **cuentos y las narrativas** son una parte fundamental en la educación infantil, ya que están presentes tanto en el colegio, como en casa. **Margarita Gómez** (2010) y **Antonio Rodríguez** (2015) resaltan la importancia de los cuentos como una herramienta pedagógica que sirve para ayudar a desarrollar el lenguaje, la comprensión lectora y la expresión emocional.

No obstante, **los cuentos** también sirven para trabajar los valores, ofreciendo a los niños ejemplos de cómo afrontar situaciones, desafíos y cómo aprender a tomar decisiones. En ellos juntamos las historias tradicionales con las vivencias modernas, haciendo que los niños se sientan identificados y curiosos por aprender.

2.2 Fundamentación normativa:

Esta programación sigue la normativa vigente que regula la educación infantil en España y en la Comunidad de Madrid. La base principal es la **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE)**, que fija los objetivos, competencias y

derechos en todas las etapas educativas. También, el **Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero**, que especifica los contenidos, competencias y criterios de evaluación en todo el territorio nacional.

A nivel autonómico, la programación se adapta al **Decreto 36/2022, de 8 de junio**. Este decreto regula los contenidos y competencias de la etapa, además de la organización del **periodo lectivo**, las **asignaturas** y las pautas para la evaluación.

Para la evaluación, se sigue la **Orden 364/2022, de 28 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Universidades y Ciencia de la Comunidad de Madrid. Esta orden establece los métodos y técnicas de evaluación basados en la observación y el seguimiento del desarrollo de los estudiantes.

La **Ley 5/2022, de 21 de abril**, de derechos y garantías de la infancia y la adolescencia en la Comunidad de Madrid, también tiene un impacto relevante en esta programación, pues refuerza la protección de los menores, asegurando que todos los aspectos de su educación respeten sus derechos y garanticen su bienestar.

También se incluye en mi programación La **Ley 6/2019, de 27 de marzo**, que se centra en los **alumnos con dificultades de aprendizaje**. Esta ley establece medidas para asegurar una **educación inclusiva** que permita a todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades educativas, acceder a un currículo adaptado a sus capacidades.

Además, me ha parecido útil incluir la **Ley 27/2006, de 18 de julio, de fomento de la lectura en la infancia y la adolescencia**, ya que también establece lineamientos para el fomento de la lectura en todas las etapas educativas y puede respaldar mi programación sobre el uso de cuentos literarios.

Como uno de los planes vigentes del centro es la **convivencia** ha sido adecuado añadir que en la **Comunidad de Madrid** actualmente está vigente el **Decreto 32/2019, de 9 de abril**, donde se concretan los derechos, deberes, normas y

procedimientos para la resolución de conflictos que deben cumplir de los miembros de la comunidad educativa.

Para finalizar, también encontraremos **La Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de la Educación Bilingüe en la Comunidad de Madrid**, promoviendo la enseñanza de una lengua extranjera, principalmente el inglés, desde la educación infantil.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1 Presentación del centro:

El **Colegio El Bosque Verde** es un centro educativo ficticio de carácter concertado y laico, ubicado en el centro de Getafe. Su oferta educativa abarca desde el año de edad hasta cuarto de secundaria, siempre tratando de educar personas creativas y críticas.

La innovación educativa es una de sus prioridades, ya que apuestan por metodologías activas que sitúan al alumnado como protagonistas de su propio aprendizaje y que además sigan unos valores ejemplares para ser buenos ciudadanos del mundo.

El centro tiene dos líneas por curso, con una media de 23 alumnos por clase. Sin embargo, el centro crece cada año y seguirá ampliándose en espacios, en el número de alumnos y profesionales.

Es un Centro **Preferente de alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA)** y para ello disponen del Aula Sonrisas, con el objetivo de darles las oportunidades necesarias a través de recursos específicos, intensivos y especializados.

El horario lectivo del centro es de jornada partida, que va de 9:00 a 12:30 y de 14:30 a 16:30. Asimismo, ofrece la posibilidad de ampliar el horario con numerosas actividades extraescolares después del colegio y durante el comedor.

Las instalaciones incluyen aulas modernas, un gimnasio polivalente, un aula de música, un aula de psicomotricidad, un **aula multisensorial** y un patio dividido en zonas para cada ciclo. El colegio también dispone de un comedor y varias salas de descanso.

El perfil de las familias del centro es de clase media-alta, con un 30% de alumnos becados para materiales y comedor. La mayoría de los estudiantes son de nacionalidad española, aunque también hay un 20% de alumnos internacionales, lo que favorece un entorno multicultural.

El centro sigue un **Proyecto Pedagógico** innovador basado en metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, inteligencias múltiples, cultura de pensamiento o matemáticas manipulativas Singapur, entre otras muchas.

3.3 Equipo docente y directivo:

El centro cuenta con un total de 45 profesionales que conforman esta comunidad educativa. La etapa de Infantil está compuesta por maestras, tutoras, personal del departamento de orientación, auxiliares técnicos educativos, y profesores nativos de inglés. Asimismo, cabe mencionar la labor de coordinación que realizan durante esta etapa para que todos tengan su correcto desarrollo.

La misma organización se presenta en el resto de las etapas correspondientes con Secundaria y Bachillerato. De nuevo, todas ellas presentan personal de coordinación de las etapas, así como responsables de los distintos ciclos.

Asimismo, el centro también cuenta con personal dedicado a la Administración y a los servicios del centro. Además de responsables del mantenimiento, la limpieza, la secretaría y la gestión de las actividades extraescolares ofrecidas por el centro.

Por otro lado, el centro dispone de un equipo directivo formado por una directora general y otra de Primaria e Infantil, que además de su papel dentro del centro, imparten clases de física y música durante el día en varios cursos.

La dirección también está conformada por los coordinadores de etapa y jefes de estudios, que se reúnen mensualmente en un consejo escolar, analizar el proceso de las metodologías implementadas en el centro. Por lo tanto, es un centro liderado por gran cantidad de profesionales. Asimismo, el centro presenta rotación «cero» de profesorado, o lo que favorece la continuidad y un distinto desarrollo del proyecto educativo.

Por último, el centro posee el AMPA que se encarga de estrechar la distancia entre el centro y las familias, ayudando al centro en lo que puedan. En este contexto, es indispensable mencionar la plataforma educativa “Educamos”, canal por el que se establece la comunicación entre los docentes del centro y la familia.

3.3 Planes vigentes en el Colegio El Bosque Verde:

1. El **Plan de Bilingüismo** el fomento del aprendizaje de inglés desde infantil, con asignaturas como *Science, Arts y Music* en inglés. Se realizan actividades y proyectos bilingües que dirige el equipo de docentes nativos.
2. El **Plan de Lectura** trata de promover el hábito mediante actividades de lectura diaria y un Club de Lectura. Se organizan también eventos relacionados con la literatura como el Día del Libro, o entre otros.
3. El **Plan de Convivencia** promueve un ambiente respetuoso e inclusivo. Se realizan talleres sobre valores, respeto y empatía, con las convivencias donde se reúnen alumnos de distintas edades.
4. El **Plan de Escritura** se centra en desarrollar la expresión escrita con concursos de redacción y creación de poemas.
5. El **Plan de Emociones** ayuda a los alumnos a gestionar sus emociones a través de actividades de mindfulness, yoga, inteligencia emocional y talleres de autoconocimiento. Se promueve el bienestar emocional de los estudiantes.

3.4 Características del alumnado:

El grupo de alumnos al que va dirigida esta programación educativa está compuesto por 23 niños y niñas de 5 años, en pleno desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras. Es una clase que presenta gran curiosidad por el entorno que les rodea y una gran capacidad de

aprendizaje a través de la exploración, el juego y la interacción con sus compañeros. Además, la mayoría de la clase tiene un alto nivel de autonomía en las rutinas diarias.

En términos generales la clase se caracteriza por una gran heterogeneidad en cuanto a ritmos y estilos de aprendizaje, lo que hace plantear estrategias metodológicas variadas y adaptadas a las necesidades de los alumnos, ya que contamos con un alumno de otro país, y dos alumnas que han llegado nuevas desde otro colegio que tienen un bajo nivel de lectoescritura, por otro lado, o también encontramos a ciertos alumnos algo más tímidos que suelen quedarse atrás en actividades que requieren comunicación.

Dentro del grupo, se encuentra un alumno con **Trastorno del Espectro Autista (TEA) de carácter leve**. Este alumno destaca por su alta capacidad intelectual, especialmente en el ámbito de la lectoescritura, pues es capaz de leer con fluidez pequeños párrafos, lo que lo sitúa por delante de la media del grupo en esta área. Sin embargo, en ciertos momentos presenta cambios de humor ocasionales que le generan malestar y requiere mucho de la atención adulta para ayudarle a gestionar estas situaciones.

Además, presenta grandes mejorías en la motricidad fina, especialmente en la escritura, y el recortar con tijeras. Para favorecer su desarrollo se han implementado estrategias y materiales específicos como el uso de actividades manipulativas y ejercicios de grafo motricidad adaptados a su ritmo.

Finalmente, a nivel social el grupo tiene muy buena sintonía y actúan muy positivamente entre unos y otros. Tienen grandes habilidades de comunicación y resolución de conflictos para la edad temprana que tienen gracias a que en el aula hay un clima basado en el respeto, la cooperación, la inclusión, la ayuda y la amistad como grupo para así reforzar su sentido de pertenencia dentro de él.

4. OBJETIVOS:

4.1 Objetivos de etapa:

La Educación Infantil es una **etapa clave** en el aprendizaje de los niños, ya que en ella se sientan las bases de su desarrollo. A través de las experiencias se promueve el conocimiento de sí mismos y del entorno, desarrollando su autonomía, la socialización y la adquisición de habilidades comunicativas. Así como, la exploración-científica, el aprendizaje de diferentes lenguajes y el pensamiento lógico matemático. Todo ello se realiza desde el respeto y la igualdad para que los niños puedan enfrentar retos futuros con confianza y creatividad.

Objetivos de la etapa

La Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños las capacidades que les permitan:

- 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.

4.2 Objetivos Didácticos de mi programación:

Con estos objetivos creados para mi programación se busca desarrollar el aprendizaje integral del alumnado mediante la exploración del entorno, el fomento de la creatividad, la cooperación y el uso de la tecnología. Se promueve el aprendizaje significativo y siempre adaptando las necesidades para potenciar en mayor o menor medida las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de nuestro alumnado.

1. Despertar la curiosidad por la naturaleza y las culturas a través de historias y juegos.

2. Introducir conceptos lógico-matemáticos en situaciones cotidianas y de exploración natural.
3. Desarrollar habilidades motrices mediante juegos, danzas o actividades físicas inspiradas en las tradiciones culturales.
4. Ampliar su vocabulario tanto en inglés como en castellano, relacionando temas tratados, y mejorando su producción oral y escrita.
5. Fomentar la creatividad y expresión artística a través del arte y la música.
6. Promover el trabajo en equipo y la cooperación, así como el respeto por los demás en las actividades grupales.
7. Favorecer al desarrollo de la competencia digital mediante el uso de recursos tecnológicos en el aula.
8. Potenciar la capacidad de resolver problemas de manera lógica y creativa.
9. Fomentar el respeto por el medio ambiente y la naturaleza mediante actividades que involucren su exploración y observación.
10. Desarrollar la compresión y la expresión emocional de cada alumno, permitiendo que reconozcan y gestionen sus emociones en diversas situaciones.

5. COMPETENCIAS:

5.1 Competencias clave y cómo se trabajarán:

- A) **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL):** Trabajaremos esta competencia mediante las lecturas de cuentos, pequeñas asambleas, creación conjunta de historias y poesías, fomentando el uso del lenguaje, la comprensión y la expresión tanto oral como escrita.
- B) **Competencia plurilingüe (CPL):** fomentaremos el aprendizaje de nuevo vocabulario de inglés relacionado con los contenidos de los cuentos, haciendo juegos y actividades de traducción compaginando el castellano y el inglés.
- C) **Competencia Matemática y competencia en ciencia digital Y tecnológica (CMCCT):** Aplicaremos conceptos matemáticos relacionados con el entorno cotidiano que los alumnos pueden observar en su día a día, como secuencias, simetrías, sumas y restas aplicadas en juegos y actividades relacionadas con los cuentos vistos.

- D) **Competencia Digital (CD):** Usaremos distintos recursos digitales en el aula, por ejemplo, para crear presentaciones sobre las historias, hacer juegos en la pizarra, investigar sobre videos e imágenes, y realizar actividades educativas interactivas con aplicaciones preparadas para ello y tablets.
- E) **Competencia personal, social, y de aprender a aprender (CPSSA):** Promoveremos la cooperación en actividades grupales, la expresión de las emociones, y la reflexión de nuestros propios aprendizajes durante las asambleas y juegos durante la duración del proyecto. Además, también se promueve mucho el aprendizaje autónomo, sobre todo en la búsqueda de elementos naturales como hojas, piedras... donde los niños nos podrán explicar qué consideran ellos que son esas cosas.
- F) **Competencia ciudadana (CC):** Buscaremos la participación activa de todos los alumnos durante las actividades grupales. Aprenderán a respetar a los demás, así como el cuidado del medio ambiente. Además, se fomentará un clima de aula positivo e inclusivo, donde todas las emociones son válidas, promoviendo la empatía y el sentido de la amistad.
- G) **Competencia creativa (CR):** Estimularemos la creatividad con la creación de materiales artísticos con distintas técnicas donde los niños podrán soltarse y realizar libremente sus ideas, también mostrarán su creatividad creando movimientos y música, favoreciendo a la expresión personal y la originalidad.
- H) **Competencia cultural (CU):** Aprenderemos sobre culturas nuevas y tradiciones con las lecturas de los cuentos. Tendrán la oportunidad de entender los valores, las creencias, e historia de diferentes lugares del mundo y para llevarlos a reflexionar también sobre el propio entorno cultural que les rodea a ellos.

