



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO FIN DE GRADO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 3º EDUCACIÓN INFANTIL

5º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA E INFANTIL

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Curso 2021-2022

Autora: Laura Martínez Ochoa

Director: Jorge Torres Sánchez

Fecha: 25 de mayo de 2022



5º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA E INFANTIL
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Curso 2021-2022

Autora: Laura Martínez Ochoa
Director: Jorge Torres Sánchez
Fecha: 25 de mayo de 2022

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	9
4. OBJETIVOS.....	12
5. COMPETENCIAS	13
6. CONTENIDOS	14
- Secuenciación de los contenidos en Unidades Didácticas:	15
- Unidades didácticas:.....	19
7. METODOLOGÍA	37
8. EVALUACIÓN.....	39
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	41
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.	43
11. CONCLUSIONES.....	45
12. BIBLIOGRAFÍA.....	46
13. REFERENCIAS LEGISLATIVAS	47
ANEXOS.....	48
Anexo 1.1.: UNIDAD 13 “LA DIRECCIÓN EXACTA”	49
Anexo 1.2. Objetivos generales de la etapa de Educación Infantil	68
Anexo 1.3. Objetivos del curso.....	68
Anexo 1.4. Contenidos generales.....	70

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de Fin de Grado que se presenta a continuación es una programación didáctica pensada para 3º de Educación Infantil (5 años) y tiene como principal objetivo orientar al tutor o tutora implicado en su labor de enseñanza y aprendizaje. Como hilo conductor, se ha escogido la temática de los detectives o espías, para que a través de una especie de *scape room* dividido en 15 unidades didácticas, los alumnos vayan encontrando diferentes retos en cada una de las unidades, cuya resolución les proporcione una pista para seguir avanzando y dar con la solución del enigma final.

La finalidad de la temática escogida para esta programación es mantener a los alumnos en constante intriga y curiosidad, que los anime a avanzar por todas las unidades didácticas a la vez que van aprendiendo diferentes contenidos y van alcanzando los objetivos propuestos en cada una de ellas.

Las metodologías utilizadas a lo largo de la programación son muy variadas, ya que pretende que los alumnos trabajen de maneras diferentes, fomentando la cooperación entre los compañeros, la manipulación en los rincones y en los retos que les permita aprender del entorno más cercano, con recursos TIC que llamen su atención y su motivación por seguir aprendiendo...

A lo largo de estos cinco años de carrera, he podido aprender y adquirir multitud de conocimientos que he querido reflejar en este trabajo de fin de grado, ya que los diferentes profesores y asignaturas que he ido teniendo y los distintos colegios por los que he ido realizando mis prácticas, me han formado como docente, pero también como persona. En el ámbito educativo he aprendido aquello que quiero transmitir a mis futuros alumnos y la manera para realizarlo. Y en el ámbito personal, he crecido en cuanto a valores, a conocimientos, a relaciones sociales... y eso es algo por lo que siempre estaré agradecida.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

Para desarrollar esta programación didáctica es preciso comenzar argumentando las corrientes psicológicas, pedagógicas y sociológicas sobre las que se apoya para lograr que, a través de las quince unidades didácticas planificadas, los alumnos alcancen unos aprendizajes valiosos y sólidos que les permita progresar en su desarrollo personal formativo y seguir creciendo. Por ese motivo, comenzaremos con la Teoría del Aprendizaje Significativo propuesta por David Paul Ausubel (1918-2008).

Esta primera teoría del aprendizaje significativo busca que el alumno tenga un aprendizaje real y para ello propone dos ideas. En primer lugar, que el alumno sea el propio protagonista de su aprendizaje, es decir, que adopte un papel activo en el proceso de aprender y, en segundo lugar, que los contenidos que va a aprender sean potencialmente significativos, es decir, que puedan ser conectados con conocimientos ya interiorizados en su estructura cognitiva y le sirvan de anclaje para otros futuros. (Ausubel, 2002)

Siguiendo con esta idea, destacamos al psicólogo estadounidense Bruner (1998), quien menciona la idea del scaffolding (andamiaje) donde representa la labor de apoyo del profesor con la metáfora de los andamios, como si fueran los soportes donde el alumno se apoya para ir adquiriendo nuevos aprendizajes. Pero siempre es importante que estos apoyos se vayan retirando porque significará que el alumno ha ganado en autonomía y que el aprendizaje ha finalizado y podremos pasar a una nueva adquisición.

De acuerdo con Lev Vygotsky (1896-1934), los adultos o los compañeros más avanzados deben ayudar a dirigir y organizar el aprendizaje de un niño antes de que éste pueda dominarlo e interiorizarlo. Esta orientación es más efectiva para ayudar a los niños a cruzar la zona de desarrollo proximal (ZDP), la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que aún no pueden lograr por sí mismos.

Los niños que se encuentran en la ZDP, para una tarea particular, casi pueden realizarla por sí mismos, pero no del todo. Sin embargo, con el tipo correcto de

orientación pueden realizarla con éxito. En el curso de la colaboración, la responsabilidad y supervisión del aprendizaje paulatinamente cambia al niño.

El andamiaje es entonces el apoyo temporal de los padres, maestros u otros que proporcionan a un niño para hacer una tarea hasta que pueda hacerla por sí solo. Es esencial que ese andamiaje sea retirado al acabar para concluir en primer lugar, que el aprendizaje ha terminado y podemos pasar a una nueva actividad; y en segundo lugar, que el alumno ha ganado en autonomía.

Los hermanos Johnson dan a conocer un tipo de metodología basada en el aprendizaje cooperativo, idea sobre la que se apoya esta programación. Según Johnson, Johnson y Holubec (1999), la interdependencia positiva es una característica fundamental en dicha metodología, ya que cada alumno se responsabilizará de una tarea, y así verán que solo será posible lograr el triunfo si todos se involucran y participan en conjunto como si de piezas de un puzle se tratase.

Para continuar con este objetivo de fomentar las habilidades sociales, esta programación también recoge ciertas actividades a realizar por la metodología de rincones. Laguía y Vidal (2008) mencionan que una de las mejores estrategias para fomentar las relaciones positivas entre los alumnos y la participación activa que de lugar a aprendizajes significativos es la organización de la clase a través de rincones.

La teoría paidocéntrica de la pedagoga María Montessori también tiene gran influencia en esta programación ya que pretendemos promover la participación de todos los alumnos y que el docente adopte el papel de observador y orientador del proceso de aprendizaje, para así poder ser conscientes de si la evolución y el crecimiento que va teniendo cada alumno es la adecuada o no.

La programación supone, en suma, un conjunto de operaciones que tienen como finalidad la adecuación y estructuración del currículum general, lo que supone que se han de clasificar y contextualizar los objetivos y contenidos del currículum, establecer prioridades, técnicas didácticas, acomodación de los contenidos al

contexto sociocultural, organización de la clase y hasta la integración de las actividades escolares con las extraescolares (Contreras, 1998).

Por este motivo, la programación que he llevado a cabo hace un recorrido por los distintos apartados fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta los diferentes ritmos y formas de aprendizaje para adaptar la respuesta a las necesidades de cada uno de los alumnos.

Como pilares básicos de esta programación promoveremos el trabajo por rincones y retos, la cooperación entre el alumnado y la adaptación de esta para dar respuesta a las necesidades de cada alumno.

La educación que acompaña al desarrollo de nuestros alumnos en los colegios debe estar basada en la normativa que regula el sistema educativo, por ese motivo me gustaría destacar uno de los principios introducidos por la LOMLOE, que es el cumplimiento efectivo de los derechos de la infancia según lo establecido en la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la ONU el 20 de noviembre de 1989, reconociendo el interés superior del menor, su derecho a la educación, a no ser discriminado y a participar en las decisiones que les afecten y la obligación del Estado de asegurar sus derechos.

De este modo, la programación didáctica que presento a continuación se encuentra enmarcada en la etapa de Educación Infantil y atiende a las exigencias de la presente convocatoria de Trabajo de Fin de Grado y la legislación vigente para la misma que presento a continuación:

- Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), de 29 de diciembre, por la que se modifica la actual Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Infantil.
- Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

- Decreto 17/2008 de 6 marzo por el que se desarrolla para Comunidad de Madrid las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Orden 680/2009 de 19 de febrero, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Infantil y los documentos de aplicación.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

- Contexto sociocultural:

Mi programación está pensada para un colegio público de Educación Infantil y Primaria bilingüe de línea tres, situado en un municipio del norte de la Comunidad de Madrid. El centro "Girasoles" está situado en un lugar privilegiado, con amplias zonas verdes alrededor para poder realizar excursiones, multitud de recursos como parques, bibliotecas públicas, salas polivalentes, polideportivos... e incluso, puede contarse con la ayuda de diversas instituciones, como el Ayuntamiento, los servicios sociales o los Centros de Secundaria.

Tal y como detalla el Proyecto Educativo del centro, el nivel socioeconómico de las familias es medio-alta y la gran mayoría valora positivamente la formación académica de y cultural de sus hijos y colaboran en el centro. Además, en gran parte de los hogares cuentan con dispositivos electrónicos, así como acceso a internet, lo que permitiría pasar a una enseñanza telemática si la situación sanitaria actual lo requiere.

Por otra parte, en el centro hay escolarizados un 2% de alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE) y aproximadamente un 4% de alumnos provienen de otras nacionalidades de habla hispana y china.

En cuanto a las instalaciones del centro, cuenta con un patio infantil de arena, campo de fútbol y de baloncesto, polideportivo cubierto, tres edificios donde se ubican las diferentes aulas, biblioteca, recepción, sala de ordenadores, cocina, comedor de alumnos y comedor de profesores y secretaría.

- Contexto del equipo docente:

El equipo docente está constituido por 27 maestros divididos en las diferentes etapas educativas: en Educación Infantil cuentan con 9 tutores, en Educación Primaria con 18 tutores, especialistas de inglés, Educación Física, Música, Religión, Pedagogía Terapéutica (PT), Audición y Lenguaje (AL), Compensatoria o Orientador, siendo la relación entre todos ellos muy buena y continua, fomentando el trabajo en equipo y la participación ante nuevos proyectos.

En cuanto al equipo no docente, el centro educativo cuenta con otros profesionales del ámbito de la Administración y de Servicios que ayudan a mejorar el funcionamiento del centro y al desarrollo integral de los alumnos con diversas funciones como limpieza y desinfección de todos los espacios y materiales del centro, servicio de comedor, de secretaría, conserje, monitores o entrenadores de las actividades extraescolares y enfermería.

- **Contextualización del grupo-aula:**

La clase-aula a la que va dirigida esta programación didáctica está formada por 22 alumnos de 5-6 años, 9 niños y 13 niñas, y aunque la coordinación con las otras dos líneas será continua, es fundamental tener en cuenta las características específicas de este grupo de alumnos. En nuestro caso, contamos con un alumno que manifiesta características propias de alumnos con altas capacidades, por lo que se tendrá en cuenta a la hora de programar actividades, para incluirle en el proceso de enseñanza-aprendizaje y ayudarle a crecer siguiendo su ritmo.

En cuanto a la cohesión del grupo, hay que comentar que no se hacen patentes la división de grupos dentro del aula, es una clase con buenas relaciones de amistad y, por tanto, permiten que haya un buen funcionamiento de trabajo. El comportamiento en general es muy bueno, presentan motivación y ganas por aprender y se ayudan mucho entre ellos.

- **Características psicoevolutivas del niño/a de la edad para la que se realiza la propuesta:**

A continuación, se describe el perfil de los alumnos a la edad de cinco años (2º ciclo, 3º de Educación Infantil), edad a la que va dirigida esta Programación General Anual. Estas características se dividen en cuatro áreas principales:

- Desarrollo socioafectivo: el alumnado de esta edad comienza a mostrar un mayor desarrollo de la autonomía, su egocentrismo va desapareciendo y comienza a percibir mejor los sentimientos ajenos (empatía). Además, gracias a la evolución del lenguaje, los alumnos se relacionan con mayor frecuencia con sus iguales y optan por juegos menos individualistas y más cooperativos, por lo que van valorando en mayor medida el grupo de pertenencia.
- Desarrollo del lenguaje: a esta edad los alumnos muestran gran interés por verbalizar las situaciones vividas o imaginadas. Utilizan el lenguaje como herramienta de socialización y se comunican con soltura ya que van ampliando su almacén léxico y adquiriendo estructuras gramaticales más complejas. Son capaces de realizar una tarea que contenga tres instrucciones.
- Desarrollo psicomotor: estos alumnos se caracterizan por tener un mayor control del esquema corporal, así como un aumento notable del equilibrio y control tónico. A su vez, hay un mayor control de la motricidad fina con el uso de instrumentos como lápices, o pinturas. En cuanto a la motricidad gruesa, dominan todos los tipos de desplazamientos: saltos, carrera, cuadrupedia... Conocen todas las partes de su cuerpo y usa con más precisión las nociones de espacio y tiempo. Se introduce también el concepto de lateralidad.
- Desarrollo cognitivo: se caracteriza por la aparición de la imitación, el juego simbólico y el lenguaje. Según la clasificación realizada por Piaget (1975) un niño de cinco años se encuentra en la etapa preoperatoria, donde se comienzan a dar los primeros procesos cognitivos y de conceptualización y, por tanto, comienza a aparecer el juego simbólico, la imaginación acompañada de un pensamiento animista, el realismo infantil que es la habilidad para la representación de objetos y personas, así como su capacidad para seriar y clasificar.

Todos estos rasgos mencionados son los propios para la edad y etapa en la que estamos trabajando, pero, no obstante, habrá que tener en cuenta que el desarrollo psicoevolutivo de cada alumno es distinto y por tanto se deberá proporcionar las herramientas y los apoyos necesarios para adaptar cada aprendizaje a sus necesidades y así conseguir el máximo potencial de cada uno de ellos.

En nuestra aula de referencia contamos con un niño de incorporación tardía proveniente de Ecuador, que no presenta dificultades con el idioma, pero sí un retraso a nivel cognitivo y de fluidez lingüística.

4. OBJETIVOS

En el campo de la educación, podemos decir que un objetivo es el resultado que se espera que logre un alumno al finalizar un determinado proceso de aprendizaje, tras haber pasado por unas experiencias intencionalmente planificadas a tal fin.

- Objetivos generales

Los objetivos generales en la Comunidad Autónoma de Madrid, los encontramos en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, por el que se establece los objetivos para la etapa de Educación Infantil.

(Estos objetivos generales se encuentran adjuntados en el [Anexo 1.2.](#))

- Objetivos didácticos del curso.

Los objetivos didácticos se encuentran recogidos en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno por el cual se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas propias de la etapa de Educación Infantil. Dichos objetivos los encontramos clasificados según tres áreas: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno y lenguaje; y, por último, Comunicación y representación.

(Estos objetivos didácticos se encuentran adjuntados en el [Anexo 1.3.](#))

5. COMPETENCIAS

“La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción *eficaz*” (DeSeCo, 2003)

Dentro del marco educativo, la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación, se establecen en el Artículo 2 las siete competencias clave. Así pues, las competencias que se desarrollan en esta programación didáctica se manifiestan de forma globalizada y adaptada a las necesidades de cada alumno.

- **Comunicación lingüística:**

Pretende que los alumnos adquieran las habilidades necesarias para ser capaces de expresar e interpretar a través de la comunicación oral o escrita. Además, también pretende que disfruten de la literatura a través de narraciones y cuentos propios del rincón de lectoescritura o del Plan Lector. Esta habilidad engloba tanto la comunicación en lengua materna como en extranjera.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:**

Pretende que los alumnos adquieran el razonamiento matemático y las competencias básicas en ciencia y tecnología como instrumentos para entender el contexto que les rodea y resolver aspectos de la vida cotidiana. Para ello se requerirá el aprendizaje de conocimientos sobre números, operaciones básicas, representaciones matemáticas... propios del rincón de matemáticas o rincón científico.