11. CONTENIDOS:

11.1 Temporización:

Proyecto	Unidades didácticas	Temporización
Mitología griega	1. "El Gran Viaje al Olimpo"	2 ^a y 3 ^a semanas de septiembre (5 sesiones)
	2. "Hera, la Reina del Olimpo: La Familia y el Amor en escena"	4 ^a y 5 ^a semanas de septiembre (6 sesiones)
	3. "Apolo y la Luz del Sol: El Poder de la Música y las matemáticas"	1 ^a y 2 ^a semanas de octubre (4 sesiones)
	4. "Atenea y el Reto de la Sabiduría: Resolver Misterios en otras lenguas"	3 ^a y 4 ^a semanas de octubre (5 sesiones)
	5. "Perseo y la Medusa: Enfrentando Nuestros Miedos"	1 ^a y 2 ^a semanas de noviembre (6 sesiones)
	6. "Hércules y el Viaje Infinito: La Aventura de Regresar a Casa"	3 ^a y 4 ^a semanas de noviembre (7 sesiones)
Mitología Escocesa y Nórdica	7. "El Lago Ness: Misterios de la Naturaleza"	1 ^o y 2 ^a semanas de diciembre (5 sesiones)
	8. "La Llamada del Bagpiper: Música y Danza"	4 ^a y 2 ^a semanas de diciembre y enero (6 sesiones)
	9. "Thor Dios del trueno: La Fuerza y el Coraje"	3 ^a y 4 ^a semanas de enero (4 sesiones)
	10. "Loki, el Dios del Engaño: Resolver Misterios y Conflictos"	1 ^a , 2 ^a y 3 ^a semanas de febrero (6 sesiones)
	11. "Valkirias y la Protección de los elementos naturales"	4 ^a , 1 ^a y 2 ^a semanas de febrero y marzo (7 sesiones)

Mitología Egipcia	12. "Ra, el Dios del Sol: Viaje a la Luz"	3º hasta 1º semanas de marzo y abril (6 sesiones)
	13. "Osiris y el Viaje al Más Allá"	2ª hasta 1ª semanas de abril y mayo (7 sesiones)
	14. "Thoth, el Sabio: El Señor de las Palabras"	2ª, 3ª y 4ª semanas de mayo (4 sesiones)
	15. "El Orden del Universo: Aprendiendo de la Mitología"	1ª y 2º semanas de junio (5 sesiones)
	Producto final del proyecto	2ª semana de junio (1 sesión)

11.2 CRITERIOS DE TEMPORIZACIÓN:

La distribución que he planteado en cada unidad didáctica ha sido teniendo en cuenta el tiempo necesario para abordar los contenidos de cada una de ellas sin saturar a los alumnos. Cada unidad cuenta con 4 o 7 sesiones dependiendo de la cantidad de contenidos y actividades que queramos hacer, asegurando una progresión adecuada en el aprendizaje.

Las sesiones se han organizado para que se puedan hacer durante semanas completas, dejando algunos espacios para que los alumnos puedan asimilar los aprendizajes y también utilicen la memoria. Además, la planificación está organizada según el calendario escolar, con el objetivo de mantener un ritmo constante y equilibrado.

La secuencia de las unidades sigue un orden progresivo, dividida en 3 temáticas de cuentos mitológicos, en donde se combinan las explicaciones, las actividades, las dinámicas grupales y los juegos.

Finalmente, se ha reservado una sesión específica al final de curso para la presentación del producto final, para permitir que los alumnos recopilen toda la información que han ido aprendiendo a lo largo del proyecto.

11.3 UNIDADES DIDÁCTICAS:

N.º UD 1	"El Gran Viaje al Olimpo"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 5 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 8 al 16 de septiembre 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir a los niños en el mundo de la mitología griega. • Fomentar su curiosidad por las historias mitológicas a través de la lectura y el juego. 	
Objetivos de etapa	B, e, f, g	
Objetivos de programación	1, 4, 5, 6, 10	
Competencias clave	CCL, CPSAA, CCI, CCR y CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 1,4	Área 2: 2,3	Área 3: 1,2,4,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • La mitología griega y su importancia cultural • Los dioses del olimpo y sus funciones. • Valores universales de cada uno. • Estructura de un mito: instrucción, conflicto y resolución del problema. • Vocabulario del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura comprensiva textos escritos. • Trabajo en equipo. (Creación de relatos mitológicos) • Ilustración artística de escenas o personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración con sus iguales para completar tareas de manera cooperativa. • Respeto e interés por las diferentes culturas. • Actitud creativa en la invención de textos mitológicos propios.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.4, 2.3, 4.1, 4.2, 4.5	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en las actividades • Comprensión de los conceptos básicos • Trabajo en equipo • Expresión artística • Actitudes y valores 	Observación (30%)
Área 2: 2.1, 2.3, 2.6, 3.1		Producciones artísticas y orales (30%)
Área 3: 1.2, 2.1, 3.3, 5.3, 5.5		Carpeta (Porfolio) (40%)

N.º UD 2	<i>"Hera, la Reina del Olimpo: La Familia y el Amor en escena"</i>	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 6 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 22 de septiembre al 1 de octubre 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de valores • Desarrollar la creatividad a través de la dramatización y las artes escénicas • Potenciar el pensamiento crítico y la resolución de conflictos mediante juegos y debates • Desarrollar habilidades para identificar, expresar y comprender emociones propias y ajenas. 	
Objetivos de etapa	A, b,e,f,g,j	
Objetivos de programación	1,2,3,4,6,10	
Competencias clave	CCL, CPSAA, CCI, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 1,2,4	Área 2: 1	Área 3:1,2,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Los valores universales. • La expresión de emociones a través del cuerpo. • El movimiento y la coordinación en el espacio. • Los roles en la mitología griega. • Apreciación de la literatura a través de la mitología. • Simetría y equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral. • Coordinación de movimientos en el espacio. • Trabajo en equipo para crear escenas teatrales en donde se cuentan leyendas o poemas. • Desarrollo de habilidades de expresión corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de respeto y escucha activa hacia los demás. • Colaboración en la resolución de conflictos. • Valoración del trabajo personal y el trabajo en equipo dentro de los juegos y actividades de teatro.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.2,1.4,2.1,2.3,4.2,4.4,4.5	<ul style="list-style-type: none"> • Compresión de valores • Creatividad escénica • Habilidades expresivas • Trabajo en equipos. 	Observación (30%)
Área 2: 1.1,1.3,1.4,1.6		Rúbrica de niveles (30%)
Área 3: 1.1,2.2,5.3,5.4,5.6		Evaluación entre compañeros (40%)

N.º UD 3	<i>“Apolo y la Luz del Sol: El Poder de la Música y las matemáticas”</i>	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 4 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 6 al 17 de octubre 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a identificar y aplicar patrones rítmicos en la música • Fomentar la coordinación motriz utilizando la música como medio de expresión oral • Desarrollar habilidades de resolver problemas matemáticos mediante la creación de ritmos • Medir el tiempo en actividades musicales a través de las unidades como minutos y segundos 	
Objetivos de etapa	C, e,g,i	
Objetivos de programación	2,3,5,6	
Competencias clave	CCL, CMCCT, CD, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1:1,4	Área 2:1,2	Área 3:2,3,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • El concepto del ritmo en la música a través de canciones y series matemáticas • Relación entre la música y las emociones para aprender expresarnos. • Unidades del tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos al ritmo de la música. • Creación de composiciones musicales propias. (ritmos y secuencias) • Participación en actividades grupales y juegos. • Desplazamientos y expresión emocional a través de la música. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de respeto por los gustos musicales de los demás • Colaboración en la creación de composiciones grupales • Resolución de dificultades rítmicas y matemáticas a través de retos
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.2,1.3,1.4,4.1,4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Compresión del ritmo y patrones musicales • Coordinación motriz • Resolución de conflictos • Participación activa • Trabajo en equipo 	Observación (30%)
Área 2:1.3,1.5,1.6,2.1,2.4,2.6	<ul style="list-style-type: none"> • Compresión del ritmo y patrones musicales • Coordinación motriz • Resolución de conflictos • Participación activa • Trabajo en equipo 	Rúbrica de niveles (30%)
Área 3: 2.1,2.2,3.2,3.5,3.6		Composiciones musicales (40%)

N.º UD 4	“Atenea y el Reto de la Sabiduría: Resolver Misterios en otras lenguas”	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 5 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 20 al 31 de octubre 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la escritura para resolver enigmas a través de juegos. • Desarrollar habilidades matemáticas como contar, ordenar secuencias y reconocer patrones. • Estimular el pensamiento lógico y el trabajo en equipo para conseguir objetivos comunes. • Estimular la compresión lectora de textos a través de juegos y dinámicas sobre la historia de Atenea. 	
Objetivos de etapa	B, f, g,i	
Objetivos de programación	2,4,6,8	
Competencias clave	CCL, CP, CMCCT, CPSAA, CU	
Competencias específicas		
Área 1:1,4	Área 2:1,2	Área 3:1,2,3,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar eventos y resolver pequeños acertijos. • Contar, ordenar, sumar y restar elementos de la historia. • Vocabulario en inglés sobre conceptos mitológicos. • Escritura de pequeños textos y palabras escritas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión, escritura y dibujo como respuesta a los enigmas planteados. • Creación de historias en grupo. • Secuencias de acciones para llegar a un objetivo. • Comprensión lectora básica de palabras en inglés para resolver actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración y trabajo en equipo para resolver de manera conjunta. • Valorar y respetar las ideas de los demás. • Actitud positiva ante los retos. • Escucha activa para la resolución de enigmas
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.2,1.3,1.4,4.2,4.5	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de retos • Desarrollo de habilidades matemáticas • Comprensión de vocabulario en inglés • Escritura y expresión en inglés • Trabajo en equipo • Participación 	Observación (30%)
Área 2: 1.2,1.5,2.1,2.3,2.4,2.6		Rúbrica de niveles para el trabajo en equipo (30%)
Área 3: 1.2,2.3,3.1,3.8,5.4		Revisión de escritura y expresión oral (40%)

N.º UD 5	"Perseo y la Medusa: Enfrentando Nuestros Miedos"	
N.º Sesiones	• 6 sesiones	
Fecha	• Del 3 al 14 de noviembre	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Gestión de emociones y miedos a través de la historia Conocimiento de emociones y control de estos Promover la toma de decisiones Resolución de conflictos Desarrollo de expresiones artística a través de sus propias emociones Habilidades de expresión oral y escrito 	
Objetivos de etapa	A, b, d, e, f, g, h, i	
Objetivos de programación	4,5,7,10	
Competencias clave	CCL, CP, CD, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1:1,2	Área 2: 1,2	Área 3: 1,3,4,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y reflexionar sobre las emociones humanas. Identificar situaciones de la historia con experiencias vividas. Aprendizaje de vocabulario en inglés sobre el tema. Elaboración de representaciones artísticas 	<ul style="list-style-type: none"> Reflexionar sobre como solventar conflictos. Crear textos y diálogos a través de la lectura. Escritura de palabras y frases en inglés. Actividades con recursos digitales. Actividades grupales para crear escenas y dibujos contando la historia de otra manera. 	<ul style="list-style-type: none"> Colaboración y trabajo en equipo para expresar idea y crear historias. Desarrollar una actitud positiva a la hora de gestionar emociones y miedos. Escucha activa y reflexión sobre cómo solucionar conflictos Respeto de las ideas de los demás.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.3,1.4,2.2,2.3	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de identificación y gestión de emociones Participación activa Comprensión y uso del vocabulario en inglés Desarrollo de expresión oral, escrita y artística 	Observación (30%)
Área 2: 1.3,1.5,1.6,2.1,2.4,2.6		Rúbrica para evaluar la expresión oral y escrita (30%)
Área 3: 2.1,2.2,3.2,3.5,3.6		Autoevaluación (40%)

N.º UD 6	"Hércules y el Viaje Infinito: La Aventura de Regresar a Casa"	
N.º Sesiones	• 7 sesiones	
Fecha	• Del 17 al 28 de noviembre	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades psicomotoras a través de actividades físicas con la historia de Hércules. Comprender textos narrativos y expresar ideas oral y escrita. Fomentar la creatividad y la imaginación en los juegos. Desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa en actividades cooperativas y de movimiento. 	
Objetivos de etapa	A, b, e, f, g, i	
Objetivos de programación	1,3,4,6,10	
Competencias clave	CCL, CP, CD, CPSCAA, CI, CR	
Competencias específicas		
Área 1: 1,4	Área 2: 1,2	Área 3: 3
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión de pruebas físicas. Trabajo en equipo y superación de obstáculos. Comprensión lectora de textos. Conceptos básicos de psicomotricidad, coordinación, equilibrio, ritmo... 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar pruebas psicomotoras que incluyan correr, saltar arrastrarse... Actividades de lectoescritura como comics Lectura y análisis de fragmentos de la historia de Hércules. Actividades de resolución de retos a través de juegos a modos cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> Actitud positiva ante el esfuerzo físico y la superación de pruebas. Valoración del trabajo en equipo. Desarrollo de la paciencia en las actividades físicas. Participación y creatividad en las actividades de lectura y escritura. Respeto por las ideas de los demás.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.3,1.4,4.1,4.4,4.5	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de realizar actividades psicomotoras. Participación en todo tipo de actividades. Creatividad en la escritura y en la creación de dibujos Trabajo en equipo. 	Observación (30%)
Área 2: 1.1,1.4,1.4,1.6,2.1,2.3,2.6		Rúbricas de lectura y de creatividad (40%)
Área 3: 3.1,3.4, 3.6,3.8		Participación (30%)