- **Competencia digital:**

Pretende que los alumnos adquieran conocimientos acerca de diferentes instrumentos TIC, así como las destrezas para manejarlos de forma segura y poder enriquecerse de éstos para adquirir, interpretar e intercambiar información. Esta competencia se trabajará en el rincón tecnológico.

- **Aprender a aprender:**

Pretende que los alumnos adquieran por sí solos la capacidad de aprender a construir su propio estilo de aprendizaje comprobando qué herramientas, metodologías y estrategias son las más adecuadas para ello. Esta competencia se trabajará de manera transversal en todos los rincones y actividades que se recogen en esta programación.

- **Competencias sociales y cívicas:**

Pretende que los alumnos entiendan el concepto de vivir en sociedad y la necesidad de relacionarse con otras personas par adquirir ciertos valores como la empatía, la solidaridad, el respeto, la tolerancia... Esta competencia también se enseñará constantemente en cualquier ámbito de la escuela.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:**

Pretende que los alumnos adquieran una actitud emprendedora donde nunca se sacie su interés ni su curiosidad por seguir investigando y tomando decisiones. Además, pretende que los alumnos desarrollen la capacidad de creatividad, de planificación y de reflexión. Se trabajará a través de actividades que exijan la participación autónoma y el compromiso por parte de los alumnos.

- **Conciencia y expresiones culturales:**

Pretende que los alumnos conozcan la cultura que nos rodea y se enriquezcan de una actitud positiva y comprometida hacia expresiones culturales como la música, el teatro, la literatura o la danza. Esta competencia se verá manifestada en el rincón de Educación Artística.

6. CONTENIDOS

Siguiendo el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno por el cual se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas propias de la etapa de Educación Infantil, los contenidos se encuentran clasificados en las tres

áreas mencionadas anteriormente en el apartado de objetivos didácticos del curso.

(Estos contenidos se encuentran adjuntados en el [Anexo 1.4.](#))

- **Secuenciación de los contenidos en Unidades Didácticas:**

Unidad 1	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración positiva de las características de los demás. (Á1) - Movimientos controlados. (Á1) - Control de la respiración: inspiración y espiración. (Á1) - Numeración: 0. (Á2) - La familia: funciones, ocupaciones y relaciones de parentesco. (Á2) - Frases en presenta, pasado y futuro. Frases en afirmativo, negativo e interrogativo. (Á3) - Técnica plástica: dibujo. (Á3)
Unidad 2	<ul style="list-style-type: none"> - Orden y limpieza en el hogar: recoger la ropa y pertenencias. (Á1) - Normas de higiene: manos limpias, cortado de uñas, cepillado de dientes después de comer. (Á1) - Aceptación de las normas de higiene y limpieza. (Á1) - Ordinales: 1º, 2º, 3º. (Á2) - Estructuras familiares. (Á2) - Realización de árbol genealógico. (Á3)
Unidad 3	<ul style="list-style-type: none"> - Sentimientos y emociones: arrepentimiento. (Á1) - Orientación corporal: derecha-izquierda. (Á1) - Cuidado de la salud: prendas adecuadas a la climatología. (Á1) - Cuantificadores: muchos, pocos y ninguno. (Á2) - Medidas de longitud: más alto que, más bajo que, tan alto como y tan bajo como. (Á2) - Utilización de un vocabulario variado relacionado con el otoño, la familia y la vivienda. (Á3)
Unidad 4	<ul style="list-style-type: none"> - Normas que regulan la vida cotidiana: reparto de tareas. (Á1)

	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades para la convivencia: escucha atentamente cuando otros hablan, sabe guardar un turno, respeta los comentarios de los demás. (Á1) - Nociones temporales: mañana, tarde, noche. (Á2) - Cambios en el entorno por el paso de las estaciones: el otoño. (Á2) - Actividades prelingüísticas. (Á3)
Unidad 5	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación sexual y localización de partes externas e internas del cuerpo. (Á1) - Direccionalidad con el propio cuerpo en los juegos: hacia un lado, hacia el otro lado, arriba, abajo, encima, debajo, dentro, fuera... (Á1) - Atributo de color: gama de rojos. (Á2) - Figura plana: rombo. (Á2) - Conciencia fonológica: segmentación de frases y diferenciación de nombre y acción en una frase. (Á3) - Pizarra digital. (Á3) - Ordenador. (Á3) - Tonos de rojo. (Á3)
Unidad 6	<ul style="list-style-type: none"> - Sabores de los alimentos: dulce, salado y ácido. (Á1) - Sumas hasta el 6. (Á2) - Portadores de texto: lista de tareas, cubierta de un libro. (Á3) - Realización de trazos horizontales, verticales e inclinados combinados. (Á3)
Unidad 7	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de emociones: la envidia. (Á1) - Reflexión ante situaciones: saber decir que no. (Á1) - Tipos de vivienda. (Á2) - Proceso de construcción de una casa: profesionales, herramientas y materiales. (Á2) - Acompañamiento y participación en danzas y coreografías. (Á3)
Unidad 8	<ul style="list-style-type: none"> - Orientación en el espacio: cerca pero no el más cercano. (Á1) - Actividades de la vida cotidiana: empleo de los cubiertos. (Á1) - Nociones espaciales: derecha-izquierda. (Á2) - Series de tres elementos y dos características. (Á2)

	<ul style="list-style-type: none"> - Diferenciación entre ruido, silencio y música. (Á3) - Discriminación auditiva: ruido con tapaderas, fragmento musical de guitarra, batir huevos. (A3)
Unidad 9	<ul style="list-style-type: none"> - Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan bienestar propio y de los demás: actividad física y descanso. (Á1) - Cambios en la vivienda a lo largo de la historia. (Á2) - Mapa conceptual: la casa, la familia. (Á2) - Escucha y comprensión de cuentos y poesías como fuente de placer y aprendizaje. (Á3)
Unidad 10	<ul style="list-style-type: none"> - Predominancia lateral: izquierda-derecha. (Á1) - Sentimientos y emociones propias y de los demás: sorpresa y constancia. (Á1) - Identificación de algunos modos de vida y costumbres en relación con el paso del tiempo: la prehistoria. (Á2) - Cultura y vida. (Á2) - Interpretación de canciones. (Á3) - Audiciones. (Á3)
Unidad 11	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidado de los diferentes espacios. (Á1) - Normas de convivencia. (Á1) - Numeración: 7. (Á2) - Sumas hasta el 7. (Á2) - Uso y valoración progresiva del lenguaje oral. (Á3) - Construcción gramatical: concordancia de género y número. Uso adecuado de los artículos (Á3)
Unidad 12	<ul style="list-style-type: none"> - El cuerpo y el espacio: lejos pero no el más lejano. (Á1) - Identificación de situaciones de peligro para aprender a evitarlas. (Á1) - Actitudes y comportamientos seguros en diferentes espacios. (Á1) - Numeración: 8 y 9. (Á2) - Identificación en la resta gráfica. (Á2) - Ordinales: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º y 9º. (Á2) - Empleo progresivo de léxico variado relacionado con la calle y las tiendas. (Á3)

	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica plástica: obras tridimensionales. (Á3) - Experimentación con tonos de azul. (Á3)
Unidad 13	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidado del entorno natural: animales y plantas. (Á1) - Ordinales: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º, 9º y 10º. (Á2) - Operación en vertical y horizontal: suma y resta. (Á2) - Instrumentos de medida: longitud (regla) y tiempo (reloj). (Á2) - Conciencia fonológica: conteo de sílabas en palabras. (Á3) - Elementos del lenguaje plástico: líneas, formas, colores, círculos... (Á3)
Unidad 14	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento y expresión de emociones: tristeza. (Á1) - Valor: generosidad. (Á1) - Cuantificadores: delgado, pero no es más delgado, grueso, pero no el más grueso, tan grueso como, tan delgado como. (Á2) - Seres vivos y seres inertes. (Á2) - Alimentación y reproducción de los animales. (Á2) - Uso y valoración progresiva del lenguaje oral para crear historias a partir de una imagen. (Á3) - Elaboración de inventos con material de desecho. (Á3)
Unidad 15	<ul style="list-style-type: none"> - El cuerpo y el espacio: entre. (Á1) - Reconocimiento y aceptación de las normas y reglas que regulan la convivencia. (Á1) - El planeta Tierra. (Á2) - Conocimiento de entornos lejanos: el Sol y los planetas. La luna y las estrellas. (Á2) - Observación de fenómenos del medio natural: el día y la noche. (Á2) - El verano: características y actividades. (Á2) - Uso y valoración progresiva del lenguaje oral: relación causa-efecto. (Á3) - Utilización de un vocabulario variado relacionado con el espacio y el verano. (Á3)

- **Unidades didácticas:**

UNIDAD 1		"El paquete sorpresa"						Sesiones: 11		
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	
<p>Justificación:</p> <p>Aprovecharemos la llegada de un paquete sorpresa a nuestra clase para inaugurar esta programación didáctica en la que deberán ir superando cada una de las unidades didácticas para resolver el enigma final. Para ello, en esta unidad se pide a los alumnos que logren superar diferentes retos propuestos para poder abrir el paquete sorpresa y ver qué esconde en su interior y así poder pasar a la segunda unidad y a la segunda pista del enigma. Con esta unidad se fomentará principalmente la comunicación lingüística adecuada a través de la interacción interpersonal.</p> <p>Objetivos de etapa:</p> <p>a – b – c – d – f – g – h – i</p>										
Objetivos de área		Objetivos didácticos:								
ÁREA 1	1 – 3	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar en positivo a los demás. • Controlar la respiración en las actividades de relajación. 								
ÁREA 2	9 – 10	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y aplicar el número 0. 								
ÁREA 3	1 – 8 – 13 – 14 – 15	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar frases con diferentes tiempos verbales: presente, pasado, futuro. • Elaborar adecuadamente frases afirmativas, negativas e interrogativas. • Emplear y experimentar con la técnica de plástica del dibujo. 								
Contenidos					Criterios de evaluación					
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración positiva de las características de los demás. (B1) • Movimientos controlados (B2) • Control de la respiración: inspiración, espiración (B2) 				<ul style="list-style-type: none"> • Ve los valores positivos de sus compañeros. (B1) • Controla la respiración en las actividades de relajación. (B2) 					
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Numeración: 0 (B1) • La familia: funciones, ocupaciones y relaciones de parentesco. (B3) 				<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la grafía del número cero. (B1) • Relaciona el número cero con la cantidad que corresponde. (B1) • Conoce las funciones de los miembros de la familia. (B3) 					

ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Frases en: <ul style="list-style-type: none"> - presente, pasado y futuro - afirmativo, negativo e interrogativo. (B1) • Técnica plástica: dibujo. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora correctamente frases en presente, pasado y futuro y afirmaciones, negaciones e interrogaciones. (B1) • Emplea la técnica del dibujo (B3)
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • Comunicación lingüística • Aprender a aprender • Competencia matemática • Competencia cultural y artística 		

UNIDAD 2		“El mensaje escondido”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
<p>Justificación:</p> <p>Tras la apertura del paquete sorpresa de la unidad anterior, encontramos en su interior una carta con un mensaje encriptado, que para descifrarlo deberán ir superando otros retos que irán proporcionándoles parte del abecedario secreto y así poder finalizar la unidad descubriendo qué esconde dicho mensaje. Esta unidad persigue que los alumnos adquieran una mayor autonomía y que conozcan su entorno más cercano y familiar.</p>											
<p>Objetivos de etapa:</p> <p>b – c – e – f – h – i</p>											
Objetivos de área:		Objetivos didácticos:									
ÁREA 1	4 – 7	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la importancia del orden y limpieza de los espacios. • Desarrollar normas de higiene personal. 									
ÁREA 2	1 – 4 – 9 – 10	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y situar los números ordinales: 1.º, 2.º, 3.º • Distinguir entre distintas estructuras familiares. 									

ÁREA 3	13 – 14	<ul style="list-style-type: none"> Mostrar interés en la realización de producciones plásticas, propias y de los demás, individuales y colectivas.
Contenidos		Criterios de evaluación
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> Orden y limpieza en el hogar: recoger la ropa y pertenencias (B3) Normas de higiene: manos limpias, cortado de uñas, cepillado de dientes después de comer (B4) Aceptación de las normas de higiene y limpieza (B4) 	<ul style="list-style-type: none"> Mantiene el orden y la limpieza de los espacios. (B3) Cuida su higiene personal. (B4)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> Ordinales: 1.º, 2.º, 3.º (B1) Estructuras familiares (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> Sitúa los ordinales del primero al tercero. (B1) Identifica distintas estructuras familiares. (B3)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> Realización de Árbol genealógico (Actividad individual) y Un mensaje escondido (Actividad colectiva) (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> Disfruta con las producciones propias y las aportaciones en las actividades grupales. (B3)
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico Autonomía e iniciativa personal Aprender a aprender Competencia matemática Competencia cultural y artística 		

UNIDAD 3	“La búsqueda del pergamino”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	
Justificación: Tras conseguir el abecedario secreto para descifrar la carta, leerán el mensaje escondido e iniciarán la búsqueda de un pergamino perdido mediante diferentes actividades que les darán pistas para llegar hasta su ubicación exacta y poder entender su importancia. Se aprovecha esta unidad para trabajar conceptos de orientación espacial como izquierda y derecha.										
Objetivos de etapa: a – b – c – d – e – f – h – j										
Objetivos de área:					Objetivos didácticos:					

ÁREA 1	2 – 3 – 4 – 7	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el arrepentimiento como una emoción. • Situarse en el espacio a la derecha o la izquierda de un objeto. • Identificar y emplear prendas adecuadas a la climatología.
ÁREA 2	8 – 9	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los conceptos muchos, pocos y ninguno. • Distinguir medidas: más alto que, más bajo que, tan alto como y tan bajo como.
ÁREA 3	1 – 2 – 6 – 9 – 10	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el vocabulario relacionado con el otoño, la familia y la vivienda.
Contenidos		Criterios de evaluación
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Sentimientos y emociones: arrepentimiento. (B1) • Orientación corporal: derecha, izquierda. (B2) • Cuidado de la salud: prendas adecuadas a la climatología. (B4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra arrepentimiento cuando hace algo inadecuado. (B1) • Se sitúa espacialmente respecto al propio cuerpo: derecha/izquierda. (B2) • Utiliza prendas adecuadas a la climatología: el otoño. (B4) • Discrimina entre acciones saludables y no saludables. (B4) • Adquiere hábitos de prevención y salud. (B4)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Cuantificadores: muchos, pocos y ninguno. (B1) • Medidas de longitud: más alto que, más bajo que, tan alto como y tan bajo como. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia y utiliza los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno. (B1) • Utiliza los comparativos: más alto/más bajo, tan alto como/tan bajo como. (B1)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de un vocabulario variado relacionado con el otoño, la familia y la vivienda. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el vocabulario trabajado. (B1)
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • Comunicación lingüística • Aprender a aprender • Competencia matemática 		

UNIDAD 4		“El código del candado”						Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.