N.º UD 7	"El Lago Ness: Misterios de la Naturaleza"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 5 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 8 al 12 de diciembre 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Despertar la curiosidad por la naturaleza a través de historias y juegos. • Aprender sobre los animales y la importancia de cuidar el medio ambiente. • Crear obras de arte con pintura y dibujos inspirados en el Lago Ness. • Desarrollar habilidades motrices mediante juegos. • Escribir y leer vocabulario en inglés sobre el tema • Crear sonidos y música inspirada en el lugar de origen del Lago Ness. • Conocer una cultura diferente. • Trabajar en equipo para resolver actividades. • Lectura comprensiva de fragmentos del cuento. • Desarrollo de la escritura y la lectura. 	
Objetivos de etapa	A, b, c, g, h, i	
Objetivos de programación	1,3,4,5,7,9,10	
Competencias clave	CCL, CP, CMCCT, CPSAA, CD, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 1,4	Área 2: 1,2,3	Área 3: 1,3,4,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer conceptos básicos de los animales y el medio ambiente. • Introducir nociones sobre el cuidado del medio ambiente y los animales. • Vocabulario básico de inglés. • Representar artística y musicalmente representaciones de diferentes culturas. • Compresión lectora de palabras y frases relacionadas con el cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación del entorno natural. • Creación de pinturas y dibujos. • Realización de actividades físicas y juegos relacionados con la naturaleza y con los conceptos de la unidad. • Reconocimiento, lectura y escritura en inglés sobre el tema. • Utilización de instrumentos o el propio cuerpo para hacer composiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar curiosidad y admiración por la naturaleza y los animales. • Actitud participativa en el aprendizaje y comprensión de conceptos nuevos. • Fomentar el respeto por el medio ambiente y los animales durante la observación y la exploración. • Cooperación y trabajo en equipo. • Mostrar interés y respeto por otras culturas.

	<ul style="list-style-type: none"> Participación de actividades en grupo. 	
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.2,1.4,4.1,4.2,4.4,4.5	<ul style="list-style-type: none"> Participación Creatividad en las actividades artísticas y musicales Uso adecuado del vocabulario en castellano y en inglés 	Observación (30%)
Área 2: 1.3,1.6, 2.1,2.4 ,3.1,3.2,3.3	<ul style="list-style-type: none"> Desempeño en las actividades físicas Colaboración en el trabajo en equipo Compresión lectora, oral y escrita Iniciativa y autonomía 	Rúbricas de autoevaluación y control de aprendizaje de contenidos (30%)
Área 3: 1.2,2.3,3.4,3.8,4.1,4.4,5.3,5.6		Evaluación (40%)

N.º UD 8	"La Llamada del Bagpiper: Música y Danza"	
N.º Sesiones	• 6 sesiones	
Fecha	• Del 15 de diciembre al 2 de enero	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la curiosidad por la música y la danza. Explorar el ritmo, el sonido y el movimiento a través de juegos. Desarrollar nociones básicas de matemáticas como el conteo, patrones y formas geométricas. Desarrollar la motricidad mediante la danza, el dibujo y la construcción de instrumentos. Ampliar vocabulario en inglés. Promover el trabajo en equipo. Desarrollar la escucha activa y la atención a través de cuentos. Respetar y apreciar tradiciones de otros países 	
Objetivos de etapa	A,b,c, e,f,h,i	
Objetivos de programación	1,2,3,5,9	
Competencias clave	CL, CP, CMCCT, CPSAA, CI, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 1,2,4	Área 2: 1,2,3	Área 3: :2,3,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> Características de la danza y la música de otras culturas. Ritmos básicos y patrones. Figuras geométricas Vocabulario en inglés relacionado con el tema Cuentos y relatos musicales como herramienta para desarrollar la escucha. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración y reproducción de ritmos con el cuerpo y pequeños instrumentos. Construcción de instrumentos. Realización de coreografías. Identificación, lectura y escritura de palabras clave del tema. Escucha y comprensión de cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Curiosidad y disfrute por aprender cosas de otras culturas. Colaboración y cooperación de actividades en grupo. Atención e interés por la escucha de música y relatos. Actitud creativa en la interpretación musical y el movimiento.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.3,1.4,2.3,4.1,4.4,4.5	<ul style="list-style-type: none"> . Participación Identificación de ritmo e instrumentos. Comprensión y uso del vocabulario en castellano y en inglés. Creatividad musical y corporal. Trabajo en equipo 	Observación (30%)
Área 2: 1.3,1.4, 2.1,2.6,3.1,3.3		Rúbrica sobre la ejecución musical y caporal. (40%)
Área 3: 2.2, 3.4,3.6,4.4,5.2,5.5		Evaluación sobre las actividades escritas y participación (30%)

N.º UD 9	"Thor Dios del trueno: La Fuerza y el Coraje"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 4 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 12 al 23 de enero 	
Objetivos	Descubrir la mitología nórdica y su simbolismo	
Objetivos de etapa	A, b, c, d, f, g, i	
Objetivos de programación	1,3,4,5,6,7,9	
Competencias clave	CL, CP, CMCCT, CD, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 1,3,4	Área 2: 1,2	Área 3: 1,3,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Características principales de la mitología nórdica. • El simbolismo de los elementos mitológicos vikingos. • Experimentar con materiales naturales. • Desarrollo de la conciencia lógico- matemática. • Aplicar los ritmos vikingos a una coreografía grupal con instrumentos. • Investigación con elementos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar, escenografía y dramatizar el cuento de Thor y su martillo. • Realizar juegos de exploración con elementos de la naturaleza. • Experimentar con la electricidad estática. • Construir y dibujar con materiales reciclados. • Representar los elementos naturales a través de ritmos y movimiento. • Utilizar la tecnología para buscar información y videos sobre los fenómenos naturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad e interés por los cuentos nórdicos. • Disfrute y respeto durante el trabajo cooperativo. • Explorar y experimentar los sonidos y los elementos naturales. • Confianza en sí mismos a la hora de representar y moverse • Expresión libre a través del arte, la muisca y el movimiento.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.4,3.2,4.1,4.4,4,5	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulación y exploración de elementos naturales. • Coordinación motriz en la danza. • Creatividad en la construcción de símbolos y elementos vikingos. • Respetar el turno y la participación en el trabajo en grupo 	Observación (30%)
Área 2: 1.2, 1.4,1.6, 2.1,2.4.2.6		Rúbrica sobre la exposición oral y creaciones plásticas (40%)
Área 3: 1.2,1.4,3.3,3.6,5.2,5,4,5.6		Evaluación sobre el movimiento corporal (30%)

N.º UD 10	"Loki, el Dios del Engaño: Resolver Misterios y Conflictos"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 6 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 2 al 20 de febrero 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de resolver problemas y misterio mediante el pensamiento lógico. • Fomentar el pensamiento crítico ante las injusticias. • Introducir conceptos de ciencia a través de experimentos sencillos. • Desarrollar la competencia digital a través de juegos interactivos y grupales. • Mejorar la expresión oral y escrita a través de cuentos. • Ampliar el vocabulario de inglés relacionado con emociones. 	
Objetivos de etapa	A, b, d, e, g, h, i	
Objetivos de programación	2,4,5,6,10	
Competencias clave	CL, CP, CMCCT, CD, CI, CR	
Competencias específicas		
Área 1: 2,3,4	Área 2: 1,2	Área 3: 2,3,4
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Diferencias entre la verdad y la mentira a través de juegos. • Desarrollo de Patrones y secuencias simples. • Experimentación con materiales de ciencia. • Escritura, lectura y respuesta de mensajes. • Ampliación del vocabulario en inglés 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver acertijos, puzzles y crucigramas grupales. • Experimentar con ilusiones ópticas y juegos de percepción. • Escuchar y reflexionar sobre las cosas que están bien o mal. • Dramatización de historias donde los niños resuelven de manera creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad e interés por querer solucionar problemas. • Desarrollo de la paciencia y la persistencia a la hora de resolver conflictos. • Trabajo en equipo. • Expresión de emociones y control de la frustración. • Actitud crítica
Criterios de evaluación		
Área 1: 2.2,2.3,3.2,4.1,4.2,4.5	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 2: 1.3,1.4,1.5,2.1,2.4,2.6	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en la resolución de problemas • Comprender y utilizar el vocabulario en inglés • Capacidad de descifrar y crear mensajes • Expresión oral y escrita • Trabajo en equipo 	Observación (30%) Rúbrica sobre Participación y colaboración en grupo (30%)
Área 3: 2.2,3.6,3.8,4.1,4.4		Evaluación de juegos digitales y resolución de problemas (40%)

N.º UD 11	"Valkirias y la Protección de los elementos naturales"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 7 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 23 de febrero al 9 de marzo 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el respeto por la naturaleza a través de juegos. • Desarrollar habilidades artísticas. • Explorar mediante el juego simbólico el concepto de protección de los animales, las plantas, y el entorno • Estimular la comunicación oral contando experiencias propias. • Realizar actividades sensoriales que fomenten su curiosidad. 	
Objetivos de etapa	A, b, c, e, i	
Objetivos de programación	1,2,4,5,6,9	
Competencias generales	CL, CP, CPSAA, CI, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 1,4	Área 2: 1,2,3	Área 3: 3,4,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Instrucción al mundo de las valkirias y que son. • Los cuatro elementos naturales y su importancia para la vida. • Conectar las historias de las valkirias a situaciones cotidianas. • Experimentar con sonidos naturales y la creación de nuevos ritmos. • Simetría de los elementos de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de materiales relacionados con la historia. • Usar instrumentos musicales para imitar sonidos de la naturaleza. • Fomentar la motricidad cuentos motores. • Asociación de palabras en inglés con imágenes • Aprender a sumar y restar con materiales naturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutar de los juegos matemáticos y trabajar en equipo. • Creación de palabras y frases sencillas. • Querer experimentar con la música. • Participación en los juegos de movimiento. • Interés por aprender vocabulario nuevo
Criterios de evaluación		Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.3,1.4,4.1,4.3,4.4,4.5		Observación (30%)
Área 2: 1.2,1.6,2.1,2.4,2.6, 3.1,3.3		Rúbrica sobre el movimiento psicomotriz (30%)
Área 3: 3.1,3.7,4.2,4.4,5.1,5.3,5.5		Evaluación representación artísticas y actividades matemáticas (40%)

N.º UD 12	"Ra, el Dios del Sol: Viaje a la Luz"	
N.º Sesiones	• 6 sesiones	
Fecha	• Del 23 de marzo al 6 de abril	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir la mitología egipcia • Fomentar la curiosidad y el interés por la historia a través del juego • Explorar la luz y la oscuridad con materiales y experimentos sensoriales • Estimular la creatividad a través de la expresión plástica • Potenciar la comunicación oral mediante la narración de historias • Desarrollar habilidades matemáticas con simbologías egipcias • Aprender sobre el día y la noche 	
Objetivos de etapa	A, b, c, e, f, g, h, i	
Objetivos de programación	1.,4,5,6,9	
Competencias generales	CL, CP, CMCCT, CPSAA, CCU, CR	
Competencias específicas		
Área 1:1,2,4	Área 2: 2,3	Área 3: 1,4,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la mitología egipcia. • Importancia del sol y la luna en la tierra. • Colores cálidos y fríos. • Simbología del sol en diferentes culturas. • Comics de lectoescritura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de amuletos con arcilla para trabajar la motricidad fina. • Experimentar con luces. • Representación de la historia con marionetas en grupos. • Aprendizaje de canciones. • Asociación y escritura de palabras de otras culturas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutar de las actividades relacionadas con otras culturas. • Crear y experimentar con materiales distintos. • Participar en las dinámicas de grupo. • Fomentar la curiosidad por nuestro planeta y sus elementos.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.3,2.3,4.1,4.3,4.5	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en actividades de exploración • Crear elaboración de materiales artísticos • Capacidad para expresar ideas y emociones a través de marionetas • Respeto y cooperación en actividades grupales 	Observación (30%)
Área 2: 2.2,2.4,2.6,3.1,3.2,3.3		Rúbrica sobre la evaluación psicomotriz (40%)
Área 3: 1.1,1.3,4.2,4.4,5.2.5.5,		Autoevaluación lo que han aprendido (30%)

N.º UD 13	"Osiris y el Viaje al Más Allá"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> 7 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> Del 13 de abril al 2 de mayo 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Aprender sobre el concepto del más allá y la pérdida desde la mitología Fomentar la expresión de emociones a través de la poesía y la escritura Fomentar la comprensión lectora mediante cuentos y textos Estimular la expresión oral de emociones y vivencias Trabajar la empatía, el respeto y la amistad Importancia de la familia y la convivencia 	
Objetivos de etapa	A, b, c, f, h, i	
Objetivos de programación	1,3,4,5,8,10	
Competencias generales	CL, CMCCT, CPSAA, CCU, CR	
Competencias específicas		
Área 1:2,4	Área 2: 1,2	Área 3: 2,3,4
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> Introducción al mito de Osiris y su relación con el viaje al más allá. Reflexión sobre el ciclo de la vida con elementos naturales. Crear pequeñas historias o poesías con palabras grupalmente. Experimentar con ritmos y sonidos para representar palabras. Leer cuentos sobre el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar actividades de escritura creativa y poesía sobre las emociones. Crear representaciones artísticas con acuarelas y otras técnicas sobre el mito de Osiris. Realizar juegos de roles, expresar su opinión, sobre la amistad y nuestra familia. Hacer juegos en grupo para fomentar las relaciones sociales del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la empatía mediante la expresión de emociones. Desarrollar el sentido de la amistad. Valorar la importancia de cuidar a los demás. Fomentar la expresión escrita de sentimientos. Estimular el uso de la lengua con juegos de roles Fomentar la curiosidad por nuevas palabras.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 2.1,2.2,4.1,4.2,4.3,4.5	<ul style="list-style-type: none"> Participación en las actividades orales y escritas Creatividad en las historias y poesías creadas Cooperación en el trabajo en equipo Capacidad para seguir instrucciones y expresar opiniones 	Observación (30%)
Área 2: 1.1,1.3,1.4,1.6,2.1,2.4,2.6		Rúbricas de evaluación oral y escrita (40%)
Área 3: 2.2,3.2,3.5,3.6,3.8,4.1,4.4		Evaluación de las representaciones artísticas (30%)

N.º UD 14	"Thoth, el Sabio: El Señor de las Palabras"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 4 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 11 al 29 de mayo 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades lingüísticas a través de la expresión oral y escrita • Integrar la lengua oral y escrita en el aprendizaje del mito • Fomentar la creatividad a través de juegos lingüísticos en castellano e inglés • Fomentar la expresión oral y las narraciones mediante presentaciones. 	
Objetivos de etapa	A, b, c, h, i	
Objetivos de programación	1,3,4,5	
Competencias clave	CCL, CMCCT, CPSAA, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 1,4	Área 2: 1,2	Área 3: 1,3,4
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre la importancia del lenguaje en la vida. • Ampliación de vocabulario y búsqueda de palabras nuevas • Secuencias, simetrías, sumas y restas. • Relación entre las palabras y su significado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de cuentos sobre el mito y reflexión grupal. • Crear poesías sobre el poder de las palabras. • Dramatización de mitos. • Juegos lingüísticos para practicar el vocabulario tanto en castellano como en inglés. • Aprendizaje de citas y rimas. • Actividades de dictado de palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la escucha activa mediante actividades de expresión oral. • Desarrollar el respeto por las opiniones de los compañeros. • Estimular la curiosidad por nuevas palabras, su uso y su significado. • Fomentar la confianza para expresarse de manera escrita y oral.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación
Área 1: 1.1,1.4,4.1,4.2,4.3,4.5	<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente en actividades orales y escritas • Creatividad de historias y poesías • Cooperación en actividades grupales • Uso adecuado del vocabulario aprendido. 	Observación (30%)
Área 2: 1.1,1.4,1.5,1.6,2.1,2.5,2.6		Rúbricas de evaluación oral (40%)
Área 3: 1.1, 1.3, 3.2,3.4,3.6,4.1,4.4		Evaluación de las producciones escritas (30%)

N.º UD 15	" El Orden del Universo: Aprendiendo de la mitología"	
N.º Sesiones	<ul style="list-style-type: none"> • 5 sesiones 	
Fecha	<ul style="list-style-type: none"> • Del 1 al 12 de junio 	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilar información de todo lo aprendido en un mural. • Localizar en el mapa donde se encuentran los mitos que hemos leído. • Recordar que instrumentos hemos tocado y las canciones que hemos realizado durante ese periodo • Creación de representaciones artísticas con distintas técnicas, en el aula y en casa. • Relación de los elementos naturales y aquello que hemos aprendido de la tierra. • Creación de nuestro propio mito uniendo conceptos que hemos visto en las unidades anteriores. • Representación de cada mito fomentando la expresión oral. • Recopilar a través de juegos las palabras que han aprendido en inglés. 	
Objetivos de etapa	A, b, d, c, g, h	
Objetivos de programación	1,3,4,5,8,9	
Competencias clave	CCL, CP, CMCCT, CPSAA, CR, CCU	
Competencias específicas		
Área 1: 2,3,4	Área 2: 1,3	Área 3:3,4,5
Contenidos		
S: Conceptuales	SH: Procedimentales	SS: Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Recopilar conocimientos adquiridos. • Identificar y ubicar en el mapa los lugares relacionados con los mitos. • Asociar los distintos elementos naturales con los mitos vistos. • Unir elementos vistos para crear nuestro propio mito con escritura y representaciones artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un mural que recopile la información visual que han aprendido. • Recordar y clasificar los instrumentos y melodías que han trabajado a través de juegos. • Crear representaciones artísticas con diferentes técnicas que involucren a las familias en su creación. • Representar en una exposición oral el mito creado. • A través de juegos practicar las palabras aprendidas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la cooperación en la creación del mural. • Promover la creatividad y la expresión emocional a través de un mito propio. • Estimular el interés por la historia y las culturas. • Fomentar el respeto y la valoración del trabajo artístico de los compañeros. • Reflexionar sobre lo aprendido, valorando el trabajo en equipo, las actividades propias y el proyecto.
Criterios de evaluación	Criterios de calificación	Instrumentos de evaluación

Área 1: 1.1,1.3,2.3,3.1,3.4,4.1,4.3,4.5	<ul style="list-style-type: none"> Participación Aplicar la creatividad para elaborar composiciones artísticas 	Rúbrica de evaluación (30%)
Área 2: 1.1,.1.2, 1.4,1.5,1.6,3.2,3.3	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para expresar ideas de forma clara y fluida Colaboración en las tareas grupales. Interés y esfuerzo en la realización de actividades Reflexionar sobre lo aprendido durante el proyecto e identificar logros y áreas de mejora 	Porfolio de actividades (40%)
Área 3: 3.2 ,3.7,4.1,4.3,4.4,5.2,5.6	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para expresar ideas de forma clara y fluida Colaboración en las tareas grupales. Interés y esfuerzo en la realización de actividades Reflexionar sobre lo aprendido durante el proyecto e identificar logros y áreas de mejora 	Autoevaluación (30%)

11.4 DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES:

Este proyecto aborda contenidos transversales como la educación en valores, promoviendo la empatía y el respeto, y la cooperación a través de los mitos. Además, fomenta el desarrollo de la lengua y la comunicación mediante la escritura creativa y la expresión oral. Se integran también nociones de matemáticas mediante actividades relacionadas con la música y los patrones.

Por otro lado, se tratan temas medioambientales, naturales y de ciencias, así como también la educación emocional con el análisis de los sentimientos presentes en los mitos. Y, por último, se busca potenciar su creatividad a través de las actividades artísticas como el teatro, la danza o la creación de cuentos.

6. METODOLOGÍA

En esta programación didáctica trabajaremos con una metodología dirigida expresamente hacia el fomento de la lectura en educación infantil a través de cuentos mitológicos. Esta propuesta está diseñada para estimular y desarrollar habilidades comunicativas, la imaginación, y el pensamiento crítico, entre otros. Trabajando así muchas de las habilidades mediante estrategias lúdicas, narrativas y experienciales que son clave para el alumnado de cinco años.

Sustentando el aprendizaje significativo y entendiendo que los niños adquieren conocimientos de manera más eficaz; “Siempre y cuando el aprendizaje se

pág. 33

conecta con los intereses, experiencias previas y el contexto cultural de los estudiantes” (Ausubel, 200).

Además, se presta especial atención a la diversidad del aula, asegurando que cada alumno reciba apoyos y estrategias adecuadas para su desarrollo. En este sentido, se han adaptado recursos específicos para un alumno con TEA de grado leve potenciando su mejora de la motricidad fina y regulación emocional.

Los principios generales de intervención de esta programación se centran en la inclusión, la equidad, y la personalización del aprendizaje, adaptando todo a las necesidades de nuestros alumnos. Además, se hará énfasis en las habilidades cognitivas, socioemocionales y que promuevan el respeto entre compañeros.

La metodología central de la programación es el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**. Es una metodología muy completa, ya que nos permite desarrollar y trabajar diferentes áreas del conocimiento desde un tema en concreto. La dedicación al proyecto será de un 5% tal y como se detalla en la planificación de las unidades didácticas.

Este método parte desde la búsqueda del autoaprendizaje de los alumnos, en donde a través del interés, la exploración y la curiosidad consiguen llegar a tener un aprendizaje vivenciado y autónomo. En este sentido, los mitos de cada unidad se convierten en un vehículo de curiosidad hacia nuevos aprendizajes.

La **lectura de cuentos mitológicos** actúa como la base central en la programación. Por este motivo, se facilita la introducción de historias de diferentes tradiciones culturales, como la mitología griega, nórdica, egipcia y escocesa. Cada una de estas historias nos sirve de herramienta para conocer diferentes culturas, explorar las emociones, la creatividad, y la imaginación, al mismo tiempo que trabajamos la comprensión lectora.

Según Camps (2004), la lectura une la experiencia cognitiva y la emocional, para adquirir información y desarrollar la empatía para comprender otras realidades y culturas.

Para garantizar que el aprendizaje sea motivador e interactivo para los alumnos, he incorporado bastante el **aprendizaje cooperativo**. Esta metodología fomenta el trabajo en equipo y aprenden a desarrollar habilidades sociales, el liderazgo, la expresión oral y aprender a trabajar cooperativamente respetando las aportaciones de todos. Principalmente, las actividades en grupo que realizarán en mayor medida serán, por ejemplo, representaciones de escenas, creación de historias o la resolución de misterios.

El trabajo cooperativo se complementará además con el **aprendizaje multisensorial**. Con este tipo de aprendizaje buscamos la implementación de recursos, visuales, sonoros, motrices, táctiles y artísticos basados en los mitos, donde los niños puedan interactuar de manera más atractiva y variada. Realizaremos actividades como la creación de dibujos con distintas técnicas, juegos de roles, danzas o las composiciones de canciones, entre otros muchos. Estas experiencias les brindan un aprendizaje profundo y significativo, facilitando la comprensión de las historias y su relación con las vivencias personales de cada niño.

Otra estrategia implementada en la programación es la **gamificación**, que aporta un enfoque muy motivador y divertido al proceso de aprendizaje. A través de retos, enigmas y misiones, los niños se ven provocados a investigar por curiosidad, y conseguir superar las pruebas y obstáculos propuestos por sí solos. Este enfoque nos ayuda a mantener durante un largo período un alto nivel de **motivación**. Transformando, finalmente, el aprendizaje en una experiencia estimulante y dinámica. Según Gee (2003) se aumenta la motivación y la participación de los alumnos al transformar el aprendizaje en algo lúdico donde consigan recompensas y logros

Uno de los puntos clave de esta programación es la **interdisciplinariedad**. Los mitos no solo se abordan desde la perspectiva literaria, sino que se complementan con otras áreas del conocimiento, como el pensamiento lógico, matemático, el arte, la música, la psicomotricidad y las ciencias. Por ejemplo, los niños pueden descubrir patrones geométricos asociados a elementos naturales que encontramos en las historias o en nuestro entorno. Esta aproximación de

varias áreas nos permite unir conocimientos para que los niños comprendan mejor cada aprendizaje.

También se incluye la **incorporación del inglés** a través del método fonético-sintético de enseñanza de la lectura y escritura en inglés. Este método trata de sentar las bases del idioma, empezando desde el aprendizaje de la pronunciación correcta de los fonemas, para poder posteriormente, trabajar la grafía y la gramática.

Las actividades complementarias que se realizarán a lo largo del curso enriquecerán el contenido visto en las unidades didácticas y reforzarán los aprendizajes adquiridos, entre ellas incluirán salidas como visitas a museos, actividades de outdoor learning y representaciones teatrales.

En conclusión, la metodología empleada en este trabajo se basa en el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, con un fuerte componente de aprendizaje cooperativo, gamificación y aprendizaje multisensorial, lo que permite a los niños no solo adquirir conocimientos sobre los mitos, sino también desarrollar habilidades lingüísticas, sociales, cognitivas y creativas. Esta metodología, rica y variada, facilita que los niños se conviertan en aprendices activos, participativos y motivados, en un ambiente educativo que favorece el desarrollo integral y la comprensión profunda de los contenidos literarios y culturales.

Además, investigaciones recientes han demostrado que las estrategias que promueven la motivación, la memoria, la creatividad de los niños, han hecho que la comprensión llegue más profundo en los alumnos y han afianzado mejor los contenidos y haciéndolos más duraderos.

6.1 RECURSOS

Para el desarrollo de esta programación, se emplearán **diversos recursos** a nivel personal, ambiental y material, algunos creados por misma. Se busca que el docente actúe en todo momento como mediador y guía del proceso de aprendizaje de los alumnos, para que todos se sientan protagonistas.