Justificación:	
Tras localizar el pergamino perdido, leemos en su interior una historia que nos deja un poco intrigados, la desaparición inesperada del peluche Pipo que obliga a los alumnos a esforzarse en cada unidad para adquirir pistas y averiguar donde se encuentra escondido. En esta unidad podrán conseguir el código que les abrirá el candado del maletín donde encontrarán todas las herramientas necesarias en la búsqueda. Esta unidad persigue principalmente que los alumnos adquieran habilidades de convivencia, que trabajen conjuntamente y que empleen la comunicación oral para ayudarse en las distintas actividades.	
Objetivos de etapa:	
b – d – f – g – j	
Objetivos de área:	
Objetivos didácticos:	
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> 1 – 3 – 5 – 6 • Conocer y desarrollar habilidades para la convivencia.
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 • Diferenciar las nociones temporales: mañana, tarde y noche. • Reconocer los elementos propios del otoño.
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> 16 – 17 • Conocer y producir sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. • Realizar diferentes formas de expulsión del aire y toma conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca.
Contenidos	
Criterios de evaluación	
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Normas que regulan la vida cotidiana: reparto de tareas. (B1) • Habilidades para la convivencia: escucha atentamente cuando otros hablan, sabe guardar un turno, respeta los comentarios de los demás... (B1)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en los juegos, para mejorar la convivencia y el bienestar propio y de los demás. (B1) • Valora lo importante que es la participación con la familia en las tareas. (B1) • Desarrolla habilidades para la convivencia: escucha atentamente cuando otros hablan, sabe guardar un turno, respeta los comentarios de los demás... (B1)
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Nociones temporales: mañana, tarde, noche. (B1) • Cambios en el entorno por el paso de las estaciones: el otoño. (B2)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea correctamente las nociones temporales: mañana/tarde/noche. (B1) • Reconoce diferentes elementos del otoño. (B2)

ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades prelingüísticas. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercita diferentes formas de expulsión del aire y toma conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. (B1) • Controla y desarrolla las habilidades articulatorias. (B1)
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • Comunicación lingüística • Aprender a aprender • Competencia matemática 		

UNIDAD 5		“La magia de la lupa”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
<p>Justificación:</p> <p>Tras encontrar el código para abrir el maletín con todas las herramientas observan que disponen de una lupa, comentarán para qué les puede servir dicho instrumento, la utilizarán en distintas actividades y se podrán manos a la obra para dar con la siguiente pista: una huella distinta. Esta unidad buscará que los alumnos que desarrollen su vista observando su propio cuerpo, el de los demás, sus diferencias... así como los atributos de los objetos, concretamente las tonalidades del color rojo.</p>											
<p>Objetivos de etapa:</p> <p>a – g – h – i – j</p>											
Objetivos de área:						Objetivos didácticos:					
ÁREA 1	2					<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer su identidad sexual observando el cuerpo por dentro y fuera. • Afianzar la direccionalidad con el propio cuerpo: hacia un lado, hacia el otro lado, arriba, abajo, encima, debajo, dentro, fuera... 					
ÁREA 2	8 – 15					<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer tonos de rojo. • Reconocer la forma geométrica: rombo. 					

ÁREA 3	1 – 8 - 13 – 14 – 15	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la conciencia fonológica: segmentación de frases diferenciando nombre y acción. • Utilizar la pizarra digital y el ordenador con la supervisión del profesor. • Experimentar con los tonos de rojo.
Contenidos		Criterios de evaluación
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación sexual y localización de partes externas e internas del cuerpo (B1) • Direccionalidad con el propio cuerpo en los juegos: hacia un lado, hacia el otro lado, arriba, abajo, encima, debajo, dentro, fuera... (B2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la propia identidad sexual y la de los demás. (B1) • Señala las principales partes del cuerpo y la cara. (B1) • Sigue la direccionalidad con el propio cuerpo: hacia un lado, hacia el otro lado, arriba, abajo, encima, debajo, dentro, fuera... (B2)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Atributo de color: gama de rojos. (B1) • Figura plana: rombo. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes tonos de rojo como atributo de los objetos. (B1) <p>Conoce y reproduce la figura del rombo. (B1)</p>
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia fonológica: <ul style="list-style-type: none"> - Segmentación de frases - Diferenciación de nombre y acción en una frase (B2) • Pizarra digital. (B2) • Ordenador. (B2) • Tonos de rojo (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la conciencia fonológica: segmenta frases diferenciando nombre y acción. (B2) • Emplea la técnica del dibujo y experimenta la gama del rojo. (B3)
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • Comunicación lingüística • Aprender a aprender • Competencia matemática • Competencia cultural y artística 		

UNIDAD 6		“Una huella distinta”							Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	
<p>Justificación:</p> <p>Tras la realización de una actividad de arte en el que cada alumno ha podido observar su propia huella, se ha observado que hay una que no pertenece a ningún alumno de la clase. Los alumnos emplearán mucho esfuerzo para encontrar al propietario de esa huella y</p>										

preguntarle dónde se encuentra escondido Pipo. En esta unidad se trabajará principalmente la precisión en los trazos, la lectura e interpretación de frases y la numeración conocida (hasta el 6).	
Objetivos de etapa: a – g – h – i	
Objetivos de área:	
Objetivos didácticos:	
ÁREA 1	2 <ul style="list-style-type: none"> Distinguir los sabores: dulce, salado y ácido.
ÁREA 2	8 – 9 – 10 – 11 <ul style="list-style-type: none"> Descomponer y componer números del 1 al 6. Realizar sumas hasta el 6.
ÁREA 3	1 – 6 – 8 – 13 <ul style="list-style-type: none"> Identificar el tipo de información que nos aportan las listas de tareas y las cubiertas de los cuentos. Leer e interpretar frases con pictogramas de acciones. Producir trazos cada vez más precisos.
Contenidos	
Criterios de evaluación	
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> Sabores de los alimentos: dulce, salado y ácido (B1)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce distintos sabores de los alimentos: ácidos, salados y dulces. (B1)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> Sumas hasta el 6 (B1)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> Realiza la composición y descomposición de los números del uno al seis. (B1) Resuelve sumas de forma gráfica y simbólica. (B1)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> Portadores de texto: lista de tareas, cubierta de un libro. (B1) Realización de trazos horizontales, verticales e inclinados combinados. (B3)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la lista de tareas y los cuentos como portadores de textos e identifica sus elementos y contenido más relevante. (B1) Completa frases empleando pictogramas. (B1) Realiza trazos cada vez más precisos: verticales y horizontales combinados del mismo tamaño, de distinto tamaño, inclinados y horizontales combinados e inclinados combinados. (B3)
Competencias:	
<ul style="list-style-type: none"> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico Comunicación lingüística Aprender a aprender Competencia matemática 	

- Competencia cultural y artística

UNIDAD 7		“El Señor Holmes”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
<p>Justificación:</p> <p>Después de mucho esfuerzo y constancia, la realización de diferentes actividades les ha permitido saber que la huella pertenece al Señor Holmes, que según hemos leído en el ordenador, es un señor mayor, antiguo conserje del cole, que padece de una enfermedad llamada Alzheimer, que puede estar relacionado con la desaparición de Pipo. En esta unidad, se pretende trabajar la casa con sus partes y su proceso de fabricación y, además, comprender el concepto del “no” para utilizarlo en las situaciones que lo requieran.</p>											
<p>Objetivos de etapa:</p> <p>b – c – d – f – g – i – j</p>											
Objetivos de área:		Objetivos didácticos:									
ÁREA 1	3 – 4 – 5 - 8	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestar situaciones en las que esté presente la emoción de la envidia. • Valorar la importancia de saber decir que no ante determinadas situaciones. 									
ÁREA 2	1 – 16 – 17	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a los profesionales relacionados con la construcción de una casa. • Valorar las profesiones sin discriminación. 									
ÁREA 3	10 – 16 – 17	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y participar activamente en las audiciones musicales. 									
Contenidos					Criterios de evaluación						
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de emociones: la envidia. (B1) • Reflexión ante situaciones: saber decir que no. (B1) 				<ul style="list-style-type: none"> • Dice que no ante situaciones que lo requieran. (B1) • Reconoce la emoción de la envidia. (B1) 						
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de vivienda. (B3) • Proceso de construcción de una casa: profesionales, herramientas y materiales. (B3) 				<ul style="list-style-type: none"> • Secuencia el proceso de construcción de una casa. (B3) • Valora las profesiones sin discriminación. (B3) 						

ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Acompañamiento y participación en danzas y coreografías. (B5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en la audición de piezas musicales, y realiza las actividades de movimiento y relajación. (B5)
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • Aprender a aprender • Competencia cultural y artística 		

UNIDAD 8		“Las gafas perdidas”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
Justificación: Tras pensar y pensar qué relación podría tener el Señor Holmes con la desaparición de Pipo, se llega a la conclusión de que podría haberlo cogido por equivocación o por despiste. El enfermo reconoce no acordarse de tenerlo, pero se mantiene dispuesto a ayudar, pero antes, necesitará encontrar algo que perdió: sus gafas. Los alumnos en esta unidad tratarán de disminuir su dependencia en acciones del día a día como el comer, mejorarán su orientación espacial e identificarán qué es una serie.											
Objetivos de etapa: a – c – e – g – h – i											
Objetivos de área:		Objetivos didácticos:									
ÁREA 1	2 – 4 – 8	<ul style="list-style-type: none"> • Situarse respecto a su cuerpo y los objetos cerca pero no el más cercano. • Progresar en las habilidades manipulativas requeridas para el uso correcto de los cubiertos. 									
ÁREA 2	8 – 12 – 16	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar las nociones espaciales: derecha e izquierda. • Identificar series de varios atributos. 									
ÁREA 3	16 – 17	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar entre ruido, silencio y música. 									
Contenidos						Criterios de evaluación					

ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación en el espacio: cerca pero no el más cercano. (B2) • Actividades de la vida cotidiana: empleo de los cubiertos. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se sitúa espacialmente cerca pero no el más cercano. (B2) • Participa en los juegos para mejorar la convivencia y el bienestar propio y de los demás. (B3)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Nociones espaciales: derecha/izquierda. (B1) • Series de tres elementos y dos características. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina las nociones espaciales: derecha/izquierda. (B1) • Realiza series de tres elementos y dos características. (B1)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciación entre ruido, silencio y música. (B4) • Discriminación auditiva: ruido con tapaderas, fragmento musical de guitarra, batir huevos. (B4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina entre sonido/silencio/música. (B4)
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Autonomía e iniciativa personal • Aprender a aprender • Competencia matemática • Competencia cultural y artística 		

UNIDAD 9		“La llave correcta”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
<p>Justificación:</p> <p>Después de dar con las gafas del Señor Holmes, realizamos todos juntos una gymkhana para tratar de buscar a Pipo, pero no obtenemos resultado, tan solo encontramos una llave que desconocemos de dónde puede ser. Esta unidad permitirá afianzar los contenidos temporales, trabajar el bienestar mediante la actividad física y hábitos de higiene, identificar a los miembros de su familia y adentrarse más en el mundo de la lectura de cuentos y poesías.</p>											
<p>Objetivos de etapa:</p> <p>b – c – e – i – j</p>											
Objetivos de área:		Objetivos didácticos:									
ÁREA 1	5 – 7 – 8	<ul style="list-style-type: none"> • Afianzar contenidos temporales a través del trabajo con estructuras cooperativas. • Valorar la importancia de la actividad física y el descanso para gozar de una buena salud. 									

ÁREA 2	1 – 2 – 4	<ul style="list-style-type: none"> Identificar tipos de vivienda a lo largo de la historia. Recordar los contenidos relacionados con la casa y la familia a través del mapa conceptual.
ÁREA 3	7 – 8 – 9 – 10	<ul style="list-style-type: none"> Escuchar y comprender cuentos, poesías y adivinanzas como fuente de aprendizajes y disfrute. Iniciarse en los usos sociales de lectura valorándolos como instrumento de comunicación.
Contenidos		Criterios de evaluación
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan bienestar propio y de los demás: actividad física y descanso. (B4) 	<ul style="list-style-type: none"> Pone en práctica hábitos básicos de salud: higiene, alimentación adecuada, ropa adecuada al clima. (B4)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> Cambios en la vivienda a lo largo de la historia. (B3) Mapa conceptual: la casa, la familia. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> Discrimina algunos tipos de vivienda a lo largo de la historia. (B3)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> Escucha y comprensión de cuentos y poesías como fuente de placer y aprendizaje. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> Responde a preguntas sencillas sobre el cuento narrado. (B1) Muestra interés por la lectura como fuente de información y disfrute. (B1)
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico Competencia social y ciudadana Autonomía e iniciativa personal Comunicación lingüística Aprender a aprender 		

UNIDAD 10		“La puerta misteriosa”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
Justificación: Holmes a comentado que la llave encontrada podría ser de un trastero que tiene donde guarda objetos de todo tipo. Los alumnos recorren todo el colegio en busca de la puerta que encaje con la llave, allí deberá aparecer Pipo. La unidad 10 pretenderá afianzar conceptos de predominancia lateral, la necesidad de ser constante y de adquirir habilidades de comportamiento, y además, trabajará mucho el bloque de lenguaje musical con el reconocimiento de canciones y la interpretación de danzas.											
Objetivos de etapa: a – b – d – f – j											

Objetivos de área:		Objetivos didácticos:	
ÁREA 1	2 – 3 – 4 – 8	<ul style="list-style-type: none"> Identificar la predominancia lateral. (Derecha/izquierda). Reconocer la sorpresa como una emoción. Aprender la importancia de ser constante. 	
ÁREA 2	1 – 2	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar progresivamente habilidades y pautas de comportamiento participando con interés en las actividades del proyecto de trabajo. Participar en actividades relacionadas con el entorno. 	
ÁREA 3	12 – 16 – 17	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar y aprender canciones siguiendo el ritmo. Participar en las danzas y coreografías asociadas a las canciones. 	
Contenidos		Criterios de evaluación	
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> Predominancia lateral: izquierda/derecha. (B1) Sentimientos y emociones propias y de los demás: sorpresa y constancia. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> Afianza la lateralidad. (B1) Reconoce la constancia como un valor. (B1) Identifica la sorpresa como una emoción. (B1) 	
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de algunos modos de vida y costumbres en relación con el paso del tiempo: la Prehistoria. (B3) Cultura y vida. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra curiosidad por conocer características de la Prehistoria. (B3) Se interesa y participa en actividades del entorno: otoño y Día de las personas mayores. (B3) 	
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de canciones. (B4) Audiciones. (B4) 	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta diferentes canciones y audiciones. (B4) 	
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico Competencia social y ciudadana Autonomía e iniciativa personal Aprender a aprender Competencia cultural y artística 			

UNIDAD 11		"La linterna azul"						Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Justificación:									

<p>Tras dar con la puerta misteriosa de la conserjería, se dan cuenta de que necesitarán de una linterna para la búsqueda de Pipo, dicha habitación se encantaba cerrada desde hace mucho tiempo y la luz se había fundido. Los alumnos se esforzarán por conseguir la linterna azul que les permita buscar el peluche. Trabajaremos principalmente en esta unidad el trabajo cooperativo con la ayuda mutua entre compañeros. Pero, además, se trabajarán conceptos matemáticos como el número 7, y el género y número de las palabras.</p>		
<p>Objetivos de etapa: b – c – d – f – g – h</p>		
<p>Objetivos de área:</p>		<p>Objetivos didácticos:</p>
<p>ÁREA 1</p>	<p>3 – 5 – 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la ayuda y el cuidado mutuos a través de diferentes actividades. • Conocer normas de comportamiento en diferentes espacios y cuidar de ellos. • Favorecer la relación entre los alumnos a través de diferentes dinámicas.
<p>ÁREA 2</p>	<p>8 – 9 – 10 – 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y aplicar el número 7. • Realizar sumas hasta el 7
<p>ÁREA 3</p>	<p>1 – 2 – 7 – 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el lenguaje oral para expresar ideas y deseos y para realizar descripciones. • Pronunciar correctamente frases en concordancia de género y número empleando los artículos <i>el, la, los, las</i>.
<p>Contenidos</p>		<p>Criterios de evaluación</p>
<p>ÁREA 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidado de los diferentes espacios. (B3) • Normas de convivencia. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza correctamente y cuida los objetos que forman parte de los distintos espacios. (B3) • Se interesa por adquirir hábitos y normas de convivencia en distintos espacios. (B3)
<p>ÁREA 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Numeración: 7. (B1) • Sumas hasta el 7. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la grafía del número siete y la asocia con la cantidad que corresponde. (B1) • Resuelve operaciones sencillas de sumas de forma gráfica y simbólica. (B1)
<p>ÁREA 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso y valoración progresiva del lenguaje oral. (B1) • Construcción gramatical: concordancia de género y número. Uso adecuado de los artículos. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas y deseos a través del lenguaje oral de forma clara. (B1) • Construye frases en concordancia de género y número con los artículos. (B1)
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico 		

- Competencia social y ciudadana
- Autonomía e iniciativa personal
- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Competencia matemática
- Competencia cultural y artística

UNIDAD 12		“La llamada inesperada”								Sesiones: 11	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
Justificación:											
¡Oh, Oh! Después de una larga búsqueda en la antigua conserjería, no hay ningún rastro de Pipo. Los alumnos se preguntan dónde podría estar y de repente, una llamada inesperada al colegio les deja boquiabiertos y a un paso más cerca de encontrar al peluche.											
Objetivos de etapa:											
a – b – c – g – h – i – j											
Objetivos de área:		Objetivos didácticos:									
ÁREA 1	2 – 5	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las nociones espaciales respecto a su propio cuerpo: lejos pero no el más lejano. • Reconocer y evitar los riesgos a los que puede estar expuesto en la calle. 									
ÁREA 2	8 – 9 – 10 – 11	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y aplicar el número: ocho. • Iniciarse en la resta gráfica. • Identificar y situar los ordinales del primero al séptimo. 									
ÁREA 3	1 – 2 – 9 – 13 – 14 – 15	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el vocabulario relacionado con la calle y las tiendas • Utilizar y experimentar con figuras tridimensionales. • Experimentar con los tonos del azul. 									
Contenidos						Criterios de evaluación					
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo y el espacio: lejos pero no el más lejano. (B2) • Identificación de situaciones de peligro para aprender a evitarlas. (B4) • Actitudes y comportamientos seguros en diferentes espacios. (B4) 					<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta las nociones espaciales tomando como referencia el propio cuerpo: lejos pero no el más lejano. (B2) • Muestra interés ante los riesgos a los que puede estar expuesto en los distintos espacios. (B4) 					

ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> Numeración: ocho y nueve. (B1) Iniciación en la resta gráfica. (B1) Ordinales: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º, 7.º, 8.º. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la grafía del número ocho y nueve y la asocia con la cantidad que corresponde. (B1) Se inicia en la resolución de restas sencillas. (B1) Identifica y sitúa los ordinales del primero al octavo. (B1)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> Empleo progresivo de léxico variado relacionado con la calle y la tiendas. (B1) Técnicas plásticas: obras tridimensionales. (B3) Experimentación con tonos de azul. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> Amplia el vocabulario. (B1) Construye figuras tridimensionales para conseguir una composición con volumen. (B3) Experimenta con la gama del azul en sus producciones plásticas. (B3) Disfruta con las producciones propias y las aportaciones en actividades grupales. (B3)
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico Comunicación lingüística Aprender a aprender Competencia matemática Competencia cultural y artística 		

UNIDAD 14		“La reconstrucción del mapa”								Sesiones:	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.		
<p>Justificación:</p> <p>Al conseguir todos los trozos del mapa, en esta unidad trabajaremos para reconstruirlo y recuperar a nuestro peluche Pipo. En esta unidad se va a fomentar valores como el de la generosidad, el reconocimiento de emociones como la tristeza y la clasificación de animales según su alimentación y su reproducción.</p>											
<p>Objetivos de etapa:</p> <p>e – f – g – h – i – j</p>											
Objetivos de área:		Objetivos didácticos:									
ÁREA 1	3 – 5	<ul style="list-style-type: none"> Identificar la tristeza como emoción. Valorar y fomentar la generosidad entre los compañeros. 									

ÁREA 2	1 – 2 – 3 – 9	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los conceptos de tamaño: delgado, pero no el más delgado, grueso, pero no el más grueso, tan grueso como, tan delgado como. • Conocer algunas características y funciones de los seres vivos: animales y plantas. • Diferenciar entre ser vivo y ser inerte.
ÁREA 3	1 – 2 – 6 – 10 – 13 – 14	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el lenguaje oral para inventar historias a partir de una imagen. • Utilizar y experimentar con el material de desecho en la creación de obras plásticas.
Contenidos		Criterios de evaluación
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y expresión de emociones: tristeza. (B1) • Valor: generosidad. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la tristeza como una emoción y consuela a los demás cuando están tristes. (B1) • Reconoce la generosidad como un valor y se muestra generoso con sus compañeros. (B1)
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Cuantificadores: delgado, pero no el más delgado, grueso, pero no el más grueso, tan grueso como, tan delgado como (B1) • Seres vivos y seres inertes. (B2) • Alimentación y reproducción de los animales. (B2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia y utiliza los cuantificadores: delgado, pero no el más delgado, grueso, pero no el más grueso, tan grueso como, tan delgado como. (B1) • Diferencia entre ser vivo y ser inerte. (B2) • Identifica las características y funciones de los seres vivos. (B2) • Clasifica animales según el tipo de alimentación: herbívoros y carnívoros. (B2) • Reconoce animales según su forma de reproducirse: ovíparos y vivíparos. (B2)
ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Uso y valoración progresiva del lenguaje oral para crear historias a partir de una imagen. (B1) • Elaboración de inventos con material de desecho. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa historias a partir de una imagen. (B1) • Elabora obras plásticas con material de desecho. (B3)
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • Comunicación lingüística • Aprender a aprender • Competencia matemática • Competencia cultural y artística 		

UNIDAD 15		"Pipo con nosotros"						Sesiones:	
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
<p>Justificación:</p> <p>En esta ultima unidad tras reconstruir el mapa defectuoso, damos con la ubicación exacta de Pipo, y después de tanto tiempo de búsqueda y de esfuerzo por parte de los alumnos, Pipo es encontrado y podemos empezar volver a disfrutar de él. En esta última unidad el contenido principal es el estudio de la Tierra y otros elementos del Universo.</p>									
<p>Objetivos de etapa:</p> <p>a – b – f – g – j</p>									
Objetivos de área:		Objetivos de programación:							
ÁREA 1	2 – 5 – 6	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y situarse espacialmente respeto a su propio cuerpo: entre. Desarrollar habilidades de resolución de conflictos y de distensión a través de diferentes actividades. 							
ÁREA 2	1 – 2 – 3 – 17	<ul style="list-style-type: none"> Conocer características del planeta Tierra. Conocer algunos elementos que conforman el Universo. Identificar el Sol como el astro que nos proporciona luz y calor. Explicar por qué se produce la sucesión de días y noches. Reconocer instrumentos que sirven para observar el cielo: el telescopio. Conocer actividades que se realizan durante el verano. 							
ÁREA 3	1 – 2 – 3 – 7	<ul style="list-style-type: none"> Explicar oralmente relaciones causa-efecto. Desarrollar el vocabulario relacionado con el espacio y el verano. 							
Contenidos					Criterios de evaluación				
ÁREA 1	<ul style="list-style-type: none"> El cuerpo y el espacio: entre. (B2) Reconocimiento y aceptación de las normas y reglas que regulan la convivencia. (B3) 				<ul style="list-style-type: none"> Identifica la situación espacial tomando como referencia a su propio cuerpo: entre. (B2) Participa en la resolución de y mejorar el bienestar propio y de los demás. (B3) 				
ÁREA 2	<ul style="list-style-type: none"> El planeta Tierra. (B2) Conocimiento de entornos lejanos: <ul style="list-style-type: none"> El Sol y los planetas Luna y estrellas (B2) Observación de fenómenos del medio natural: el día y la noche. (B2) El verano: características y actividades. (B2) 				<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la Tierra como nuestro planeta e identifica algunas de sus características. (B2) Identifica algunos astros del Sistema Solar. (B2) 				

ÁREA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Uso y valoración progresiva del lenguaje oral: relación causa-efecto. (B1) • Utilización de un vocabulario variado relacionado con el espacio y el verano. (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica oralmente las relaciones causa-efecto. (B1) • Desarrolla el vocabulario relacionado con el espacio. (B1)
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • Comunicación lingüística • Aprender a aprender • Competencia cultural y artística 		

7. METODOLOGÍA

El concepto de metodología puede ser definido como el conjunto de decisiones que organizan de forma global la acción didáctica dentro del aula a partir de los elementos curriculares con el fin de conseguir el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Fortea Bagán (2009), las metodologías basadas en el estudiante son aquellas que se adecúan a los objetivos relacionados con el desarrollo del pensamiento, de la motivación, la memoria a largo plazo y la generalización de aprendizajes. Siguiendo con esta idea, mi programación se centrará en aquellas metodologías que pongan el énfasis en el alumno como centro de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello se utilizará una metodología combinada compuesta por el Diseño Universal para el Aprendizaje, el trabajo cooperativo, Aprendizaje basado en Proyectos, retos y rincones. A continuación, hago una breve explicación de cada una de ellas con el fin de conseguir un mejor entendimiento.

En primer lugar, el **Diseño Universal para el Aprendizaje** es un enfoque que busca la eliminación de todo tipo de barreras para lograr que el aprendizaje se adapte a las capacidades de todo el alumnado, ya que parte de la premisa de que no es el individuo que tiene una determinada discapacidad el que se tiene

que adaptar, sino que el currículo es el discapacitante y, por tanto, el que se debe modificar y ajustar.

Alba Pastor et al (2012) sostienen que “el DUA pone el foco de atención en el diseño del currículo escolar para explicar por que hay alumnos que no llegan a alcanzar los aprendizajes previstos”

En segundo lugar, Joan Rué (1991) menciona que el término de **aprendizaje cooperativo** se emplea para referirnos a un conjunto de procedimientos de enseñanza que parte de la agrupación de los alumnos en pequeños equipos para trabajar conjuntamente y de forma coordinada. Por tanto, podemos extraer que el aprendizaje cooperativo a diferencia del trabajo grupal implica que exista una interdependencia positiva entre todos los miembros, de tal manera que se necesiten entre ellos para lograr el objetivo final.

Además, esta programación está basada en **Aprendizaje Basado en Proyectos** (ABP), en este caso de la temática de detectives. El ABP es una metodología de trabajo que se centra en el aprendizaje activo por parte del alumnado para lograr adquirir una serie de conocimientos y competencias. Según Maldonado (2008) el ABP tiene como propósito que los alumnos se vayan enfrentando a diferentes situaciones donde tengan que comprender y aplicar aquello que aprenden como herramienta para la adquisición de un nuevo aprendizaje.

Por último, se utilizará la metodología de los **rincones** y la metodología de **retos**, que son similares. En el caso de la metodología de rincones, se dividirá la clase en diferentes espacios: construcciones, arte, mesa de luz, estanterías con juegos varios y arena. Los alumnos podrán circular libremente por estos espacios jugando e interactuando con sus compañeros, no habiendo un límite de alumnos por espacio.

Y en caso de los retos, los alumnos escogerán en la asamblea a que reto quieren ir: lectoescritura, matemáticas, arte o juegos varios; estableciendo así 4 grupos de seis alumnos estables hasta completar los retos, una vez finalizados se

propondrán retos nuevos. En la primera asamblea se explicarán cada reto propuesto para esa rotación.

8. EVALUACIÓN

El concepto de evaluación del proceso de aprendizaje tiene muchas definiciones, pero tomaremos como referencia la que propone Ander Egg (2000) “La evaluación es una forma de investigación social aplicada, sistemática, planificada y dirigida; encaminada a identificar, obtener y proporcionar de manera válida y fiable, datos e información suficiente y relevante en que apoyar un juicio acerca del mérito y el valor de los diferentes componentes de un programa (tanto en la fase de diagnóstico, programación o ejecución), o de un conjunto de actividades específicas que se realizan, han realizado o realizarán, con el propósito de producir efectos y resultados concretos; comprobando la extensión y el grado en que dichos logros se han dado, de forma tal, que sirva de base o guía para una toma de decisiones racional e inteligente entre cursos de acción, o para solucionar problemas y promover el conocimiento y la comprensión de los factores asociados al éxito o al fracaso de sus resultados”.

La evaluación debe ser un proceso continuo, global y formativo y la observación directa y sistemática será el principal instrumento del proceso evaluador como bien recoge el Artículo 7 del Real Decreto 1630/2006.

Además, es preciso especificar que en el momento de evaluación se fomentará tanto la autoevaluación, la coevaluación realizada por los alumnos y la heteroevaluación aplicada por el docente.

8.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

El Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Infantil y el nuevo Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, recogen los criterios de evaluación para toda la etapa educativa, divididos en las distintas áreas de conocimiento, teniendo en cuenta los diferentes contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales

propuestos para cada uno de ellos, con el fin de evaluar no solo si ha entendido un concepto, sino si sabe aplicarlo en diferentes momentos. Además, también se pondrá especial interés en saber si los alumnos manifiestan curiosidad, interés, motivación y ganas por aprender y experimentar con las matemáticas, así como su actitud para trabajar individualmente, en pequeños grupos o en gran grupo.

La evaluación de los diferentes aspectos mencionados la realizará el profesor especialmente y también los propios alumnos tendrán momentos de autoevaluarse y evaluar a sus compañeros. La finalidad de este tipo de evaluación es que los alumnos sean conscientes de sus puntos fuertes y de qué aspectos deben trabajar y esforzarse más porque aún presentan ciertas dificultades o no lo llegan a comprender del todo.

8.2. Criterios de calificación.

Los criterios de calificación serán escogidos por la profesora, en este caso se evaluarán todos los progresos que el alumno vaya adquiriendo a lo largo de la programación didáctica y serán calificados a través de la observación. Toda adquisición se tendrá en cuenta y se valorará positivamente.

8.3. Criterios de evaluación mínimos exigibles.

Como criterios de evaluación mínimos exigibles se utilizarán los aportados en el Decreto 17/2008 de 6 marzo por el que se desarrolla para Comunidad de Madrid las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, donde especifica por áreas los contenidos, objetivos y criterios que se deben alcanzar al finalizar la etapa de Educación Infantil.

8.4. Evaluación del proceso de enseñanza.

Tal y como recoge la normativa vigente, la evaluación del alumnado será continua y global y, además, tendrá en cuenta en todos los procesos de aprendizaje, así como en el conjunto de las áreas propias de esta etapa educativa y de las competencias.

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje será un seguimiento que se realice a los alumnos con intención de valorar en un período de tiempo la evolución que han tenido. Esta evaluación tiene como objetivo observar cómo se van adquiriendo los diferentes conocimientos para posteriormente informar de los progresos que se han ido teniendo.

Este proceso de evaluación se realizará tanto a los alumnos como a los maestros del centro, con el fin de verificar que los distintos aspectos educativos (contenidos, objetivos, metodologías...) están siendo efectivos.

8.5. Evaluación extraordinaria y evaluación en situaciones especiales.

En el caso de nuestro grupo-clase, todos los alumnos serán evaluados de la misma manera, no será necesaria una evaluación extraordinaria en ningún caso. En cuanto al alumno que presenta características relacionadas con las altas capacidades, se evaluará del mismo modo que a sus compañeros.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad es una necesidad que engloba a todos los alumnos de todas las etapas educativas, ya que consiste en entender la existencia de la diversidad entre los alumnos como principio y no como si se tratase de una necesidad propia de unos pocos.

Siguiendo con esta línea, el Diseño Universal de Aprendizaje cuenta con una serie de principios que llevaremos a cabo con todo el alumnado de esta etapa. Estos principios según EducaDUA (2013) son:

- **Principio I.** Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos (el qué del aprendizaje), ya que los alumnos son distintos en la forma en que perciben y comprenden la información.
- **Principio II.** Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje (el cómo del aprendizaje), puesto que cada persona tiene sus propias habilidades estratégicas y organizativas para expresar lo que sabe.