Además, se tratará de implicar a las familias en actividades concretas donde tendrán que traer materiales o hacerlo dentro del colegio para así reforzar esas conexiones entre el colegio y las familias.

En cuanto a los **materiales**, se utilizarán cuentos ilustrados de mitología, gran variedad de materiales manipulativos, como tarjetas con imágenes o palabras clave, o elementos traídos del medio natural, como hojas o rocas, así como recursos artísticos con diferentes materiales de pintura para realizar distintas técnicas que permitan a los niños expresarse a través del arte.

Martínez & Sánchez (2019) los materiales manipulativos son clave en infantil, ya que, permiten a los niños interactuar con conceptos abstractos de manera concreta y esto facilita su comprensión.

Dependiendo del momento, el aula se organizará de manera que favorezca a la exploración y el aprendizaje autónomo. Incorporando rincones dentro de ella, como los de lectura y calma. También se trasladarán a aulas en donde se hará una parte determinada del proyecto, es decir, aun aula donde se realice el movimiento, otra donde se realice arte, en otra donde se trabajen las emociones para que así los niños conecten esa aula con el contenido que queremos trabajar en cada una de ellas.

En la actualidad el uso de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** es fundamental para el aprendizaje de los alumnos y por ello se integran de forma transversal a lo largo de la programación.

Siguiendo las directrices establecidas en la normativa educativa, se garantizará que durante el tiempo lectivo al menos un 5% se dedique a la utilización de herramientas digitales, y para ello, se hará uso de la pizarra digital interactiva como recurso para la presentación de contenidos, permitiendo enseñar imágenes o videos relacionados con cada mito. Gracias a esta herramienta se podrá realizar la lectura de algunos cuentos en formato digital, mejorando sus animaciones y narraciones en audio para que sea más interactivo para los alumnos.

Según Salinas (2016), las herramientas digitales permiten transformar el aprendizaje tradicional en nuevas formas de participación activa para todo tipo de alumnos, mejorando así la mejor comprensión de los contenidos.

También se incluirán tablets en algunos momentos para utilizar aplicaciones como Kahoot, donde realizarán juegos interactivos que fomenten la participación individual de todos los alumnos. Este recurso nos permite trabajar la comprensión lectora, el vocabulario y la asociación de contenidos visualmente.

Para garantizar el buen uso de las TIC se establecerán sesiones específicas en la que los niños trabajarán con estos recursos digitales de manera guiada para que las tecnologías sean un complemento enriquecedor para el aprendizaje.

7. EVALUACIÓN:

1. ¿Qué se va a evaluar?

Según las unidades didácticas creadas se evaluarán los siguientes aspectos clave:

Competencias específicas: Cada unidad tiene distintas competencias relacionadas con el desarrollo cognitivo, lingüístico, social y emocional. Esto incluye también la expresión oral y escrita que son clave durante la etapa de 3º de infantil, así como la resolución de conflictos, la creatividad, el trabajo en equipo, el respeto y el cuidado por el entorno natural.

Habilidades y destrezas procedimentales: Estas habilidades se evaluarán en actividades artísticas que realicen durante el proyecto, las habilidades motrices, el uso de los recursos digitales, la habilidad lógico-matemática y el aprendizaje de la lengua extranjera.

Actitudes y valores: el respeto por los compañeros, la participación en juegos, y la expresión de las emociones son factores importantes a la hora de evaluar.

Aplicación de contenidos aprendidos: Cada unidad tiene unos contenidos relacionados con arte, naturaleza, mitología y se evaluará la integración de esos nuevos saberes.

2. ¿Cómo se va a evaluar?

La evaluación se llevará a cabo mediante diversos instrumentos seleccionados en las unidades didácticas que van acorde con los criterios de calificación estipulados en cada una de ellas. Los instrumentos elegidos son:

La observación, a través de ella podremos evaluar el grado de implicación de nuestros alumnos, sus habilidades sociales y el desarrollo de actitudes durante las actividades y juegos.

Las rúbricas, se utilizarán para evaluar con una serie de puntos de conseguido, en proceso, o no conseguido aquellas actividades psicomotrices, artísticas, y lingüísticas, así como las actividades orales y escritas que creen durante el proyecto.

La autoevaluación, en algunas unidades los niños podrán reflexionar sobre su aprendizaje, evaluando lo que han aprendido y cómo lo han hecho a modo de debate durante la clase.

Porfolios, en determinados momentos de las unidades se evaluará el proceso que lleva el porfolio donde estarán todas las creaciones, actividades hechas por los alumnos, y registros de participación.

3. ¿Cuándo se va a evaluar?

La evaluación será continua y se realizará en diferentes momentos durante el desarrollo de cada unidad. Se tendrá una **evaluación formativa** que, a lo largo de las sesiones a través de la observación, la participación, la interacción en juegos y la expresión de ideas y, por otro lado, una **evaluación final** al terminar cada bloque de proyecto que recopile una evaluación global del aprendizaje, utilizando como guía el porfolio, las autoevaluaciones y las rúbricas. No obstante, la última unidad didáctica engloba todos los contenidos vistos durante todo el curso y, por tanto, se hará una evaluación general de todo lo conseguido durante el curso.

4. ¿Quién va a evaluar?

La profesora será la encargada de recopilar la información necesaria para evaluar, a través de la observación y la guía de los alumnos durante las actividades. También realizará una evaluación final mediante rúbricas y análisis de los trabajos para ver si se ha conseguido, está en proceso o no está conseguido.

Los alumnos serán conscientes de sus aprendizajes a través de las actividades y de las autoevaluaciones a modo de debate, donde así valorarán como está siendo su experiencia en cada unidad.

5. ¿Cómo se va a evaluar?

Se evaluará siguiendo los criterios de calificación seleccionados en cada unidad y se desglosarán principalmente siguiendo **la participación activa** en las actividades, se evaluará también **su creatividad y originalidad** a la hora de las actividades artísticas, musicales y de expresión oral así como su progreso en las áreas de motricidad, matemáticas y de expresión lingüísticas, y un apartado muy importante es que se valorará la **capacidad para trabajar en equipo** y sus aportaciones en cada momento.

7.1 Criterios de evaluación mínimos exigibles:

Los alumnos deben ser capaces de expresar sus ideas, sentimientos y conocimiento de forma básica y comprensible. Se evaluará la claridad de sus explicaciones, su participación y su capacidad de expresar sus opiniones.

Los alumnos deben ser capaces de crear producciones artísticas que reflejen su creatividad, así como representaciones musicales también, mostrando interés por explorar y aprender nuevas cosas.

Se espera que los alumnos colaboren de manera pacífica en las actividades grupales, respetando las normas y cooperando con sus compañeros para llegar a un fin.

7.2 Evaluación del proceso de enseñanza:

La profesora evaluará que tan efectivas han sido las actividades propuestas para lograr esos objetivos que se han planteado, y si los niños están progresando en sus aprendizajes. No obstante, también se evaluará si las actividades han funcionado como se esperaba y si se debiesen de cambiar cosas para que la actividad funcione debidamente.

Mediante las conversaciones informarles en el aula y las reflexiones durante las asambleas, por ejemplo, los niños podrán expresar qué les ha gustado de las actividades, y qué cosas les han sido más complicadas a la hora de realizar.

Finalmente, se analizarán los recursos utilizados y si han servido de ayuda para mejorar el proceso de aprendizaje serán aquellos como (Los juegos, los materiales, las herramientas digitales, etc.)

7.3 Evaluación en situaciones especiales:

Sobre las adaptaciones curriculares que se deberán hacer con aquellos alumnos que así lo requiera, se evaluará su progreso de manera individualizada, considerando sus capacidades y sus necesidades específicas.

En caso de aquellos estudiantes provenientes de otro país, su evaluación dependerá del nivel académico que tenga desde un principio será evaluado igual que los demás compañeros, excepto en determinadas áreas que se podrá evaluar diferente atendiendo a sus capacidades actuales a nivel lingüístico.

En conclusión, se evaluará no solo el conocimiento adquirido, sino también las actitudes, y habilidades desarrolladas en las diferentes competencias clave, de manera que cada niño avance en su propio proceso de aprendizaje sabiendo que es un proceso de evaluación continuo, integral y flexible donde se podrán ajustar los aprendizajes en función de las necesidades de cada uno.

8. ATENCIÓN A LAS DIVERSIDADES ESPECIALES DEL ALUMNADO

En nuestra aula encontramos una gran diversidad de ritmos a la hora de aprender, por lo que es esencial adaptar la enseñanza a las **necesidades**

específicas de apoyo educativo (ACNEAE) a aquellos alumnos que lo requieran, para ofrecerles un aprendizaje mejor para desarrollar su potencial.

En el aula podemos observar tres niveles diferenciados de desarrollo: un grupo más avanzado que el resto, que leen y escriben con fluidez donde se incluye nuestro alumno TEA; un grupo intermedio que muestra un buen desempeño general, pero tienen dificultades en algunos contenidos, y por último un grupo que avanza a un ritmo más pausado, ya que tienen algunas dificultades en la lectura y la escritura, pero que siguen progresando. En este último grupo se encuentran alumnos llegados de otros colegios, o alumnos extranjeros.

Para aquellos alumnos que muestran dificultades trabajaremos la lectura y la escritura con ejercicios de reconocimiento de palabras con tarjetas y haremos lectura guiada y lectura compartida durante las asambleas permitiendo que su aprendizaje sea más individualizado y reforzaremos la comprensión y la fluidez.

Para atender a la diversidad del aula se aplicará un enfoque inclusivo basado en el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** asegurándonos así que todos nuestros alumnos reciben la atención necesaria para participar equitativamente en las actividades. Según Castro (2018) el DUA debe ofrecer múltiples formas de representación, expresión y compromiso, adaptando los métodos y los materiales según las necesidades y capacidades de nuestros alumnos.

Entre las necesidades específicas dentro del aula destaca un alumno con **Trastorno del Espectro Autista (TEA)**. Este alumno tiene una gran capacidad intelectual que destaca por nivel de lectura y su personalidad muy sociable. Sin embargo, presenta algunas dificultades en la motricidad fina como la caligrafía o el uso de tijeras. Es un niño que pide atención del adulto y se siente seguro cerca de la profesora. Es un niño muy sociable y activo con todos sus compañeros, a pesar de ello que en ciertos momentos le afectan los ruidos altos o la resolución de conflictos entre compañeros.

Para poder llevar a cabo que los contenidos sean accesibles para todos los alumnos con necesidades que hay en el aula incorporaremos más apoyos

visuales, actividades manipulativas y el trabajo en equipo, que puede ayudar mucho a la integración e inclusión de todos los alumnos sin importar el nivel que tengan.

Además, se implementarán algunas **medidas concretas de refuerzo y ampliación** para los diferentes ritmos que tenemos en el aula. Para aquellos alumnos con dificultades en la lectoescritura, se reforzará con actividades de reconocimiento de palabras, o la lectura guiada durante las asambleas para que así todos puedan participar, pero se esté reforzando a su vez. En caso del aprendizaje lógico-matemático se reforzará con el material manipulativo, la representación de elementos visuales e historias para que lleguen a una mejor comprensión.

En caso del alumno TEA, utilizaremos **apoyos visuales** como imágenes, pictogramas y calendarios visuales para anticipar la actividad de la semana y del día. Practicaremos la **motricidad fina** con la caligrafía y el uso de tijeras mediante actividades de refuerzo, y el uso de juegos manipulativos para fortalecer la motricidad.

Para ayudarle a gestionar las emociones, le ofreceremos espacios tranquilos cuando lo necesite como el rincón de la calma, y le ayudaremos con técnicas de respiración y de regulación emocional, para enseñarle a gestionar sus emociones en determinados momentos y que él aprenda a ser capaz de resolver los conflictos por sí solo sin la necesidad constante de un adulto.

Dado que es un alumno muy sociable, potenciaremos su participación en actividades cooperativas, para que pueda aplicar su potencial intelectual, sintiendo que puede ayudar también a los demás compañeros.

Finalmente, es un aula con mucho nivel, que destaca por su **buen clima de respeto, inclusión y apoyo mutuo**. Los alumnos tienen muy buena relación entre ellos, fomentando la colaboración y el aprendizaje cooperativo. A través de estas medidas, se garantizará un entorno donde todos puedan **desarrollar su máximo potencial**, respetando sus necesidades y fortaleciendo sus capacidades.

9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

El Colegio El Bosque Verde sigue una serie de planes institucionales para garantizar que el aprendizaje de sus alumnos sea completo en todos los aspectos, como, por ejemplo, en habilidades sociales, emocionales y comunicativas.

A lo largo de la programación se trabajan transversalmente aspectos como la lectura, la convivencia, el bilingüismo, la escritura y la educación emocional. De este modo, su aprendizaje se enriquece y se refuerza alineándose con los objetivos propuestos por el colegio.

El Plan de Bilingüismo es un pilar fundamental de esta programación. Es muy importante trabajar desde infantil este aspecto, y por ello se incluyen en la programación actividades que integren los contenidos de cada cuento, utilizando también recursos didácticos en inglés y experiencias de inversión lingüística, como los cuentos. Se realizarán actividades en ambos idiomas, pero con el inglés los docentes nativos facilitarán la evolución del aprendizaje mucho más rápido y dinámico.