- **Principio III.** Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje), de forma que todos los alumnos puedan sentirse comprometidos y motivados en el proceso de aprendizaje.

Para que estos principios propuestos por el DUA se consigan, es necesario que los maestros ofrezcamos a los alumnos diferentes opciones de acceso al aprendizaje modificando los currículos para así eliminar todo tipo de barreras que puedan aparecer.

Si hablamos de medidas generales para atender a la diversidad mencionaremos aquellas estrategias que se llevarán a cabo en todo el centro educativo para lograr que todo el alumnado cuente con las mismas oportunidades de aprendizaje sin especificar aquellas que necesitan alumnos en concreto. Estas medidas serán reguladas por la coordinación del centro incluyendo a todo el profesorado ya que estos requerirán de una formación previa como cursos acerca de las distintas necesidades educativas que puedan aparecer en las aulas. Algunas de esas medidas generales serán:

- Ambiente estimulante y rico, para poder desarrollar su creatividad.
- Enseñanza flexible e individualizada que se pueda adaptar a sus necesidades y a su ritmo de aprendizaje.
- Acceso a materiales y a recursos adicionales para desarrollar su potencial.
- Clima abierto donde poder satisfacer sus intereses, compartir sus ideas y dudas, sentir que es aceptado...
- Orientación en el manejo de las relaciones sociales e interpersonales.
- Aprendizaje autónomo, basado en el descubrimiento, en el autocontrol, en la independencia y la investigación.
- Contexto enriquecedor donde poder crear, imaginar, ofrecer ideas originales, creativas, nuevas... que le supongan un reto a superar.

Si hablamos de medidas extraordinarias, mencionaremos aquellas ayudas y adaptaciones que requieren alumnos en concreto dada las necesidades que estos tengan, con el fin de hacer del currículo un documento accesible para todos. En el caso de nuestro alumno con características similares a las altas

capacidades se ofrecerán recursos y actividades de ampliación que le ayuden en su desarrollo, así como proyectos de investigación y/o de creación.

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

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

Como bien se ha explicado en el apartado de contextualización del centro, esta programación esta pensada para un colegio público bilingüe que contará con cuatro horas de inglés a la semana. El aprendizaje de este idioma desde bien pequeños servirá para que esos alumnos terminen su escolarización con un buen nivel de inglés necesario para la sociedad en la que nos encontramos. Este idioma les permita comunicarse con personas procedentes de países, ya que es el idioma oficial por excelencia pero, además, les servirá de gran ayuda en sus siguientes estudios y trabajos.

Las horas de inglés serán impartidas por la especialista en inglés que será nativa o bien contará con un nivel alto de inglés y su habilitación lingüística. Esta especialista se comunicará la gran mayoría de veces es inglés, ya que uno de los objetivos generales que se pretende conseguir es que los alumnos terminen con una buena expresión y comprensión del idioma.

El método con el que se trabajará en todas las etapas será el de Jolly Phonics que consiste en un método fonético-sintético que permite a los alumnos el aprendizaje de la lectura y de la escritura mediante los distintos fonemas del habla inglesa.

Los Jolly Phonics tienen un personaje principal llamado InkyMouse, el cual enseña a sus amigos Snake y Bee los 42 sonidos de las letras y su forma de lectura. Snake actuará como un alumno que aprende muy rápidamente estos contenidos, mientras que Bee presenta más dificultades. Cada uno de los sonidos va acompañado de una canción cortita, una acción y una imagen, que facilitará a los alumnos su comprensión.

10.2. Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.

A lo largo de esta programación se trabajarán transversalmente ciertos valores como el desarrollo de la educación moral y cívica con el fin de promover las normas sociales y la justicia. Lo realizaremos mediante tareas grupales y con el desempeño de diferentes roles para así promover la igualdad, el derecho a participar y acatar una serie de normas y a la igualdad.

Además, este centro educativo también tiene como objetivo fomentar la igualdad de género, y por ello se celebrarán los días de la Niña y la mujer en la ciencia, se establecerán grupos heterogéneos y se eliminarán los roles y juegos sexistas.

Por otro lado, se fomentará la educación para la paz a través de actividades que promuevan un diálogo respetuoso, la resolución de conflictos, el feedback positivo, el turno de palabra y la escucha activa.

Por último, se promoverá la educación para la salud fomentando desayunos saludables, realización de ejercicio físico en las clases de psicomotricidad, hábitos de higiene y cuidado personal... y el desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente con actividades de reciclaje, la reducción del consumo energético, la elaboración de materiales a partir de objetos ya usados...

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

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de servicios, redes, software, aparatos que tienen como fin el mejoramiento de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario.

La introducción de las TIC en el aula es más compleja de lo que en un principio se puede suponer. No se trata únicamente de crear nuevas aulas de informática, donde los alumnos aprendan de forma descontextualizada el manejo informático,

sino que la finalidad debe ser la integración curricular de las TIC entendidas como un medio para conseguir las finalidades educativas y no como un fin en sí mismo.

Es necesario por ello conocer y haber experimentado previamente con las TIC antes de ponerlas en práctica, pues un profesor no puede confiar en este tipo de herramientas sin conocer qué ventajas e inconvenientes pueden conllevar en el aula.

Por ese motivo, es necesario mencionar que la situación de pandemia que estamos viviendo debería ser un punto de partida para que las TIC evolucionen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En las aulas de Educación Infantil encontraremos un ordenador y una Pizarra Digital Interactiva (PDI) en la que podremos proyectar lecturas, vídeos y contenidos. Estos recursos digitales también se podrán utilizar para mejorar la comprensión oral mediante audios o vídeos. Además, este recurso nos permitirá realizar juegos interactivos con aplicaciones como Genially o Smile and Learn con los que aprender contenidos nuevos o repasar y consolidar otros ya adquiridos previamente.

Fuera del aula también haremos uso de las TIC como herramienta de comunicación con las familias, haciendo uso del correo electrónico, de tutorías a través de videollamadas, de plataformas como Raíces para informar de las evaluaciones, de las ausencias y de otros aspectos relevantes.

11. CONCLUSIONES

Tras finalizar este trabajo de fin de grado sobre una programación didáctica pensada en la temática de detectives para los alumnos de 3º de Educación Infantil (5 años) pongo el broche final a estos cinco años de carrera de magisterio en los que aseguro haber aprendido mucho acerca del sistema educativo y las metodologías más acertadas para enseñar a unos niños que en un futuro serán adultos de una sociedad en la que prime la igualdad y la integración de todo el alumnado.

Ha sido una experiencia muy gratificante en la que he querido demostrar todo lo aprendido y el futuro que quiero desempeñar como maestra. La vocación que siempre he creído tener se reafirma en este trabajo en el cual he dedicado mucho esfuerzo y con el que he demostrado todos mis conocimientos adquiridos.

La integración de todo el alumnado independientemente de sus capacidades ha sido volcado en las metodologías escogidas para la resolución de esta programación en la que prima el interés y la curiosidad por aprender gracias al hilo conductor seleccionado.

12. BIBLIOGRAFÍA

- Alba Pastor, C. et. al (2012): *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. Texto Completo. (Versión 2.0). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona. Paidós.
- Bruner, J. S. (1998). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Cobo, G. y Valdivia, S. M. (2017): *Aprendizaje basado en proyectos*. Colección Materiales de Apoyo a la Docencia 1. Publicación del Instituto de Docencia Universitaria: Pontificia Universidad Católica de Perú. <http://repositorio.pucp.edu.pe/>
- EDUCADUA (2013) Página web del proyecto DUALETIC dedicada al Diseño Universal para el Aprendizaje en español. <http://www.educadua.es>
- García, J. y Pérez, J. E. (2018): *Aprendizaje basado en proyectos: método para el diseño de actividades*. CEF, núm. 10 (mayo-agosto 2018, pp. 37-63. TcyE.
- Holubec, E., Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Laguía, M. y Vidal, C. (2008). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0-6 años)*. Barcelona: Graó.
- Lay Bravo, I., & Isabel Jiménez, M. (2020). *Tareas Docentes para la Atención a la Diversidad Escolar*. *Revista de Investigación, Formación*

- y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.34070/rif.v8i1.193>
- Maldonado, M. (2008): *Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior*. Laurus, 14(28), 158-180.
 - Merizalde-Medranda, J., Ayala-Pazmiño, M., & Prieto-López, Y. (2022). Estrategia de enriquecimiento: una intervención educativa en altas capacidades y talentos. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1–1), 16–29. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.956>
 - Novena Srikandewie, Y., & Yon. (2021). Improving students spelling skills through using Jolly Phonics Method (age 5 years). *Dialectical Literature and Educational Journal*, 6(2), 44–49. <https://doi.org/10.51714/dlejpancasakti.v6i2.51.pp.44-49>
 - Rué, J. (1991). *El treball cooperatiu. L'organització social de l'ensenyament i l'aprenentatge*. Barcelona: Barcanova.

13. REFERENCIAS LEGISLATIVAS

- Decreto 17/2008 de 6 marzo por el que se desarrolla para Comunidad de Madrid las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), de 29 de diciembre, por la que se modifica la actual Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Infantil.
- Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Orden 680/2009 de 19 de febrero, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Infantil y los documentos de aplicación.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

ANEXOS

Anexo 1.1.: UNIDAD 13 “LA DIRECCIÓN EXACTA”**- Temporalización:**

Esta Unidad tendrá una duración de 11 días aproximadamente que abarcarán las dos primeras semanas de mayo.

- Justificación:

La llamada inesperada solo repetía un mensaje constantemente, pero parecía estar en otro idioma. Tras muchas actividades dan con su significado “Clase de Girasoles”. ¡Era la dirección exacta del lugar donde se encontraba Pipo! Los alumnos se ponen manos a la obra para adquirir trozos del mapa que descifra su ubicación. En esta unidad se introducirán las unidades de medida tanto de longitud, como de tiempo, se hará un repaso de la numeración hasta el 10 y se hará mucho hincapié en el cuidado del medio ambiente, de animales y plantas.

- Objetivos didácticos:

Objetivos didácticos	OG	OE
Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.		
Desarrollar hábitos de cuidado del entorno natural.	4 – 8	B
Área 2: Conocimiento del entorno.		
Identificar y utilizar los instrumentos de medida: regla.	13	H
Reconocer reloj como instrumento de medida de tiempo.	14	H
Repasar y aplicar hasta el número diez en número cardinal y ordinal	9	H
Realizar operaciones de sumas y resta en horizontal y vertical	11	H
Área 3: Lenguaje: comunicación y representación.		
Desarrollar la conciencia fonológica: segmentos de fonemas en palabras conocidas.	7 – 8	G
Experimentar con los elementos plásticos y la mezcla de colores.	13 –	I
	14 –	
	15	

- **Contenidos:**

ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> Cuidado del entorno natural: animales y plantas. (B3) 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinales: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º, 7.º, 8.º, 9.º, 10.º (B1) Operación en vertical y horizontal: suma, resta. (B1) Instrumentos de medida: <ul style="list-style-type: none"> - Longitud: regla - Tiempo: reloj (B1) 	<ul style="list-style-type: none"> Conciencia fonológica: conteo de sílabas en palabras. (B1) Elementos del lenguaje plástico: líneas, formas, colores, círculos... (B3)

- **Metodología y recursos:**

En la quinta sesión de la semana, se han empleado todas las metodologías mencionadas en la programación. Por un lado, está presente el Diseño Universal de Aprendizaje en las diferentes actividades propuestas, ya que se ofrecen actividades ajustadas a las capacidades de los alumnos y se tiene en cuenta las diferencias que todos ellos tienen. En concreto, se ofrecen actividades de ampliación para el alumno de altas capacidades, con el fin de seguir desarrollando su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, se utiliza el trabajo cooperativo en el momento del huerto cuando todos trabajan quitando las malas hierbas, replantando las lechugas, compartiendo herramientas y cuidando y viendo crecer nuestra flora y fauna más cercana. Además, en muchas de las actividades propuestas en los retos, los alumnos deben cooperar para conseguir terminar el ejercicio. Otro ejemplo de la metodología cooperativa es en la actividad de matemáticas con la realización de las operaciones escondidas en las huellas, o en la actividad de inglés, donde deben emparejar a todos los animales.

Y finalmente, la metodología de proyectos está presente en cada actividad que realizan los alumnos, para conseguir meterles al cien por cien en la temática escogida y que ellos por sí solos quieran conseguir más pistas que los lleve a encontrar a su peluche de clase.

Los recursos seleccionados para las actividades de esta unidad didáctica se especifican en el siguiente apartado, entre ellos hay recursos manipulativos, recursos TIC, recursos lúdicos...

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

A continuación, se adjunta el horario pensado para la clase a la que va dirigida esta programación y se explican las actividades comunes de cada día: Asamblea, Retos y Rincones.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
Gran Grupo (ángulo)	Gran Grupo (ángulo)	Gran Grupo (ángulo)	Gran Grupo (ángulo)	Gran Grupo (ángulo)
Valores / Reli	Retos	Retos	INGLÉS	Retos
P	A	T	I	O
Retos	INGLÉS	Música	Retos	Psicomotricidad
RINCONES	RINCONES	RINCONES	RINCONES	RINCONES
Cuento + Recogida	Teatro + Recogida	Cuento + Recogida	Teatro + Recogida	Cuento + Recogida

(Fuente: Elaboración propia)

Asamblea (45 mins)

Como cada mañana, llegaremos al cole y colgaremos en la percha nuestro abrigo y nuestra mochila. Sacaremos de la mochila el almuerzo y la botella de agua y las colocaremos en el carrito de clase. Con esta primera actividad fomentaremos la autonomía de cada uno de los alumnos, que con el paso de los meses observaremos cómo esta rutina mejora y su dependencia disminuye. En las perchas y en los carritos colocaremos su nombre o su foto para que puedan identificar fácilmente el lugar preciso.

Una vez hayan llegado todos los compañeros de clase, nos sentaremos en asamblea, un lugar amplio con el nombre de los alumnos situados en forma de círculo para que cada uno tenga su sitio fijo y evitar posibles disputas. Estos sitios se irán rotando cada dos semanas. Nada más sentarnos, cantaremos la canción de los días de la semana y diremos en qué día nos encontramos y qué

tiempo hace. Seguidamente nombraremos y vestiremos de detective al jefe del día. Su función será contar lo que haremos, con ayuda de un panel colocado por la profesora, y después, nos dirá qué hay en el menú para comer y dará turno a aquellos compañeros que quieran comentar cómo se sienten, algo que les haya ocurrido, o cualquier inquietud que tengan. Por último, el jefe comenzará escogiendo el reto que quiere ese día depositando su foto en el cartel correspondiente, y seguidamente lo harán sus compañeros.

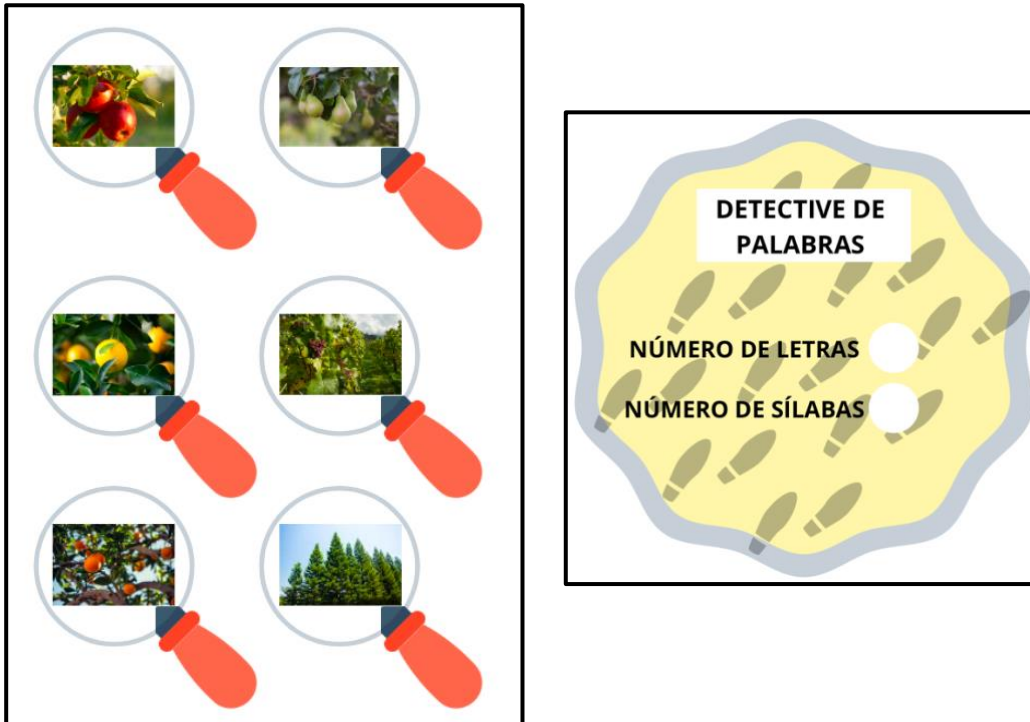
Retos (45 mins)

Como bien he explicado en el apartado de metodología, los retos se dividen en cuatro temáticas: lectoescritura, matemáticas, juegos varios y arte. En la primera asamblea de la rotación se explica la actividad propuesta para cada uno de los retos y los alumnos escogen en el que quieren empezar.

- El **reto de lectoescritura** de esta semana pretende trabajar la conciencia fonológica, concretamente el conteo de sílabas y de letras de las palabras. Por ello, se ofrece a los alumnos una carta redonda con forma de lupa que en su interior contiene una imagen de un animal o de una planta, que ya han sido trabajadas en clase. Cada alumno observará su tarjeta, recordará su nombre y lo escribirá con letras magnéticas en la pizarra. Después, rellenarán la tarjeta de “Detective de palabras” donde tendrán que contar el número de sílabas y de letras que tiene.

El objetivo de este reto es que los alumnos trabajen conjuntamente para levantar todas las lupas posibles y completar correctamente el máximo número de tarjetas de “Detective de palabras”.

Adaptación: Teniendo en cuenta que en nuestro grupo hay un alumno con altas capacidades, adaptaremos la actividad a su nivel, y para ello añadiremos un apartado en la tarjeta de detectives de palabras que además de poner el número de letras y el número de sílabas, el alumno irá aprendiendo la terminación que se utiliza para las palabras según su número de sílabas: monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas.

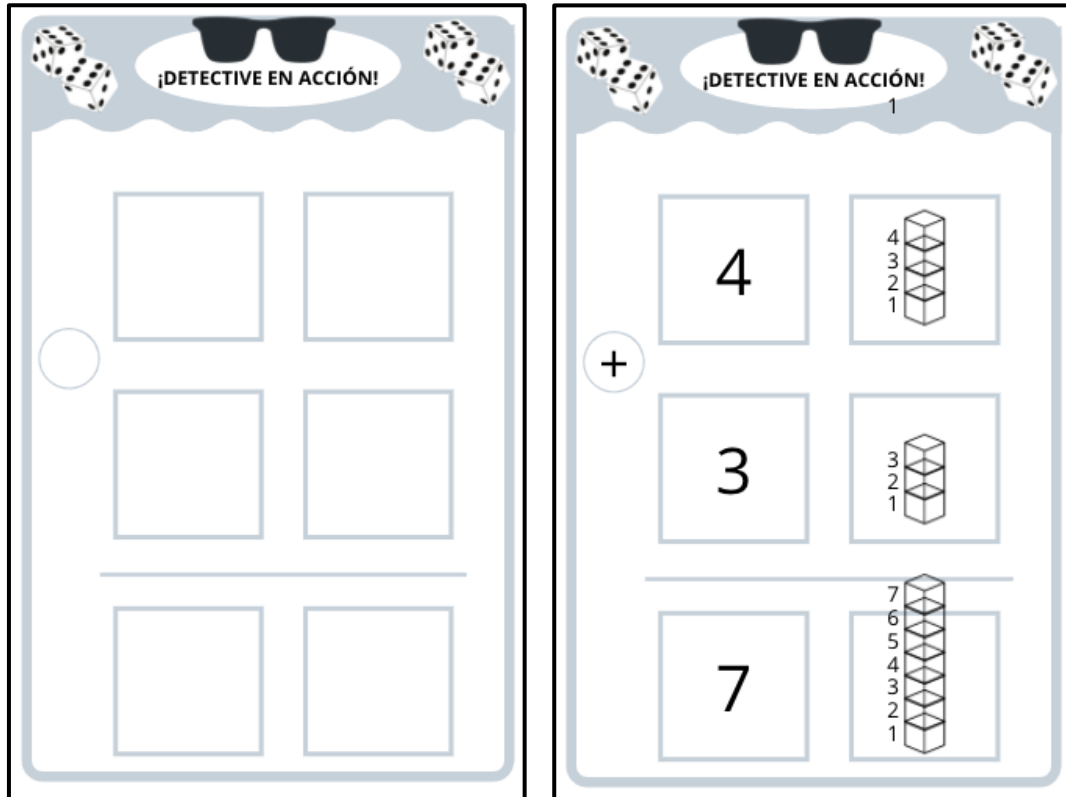


(Fuente: Elaboración propia)

- El **reto de matemáticas** consistirá en la realización de sumas y restas sencillas en vertical. Para ello, se dividirá a los alumnos de ese reto en parejas y a cada pareja se le dará dos dados grandes de goma espuma con números y uno con los símbolos de suma o de resta y una caja de polícubos. La actividad comenzará cuando uno de la pareja lance los tres dados, ambos anotarán en la ficha la operación que tienen que realizar y seguidamente cogerán el número de polícubos necesarios para hacer de forma manipulativa la operación. En el caso de la suma, añadirán cubos, y en el caso de la resta, los quitarán. Posteriormente, comprobarán si los dos han obtenido la misma torre de cubos y, por tanto, el mismo resultado en la operación.

Adaptación: Para el reto de matemáticas, se podrá fomentar que el alumno con altas capacidades no precise de polícubos para realizar las operaciones y se podrán poner sumas y restas en horizontal para que pueda ir aprendiendo a su ritmo. Otra opción será que, en vez de utilizar los dados para realizar la operación, podrá coger dos cartas de una baraja

y realizar la suma, para que aprenda a identificar números en otros objetos que no sean los dados.



(Fuente: Elaboración propia)

- En el **reto de arte**, los alumnos tendrán que dibujar sobre una cartulina blanca una flor con sus distintas partes: pétalos, tallo, hojas y raíces; y lo harán con una cera de color blanco. Al principio todos pensarán que es absurdo porque la flor no se va a ver, pero después, cogeremos un pincel y agua con colorante alimenticio y haremos líneas horizontales o verticales de colores encima de la cartulina. En ese momento, los alumnos empezarán a ver la flor que ellos previamente habían dibujado con cera blanca y les recordaremos que todo buen detective tiene sus herramientas para sacar todo a la luz.

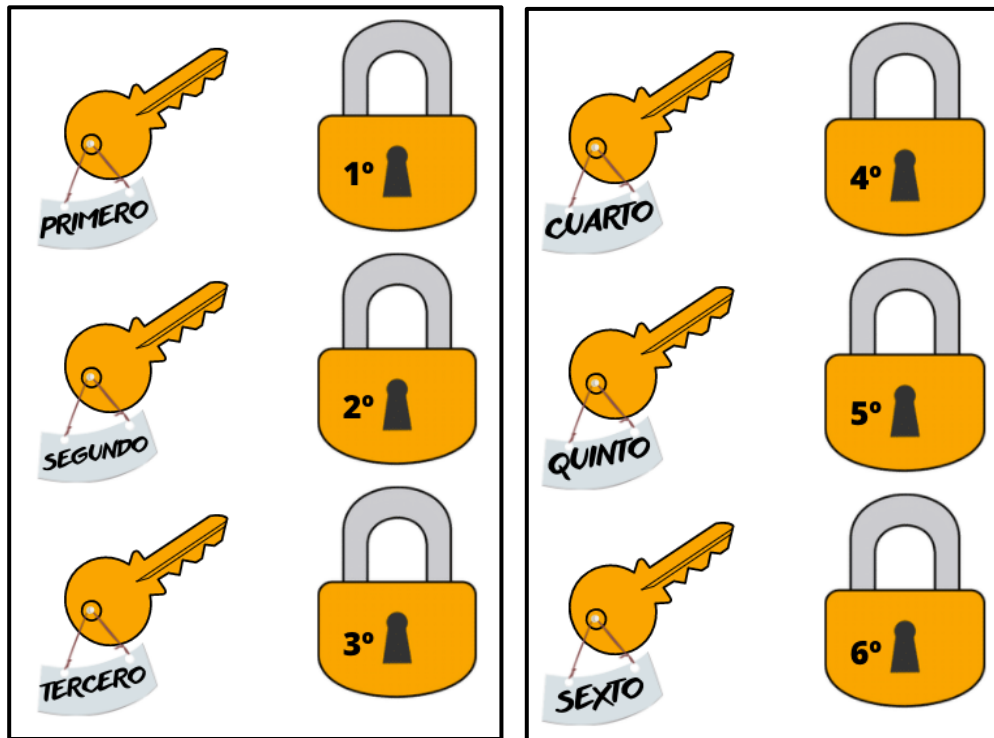
Adaptación: Para esta actividad de arte, no será preciso adaptar nada para el alumno con necesidades, ya que es una actividad un poco libre donde cada alumno podrá realizarlo como pueda y quiera.

- En el **reto de juegos varios**, se ofrecerán distintos juegos de mesa relacionados con los conceptos que se están trabajando en la unidad, por lo que tendrán a su disposición un juego tipo memory, donde deberán emparejar imágenes de flores y de plantas con sus nombres, otro juego donde deberán emparejar una llave con un número cardinal con su candado con número ordinal. Otro juego en el que a través de una baraja de cartas y un dado con símbolos deberán realizar una suma o una resta, y un último juego en el que tendrán que formar palabras uniendo las sílabas correspondientes.

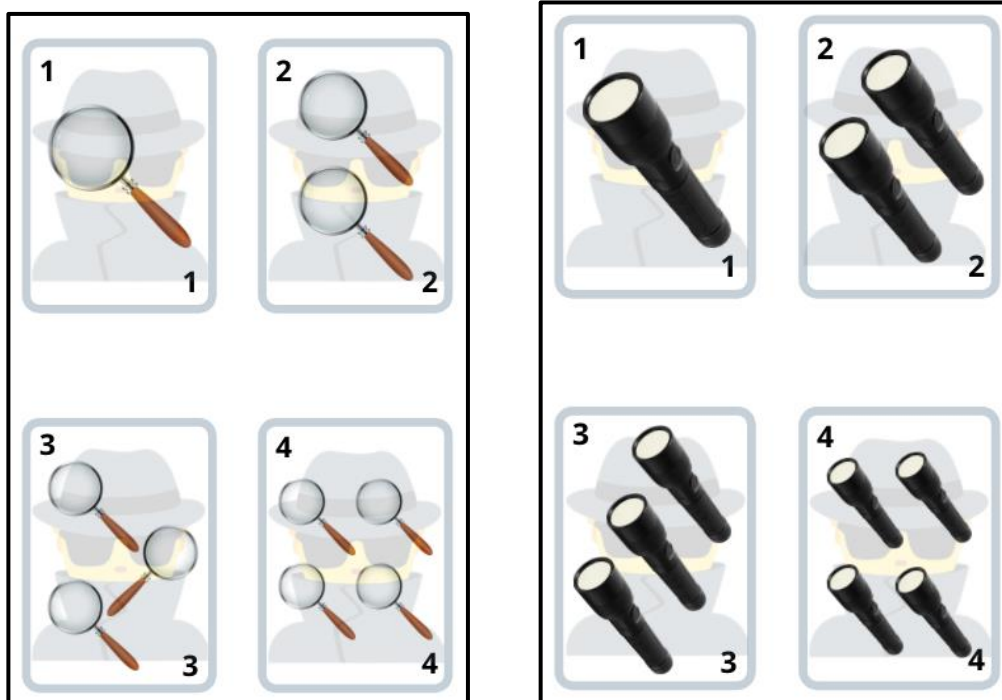
Adaptación: Para estos juegos el alumno con altas capacidades tampoco precisará de ninguna adaptación, ya que al ser una actividad en la que estarán por parejas o bien por grupos, tendrá que ser del nivel de la gran mayoría. Una posible adaptación, sería cambiar el tipo de letra de los distintos juegos para que empiece a reconocer también la grafía en minúscula.



(Fuente: Elaboración propia)



(Fuente: Elaboración propia)



(Fuente: Elaboración propia)



(Fuente: Elaboración propia)

Rincones (45 mins)

En la sesión destinada a rincones o también llamada de libre circulación, los alumnos podrán acercarse a aquel rincón que más les apetezca y podrán cambiarse todas las veces que quieran. Es un momento en los que se pretende fomentar la autonomía de los alumnos a la hora de sacar diferentes juegos, recogerlos, saber tratarlos con cuidado, compartirlos con los compañeros, trabajar cooperativamente.... Y trabajan multitud de contenidos como la mejora de su motricidad, su atención, su memoria, su cálculo, su léxico...

Algunas de las materiales o juegos que se ofrecen son:

- **Rincón de construcciones:** bloques y aros de madera, corchos, pinzas, tablones, telas....
- **Rincón de arte:** folios y cartulinas de colores, pinceles, acuarelas, ceras, gomets, tijeras, pegamentos, plastilina....
- **Rincón de mesa de luz:** mesa de luz, letras y números transparentes, figuras y plantillas transparentes, tangram....
- **Rincón de arena:** arenero con recipientes, coches, palas, rastrillos...
- **Rincón de estanterías:** tapetes, juego del memory de nombres de la clase, puzzles varios, juegos de motricidad fina, juegos de mesa, juegos de autonomía, juegos de razonamiento matemático...

Tras la explicación de las actividades comunes, se explica a continuación las actividades principales de cada día: Gran grupo, Especialidad: Música, Inglés, Psicomotricidad, Valores y Religión; y Cuento/Teatro.

Adaptación: Al tratarse de sesiones de libre circulación, donde los alumnos pueden acceder al rincón que más le apetezca, el alumno con altas capacidades se guiará por aquellas que le llamen más su interés, que le provoquen la necesidad de curiosear, de investigar, de aprender... por lo que no será preciso establecer ninguna adaptación.

SESIÓN 1: martes 3 de mayo

Gran grupo – Arte (45 mins)

Después de la asamblea, tendrá lugar el momento de gran grupo, en el que todos los alumnos realizaremos una actividad en conjunto. En esta sesión, la propuesta es de arte, y aprovechando que estamos con la temática de detectives, realizaremos nuestras propias lupas, que nos serán de gran ayuda en el caso de Pipo. Para ello, necesitaremos goma eva de diferentes colores, fundas de plásticos, tijeras, pegamento fuerte y rotuladores.

En primer lugar, dibujaremos en la goma eva un círculo grande y en su interior otro círculo más pequeño con ayuda de vasos de distinto tamaño. Después realizaremos dos rectas horizontales para simular el mango de la lupa, recortaremos y repetiremos todo el proceso con el fin de tener dos moldes de lupa exactamente iguales.

Una vez se tienen los dos moldes, se dibujará en una funda de plástico otro círculo del mismo tamaño que el grande que hemos dibujado en la goma eva, para simular el cristal de la lupa, que posteriormente se pegará entre los dos moldes con ayuda del profesor y daremos por finalizadas nuestras lupas caseras.

Adaptación: en esta actividad artística tampoco necesitaremos ninguna adaptación, ya que se adapta al nivel de aprendizaje de cada uno de los alumnos.

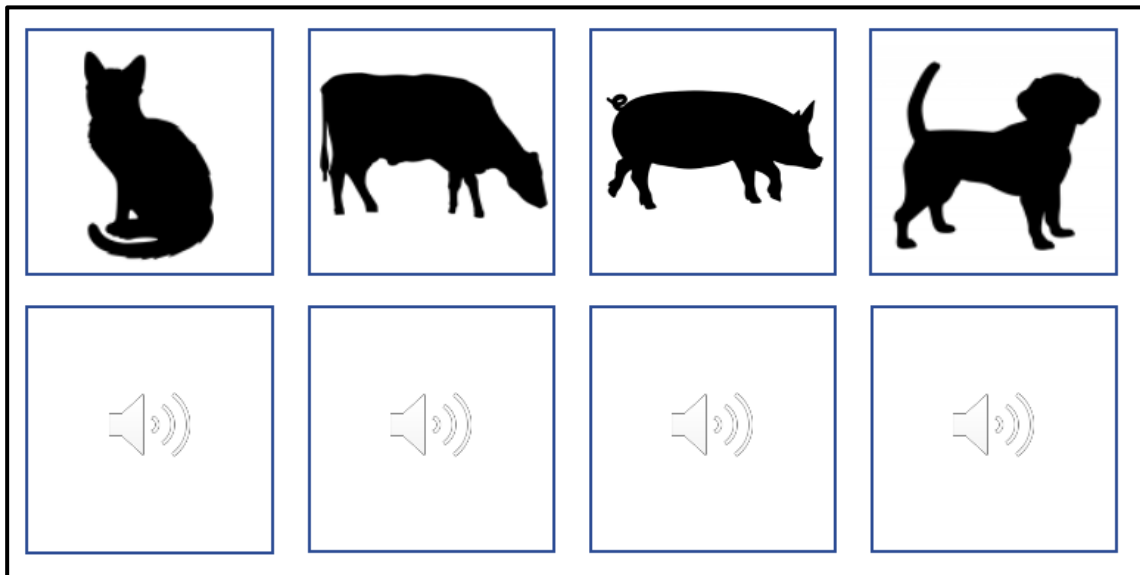


(Fuente: <https://www.pinterest.pt/pin/501729214729700926/>)

Inglés (45 mins)

Aprovechando que estamos trabajando sobre la flora y la fauna, realizaremos dos actividades para trabajar los animales en inglés. Para ello, jugaremos a una especie de memory en la pizarra digital, donde los alumnos jugarán por parejas y deberán emparejar la silueta de un animal con su sonido y posteriormente decir en alto su nombre en inglés. Con esta actividad, practicaremos su capacidad visual y auditiva, muy importantes para el desempeño del papel de detective. Si entre todas las parejas consiguen emparejar todas las tarjetas y acertar el nombre de todos los animales, podrán descifrar la primera palabra de la llamada recibida: "CLASE".

Adaptación: en el caso de nuestro alumno con altas capacidades, podremos ofrecerle la realización de la misma actividad, pero además, podemos proponerle que sea nuestro ayudante para intentar escribir en la pizarra los nombres de los animales que vayan saliendo al realizar el memory, para así estimular aún más su aprendizaje.



https://upcomillas-my.sharepoint.com/p:/g/personal/201704596_alu_comillas_edu/EfvZyX5aXYFNtSswN9Zd3AB9QtGD-hTEVV9IAbZurs76A?e=ce44OH

Teatro + Recogida (45 mins)

El momento de teatro + recogida, pretende ser un momento de relajación, donde unos alumnos participan en él y otros lo observan. Los teatros de esta unidad estarán relacionados con los conceptos que estamos estudiando, concretamente los animales para así poder comentar posteriormente qué nos ha parecido el teatro, qué cosas hubiéramos mejorado, qué personajes había... Después recogeremos entre todos la clase, prepararemos las mochilas, nos pondremos zapatos y formaremos la fila para irnos a comedor. En esta sesión los alumnos realizarán un teatro inventado con marionetas de todos los animales trabajados en clase.

Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo.

SESIÓN 2: miércoles 4 de mayo

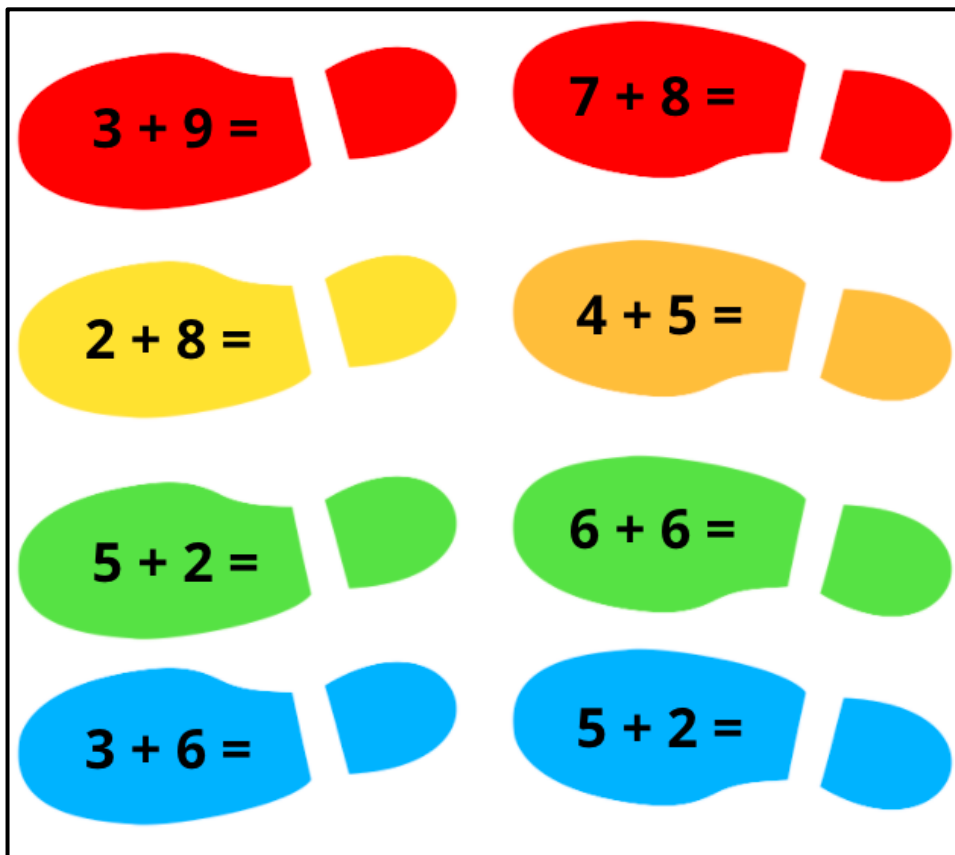
Gran grupo – Matemáticas (45 mins)

Después de la asamblea, tendrá lugar el momento de gran grupo, en el que todos los alumnos realizaremos una actividad en conjunto. Aprovechando la temática de detectives, realizaremos una actividad cooperativa en la que los alumnos

pondrán a prueba su habilidad con las operaciones de suma y resta; a la vez que recogen pistas de la desaparición de Pipo. Para ello, iremos al patio del colegio o a la sala de psicomotricidad para así disponer de un espacio donde poder correr.

La actividad requerirá de varios equipos que trabajarán cooperativamente para conseguir el mayor número de pistas. Para ello, los alumnos realizarán carreras de relevos, donde irá saliendo uno de cada fila hasta la zona cercada por la policía, allí encontrarán diferentes objetos tirados por el suelo, y tendrán que rebuscar unas huellas escondidas con una operación, colocarla en vertical, realizarla en la pizarra blanca, comprobar con la policía (profesora) si su resultado es correcto y en ese caso, correr para darle el relevo a otro compañero. Cada Equipo tendrá un color distinto, y solo podrá coger las huellas de su color. Si la cantidad de operaciones realizadas correctamente superan la mitad del total, podrán descifrar la segunda palabra de la llamada recibida: "DE".

Adaptación: En esta actividad de matemáticas y psicomotricidad, se podrá estimular el aprendizaje del alumno con NEAE proponiéndole que la haga en horizontal, que intente hacerlo mentalmente sin necesidad de utilizar la pizarra blanca... ejercicios que le supongan un reto por superar.



(Fuente: Elaboración propia)

Música (45 mins)

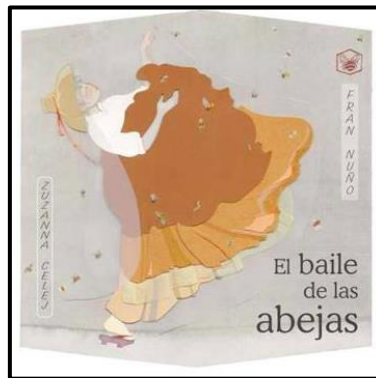
Para esta sesión de música, los alumnos afinarán sus oídos y para ello, realizaremos un juego todos juntos, en el que realizaremos un gran círculo sentados y en el que necesitaremos instrumentos variados y unos flashcards con la imagen de estos instrumentos. Se vendará los ojos a todos los alumnos, menos a uno de ellos, que tendrá que seleccionar un instrumento, tocarlo dos veces y volver a su sitio.

Seguidamente, el resto de los compañeros deberán poner su lupa (creada en la sesión de arte, del martes) debajo del flashcard con el instrumento que creen que ha sonado. Veremos cuál ha sido el más votado y el alumno que tocó dicho instrumento, dirá si es correcto o no. Posteriormente se podrá comentar por qué lo han sabido, por qué se han podido equivocar...

Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo.

Cuento + Recogida (45 mins): Después de la sesión de rincones, tendrá lugar el momento de cuento + recogida, en el que los alumnos escucharán atentamente la historia narrada por Fran Nuño e ilustrada por Zuzanna Celej, que habla de la importancia que tienen las abejas en el mundo. Aprovecharemos que estamos trabajando los animales tanto en castellano como en inglés, para hablar de las abejas y de otros animales, y la necesidad de cuidarles y de respetarles.

Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo.



(Fuente: <https://www.fnac.es/a9162478/Fran-Nuno-El-baile-de-las-abejas>)

SESIÓN 3: jueves 5 de mayo

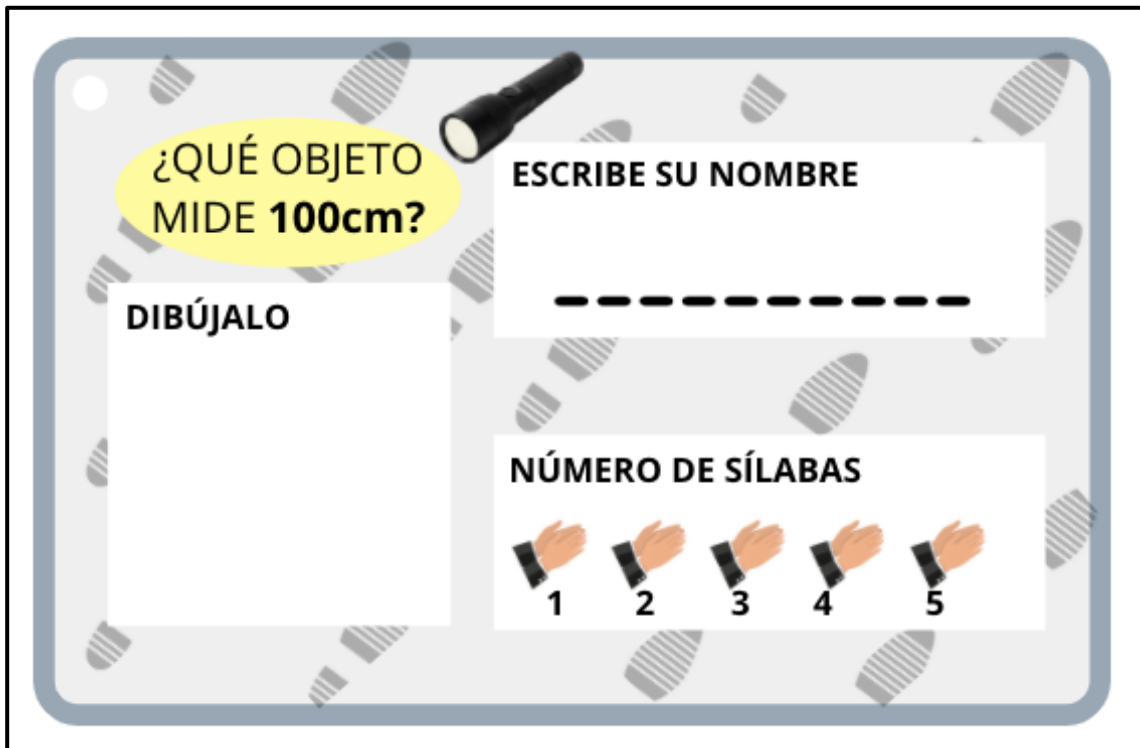
Gran grupo – Lectoescritura (45 mins)

Después de la asamblea, tendrá lugar el momento de gran grupo, en el que todos los alumnos realizaremos una actividad en conjunto. En esta sesión de lectoescritura relacionada con conceptos matemáticos como la medida de longitud y su instrumento de medida, los alumnos realizarán una gymkhana cooperativa, en el patio del colegio.

La actividad consistirá en encontrar en el patio, objetos que cumplan con unas medidas dadas. Para ello, todos los alumnos dispondrán de una regla o cinta métrica que podrán utilizar libremente y una serie de tarjetas donde vienen anotadas las medidas y un espacio donde poder dibujar el objeto en cuestión, escribir su nombre correctamente y su número de sílabas. Una vez completadas

las tarjetas, podrán descifrar la siguiente palabra de la llamada recibida: "GIRASOLES".

Adaptación: como en otras actividades, el alumno con NEAE podrá además añadir la terminación que se utiliza para cada palabra según su número de sílabas.

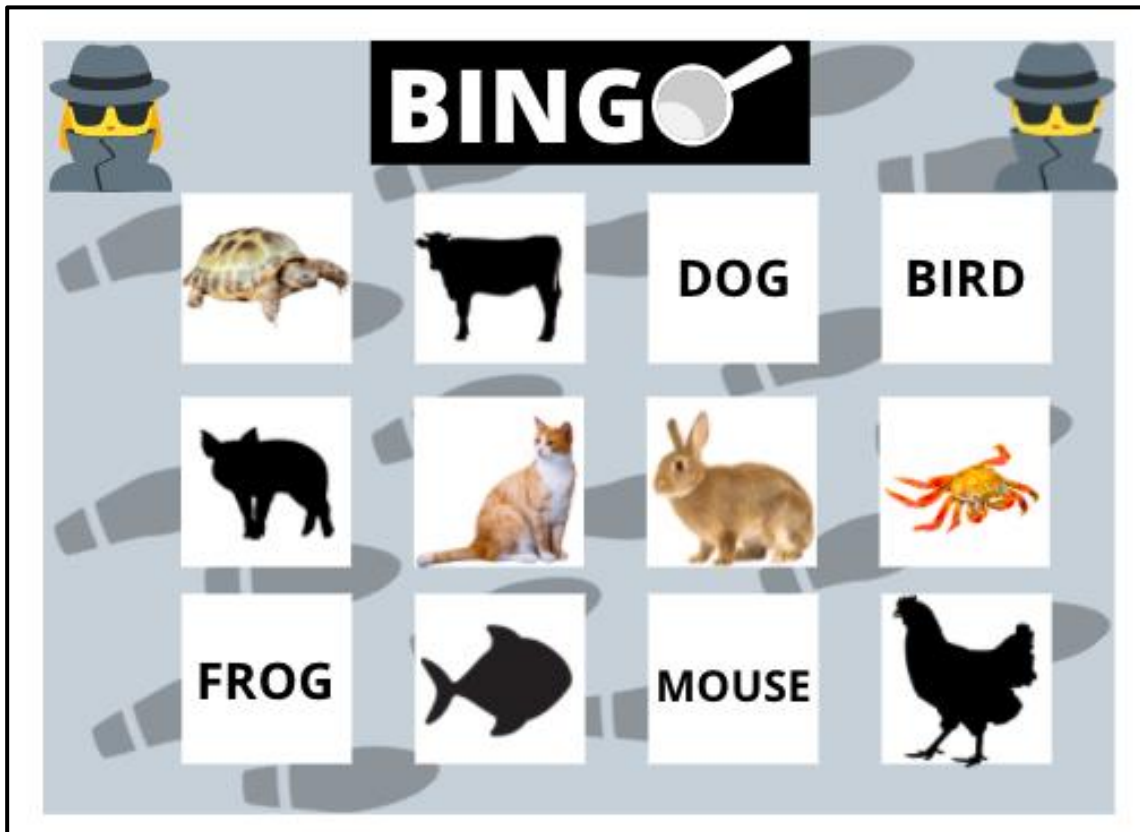


(Fuente: Elaboración propia)

Inglés (45 mins)

Para esta clase de inglés, los alumnos jugarán a un bingo sobre animales, en el que cada uno tendrá un cartón con siluetas, imágenes o con los nombres de los animales en inglés. El objetivo será tachar las distintas casillas del cartón a la vez que se trabaja y se interioriza este concepto aprendido anteriormente.

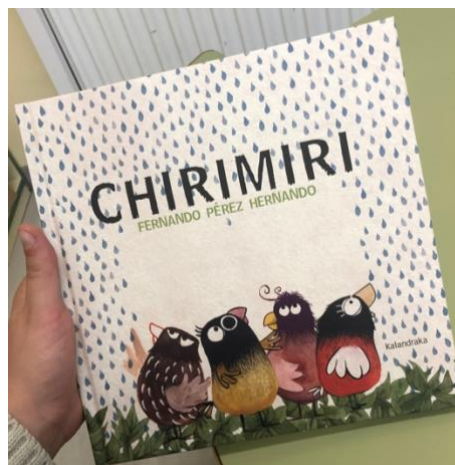
Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo.



(Fuente: Elaboración propia)

Teatro + Recogida (45 mins): El teatro de esta sesión estará basado en un cuento llamado Chirimiri escrito por Fernando Pérez Hernando, donde los alumnos a parte de disfrutar y reírse con los personajes que van apareciendo en la historia, repasarán el contenido de las vocales, los colores, valores como la empatía, la amabilidad... Después de dicho teatro, los alumnos podrán hacer uno similar por grupos, donde cada uno es un personaje y tienen que hablar como él o ella, con la vocal que les corresponda.

Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo.



(Fuente: Elaboración Propia)

SESIÓN 4: viernes 6 de mayo

Gran grupo - Huerto (45 mins)

Después de la asamblea, tendrá lugar el momento de gran grupo, en el que todos los alumnos realizaremos una actividad en conjunto. En este caso, aprovechando que estamos trabajando el tema de la flora y la fauna y realizaremos una actividad en el huerto del colegio.

En primer lugar, inspeccionaremos el huerto con ayuda de nuestras lupas para posteriormente comentar qué hemos observado, qué nos ha llamado la atención y qué creemos que ha cambiado respecto a la visita anterior. Después cogeremos las herramientas, quitaremos los hierbajos, observaremos las lombrices que nos encontremos en la tierra y nos dispondremos a trasplantar las lechugas que habíamos plantado unas semanas atrás. Para ello, empezaremos haciendo pequeños agujeros en la tierra, después sacaremos las raíces de los yogures y enterraremos cada una de ellas en un agujero, con el fin de que cada una de ellas crezca fuerte y sana. Y, por último, colocaremos media botella de plástico encima de cada lechuga para simular un invernadero y la planta crezca mejor.

Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo.

Psicomotricidad (45 mins)

La sesión de psicomotricidad también estará relacionada con la temática de detectives y con los conceptos trabajados en esta unidad, ya que existe una coordinación entre ambos profesores para seguir con el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, se va a ofrecer a los alumnos una búsqueda del tesoro, donde los alumnos recibirán indicaciones por parte de la profesora que les permitirá dar con este. Las indicaciones estarán relacionadas con

conceptos de psicomotricidad como los tipos de desplazamientos (saltos, carrera, cuadrupedia...), con la orientación (izquierda, derecha) ... y otros conceptos ya conocidos como números cardinales y ordinales. Los alumnos trabajarán cooperativamente para encontrar entre todos el tesoro o la pista que les pondrá en contexto para la penúltima unidad de la programación.

Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo.

Cuento + recogida (45 mins)

El momento de cuento + recogida, pretende ser un momento en el que los alumnos de forma tranquila escuchen un cuento relacionado con la temática estudiada, y después dedicar unos minutos a comentar lo que ha sucedido en él, impresiones que se han tenido y demás. Para así, posteriormente recoger la clase, preparar mochilas y estar listos para ir al comedor. En esta sesión se leerá el cuento de “El Misterio del Río” escrito por M^a del Pilar Martín San Félix e ilustrado por Luz Barros Rivas. Es un cuento que nos invita a conocer mejor el mundo que nos rodea, las personas que viven con nosotros y el lugar en el que nos encontramos, para así ser capaces de desarrollar la empatía.

Adaptación: No será preciso realizar ninguna adaptación para el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo



(Fuente: https://tienda.babidibulibros.com/libro/el-misterio-del-rio_110989/)

Anexo 1.2. Objetivos generales de la etapa de Educación Infantil

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros y sus posibilidades de acción, adquirir una imagen ajustada de sí mismos y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural, social y cultural.
- c) Adquirir una progresiva autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Adquirir y mantener hábitos básicos relacionados con la higiene, la salud, la alimentación y la seguridad.
- f) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) Iniciarse en las habilidades lógico - matemáticas, en la lectura, en la escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- i) Desarrollar la creatividad.
- j) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- k) Iniciarse experimentalmente en el conocimiento oral de una lengua extranjera.

Anexo 1.3. Objetivos del curso.

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer su cuerpo y formar una imagen ajustada de uno mismo y de los demás. - Reconocer, identificar y representar diferentes partes del cuerpo y algunas de sus funciones. - Identificar y nombrar los propios sentimientos, emociones y de los demás. - Llevar a cabo acciones del día a día de forma más autónoma. - Respetar, ayudar y colaborar con los demás. - Desarrollar habilidades para resolver situaciones de conflicto. - Adquirir y mejorar hábitos de higiene, aseo, seguridad y cuidado personal. - Participar en juegos y en actividades de forma respetuosa.
ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO
<ul style="list-style-type: none"> - Explorar su entorno más próximo. - Conocer los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones.

- Reconocer los distintos roles y responsabilidades de su socialización primaria.
- Relacionarse con los demás en un ambiente bueno y educado.
- Aceptar y promover las normas que hacen posible la vida en grupo.
- Identificar atributos y cualidades de diferentes objetos y posteriormente realizar agrupamientos y clasificaciones.
- Conocer los cardinales y ordinales.
- Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.
- Iniciarse en las operaciones de adición y sustracción.
- Realizar seriaciones con objetos y números.
- Utilizar instrumentos de medida.
- Iniciarse en la medida del tiempo. Conocer y utilizar los diferentes instrumentos de medida del tiempo.
- Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo. Utilizar las nociones espaciales básicas.
- Fomentar la curiosidad y el interés por aprender.

ÁREA 3: LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

- Emplear la comunicación como instrumento de aprendizaje.
- Valorar la comunicación como un medio de relación con los demás.
- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas de forma oral.
- Comprender el mensaje que otros adultos o compañeros quieren transmitirnos.
- Respetar las normas que rigen las conversaciones.
- Entender y recrear textos literarios mostrando disfrute e interés hacia ellos.
- Conocer los usos sociales de la lectura y de la escritura.
- Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
- Escuchar de forma activa una lectura de textos sencillos para entender la información y ampliar el vocabulario.
- Escuchar y mostrar interés por preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones al profesor.
- Participar en situaciones de comunicación, respetando las ideas y opiniones de otros compañeros.
- Interpretar, por medio de la expresión corporal, cuentos sencillos.
- Conocer obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal y realizar actividades de representación y expresión artística utilizando diferentes técnicas.
- Emplear las técnicas básicas de expresión plástica.
- Identificar los colores primarios y su mezcla.
- Cantar, escuchar, bailar e interpretar diferentes piezas musicales.
- Aprender canciones, bailes y danzas.
- Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

Anexo 1.4. Contenidos generales

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL
BLOQUE 1: El cuerpo y la propia imagen.
<ul style="list-style-type: none"> - El cuerpo humano: Características de las partes del cuerpo. Nombramiento y señalización de estas partes internas y externas del cuerpo. Aceptación de las características propias. - Expresión y nombramiento de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de estas.
BLOQUE 2: Juego y movimiento
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación y control postural: tono, equilibrio y respiración. - Control y coordinación de las habilidades motrices. - Nociones básicas relacionadas con la orientación espacial y temporal. Coordinación de movimientos. - Juego simbólico y juego reglado. Comprensión y respeto de las reglas para jugar. - Ayuda y colaboración entre los compañeros en los juegos.
BLOQUE 3: LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA
<ul style="list-style-type: none"> - Las actividades de la vida cotidiana. Autonomía en su realización. Regulación del propio comportamiento. - Normas elementales que regulan la vida cotidiana. - Hábitos elementales de atención, iniciativa, esfuerzo, organización y constancia en la propia actividad. - Habilidades para la interacción y colaboración. <u>Actitud</u> positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales. - Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás. Reconocimiento de los propios errores y aceptación de las correcciones para mejorar. - Cuidado y orden con sus pertenencias personales. - Iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen.
BLOQUE 4: EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD
<ul style="list-style-type: none"> - La salud y el cuidado de uno mismo. - Acciones y situaciones que favorecen la salud y bienestar propio y de los demás. - La higiene personal. Práctica de hábitos saludables: Higiene corporal, alimentación, ejercicio y descanso. - Uso adecuado de espacios, elementos y objetos. Petición y aceptación de ayuda en situaciones que la requieran. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.

- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas, los desplazamientos, el descanso y la higiene.
- Identificación de prácticas sociales cotidianas que favorecen o no la salud.

ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

BLOQUE 1: Medio físico: elementos, relaciones y medidas.

- Atributos de los objetos: Color, sabor y sonidos.
- Respeto y cuidado de los objetos de uso individual y colectivo.
- Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias.
- Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones. Cuantificadores básicos: Todo/nada/algo, uno/variados, etcétera.
- Aproximación a la serie numérica: Su representación gráfica y su utilización oral para contar. Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad.
- Nociones básicas de medida: Grande/mediano/pequeño, largo/corto, alto/bajo.
- Utilización de comparaciones: Más largo que, más corto que, más grande que, más pequeño que, etcétera.

BLOQUE 2: Acercamiento a la naturaleza.

- Características generales e identificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias), y materia inerte como el Sol, animales, plantas. Valoración de su importancia para la vida humana.
- Observación de algunas características, comportamientos, funciones, relaciones y cambios en los seres vivos.
- Curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural.
- Reconocimiento sencillo y primeras clasificaciones de los animales. Interés y gusto por las relaciones con ellos.
- Reconocimiento sencillo de las plantas y de sus partes.
- Observación de fenómenos del medio natural (día, noche).

BLOQUE 3: Cultura y vida en sociedad.

- La familia: Sus miembros, relaciones de parentesco, funciones y ocupaciones. Lugar que ocupa entre ellos.
- El entorno próximo al alumno: La calle, el barrio, el pueblo y la ciudad. Formas de organización humana según su ubicación en los distintos paisajes: rural y urbano. Observación de necesidades, ocupaciones y servicios en la vida de la comunidad.

ÁREA 3: LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

BLOQUE 1: Lenguaje verbal.

1.1. Escuchar, hablar y conversar:

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos para regular la propia conducta y la de los demás.
- Expresión oral utilizando oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas), cuidando el buen empleo del género y el número y usando correctamente los tiempos verbales (presente, pasado y futuro).
- Uso progresivo, de léxico preciso y variado, estructuración gramatical correcta, entonación adecuada, tono de voz apropiado, ritmo, pronunciación clara y discriminación auditiva.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.
- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto. Interés y esfuerzo por expresarse correctamente.
- Exposición clara y organizada de las ideas.
- Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación.

1.2. Aproximación a la lengua escrita:

- Aproximación al uso de la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.
- Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras escritas muy significativas y usuales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito.
- Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. Identificación de letras.
- Comprensión de palabras y textos escritos a partir de experiencias próximas al alumno.
- Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas. Acentuación de las palabras.
- Lectura de sílabas y palabras. Lectura de oraciones y textos sencillos en voz alta con pronunciación, ritmo y entonación adecuados.
- Uso, gradualmente autónomo de diferentes recursos y soportes de la lengua escrita como libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, biblioteca del aula, etcétera. Utilización progresivamente ajustada de la información que proporcionan.
- Interpretación de imágenes, carteles, fotografías. Comprensión y producción de imágenes secuenciadas cronológicamente
- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas.
- Comprensión de las palabras, oraciones y textos leídos.
- Utilización de la escritura para cumplir finalidades reales. Desarrollo perceptivo motriz; orientación espaciotemporal, esquema corporal, discriminación de figuras, memoria visual. Entrenamiento del trazo: Direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, distribución y

posición al escribir. Gusto por producir mensajes con trazos cada vez más precisos y legibles.

- Disfrute con el lenguaje escrito.

1.3. Acercamiento a la literatura:

- Escucha atenta, comprensión de cuentos, relatos, canciones, leyendas, poesías, rimas, adivinanzas y retahílas, tanto tradicionales como contemporáneas, de forma individual y en grupo, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.
- Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.
- Manejo y cuidado de los cuentos y los libros.
- Utilización de la biblioteca con respeto y cuidado. Valoración de la biblioteca como recurso informativo de entretenimiento y disfrute.

1.4. Lengua extranjera:

- La lengua extranjera como medio de comunicación oral.
- Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales de comunicación.
- Comprensión de la idea global de textos orales, en lengua extranjera, en situaciones habituales del aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles.
- Comprensión de textos sencillos transmitidos oralmente.
- Actitud positiva hacia la lengua extranjera.
- Expresión oral con buena entonación y pronunciación.
- Adquisición de vocabulario básico.
- Comprensión de mensajes, preguntas y órdenes sencillas.
- Uso de normas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación: Saludar, despedirse, dar las gracias, etcétera.
- Comprensión y reproducción de poesías, canciones, etcétera.

BLOQUE 2: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación.
- Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
- Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual.
- Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales, y de las tecnologías de la información y la comunicación.

BLOQUE 3: Lenguaje plástico.

- La expresión plástica como medio de comunicación y representación.
- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio).

<ul style="list-style-type: none">- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas.- Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado. Materiales y útiles.- Los colores primarios y su mezcla.
BLOQUE 4: Lenguaje musical.
<ul style="list-style-type: none">- Ruido, silencio, música.- Reconocimiento de sonidos y ruidos de la vida diaria: ambulancias, trenes, coches, timbres, animales, etcétera, y discriminación de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).- Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas, bailes y audiciones.- Interés y <u>participación activa</u> y disfrute en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas sencillas.- La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo.
BLOQUE 5: Lenguaje corporal.
<ul style="list-style-type: none">- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo: Actividad, movimiento, respiración, equilibrio, relajación.- Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo.- Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos.- Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.- Interés e iniciativa para participar en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.