El Plan de Lectura es el centro de esta programación ya que, se busca fomentar la lectura concretamente con los cuentos y adquirir un hábito lector, ya sea haciendo actividades de lectura diaria en el aula, o en casa. Es fundamental organizar espacios acogedores en el aula para leer en voz alta los cuentos y los niños presten solo atención a ellos. Asimismo, es importante también hacer actividades como la creación de historias o la participación en el Club de lectura cuando sean más mayores, fomentando una actitud positiva hacia el hábito lector.

La convivencia es muy importante para que un colegio funcione. Se busca promover desde el **Plan de Convivencia** un ambiente respetuoso, inclusivo y con unos valores. La programación incluye actividades grupales y juegos en equipo que fomentan el respeto, y la inclusión de todos los compañeros. Además, los niños tendrán momentos para reflexionar sobre sus emociones, respetar las ideas de los compañeros y aprender a solucionar conflictos. Si se

empieza desde edades tempranas con el plan de convivencia, se desarrollarán mejores habilidades para vivir en armonía dentro del centro.

El Plan de Escritura está respaldado por numerosas actividades que realizarán durante la duración del proyecto como, por ejemplo, la creación de cómics o poesías. Los niños podrán tener la oportunidad de expresar sus ideas, desarrollar la creatividad, mejorar su caligrafía o su ortografía, entre otras cosas. Este tipo de prácticas contribuye al desarrollo de habilidades básicas que van cambiando según los cursos y refuerza el trabajo que se hace en el aula cada día.

Por último, uno de los planes más importantes que se trabajan en el centro es el **Plan de Emociones**. La programación busca enseñar a los niños a gestionar sus emociones y comprender las emociones de los demás. Los niños tendrán la oportunidad de explorar sus sentimientos y sentirse identificados con los personajes de cada cuento, pudiendo llevar sus experiencias a momentos cotidianos, lo que les permite reflexionar sobre sus emociones en un ambiente seguro y respetuoso.

10.CONCLUSIONES

Con este Trabajo de Fin de Grado finalizo mi etapa en Infantil que ha supuesto un aprendizaje increíble para mí. Donde a lo largo de estos 4 años he podido aprender, cometer errores, y evolucionar tanto como persona y como futura maestra.

Sin duda, la mayor parte de estos aprendizajes han sido gracias a las largas horas de clases y prácticas en los distintos centros que nos han curtido para ser los mejores profesores. En este último año se puede observar la evolución y destreza que hemos conseguido dentro de un aula y fuera de él, ya que en muy poco tiempo hemos aprendido a programar para poder llegar a conseguir terminar un trabajo con tanto peso como es este.

Haber escogido una programación en Educación Infantil, siempre ha sido mi mayor reto y lo tuve muy claro desde el principio. En este trabajo he podido plasmar toda mi creatividad a través de mis gustos, lo que me ha hecho

disfrutarlo mucho más. Me ha servido mucho de inspiración mi centro de prácticas de este último año, ya que tanto la clase, como la profesora me han dado muchas ideas sobre como quería plantear mi programación y que quería hacer en ella.

He tratado de hacer una programación lo más completa posible y enriquecedora para los alumnos, que tenga una base de exploración, curiosidad y autonomía propia de los alumnos en sus aprendizajes. Además de tocar todas las áreas del conocimiento y aprender mucho más allá de lo estipulado por el currículo, porque considero que es importante culturizar a los niños lo mayor posible.

Elaborar una programación no ha sido una tarea fácil, ya que hay que tener en cuenta muchos factores y es necesario tener muy claro lo que queremos hacer para adecuar los contenidos, los criterios y las competencias dentro de una temática, teniendo siempre en cuenta como trabajaremos esos contenidos con aquellos alumnos con necesidades especiales.

En cuanto al hilo conductor seleccionado para esta programación, me inspiró bastante la asignatura de Literatura Infantil y me pareció importante trabajar el fomento de la lectura a través de cuentos, ya que tiene infinidad de temáticas y con ellos se puede trabajar de todo. La mitología es algo que siempre llama la atención a los niños por sus misterios y sus personajes, generándoles curiosidad y ganas de aprender cosas nuevas. En concreto, he seleccionado 3 mitologías que dan mucho juego a tratar ampliamente todos los contenidos.

Considero que la forma de trabajar que he implementado con la cooperación en grupos, la exploración fuera del aula y el aprendizaje multisensorial han creado actividades muy atractivas y originales para los niños.

Sin duda, el proceso creativo de este trabajo ha sido la mayor motivación y por ello considero que es importante hacer algo que te guste para cumplir ese objetivo que te propones. Estoy orgullosa y satisfecha con el trabajo realizado y las grandes aportaciones que puedo ofrecer al mundo de la educación en los próximos años. Con pasión y esfuerzo todo se puede conseguir.

“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo” (Mandela, 2003)

Finalmente, la elaboración de este trabajo presenta un paso más en mi formación como docente. Me ha permitido reafirmar lo bonito que tiene la educación y como dejar una huella tuya dentro de tus alumnos. Con ilusión, espero seguir creciendo aún más el año que viene aplicando todo lo que he aprendido con este trabajo y contribuir en mi labor educando a las futuras generaciones.

11. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- Acaso, M. (2008). El pensamiento crítico en la educación infantil: Innovación pedagógica y creatividad en el aula. Graó
https://mediacionartistica.org/wp_content/uploads/2022/02/la_educacion_artistica_no_son_manualidad.pdf
- Ausubel, D. P. (2000). El aprendizaje significativo: La teoría de la asimilación de los contenidos. Editorial McGraw-Hill.
<https://studylib.es/doc/2210490/el-aprendizaje-significativo.pdf>
- Bona, C. (2015). La educación que podemos cambiar. Ideaspropuestas.
<https://www.ideaspropuestas.com>
- Camps, A. (2004). El fomento de la lectura en la escuela: La lectura como herramienta de conocimiento y expresión. Ediciones Graó.
<https://www.grupograo.com>
- Castro, P. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje: Adaptación de los entornos de enseñanza para una educación inclusiva. Editorial Inclusiva.
<https://www.editorialinclusiva.com>
- Collet, J. (2014). El juego en la educación infantil: El desarrollo del niño a través de la interacción lúdica. Wolters Kluwer. <https://www.wolterskluwer.es>
- Decreto 6/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, B.O.C.M., núm. 136, de 9 de junio de 2022.
https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOBCM/2022/06/09/BOCM-20220609-2.PDF

- Esteve, J. M. (2010). Pedagogía y educación inclusiva: Una propuesta educativa para la diversidad. Narcea. <https://www.narcea.es>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in Entertainment, 1(1), 20-20. <https://www.acm.org>
- Gómez, M.** (2010). *El cuento como herramienta educativa: Desarrollo del lenguaje y valores en la infancia*. Graó. Recuperado de: <https://www.grupograo.com/el-cuento-como-herramienta-educativa-desarrollo-del-lenguaje-y-valores-en-la-infancia/>
- Mandela, N.** (2003). *Long Walk to Freedom: The Autobiography of Nelson Mandela*. Little, Brown and Company. Recuperado de: <https://www.amazon.com/Long-Walk-Freedom-Autobiography-Mandela/dp/0316548189>
- Montessori, M.** (1936). *La mente del niño: Su educación desde el nacimiento hasta los seis años*. Ediciones Akal. Recuperado de: <https://www.akal.com/libros/la-mente-del-nino/9788446028254/>
- Martínez, R., & Sánchez, P.** (2019). *La importancia de los materiales manipulativos en la educación infantil*. Ediciones Anaya. Recuperado de: <https://www.anaya.es/libros/la-importancia-de-los-materiales-manipulativos-en-la-educacion-infantil-9788431695187>
- Rodríguez, A.** (2015). *Narrativas y cuentos en la educación infantil: Innovación y valores en el aula digital*. Popular. Recuperado de: <https://www.popular.com/libros/narrativas-y-cuentos-en-la-educacion-infantil/>
- Salinas, J.** (2016). *El uso de las TIC en la educación: Nuevos escenarios y herramientas para el aprendizaje*. Editorial Octaedro. Recuperado de: <https://www.octaedro.com/el-uso-de-las-tic-en-la-educacion-nuevos-escenarios-y-herramientas-para-el-aprendizaje/>
- Tedesco, J. C.** (2004). *La educación y la equidad en América Latina: Nuevos enfoques pedagógicos para un desarrollo inclusivo*. Santillana.

<https://www.santillana.com/libros/la-educacion-y-la-equidad-en-america-latina-nuevos-enfoques-pedagogicos-para-un-desarrollo-inclusivo/>

12. ANEXOS:

12.1 Contextualización y justificación de la unidad didáctica

La Unidad Didáctica 7, titulada “El Lago Ness: Misterios de la naturaleza” da comienzo al inicio del segundo trimestre. Se desarrollará durante dos semanas y constará de 5 sesiones. Esta unidad destaca por su proyecto global en el que los niños podrán explorar y aprender cosas nuevas de la naturaleza y sus elementos a través de la imaginación y la lectura.

En esta ocasión, para dar comienzo a la unidad los alumnos al entrar a clase encontrarán una caja con imágenes o dibujos típicos de Escocia, antes de comprobar lo que hay dentro del mapa, comentarán entre todos qué piensan que puede haber en su interior o si conocen algunos símbolos. Una vez reflexionado en su interior, habrá una carta misteriosa enviada desde Escocia, en la que se les invita a descubrir los secretos de un lago que esconde un misterioso habitante llamado Nessi. A partir de esta premisa, se leerá el cuento de Nessi como introducción a estos nuevos contenidos.

Durante las sesiones los alumnos conocerán el Lago Ness y su entorno a través de cuentos, juegos y actividades musicales y artísticas como, por ejemplo, explorar la naturaleza para encontrar similitudes con el lago del cuento, recrear canciones típicas de Escocia o aprender en inglés palabras relacionadas con la naturaleza y los animales.

Esta unidad culminará con una gran actividad en la que los niños tendrán que crear su propia representación del Monstro del Lago Ness utilizando diferentes materiales artísticos. Además, jugarán a un pasa palabra hecho expresamente con contenidos que han estado viendo durante las sesiones. Con ello no solo reforzarán los aprendizajes adquiridos, sino que también se fomentará memoria y la imaginación.

He elegido esta unidad porque puede aportar a los alumnos mucha riqueza de aprendizaje, ya que se tratan contenidos de todas las áreas del conocimiento de manera transversal y motivadora. Es un tema interesante para los niños y, por tanto, el misterio que causa y la exploración del entorno captará su interés para tener mejores aprendizajes y participación.

12.2 Objetivos didácticos y su contribución a los de etapa y programación

Área	Objetivos didácticos	OE	OP
	• Trabajar en equipo para resolver retos	f	6
1	• Respetar las reglas de los juegos y actividades	j	6
	• Poner en práctica habilidades sociales básicas	f	6, 10
2	• Fomentar el respeto por el medio ambiente y los seres vivos	i	9
	• Contar y medir elementos de la naturaleza	c	2
	• Leer y escribir palabras en inglés	h	4
3	• Expresar ideas y emociones a través de la música y la plástica	E, g	5, 10
	• Desarrollar la motricidad mediante juegos	a	3

Tabla 1: Elaboración propia.

12. 3 Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos

Área	Contenidos, destrezas, actitudes	CC	CE	Criterios de evaluación
1	• Adquisición de habilidades de expresión y socialización	CC	2 y 3	2.3 y 3.2
	• Integración de las reglas de juegos y actividades grupales	CC	1 y 4	1.4, 4.3, y 4.4
	• Conocimiento básico de los animales y el medio ambiente.	CPSAA	2 y 3	2.3 3.1,3.2,3,3

Área	Contenidos, destrezas, actitudes	CC	CE	Criterios de evaluación
2	• Buscar la simetría y contar elementos de la naturaleza	CMCCT	1 y 2	1.4, 1.5, 2.1, 2.4, 2.6
	• Desarrollar la motricidad mediante juegos	CR	1	1.3
3	• Aprender sobre las costumbres escocesas	CPSAA, CP	5	5.2,5.4,5.5
	• Crear poemas sobre la naturaleza	CL	3 y 4	3.3,4,4
	• Creación de canciones y representaciones artísticas	CC	3	3.4, 3.5, 3.7

Tabla 2: Elaboración propia.

12.4 Contenidos y contenidos transversales:

Contenidos	Contenidos transversales
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de ideas emociones y pensamientos en la lengua oral o escrita. • Respetar el medio ambiente y los seres vivos, así como el conocimiento por el entorno. • Expresión artística a través de dibujos, música o escenografía de historias. • Colaboración y resolución de actividades grupales. • Valorar y sentir interés por culturas diferentes. • Resolver conflictos y gestionar emociones • Respeto y valoración de las opiniones de los demás • Mostrar Interés por aprender de otras lenguas extranjeras 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer conceptos básicos de los animales y el medio ambiente. • Aprender vocabulario básico de inglés sobre la naturaleza y Escocia. • Representar artística y musicalmente representaciones de diferentes culturas. • Compresión lectora de palabras y frases relacionadas con el cuento. • Creación de pinturas y dibujos. • Utilización de instrumentos o el propio cuerpo para hacer composiciones. • Desarrollar curiosidad y admiración por la naturaleza y los animales. • Mostrar interés y respeto por otras culturas.

Tabla 3: Elaboración propia en Canva.

12.5 Metodología:

Para asegurar que los elementos del currículo y los objetivos propuestos en la unidad se cumplan, se utilizarán una serie de metodologías ya expuestas anteriormente que favorecerán al aprendizaje de los alumnos. Nos permitirán trabajar los contenidos de manera dinámica, participativa y cooperativa, algo que al alumnado le llama mucho la atención.

La unidad “El Lago Ness: Misterios de la Naturaleza” pone en práctica la metodología del **aprendizaje basado en proyectos**. Desde un principio los alumnos se convertirán en exploradores que investigarán sobre los misterios del Lago Ness y con ello aprenderán sobre otra cultura. En esta unidad los alumnos harán actividades relacionadas con la naturaleza y la cultura escocesa para culminar con la creación del monstruo Nessi y una pasa palabra para comprobar los aprendizajes que hemos ido obteniendo durante la unidad.

Está metodología facilita que los aprendizajes se interioricen mejor y se puedan trabajar todas las áreas del conocimiento si se quiere. Es fundamental trabajar una serie de retos que les haga captar su atención, hacer actividades complementarias y un producto final para comprobar lo que hemos aprendido.

Durante el proyecto se destinará un espacio dentro del aula para hacer un **rincón de lectura** donde los niños podrán acceder a libros y cuentos relacionados con los contenidos que estamos viendo en cada unidad, en este en concreto serán libros de Escocia, el cuento de “El monstruo del Lago Ness”, libros de animales y de naturaleza. Asimismo, se fomenta la comprensión lectora y los alumnos pueden visualizar los contenidos de manera autónoma y visual.

La unidad promueve el uso de **materiales manipulativos** (Aprendizaje multisensorial) que permitan a los alumnos experimentar y explorar por ellos mismos y desarrollos sus propias ideas y aprendizajes. Por ejemplo, saldrán fuera para descubrir los elementos de la naturaleza como piedras u hojas para que las toquen, exploren y hagan comparaciones con los contenidos del cuento.

No obstante, también en las actividades artísticas y musicales podrán interactuar con materiales como pinturas de manos o instrumentos musicales para hacer de su aprendizaje rico en estímulos.

Por último, en la mayoría de las sesiones se fomenta el **trabajo cooperativo**. Las actividades están diseñadas para que los alumnos tendrán que colaborar con sus compañeros y alcanzar un objetivo todos juntos. Este enfoque nos ayudará a que aprendan a expresar su opinión y respetar la de los demás. Además, es de gran ayuda para crear un vínculo más fuerte dentro del aula.

12.6 Temporización de las sesiones:

Semana 8 /12 al 12 /12

	L	M	X	J	V
9:30 A 10:15	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
10:15 A 11:40	Proyecto	Proyecto	Lecto-Escritura	Proyecto	Proyecto
12:15 A 13:00	Lógico-Matemática	Lecto-escritura	Inglés (Auxiliar)	Psicomotricidad	
13:00 A 14:50	Comida y recreo				
15:00 A 16:00	Inglés	Lógico-Matemática	Lógico-Matemática	Lecto-escritura	Inglés
16:00 A 17:00	Lecto-escritura	Inglés	Proyecto	Música	NUPA

Tabla 4: Elaboración propia.

12.7 Descripción de las actividades en cada sesión

SESIÓN 1

Asamblea Inicial: En el inicio de esta nueva unidad plantearemos un reto para los alumnos de la clase. Comenzará con la clase ambientada, en las paredes habrá imágenes de lugares, animales, comidas o ropa, palabras en inglés y una bandera de Escocia. En el centro del aula habrá una pequeña caja y se les preguntará a los alumnos: ¿Qué creéis que hay en el cofre? ¿Sabéis de donde puede venir? ¿Conocéis algún lugar, animal o ropa que hay a vuestro alrededor? ¿Sabéis quién ha podido mandarlo?

Para comprobar aquellas cosas que sabemos o creen que saben haremos un mural con dos columnas una de ella estará nombrada como “Qué sabemos” y la otra “Qué hemos aprendido”, durante la ronda de preguntas previas a la apertura del cofre rellenaremos la columna de “Que creemos saber” una vez escrito los alumnos abrirán el cofre y descubrirán una carta donde el Monstruo del Lago Ness le pide a los niños del aula que le alegraría mucho que conozcan su historia y el país donde vive para que así si algún día van a visitarle sepan cómo llegar y que van a encontrar.

Actividad 1: La profesora sacará el cuento que les ha dejado preparado Nessi con su historia y se hará la lectura del cuento. Una vez terminada la lectura los niños reflexionarán sobre como creen que se ha sentido el monstruo, que podrían haber hecho ellos para ayudarle, etc. de este modo tendremos un momento de reflexión sobre las emociones de los demás, las propias y cómo podemos aprender a solucionar los problemas y ayudar a los demás.

Actividad 2: Tendremos imágenes preparadas que iremos enseñando a los alumnos y explicando que son cada una de ellas, por ejemplo, la Bandera de Escocia, sus animales como las vacas o el ciervo, su flor tradicional y detrás de cada imagen estarán escritas las palabras para que ellos vean como se escribe.

Una vez realizada la explicación, en una cartulina tendrán varias imágenes y tendrán que coger una palabra del montón, leerla y colocarla al lado de la imagen correcta, así practican la lectura y la escucha.

SESIÓN 2

Asamblea Inicial: De nuevo, el Monstruo del Lago Ness les envía una carta a los alumnos del aula diciendo que, ahora que han aprendido algunas cosas como lugares, animales, su flor y la bandera del lugar donde él proviene, le gustaría que hoy conociesen su música favorita. Comenzaremos de nuevo preguntando a los niños cuáles son los tipos de música que ellos conocen, y cuál creen que es el tipo de música favorito de Nessi. Una vez escrito en el mural del aula cuál creen que es la música que se escucha en Escocia en el apartado de “Qué creemos saber” enseñaremos a los niños una gaita.

Explicaremos a los alumnos cómo funciona y de donde viene para, posteriormente, comenzar las actividades relacionadas con la música escocesa.

Actividad 1: Pondremos una canción escocesa con un ritmo muy dinámico que incluye una gaita y algunos instrumentos más. Los niños escucharán la canción, pudiéndose mover libremente por el aula bailando o dando palmas. Una vez integrado el ritmo y habiendo bailado libremente por pequeños grupos de 5 o 6 alumnos, aprenderán una coreografía sencilla de danza escocesa que se baila dando vueltas entre ellos. En esta actividad trataremos de que todos los alumnos se coordinen en grupo para que la coreografía les salga lo mejor posible ensayando varias veces. Finalmente, les diremos que a la coreografía que se han aprendido añadan 3 pasos de música corporal, es decir, que den palmadas mientras se mueven, que hagan ruido con los pies o que incluso tarareen el ritmo.

Por grupos tendrán que decidir que 3 sonidos de música corporal quieren añadir a su coreografía. Para que toda la clase vea los nuevos pasos, cada grupo hará el baile mientras que los demás los observan. Así mismo fomentamos el trabajo en equipo, la coordinación y la originalidad de los integrantes del grupo.

SESIÓN 3

Asamblea Inicial: Durante esta nueva sesión, los alumnos volverán a recibir noticias de Nessi a través de una carta recordando todo lo que los alumnos ya han ido viendo sobre su país. Pero esta vez, Nessi pide que los niños conozcan más sobre el lago en el que vive, el hábitat que tiene alrededor y porque es importante cuidarlo. Ya que otros animales como él viven en lugares muy parecidos cerca de nosotros. De esta manera, los alumnos aprenderán sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y los seres vivos.

Descubriendo el hábitat de Nessi: Enseñaremos a los alumnos imágenes y videos en la pizarra digital del lugar donde vive Nessi. De esta manera podrán observar y describir los elementos naturales que ven, como, por ejemplo: El agua, los animales, los árboles, las montañas o el clima.

Explicaremos a los alumnos por qué es importante mantener los lugares donde vivimos limpios y cuidados. Para que así hábitats y animales como Nessi puedan vivir muchos años allí.

Actividad 1: En esta actividad dividiremos a los alumnos en grupos de 4 y se colocarán en mesas donde habrá un cubo con agua y diferentes objetos como, por ejemplo, botes, basura, plásticos, pero también habrá peces y otros animales marinos. Cada objeto tendrá un imán y cada alumno una caña de pescar de madera con un imán en la punta, de esta manera tendrán que pescar y determinar que objetos no pertenecen al agua y cuáles sí. El fin de esta actividad es que aprendan que es necesario cuidar los lagos y la naturaleza para que así los animales puedan vivir y nosotros podamos disfrutar de lugares limpios y sanos.

SESIÓN 4

Asamblea Inicial: Haremos un repaso sobre lo que aprendimos el día anterior y los alumnos abrirán la carta que envía Nessi con un nuevo reto para ellos. En esta vez el Monstruo les dice a los alumnos que les gustaría comunicarse con

ellos si alguna vez van a visitarle y, por tanto, tendrán que aprender algunas palabras en su idioma que es el inglés.

Actividad 1: Los niños saldrán al patio con una ficha y tendrán que dibujar 5 elementos del medio natural, o animales que hayan visto, como, por ejemplo, hojas, árbol, roca, agua, pájaro, flor, etc. Una vez que hayan terminado de dibujar nos reuniremos en círculo y explicarán uno por uno que han encontrado a su alrededor. Mientras haremos una lista con todo lo que hemos encontrado y aprenderemos a decirlo en inglés repitiendo cada una de ellas.

Actividad 2: Para reforzar el aprendizaje de las nuevas palabras que han aprendido en inglés sobre la naturaleza haremos jugaremos a un juego que se llama “The Mystery bag” donde los alumnos de uno en uno tendrán que sacar un objeto de dentro de la bolsa, nombrarlo y describir su color o tamaño, por ejemplo, si un alumno saca una flor dirá que se llama flower, que es Pink y small.

SESIÓN 5

Asamblea Inicial: Para finalizar esta unidad, retomaremos de nuevo el mural del inicio de la semana y leeremos aquellas cosas que pusimos al empezar. Repasaremos todo lo que hemos aprendido a través de imágenes proyectadas en la pizarra e iremos apuntando cada cosa nueva que han descubierto en el mural, así como palabras, música, danzas, lugares, animales, flores, banderas, etc.

Actividad 1: Haremos un pasaporte a Nessi con toda su información y la de su país para que así cuando vayamos a visitarle tengamos toda la información necesaria dentro de nuestro libro. En la portada saldrá la imagen de Nessi y los alumnos la pintarán con pinceles, temperas y papeles de color verde y azul para la decoración del paisaje. En su interior tendrán diferentes ventanas:

1. Ventana 1: Pintarán la bandera con sus colores y pondrán debajo el nombre del país.
2. Ventana 2: Pintarán su lugar favorito de todos los que han visto y pondrán su nombre.
3. Ventana 3: Pintarán la flor típica del país y pondrán su nombre

pág. 57

4. Ventana 4: Pintarán un elemento de la naturaleza y pondrán el nombre en inglés.
5. Ventana 5: Pintarán la gaita poniendo su nombre debajo o podrán dibujarse bailando.
6. Ventana 6: Pintarán el hábitat donde vive Nessi y el nombre de como se llama a ese lugar.

Actividad 2: Haremos un mini pasa palabra todos juntos donde tendrán algunas letras que tendrán que adivinar. Les diremos la descripción de cada letra y tendrán que relacionarla con todo lo que han aprendido y recuerdan para poder acertar y pasar a la siguiente letra. Si no saben esa letra tendrán la posibilidad de pasar a la siguiente y luego volver para ver si recuerdan la respuesta correcta.

Asamblea final: A modo de cierre, preguntaremos a los niños cuáles han sido las actividades que más le ha gustado, cómo se han sentido en cada una de ellas, si creen que podrían haberlo hecho mejor, o si creen que han trabajado bien con sus compañeros en las actividades grupales. Así, a modo de autoevaluación, los niños podrán reflexionar sobre su propio aprendizaje y valorar cómo lo han hecho.

12.8 Criterios de evaluación y su relación con los objetivos y competencias clave:

A continuación, se plantea una tabla que relaciona los criterios de evaluación seleccionados para esta unidad que han sido extraídos del Real Decreto 95/2022 además de los objetivos de etapa, los objetivos, de programación y las competencias clave.

Área	CE	OE	OP	CC
1	1.1,1.2,1.4	A, B, E, F	1, 6, 9, 10	CL, CC, CU, CCPSAA
	4.1,4.2,4.4,4.5			
2	1.3,1.6	B, C, D, F, I	1, 2, 8, 9	CMCCT, CC, CU, CR
	2.1,2.4			
	3.1,3.2,3.3			

3	1.2 3,3.4,3.8 4.1,4.4,5 5.3,5.6	E, G, I	4, 7, 8	CL, CP, CD, CC
---	--	---------	---------	-------------------

Tabla 5: Elaboración propia.

12.9 Evaluación

Para evaluar los aprendizajes de esta unidad didáctica por parte de los alumnos se hará uso de diversas herramientas mencionadas anteriormente. Hay que tener en cuenta que la observación es una herramienta fundamental que se utiliza a lo largo de todas las unidades didácticas y nos ayudará a recopilar toda la información necesaria para ver el desempeño de los alumnos en cada área.

Lista de observación para las asambleas



Rúbrica de observación durante las asambleas



- Nombre:
- Unidad didáctica :

Tareas del alumno	Supera las expectativas	Adquirido	En proceso	Iniciado	No logra lo esperado
• Respeta el turno de palabra					
• Participa en las conversaciones					
• Respeta la opinión de sus compañeros					
• Su atención es constante					
• Esta bien sentado					
• Expresa sus emociones					

Comentarios del profesor/a:



- Periodo:



Rúbrica de evaluación del Docente:

Tareas del alumno	Supera las expectativas	Adquirido	En proceso	Iniciado	No logra lo esperado
Participa activamente en las asambleas					
Comprende la lectura del cuento y reconoce las emociones del personaje					
Baila siguiendo el ritmo					
Se coordina en equipo y añade adecuadamente los sonidos					
Identifica correctamente los elementos naturales y sabe dibujarlos					
Consigue escribir palabras del vocabulario y frases					
Puede leer con fluidez					

 Comentarios del profesor/a: 

Tablas 6 y 7: Elaboración propia en Canva.

Ficha de autoevaluación del alumnado:

Los alumnos tendrán la posibilidad de evaluar su desempeño a lo largo de toda la unidad. Para ello utilizarán esta tabla de evaluación dividida en 4 apartados indicando si han conseguido o no esa habilidad. En ella pegarán gomets de estrellas dependiendo del nivel que ellos consideran haber conseguido. Esta herramienta se dará al finalizar la asamblea final después de haber reflexionado sobre como lo ha hecho cada uno.

Mi nombre: _____

Yo conozco mi aprendizaje
Autoevaluación

Aspecto	Lo he hecho muy bien!	A veces necesito ayuda	Puedo mejorar
Trabaje con mis compañeros	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>
Respete a mis compañeros	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>
Hice todas las actividades	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>
Aprendi algo nuevo	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>	<input alt="Star icon" type="image"/>

Tabla 8: Elaboración propia en Canva.

12.10 Atención a la diversidad

Como he mencionado en apartados anteriores, la clase para la que está diseñada mi unidad didáctica cuenta con alumnos con distintos ritmos y estilos de aprendizaje. En concreto, encontramos a un alumno con TEA, cuyas principales dificultades se encuentran en la motricidad fina y suele experimentar algún cambio repentino derivado en llanto, aunque de manera muy puntual.

Asimismo, en la clase hay un alumno de origen chino que sigue el ritmo general del grupo, pero requiere algo más de tiempo en ciertas actividades. Con el fin de ayudar a la diversidad de mi aula y atender a todas sus necesidades específicas, es necesario presentar una serie de adaptaciones y refuerzos. Se utilizarán distintas estrategias para garantizar que los alumnos puedan acceder a los contenidos de la unidad de igual manera.

En concreto, las medidas que he adaptado serán:

Presentar los retos de cada sesión con imágenes, videos, objetos reales o también pictogramas, permitiendo que esta adaptación llegue a todos los estilos de aprendizaje de los alumnos.

Además, durante la realización de escritura se pondrán textos con estructura simple y se apoyarán con imágenes para mejorar la compresión lectora si fuese necesario.

Es importante utilizar también carteles con soporte visual y flashcards con vocabulario tanto en inglés, como en español, que incluyan imágenes para que les sea más fácil relacionar una imagen con su palabra y significado. En cuanto al alumno de origen chino, se le proporcionará más tiempo adicional y apoyo visual tanto en la lectura de palabras nuevas como en las actividades para que pueda completarlas sin presión.

Se reforzarán los contenidos continuamente, tanto grupal como individualmente, si es necesario para así aclarar dudas y revisar si se está haciendo el progreso adecuado de cada uno.

Se tendrá un calendario de la semana para anticipar los cambios de la rutina mediante pictos, ayudando a nuestros alumnos a estructurar su jornada y prevenir de posibles imprevistos.

En cuanto a las adaptaciones necesarias para mejorar o ayudar en la motricidad fina, daremos a nuestro alumno tijeras ergonómicas, y una pinza cuadrúpeda para mejorar el agarre del lápiz en aquellas actividades de escritura. Así, favoreceremos y mejoraremos la presión en las tareas de recorte y escritura.

Ya que en nuestra unidad didáctica favorece a las diferentes formas de expresión tanto oral, como artística y musical, permitiremos que los alumnos se expresen y participen activamente sin que los obstáculos en ciertas áreas sean un obstáculo continuo. No obstante, incluiremos pictogramas o tarjetas con diferentes estados de ánimo para que puedan expresarse de manera no oral si quisiesen.

Se tratará de fomentar al máximo la cooperación, el trabajo en equipo y el trabajo por parejas desde el principio de curso para que se cree un ambiente de clase familiar que arrope a todos los alumnos y se fomente la inclusión y el compañerismo dentro del grupo. No obstante, en las actividades asignaremos roles flexibles que se ajusten a las fortalezas y preferencias de cada uno.

En la autoevaluación se han añadido personajes con diferentes expresiones como un método más visual de entender para permitir que los alumnos reconozcan mejor lo que se pide y así todos podrán reflexionar sobre su proceso de aprendizaje relacionando las imágenes.

Y finalmente, añadiremos un espacio del aula como el rincón de la calma, al que nuestros alumnos podrán acudir en caso de cambios emocionales, en donde tendrán elementos sensoriales relajantes y habrá tarjetas para expresar como se sienten sin necesidad de verbalizarlo. De esta manera podrán calmar sus emociones y volver cuando se sientan más relajados a las actividades del grupo.

13. Conclusión

Esta unidad didáctica no solo pretende enseñar unos contenidos curriculares sino también transmitir valores, fomentar la empatía, la expresión y el pensamiento crítico de cada alumno. En ella, se busca sembrar un aprendizaje significativo dentro del aula, que sea vivencial y lo más motivador posible para ellos.

Es por eso, que cada actividad ha sido pensada para despertar la curiosidad y que en cada una de ellas los alumnos se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje. Además, en ella se han propuesto adaptaciones que no solo permiten la inclusión, sino que enriquecen el proceso enseñanza-aprendizaje de todo el grupo.

Y para finalizar, este proyecto reafirma la importancia de crear propuestas educativas creativas que consigan llegar al corazón del alumnado

13. Recursos elaborados

Sesión 1:

- Caja con símbolos de la unidad:



Imagen 1: Cofre cerrado con la carta. Imagen generada por IA

- Carta de bienvenida (Sesión 1)



Imagen 2: 1º carta. Elaboración propia en Canva.

https://www.canva.com/design/DAGjm52O6ZI/fDizy6sKorXY5RT_hyt7fQ/edit?utm_content=DAGjm52O6ZI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Mural ¿Qué sabemos? y ¿Qué hemos aprendido?:

pág. 64



Imagen 3: Mural de reflexión. Elaboración propia en Canva.

- Cuento del Lago Ness

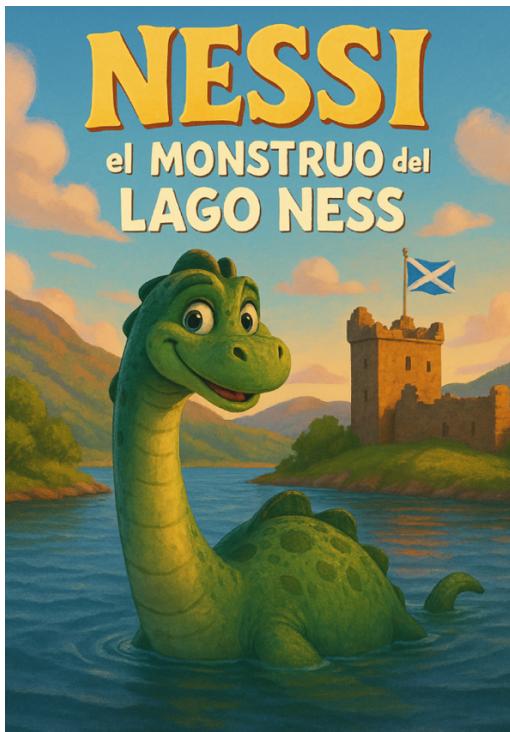


Imagen 4: Cuento de inicio. Elaboración propia en Canva.

https://www.canva.com/design/DAGjlCKmuJk/IAEaPM-7oF_DlHaFT2uOTw/edit?utm_content=DAGjlCKmuJk&utm_campaign=designs_hare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Imágenes de la unidad

Imagen 5: Imágenes de la unidad. Elaboración propia en Canva.

[https://www.canva.com/design/DAGjx4jwlxo/jWN_Kd8XM5XHsOCOjKb70w/edit
?utm_content=DAGjx4jwlxo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&
utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGjx4jwlxo/jWN_Kd8XM5XHsOCOjKb70w/edit?utm_content=DAGjx4jwlxo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

- Actividad de lectoescritura: Cartulina con imágenes, tiene que coger las palabras, leerlas y colocarlas en la imagen correcta.



Imagen 6: Juego de la unidad. Elaboración propia en Canva.

Sesión 2:

- Carta Música

Imagen 7: 2º carta. Elaboración propia con Canva.

[https://www.canva.com/design/DAGjm52O6ZI/fDizy6sKorXY5RT_hyt7fQ/edit?
?utm_content=DAGjm52O6ZI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&
utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGjm52O6ZI/fDizy6sKorXY5RT_hyt7fQ/edit?utm_content=DAGjm52O6ZI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

- Música escocesa utilizada para las danzas y la elaboración de música:



- <https://youtu.be/ic1I4JdELDY?si=CKQdejNjF8rR4Fb9>
- <https://youtu.be/JEUKdccwu7k?si=DUuJxbO5tAop5vXS>

Sesión 3:

- Carta Cuidado del medio ambiente

Imagen 8: 3º carta. Elaboración propia con Canva.

https://www.canva.com/design/DAGjm52O6ZI/fDizy6sKorXY5RT_hyt7fQ/edit?utm_content=DAGjm52O6ZI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Imágenes y videos del hábitat:

Imagen 9: Presentación. Elaboración propia con Canva.

https://www.canva.com/design/DAGjydWNg-I/KIW39MiDqoIUGt1cswPryQ/edit?utm_content=DAGjydWNg-I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Sesión 4:

- Carta sobre el inglés:

Imagen 10: 4º carta. Elaboración propia con Canva.

https://www.canva.com/design/DAGjm52O6ZI/fDizy6sKorXY5RT_hyt7fQ/edit?utm_content=DAGjm52O6ZI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Ficha: Dibujar elementos del medio natural y escritura en inglés.

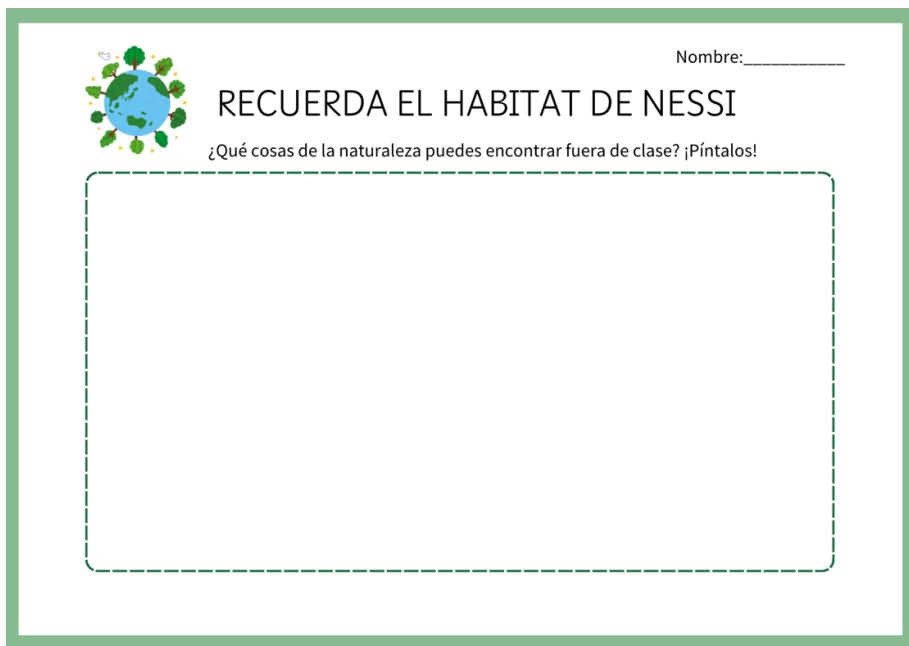


Imagen 11: Ficha. Elaboración propia con Canva.

- Flashcards con imágenes:



Imagen 12: Juego. Elaboración propia con Canva.

Sesión 5:

- Carta de despedida (Repaso)

Imagen 13: 5º carta. Elaboración propia.

https://www.canva.com/design/DAGjm52O6ZI/fDizy6sKorXY5RT_hyt7fQ/edit?utm_content=DAGjm52O6ZI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Pasaporte con la información que han aprendido.

Imagen 14: Pasaporte. Elaboración propia con Canva.

https://www.canva.com/design/DAGjywo5Jos/-0c0O018AUjIXZLSOfxopw/edit?utm_content=DAGjywo5Jos&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Pasapalabra descripción de letras

Imagen 15: Pasapalabra. Elaboración propia con Canva.

https://www.canva.com/design/DAGjyyhFsdo/_lh3yO41J4CkJDIVCTHtsw/edit?utm_content=DAGjyyhFsdo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton