



TRABAJO FIN DE GRADO

Programación Didáctica

Grado de Educación Infantil

Alumna: María Vicente Hernández

Director: Jorge Burgueño López

Curso: 4º

Universidad: Universidad Pontificia Comillas

Fecha Entrega Final: 20 de mayo 2022

Entre Películas

Programación Didáctica

4 AÑOS

Segundo Ciclo de Ed. Infantil

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	5
• Resumen / Abstract.....	5
• Presentación del trabajo.....	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	8
CONTEXTUALIZACIÓN.....	11
• Contexto sociocultural	11
• Contexto de los alumnos destinatarios.....	12
OBJETIVOS	14
• Objetivos generales de etapa (OE).....	14
• Objetivos didácticos de la programación (OP).....	15
COMPETENCIAS.....	17
CONTENIDOS.....	20
• Presentación de los contenidos.....	20
• Secuenciación temporal de la Programación.....	21
• Planificación general de las Unidades Didácticas.	22
• Transversalidad.....	37
METODOLOGÍA.....	38
• Recursos.....	40
• Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	42

EVALUACIÓN	43
• Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.....	43
• Criterios de evaluación.....	44
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	45
• Análisis de las necesidades del alumnado.....	46
• Actuación general.....	47
CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	
49	
• Desarrollo de la Lengua Inglesa.....	49
• Desarrollo de la Convivencia y Ciudadanía.....	50
• Desarrollo de la Competencia Digital.....	50
• Desarrollo de la Educación Literaria.....	51
CONCLUSIONES	52
BIBLIOGRAFÍA	54
WEBGRAFÍA	57
ANEXO I: Unidad Didáctica	59
• Presentación de una Unidad Didáctica.....	59
• Desarrollo de la Unidad Didáctica por sesiones.....	61
ANEXO II: Materiales para las sesiones	73
ANEXO III: Tablas	78

INTRODUCCIÓN

- **Resumen / Abstract.**

El siguiente trabajo de fin de grado se trata de una Programación Didáctica Anual, dirigida a alumnos de cuatro años del Segundo Ciclo de Educación Infantil, cuyo hilo conductor son las películas infantiles. Esta temática tan cercana a los alumnos de hoy en día favorece la motivación y el aprendizaje significativo. En este documento se recogen distintos aspectos que enmarcan la programación, entre los que se encuentran: la fundamentación teórico-normativa, el contexto sociocultural y de los alumnos destinatarios, la metodología empleada, los objetivos y las competencias a desarrollar, la forma de evaluación y las actuaciones a llevar a cabo para atender a la diversidad.

Asimismo, se incluyen en la programación una serie de contenidos distribuidos en quince unidades didácticas, cada una de ellas con sus objetivos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Todas ellas están vinculadas por las películas infantiles, siendo una película concreta el punto de partida de cada unidad. Por último, se ha desarrollado exhaustivamente una de las quince unidades didácticas. En esta se describen cada una de las sesiones con sus actividades respectivas, además de los contenidos y objetivos que persigue, y se adjuntan también los materiales necesarios para poder reproducirla en las aulas más adelante.

Palabras clave: *educación infantil, programación didáctica anual, aprendizaje significativo, competencias clave, películas infantiles.*

The following degree's final project is an Annual Educational Program, destined to four-year-old students from Infant Education, which uses children's movies as the main conductive thread. Nowadays, movies are a topic to which students feel very familiar due to the animation world progresses and the technological exposure they are in. Therefore, it promotes motivation and meaningful learning. The document gathers different aspects that frames the annual educational program, including: the theoretical-normative justification, the sociocultural and students' context in which the program is embedded, the methodology used, the objectives and key competences, the way to evaluate and the plans that decide how diversity is going to be attended.

In addition, the program includes several contents which are distributed into fifteen units, each of them with its own objectives, evaluation criteria and learning standards. All of them are linked by children's movies, having one in specific as the starting point of each unit. At last, one of the fifteen units is extensively described with its sessions and activities, the contents tackled, the main objectives it achieves, plus all the necessary materials. Thereby, if all these aspects are taken into account, it can be easier to reproduce this unit in schools in the future days.

Key words: *infant education, annual educational program, meaningful learning, key competences, children's movies.*

- **Presentación del trabajo.**

La primera tutora que tuve en mis primeras prácticas de Infantil, durante la carrera, me dijo una vez: “para educar la cabeza, primero hay que educar el corazón”. Nunca se me olvidarán esas palabras, y es que para mí tienen mucho sentido. Considero que los niños deben crecer rodeados de cariño y educándolos en los valores de respeto, bondad, humildad, empatía... Haciendo eco primero en su corazón, su disposición por querer aprender será mayor.

En las siguientes hojas se encuentra detallada una programación didáctica, destinada a un grupo de alumnos de 4 años del Segundo Ciclo de Educación Infantil. Se describe el proceso en los diferentes apartados y se desarrolla en el Anexo I una de las quince unidades didácticas.

Cuando me enteré de que tenía que hacer una programación didáctica, el hilo conductor lo tuve bastante claro desde el principio: las películas infantiles. Mi idea es que sea algo realista, que pueda trabajar en algún futuro con mis alumnos y, conociendo el mundo tan globalizado en que vivimos, pienso que trabajar a partir de la cultura visual con alumnos que están creciendo junto a las pantallas es una buena forma. Habiendo crecido yo también con películas infantiles y aun disfrutando todavía hoy en día de ellas, creo que pueden dar mucho juego. Es posible transformar espectadores pasivos a espectadores activos, si tras la visualización existe un adecuado trabajo de los temas. Además, haciendo de nuevo referencia a la frase que me dijo mi tutora, las películas producen cantidad de emociones y sentimientos en los niños que abren la puerta al área cognitivo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La etapa de Educación Infantil no es un mero tránsito hacia la Primaria, va mucho más allá de lograr que los niños adquieran las habilidades de lectoescritura o matemáticas necesarias en la siguiente etapa. No se trata del simple desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños, sino de que adquieran experiencias personales y directas para ser capaces de afrontar los retos que se van a ir encontrando en su día a día. Por este motivo, hay que tener en cuenta el nivel evolutivo de los alumnos y así poder ofrecerles situaciones adecuadas para desarrollar sus diferentes habilidades que servirán para desenvolverse en el entorno en que viven.

La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget ayuda a comprender en qué fase del desarrollo se encuentran los niños y cómo piensan en los problemas cotidianos, por tanto, conocer la etapa cognoscitiva de los alumnos en el segundo ciclo de Infantil es muy importante a la hora de crear una programación didáctica. El autor Vasta (2001) expone que los niños cuya edad comprende entre los dos y los siete años, todavía no han alcanzado la etapa de operaciones concretas, pero “puede usar ahora representaciones en vez de acciones abiertas para resolver los problemas. Pensar es, consecuentemente, más rápido, eficaz, flexible y socialmente compartible” (p. 287). No obstante, su pensamiento sigue siendo rígido y “la función de representación muestra limitaciones, que incluyen el egocentrismo y la centración” (p. 287). Este período se denomina estadio preoperatorio se caracteriza a su vez por la habilidad de emplear símbolos para representar el entorno, la capacidad de utilizar las palabras para comunicarse, los números y la participación en juegos simbólicos como forma de expresar su interpretación del entorno en el que viven.

Por otro lado, la normativa estatal tiene un papel fundamental a la hora de programar. Esta define los objetivos, los saberes básicos y los criterios de evaluación de cada etapa, en función del desarrollo evolutivo del niño. Concretamente, esta programación didáctica, está regida por la nueva ley educativa LOMLOE (Real Decreto 95 / 2022, de 1 de febrero), la cual entrará en

vigor el curso 2022-23. Del mismo modo que la LOMCE, la anterior normativa (Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre), esta tiene un enfoque competencial. Esto se refiere a que las competencias clave son ahora el punto de partida para establecer los contenidos básicos de enseñanza, considerándolas fundamentales para el desarrollo integral de los alumnos. Son imprescindibles para construir su identidad y enfrentarse a los retos del mundo actual, por lo que los contenidos se han establecido como saberes básicos y se clasifican en conocimientos, destrezas y actitudes. A su vez, para ayudarles a afrontar los desafíos de la sociedad se hace hincapié en educar para un consumo responsable y sostenible, educar en la igualdad de género y el rechazo hacia cualquier tipo de discriminación.

En un mundo tan globalizado como en el que nos encontramos actualmente, los alumnos crecen día a día rodeados de medios digitales (Martins, *et al*, 2015). Es la televisión y las imágenes audiovisuales el principal medio al que están más expuestos, es decir, a través del cual reciben más información. Este aspecto ha generado en los últimos años un debate acerca de los beneficios o inconvenientes del uso de las tecnologías desde pequeños. Bien es cierto que, durante este tipo de visualizaciones, los espectadores no establecen una comunicación oral con el remitente. Sin embargo, ocurren otros fenómenos durante este proceso. Tal y como dice Rancière: "El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta. Liga lo que ve con muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros tipos de lugares." (Martins, *et al*, 2015).

En esta etapa se debe facilitar la comprensión y conceptualización del mundo (Juncal Neves, 2013) y la visualización de películas da pie a debates, interacciones e investigaciones. La cultura visual ofrece oportunidades de conversación y diálogo, reflexión, pensamiento crítico, creatividad... Las imágenes y los mensajes transmitidos en las películas infantiles tienen un gran impacto en las formas de pensar y hacer de las personas, pudiendo ser un buen recurso pedagógico que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje (Nova-Grafió, 2006).

Del mismo modo, la nueva ley (Real Decreto 95 / 2022, de 1 de febrero) expone que los niños se encuentran inmersos en una sociedad digital y, dada la motivación que produce en ellos los medios audiovisuales, las películas infantiles pueden ser una vía didáctica en torno a la cual organizar los contenidos explícitos de la etapa del segundo ciclo de Educación Infantil, partiendo así de la búsqueda de los centros de interés de los alumnos (Järvelä & Renninger, 2014).

Las películas infantiles, como el resto de las películas, presentan un componente fundamental: las emociones. Las emociones causan sentimientos y, según una frase de Virginia Woolf, “a la gente le gusta sentir, sea lo que sea”. Además, según Mora (2013), los procesos cognitivos como son la atención y memoria están sustentados por las emociones, es decir, que facilitan el proceso de aprendizaje. “En nuestra cultura, en los colegios, incluso a los niños pequeños, se les enseñan conceptos cognitivamente complejos de modo aséptico, desconexionados tantas veces del significado emocional” (Mora, 2013, p. 71).

CONTEXTUALIZACIÓN

- **Contexto sociocultural.**

El centro educativo “Mundus Noster” es un colegio bilingüe y de titularidad privada situado en Las Rozas de Madrid, en el noroeste de la Comunidad de Madrid. Se encuentra ubicado en una zona principalmente residencial y rodeada de servicios de ocio. Cuenta también con amplios parques y muchas zonas verdes a su alrededor, debido a su cercanía con la Sierra de Madrid. En el municipio hay tres bibliotecas y la concejalía de Juventud ofrece diversas actividades para niños y jóvenes, fomentando así las actividades culturales. Asimismo, la realización de deporte se promueve gracias a los polideportivos de la zona y otros espacios destinados a su práctica. A pesar de que el colegio ofrezca sus propias actividades, el Ayuntamiento de Las Rozas organiza eventos y actividades a lo largo del curso escolar en las que todos los colegios del municipio están invitados a participar. El vecindario tiene un nivel económico alto, donde la mayoría de las familias son de clase media-alta. Además, al no encontrarse en el casco antiguo del pueblo, son familias jóvenes y gran parte de ellas con niños pequeños. La zona está muy bien comunicada, ya que se puede acceder tanto por carretera como por transporte público (cercanías, autobús). Del mismo modo, el centro escolar tiene una fácil accesibilidad.

La oferta educativa de “Mundus Noster” va desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta Bachillerato, siendo un colegio de línea tres. Cada etapa cuenta con su propio edificio dentro del recinto, donde el de Infantil es de una sola planta. A su vez, en las instalaciones del colegio se incluyen zonas comunes como son: cocina, comedor, biblioteca, gimnasios, salón de actos, secretaría y conserjería, patios adaptados a cada etapa educativa... De este modo, el compartir espacios promueve una mayor cohesión entre los alumnos.

La ideología del colegio se encuentra desarrollada en el Proyecto Educativo del Centro (PEC) y se basa en educar para la ciudadanía, es decir, construir personas capaces de caminar juntas en busca de un mundo mejor. De ahí el nombre del centro: se empieza desde “nuestro mundo”, que es el colegio, haciendo alcance así al resto del mundo. Los valores del cariño, respeto e

inclusividad son fundamentales, y los diferentes programas del centro están diseñados entorno a dichos principios.

Los derechos y las responsabilidades de las personas es un aspecto fundamental, y en “Mundus Noster” resalta la escucha y el compromiso. El equipo directivo del centro tiene entre sus responsabilidades el escuchar las diferentes propuestas, con el fin de mejorar el colegio y la educación que se ofrece en este. Tanto especialistas como docentes se reúnen semanalmente para compartir, los alumnos cuentan con representantes para transmitir sus preocupaciones, y los padres/madres de los alumnos también a través del AMPA. Cada uno de los miembros de la comunidad educativa, incluidos otros trabajadores del colegio como son los cocineros o conserjes, tiene derecho a ser escuchado y a participar en la actividad escolar. Es importante para el centro educativo transmitir que cada uno de ellos son valiosos para el funcionamiento del colegio y el mundo educativo.

- **Contexto de los alumnos destinatarios.**

La siguiente programación didáctica está destinada a alumnos de 4 años, pertenecientes al segundo curso del Segundo Ciclo de Educación Infantil. La evolución o las características psicoevolutivas de estos niños, estando en una etapa preoperacional, se distinguen por los siguientes aspectos (Meece, 2000): inician a representar el mundo mediante pinturas, imágenes mentales y dibujos, en los cuales van incorporando cada vez más detalles observados del entorno. Ponen en marcha el juego simbólico a partir de hechos reales de su vida cotidiana, aunque todavía tienden a confundir la realidad de la ficción (tienen un gran potencial en creatividad e imaginación). Su pensamiento es representacional, es decir, tienen la capacidad de usar palabras para simbolizar objetos no presentes y eventos del pasado. Esto tiene una gran influencia en el desarrollo del lenguaje y sus habilidades socio comunicativas, pero el egocentrismo todavía reina en ellos. Les resulta difícil entender que deben modificar su habla para que sus oyentes puedan entablar la misma conversación (no comprenden que deben adoptar otras perspectivas). En último lugar, la

centralización también se considera una limitación, dado que su pensamiento es rígido y les cuesta centrar su atención en un único aspecto de un estímulo.

En general, en el centro escolar “Mundus Noster” las clases acogen alrededor de veinte niños y niñas, habiendo así una gran diversidad en el aula. En concreto, el aula a la que va dirigida esta programación está compuesta por dieciocho alumnos. Algunos de ellos son de procedencia extranjera: dos de origen chino, siendo para uno de ellos el chino su lengua materna, y tres provenientes de Inglaterra y Estados Unidos. Por otro lado, el principio de inclusividad del colegio resulta en aulas con alumnado con necesidades educativas especiales y, en esta aula, se encuentran dos alumnos: una niña con disfemia tónica, lo cual afecta al desarrollo normativo de su habla, y un niño con posible Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

La heterogeneidad de alumnos produce una mayor riqueza en la educación que reciben en las aulas y, en relación con esta programación, otorga mayores posibilidades a la hora de trabajar los diferentes temas: los tipos de familia, las características personales, las culturas y tradiciones, los valores humanos... Se respeta así también la ideología del centro educativo, ya que compartir estos aspectos entre los alumnos, construye progresivamente personas que caminan juntas en busca de un mundo mejor donde predomina el cariño, el respeto y la inclusividad.

OBJETIVOS

- **Objetivos generales de etapa (OE).**

La etapa de Educación Infantil tiene un enorme peso en el crecimiento de los niños. Se establecen los siguientes objetivos de etapa en la LOMLOE (Real Decreto 95 / 2022, de 1 de febrero), con el fin de favorecer la adquisición de capacidades y lograr un desarrollo integral de cada alumno.

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
2. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
4. Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
5. Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
6. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
7. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
8. Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

- **Objetivos didácticos de la programación (OP).**

Área 1: Crecimiento en armonía.

1. Crear una autoimagen positiva de sí mismo y de los demás, a partir del conocimiento del esquema corporal y las características personales.
2. Desarrollar la afectividad mediante el reconocimiento de las emociones, su expresión y el control progresivo de éstas.
3. Fortalecer las relaciones interpersonales desde lo afectivo, las normas sociales, los valores y los derechos humanos, para lograr una buena convivencia y un sentimiento de pertenencia al medio social.

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

1. Descubrir los elementos y fenómenos naturales que se encuentran en el entorno físico y natural de los alumnos mediante la observación, manipulación y otros procedimientos del método científico.
2. Adquirir progresivamente actitudes y conductas de respeto, cuidado y protección del medio natural.
3. Desarrollar unas ideas cada vez más complejas sobre el mundo a partir del uso de destrezas lógico-matemáticas.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

1. Descubrir y experimentar las distintas formas de expresión: oral, escrita, corporal, plástica y musical.
2. Comunicar sentimientos, emociones, ideas y opiniones haciendo uso de las diferentes formas de expresión.
3. Establecer pequeñas interacciones en lengua extranjera y conocer la realidad multicultural.
4. Introducir el lenguaje escrito a través de la literatura infantil y disfrutar de ella.
5. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación haciendo uso del juego y hábitos saludables.

COMPETENCIAS

El principal objetivo de la etapa de Educación Infantil, según la nueva ley educativa (Real Decreto 95 / 2022, de 1 de febrero), es iniciar el proceso de adquisición de las competencias clave (Recomendación del Consejo de la Unión Europea, 2018). En el siguiente apartado se especifica la forma en que las competencias clave se van a abordar durante esta programación didáctica. Respetando el principio de la transversalidad, las competencias se van a solapar y entrelazar en todas las unidades didácticas. Esto significa que no se van a trabajar de manera aislada en una unidad concreta, sino que todas tendrán el mismo grado de importancia y se generará un enfoque globalizado en toda la programación.

- Competencia en **comunicación lingüística (CL)**: los intercambios comunicativos serán fundamentales en todas las actividades y el día a día en el aula. La lengua oral en Infantil prevalece frente a la escrita, por lo que establecer tiempos de diálogo será esencial porque es así cómo mayoritariamente van aprendiendo. Mediante el habla y la escucha irán conociendo el mundo, regulando sus conductas y sentimientos, además de ir estableciendo relaciones cada vez más fortalecidas con las personas de su vida cotidiana a partir de la interacción con ellas. Asimismo, se trabajará la comunicación lingüística a través de canciones, rimas y cuentos. El lenguaje escrito se introducirá a través de la lectura de cuentos, siendo un aspecto relevante de cara a iniciar la escritura.
- Competencia **plurilingüe (CP)**: la lengua inglesa es el segundo idioma hablado en el centro educativo, siendo éste un colegio bilingüe. Volviendo a la idea del mundo actual tan globalizado, estar en contacto con una lengua y cultura distinta a la familiar favorece en los alumnos un enriquecimiento de su comunicación lingüística. Del mismo modo, se promueve el descubrimiento de la diversidad cultural y la adquisición de actitudes de respeto hacia la diversidad lingüística. Se trabajará la lengua inglesa respetando el principio de interdisciplinariedad, es decir, habrá cooperación entre el equipo de profesores para abordar los contenidos establecidos en esta programación y trabajar así de manera paralela en ambas lenguas: castellano e inglés.

- Competencia **matemática** y competencia en **ciencia, tecnología e ingeniería (CMCTI)**: teniendo como objetivo el descubrimiento del entorno en que viven los alumnos, se propondrán situaciones en que hagan uso de la observación, manipulación de objetos, procesos de investigación (generar hipótesis, experimentar y comprobar los resultados), conceptos lógico-matemáticos y habilidades numéricas, para fomentar así un mayor entendimiento de la realidad que les rodea.
- Competencia **digital (CD)**: siendo niños que están creciendo al mismo tiempo que la tecnología, es importante introducirles en diferentes medios de la información y comunicación dentro del entorno escolar. De este modo, se familiarizarán con su uso a través de recursos lúdicos digitales y otras herramientas adecuadas a su edad que les permita aprender e iniciar el proceso de alfabetización digital.
- Competencia **personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**: el colegio es para los niños el entorno de mayor socialización junto con la familia. Es fundamental fomentar situaciones (mediante el juego) donde tengan que cooperar y dialogar entre ellos, desarrollando así los alumnos poco a poco las siguientes habilidades: reconocimiento, expresión y control progresivo de sus propios sentimientos para regular sus conductas. Asimismo, ser capaces de identificar los sentimientos de los demás y generar actitudes de empatía, va a facilitarles el trabajo en equipo y la resolución de conflictos de manera pacífica en el futuro.
- Competencia **ciudadana (CC)**: los alumnos forman parte de una sociedad donde tienen que aprender a convivir con otras personas, por tanto, es necesario ofrecer actividades para ir construyendo individuos cuyos valores se basen en el respeto, la igualdad y la inclusión (lejos de la discriminación). Al mismo tiempo, se fomentará la adquisición de conductas respetuosas y de cuidado hacia el entorno en que viven. Siguiendo la filosofía del colegio se educan alumnos para la ciudadanía, que sepan convivir y con iniciativa por ayudar a mejorar el mundo en que viven.

- Competencia **empresadora (CE)**: en la línea de las competencias anteriores, se busca desarrollar habilidades, conductas y actitudes en los alumnos de iniciativa. Esto significa que se promueva la innovación, la creación y el deseo de indagar y realizar, a la misma vez que se favorece el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la cooperación y la autonomía. En definitiva, unos aspectos fundamentales para alcanzar el desarrollo integral del alumnado.
- Competencia en **conciencia y expresión culturales (CCEC)**: comunicar y expresar sentimientos, emociones, ideas y opiniones forma parte del proceso de aprendizaje de los niños. Se van a proponer diferentes situaciones a lo largo de la programación didáctica en la que los alumnos tengan la oportunidad de expresarse y acercarse a su vez a las manifestaciones culturales-artísticas (conociendo así también sobre el entorno en que viven): educación literaria, musical, plástica y visual, corporal, y digital.

CONTENIDOS

- **Presentación de los contenidos.**

Los contenidos establecidos en esta programación didáctica vienen dados por la LOMLOE (Real Decreto 95 / 2022, de 1 de febrero), refiriéndose a ellos como saberes básicos. Se encuentran distribuidos en las siguientes tres áreas, las cuales han sido denominadas de una forma distinta a la anterior ley:

- Área 1: *Crecimiento en Armonía.*
- Área 2: *Descubrimiento y Exploración del Entorno.*
- Área 3: *Comunicación y Representación de la Realidad.*

Los saberes básicos acogen a los conocimientos, las destrezas y las actitudes, pudiendo distinguir entre contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales. Siguiendo el mismo orden, en esta programación los contenidos están estipulados como **saber** (S), **saber hacer** (SH) y **saber ser** (SS). Este elemento curricular sirve, junto con los objetivos de etapa y los criterios de evaluación, como orientación para definir las enseñanzas mínimas en el segundo ciclo de Infantil. Al fin y al cabo, la ley educativa ha establecido unas competencias específicas que deben adquirir los alumnos y los saberes básicos son aprendizajes necesarios para lograr dicha adquisición.

A continuación, se observa una secuenciación temporal que organiza toda la programación didáctica de un curso académico en quince unidades didácticas. En cada una de estas unidades, se han planificado una serie de contenidos pertenecientes a las distintas áreas, en los cuales se ha especificado si son contenidos de saber (S), saber hacer (SH) o saber ser (SS).

- **Secuenciación temporal de la Programación.**

	UNIDAD DIDÁCTICA	TÍTULO DE LA UNIDAD	TEMPORALIZACIÓN	Nº SESIONES
PRIMER TRIMESTRE	1	<i>Mi súper familia</i>	8 SEPT. – 23 SEPT.	6
	2	<i>Soy alguien especial</i>	26 SEPT. – 21 OCT.	9
	3	<i>En mi casa lo celebramos así</i>	24 OCT. – 18 NOV.	8
	4	<i>Un viaje a otros lugares</i>	21 NOV. – 9 DIC.	8
	5	<i>¿Frío o calor?</i>	12 DIC. – 22 DIC.	5
SEGUNDO TRIMESTRE	6	<i>Han escapado del Zoo</i>	9 EN. – 27 EN.	9
	7	<i>¡Qué pequeños!</i>	30 EN. – 10 FEBR.	4
	8	<i>Ya no queda nieve</i>	13 FEB. – 3 MAR.	9
	9	<i>Más allá de la tierra</i>	6 MZO. – 24 MZO.	9
	10	<i>Hace mucho tiempo...</i>	27 MZO. – 7 ABR.	7
TERCER TRIMESTRE	11	<i>Algo antiguo</i>	19 ABR. – 28 ABR.	6
	12	<i>El lugar en donde vivo</i>	1 MY. – 12 MY.	6
	13	<i>¡A poner la mesa!</i>	15 MY. – 31 MY.	7
	14	<i>¡Que empiece el espectáculo!</i>	1 JUN. – 9 JUN.	4
	15	<i>Así me siento yo</i>	12 JUN. – 22 JUN.	5

- Planificación general de las Unidades Didácticas.

PRIMER TRIMESTRE

UNIDAD 1: <i>Mi súper familia</i>	
Película: <i>Los Increíbles 1</i>	
Contenidos:	
<p><u>Área 1:</u> Crecimiento en armonía.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de la diversidad familiar (S). - Habilidades socioemocionales y comunicación de sentimientos (SH). - Resolución de conflictos para una mejor convivencia (SH). - Valoración y respeto por los miembros de la unidad familiar (SS). 	
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los diferentes tipos de familia. - Compartir gustos, necesidades y sentimientos. - Solicitar ayuda para la resolución de conflictos cotidianos. - Adquirir normas sociales para la convivencia. - Desarrollar valores de respeto hacia la diversidad familiar. 	
OE: 1 – 4 – 5 – 6 – 8	OP: 1.3 – 3-2
Criterios de evaluación:	Competencias Clave:
2.1 – 2.2 – 2.3 – 4.3 – 4.5 → Área 1	CL – CPSAA – CC
Estándares de aprendizaje:	
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los tipos de familia. - Comparte gustos, necesidades y sentimientos. - Solicita ayuda para resolver problemas. - Sigue las normas sociales para una buena convivencia. - Respeta la diversidad familiar. 	

UNIDAD 2: Soy alguien especial

Película: *Encanto*

Contenidos:

Área 1: Crecimiento en armonía.

- Conocimiento del cuerpo y sus funciones (S).
- Identificación y aceptación de las posibilidades y limitaciones propias, los errores y los logros (S, SH).
- Formación de una imagen positiva de sí mismo y desarrollo de la autoestima (SS).
- Respeto por las características personales de los demás y prevención de conductas/actitudes discriminatorias (SS).

Objetivos:

- Conocer el cuerpo y sus posibilidades de movimiento.
- Mostrar seguridad en sí mismo durante actividades de la vida cotidiana, construyendo una autoestima positiva.
- Participar en actividades con conductas/actitudes respetuosas y evitando cualquier tipo de discriminación.

OE: 1 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8

OP: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 3.1 – 3.2

Criterios de evaluación:

1.1 – 1.2 – 2.3 – 4.1 – 4.2 – 4.3 → Área 1

Competencias Clave:

CL – CPSAA – CC - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Conoce su cuerpo y sus posibilidades de movimiento.
- Acepta los errores y los logros.
- Respeta a los demás y no muestra conductas / actitudes discriminatorias.

UNIDAD 3: *En mi casa lo celebramos así*

Película: *Coco*

Celebraciones: El Día de los Muertos

Contenidos:

Área 1: Crecimiento en armonía.

- Conocimiento de las celebraciones, costumbres y tradiciones (S).
- Identificación de las diferencias entre culturas: la cultura española frente a la mexicana (SH).
- Adquisición de actitudes de aprecio hacia las señas de identidad étnico-culturales presentes en el entorno (SS).

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Manifestación de actitudes de indagación en el entorno: curiosidad, cuestionamiento, respeto (SS).

Objetivos:

- Conocer las costumbres y tradiciones de su entorno.
- Diferenciar rasgos culturales.
- Valorar las señas étnico-culturales de su entorno.
- Adquirir conductas/actitudes de indagación y respeto hacia su cultura y las ajenas.

OE: 2 – 5 – 6 – 8

OP: 1.3 – 2.1 – 2.3 – 3.1 – 3.3

Criterios de evaluación:

4.3 – 4.5 → Área 1

Competencias Clave:

CP – CMCTI – CC - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Conoce las señas étnico-culturales de su entorno, en relación con otras.
- Valora y respeta su cultura y las ajenas.
- Muestra interés por otras culturas.

UNIDAD 4: *Un viaje a otros lugares*

Película: *Up*

Contenidos:

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Descubrimiento de los diferentes elementos y recursos naturales: agua, montañas, aire, flora y fauna. (S).
- Identificación de paisajes del mundo y sus características: desierto, costa, selva, el polo Norte (S).
- Conocimiento de los fenómenos naturales y sus repercusiones: tormenta, nieve, terremoto, etc. (S).
- Valoración y cuidado del medio físico y natural (SS).

Objetivos:

- Conocer los elementos naturales que se encuentran en el entorno.
- Identificar y comparar los diferentes paisajes del mundo según sus características.
- Conocer los fenómenos naturales y sus repercusiones.
- Adquirir conductas/actitudes positivas hacia el medio físico y natural.

OE: 2 - 7

OP: 2.1 – 2.2 – 2.3

Criterios de evaluación:

3.1 – 3.2 – 3.3 → Área 2

Competencias Clave:

CL – CMCTI – CC

Estándares de aprendizaje:

- Conoce los diferentes elementos y recursos naturales en distintos contextos.
- Identifica diferentes paisajes del mundo.
- Descubre los fenómenos naturales y sus repercusiones.
- Demuestra conductas / actitudes positivas hacia el medio físico y natural.

UNIDAD 5: ¿Frío o calor?

Película: *Campanilla, el secreto de las hadas*

Celebraciones: Navidad

Contenidos:

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Conocimiento de las nociones de tiempo y su organización: día-noche, las estaciones del año, el calendario... (S).
- Identificación de cambios producidos en el medio físico como consecuencia del paso del tiempo: las estaciones del año (SH).
- Descripción de objetos/elementos a partir de sus cualidades/atributos (SH).
- Utilización de estrategias y técnicas de investigación (SH).

Objetivos:

- Conocer las nociones de tiempo y su organización.
- Identificar y comparar los cambios del medio físico en función de las estaciones del año.
- Establecer relaciones entre objetos/elementos y conocer sus cualidades/atributos.
- Experimentar las diferentes estrategias y técnicas de investigación.

OE: 3 – 7

OP: 2.1 – 2.3

Criterios de evaluación:

1.2– 1.5 – 2.3 → Área 2

Competencias Clave:

CL – CMCTI - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Diferencia las distintas formas de organizar el tiempo.
- Conoce las estaciones del año y sus características.
- Utiliza atributos diferentes para describir objetos y elementos.
- Disfruta investigando y experimentando.

SEGUNDO TRIMESTRE

UNIDAD 6: *Han escapado del Zoo*

Película: *Madagascar 1*

Contenidos:

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Reconocimiento de los distintos tipos de animales y sus rasgos (S).
- Clasificación sencilla de los animales según su hábitat (SH).
- Descubrimiento y uso de la unidad de medida para comparar a animales (S, SH).
- Adquisición de empatía, cuidado y respeto por los animales (SS).

Objetivos:

- Reconocer los distintos tipos de animales y sus rasgos.
- Clasificar los animales según su hábitat.
- Usar la unidad de medida para comparar a los animales.
- Desarrollar la empatía, el cuidado y el respeto por los animales.

OE: 2 – 4 – 7

OP: 2.2 – 2.3

Criterios de evaluación:

1.1 – 1.4 – 3.1 – 3.2 → Área 2

Competencias Clave:

CL – CMCTI - CC

Estándares de aprendizaje:

- Reconoce distintos animales, sus rasgos y su hábitat.
- Utiliza la unidad de medida para comparar a los animales.
- Cuida y respeta los animales.

UNIDAD 7: ¡Qué pequeños!

Película: *Bichos*

Contenidos:

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Reconocimiento de los distintos tipos de insectos y sus rasgos (S).
- Clasificación sencilla de los insectos según su hábitat (SH).
- Descubrimiento y uso de la unidad de medida para comparar a los insectos (S, SH).
- Adquisición de empatía, cuidado y respeto por los insectos (SS).

Objetivos:

- Reconocer los distintos tipos de insectos y sus rasgos.
- Clasificar los insectos según su hábitat.
- Usar la unidad de medida para comparar a los insectos.
- Desarrollar la empatía, el cuidado y el respeto por los insectos.

OE: 2 – 7

OP: 2.1 – 2.2 – 2.3

Criterios de evaluación:

1.1 – 1.4 – 3.1 – 3.2 → Área 2

Competencias Clave:

CL – CMCTI

Estándares de aprendizaje:

- Reconoce los diferentes insectos, sus rasgos y su hábitat.
- Utiliza la unidad de medida para comparar a los insectos.
- Cuida y respeta los insectos.

UNIDAD 8: *Ya no queda nieve*

Película: *Ice Age 2, el deshielo*

Contenidos:

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Concienciación sobre de las acciones humanas en el medio natural y sus consecuencias, desarrollando actitudes de respeto y cuidado hacia el medioambiente (SS).
- Búsqueda de soluciones (creatividad, diálogo, imaginación) para afrontar el cambio climático (SH).
- Utilización de estrategias de planificación, organización, decisiones (SH).
- Participación en actividades de sostenibilidad (SH).

Objetivos:

- Concienciar sobre las acciones humanas en el medio natural y sus consecuencias, desarrollando actitudes de respeto y cuidado hacia el medioambiente.
- Fomentar la búsqueda de soluciones para afrontar el cambio climático.
- Usar estrategias de planificación, organización, toma de decisiones.
- Participar en actividades de sostenibilidad.

OE: 2 – 3 – 4 – 5

OP: 1.3 – 2.1 – 2.2 – 3.2

Criterios de evaluación:

2.4 – 2.6 – 3.1 – 3.3 → Área 2

Competencias Clave:

CL – CD - CC – CE - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Comprende el impacto que tienen las acciones humanas en el medio natural y muestra actitudes de respeto / cuidado hacia el medioambiente.
- Busca y propone soluciones para afrontar el cambio climático.
- Utiliza estrategias de planificación, organización y toma de decisiones.
- Participa en actividades de sostenibilidad.

UNIDAD 9: *Más allá de la Tierra*

Película: *Terra Willy, planeta desconocido*
Celebraciones: Día Internacional del Agua

Contenidos:

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Descubrimiento del Sistema Solar y sus elementos más relevantes: la Tierra, el Sol y la Luna, otros planetas y las estrellas (S).
- Adquisición de las nociones espaciales (reposo o movimiento) en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones (S).
- Utilización de estrategias y técnicas de investigación (SH).

Objetivos:

- Descubrir el Sistema Solar y sus elementos más relevantes.
- Adquirir nociones espaciales básicas.
- Ser capaz de aplicar las nociones espaciales básicas, tanto en movimiento como en reposo.
- Usar estrategias y técnicas de investigación.

OE: 2 – 7

OP: 2.1 – 2.2 – 2.3

Criterios de evaluación:

1.3- 2.3 → Área 2

Competencias Clave:

CMCTI – CD - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Conoce el Sistema Solar y sus elementos más relevantes.
- Comprende y aplica las nociones espaciales básicas, tanto en movimiento como en reposo.
- Utiliza estrategias y técnicas de investigación.

UNIDAD 10: *Hace mucho tiempo...*

Película: *Los Croods*

Contenidos:

Área 1: Crecimiento en armonía.

- Conocimiento de las costumbres y tradiciones en relación con el paso del tiempo: la Prehistoria (S).

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Utilización de técnicas de investigación para realizar hallazgos, verificaciones y conclusiones sobre la Prehistoria (SH).
- Adquisición de actitudes de aprecio hacia el patrimonio cultural (SS).

Objetivos:

- Conocer las costumbres y tradiciones en la Prehistoria.
- Hacer uso de técnicas de investigación para realizar hallazgos, verificaciones y conclusiones.
- Adquirir actitudes de aprecio hacia el patrimonio cultural.

OE: 2 – 6 – 7

OP: 1.3 – 2.1 – 2.3 – 3.1 – 3.2 – 3.5

Criterios de evaluación:

4.5 → Área 1 3.3 → Área 2

Competencias Clave:

CL – CMCTI – CD - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Conoce las costumbres y tradiciones en la Prehistoria.
- Utiliza técnicas de investigación para realizar hallazgos, verificaciones y conclusiones.
- Aprecia el patrimonio cultural.

TERCER TRIMESTRE

UNIDAD 11: *Algo antiguo*

Película: *Tadeo Jones 1*
Celebraciones: Día Internacional del Libro

Contenidos:

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Descubrimiento de las acciones humanas en el patrimonio cultural: monumentos, cuadros e inventos, en relación con el paso del tiempo (S).
- Descripción de los elementos a partir de sus cualidades/atributos (SH).
- Respeto y valoración por el patrimonio cultural (SS).

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad.

- Experimentación de diferentes producciones plásticas y pictóricas (S).

Objetivos:

- Descubrir el patrimonio cultural como producto de la acción humana.
- Describir elementos a partir de sus cualidades / atributos.
- Valorar y generar actitudes de respeto por el patrimonio cultural.
- Expresar gustos y opiniones sobre las manifestaciones artísticas.

OE: 2 – 4 – 6 – 7

OP: 1.2 – 2.1 – 2.3 – 3.1 – 3.2 – 3.3 – 3.4 – 3.5

Criterios de evaluación:

1.1 – 1.5 – 3.3 → Área 2
5.5 → Área 3

Competencias Clave:

CP – CMCTI – CD - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Descubre el patrimonio cultural como producto de las acciones humana.
- Describe elementos a partir de sus cualidades / atributos.
- Valora y respeta el patrimonio cultural.
- Expresa gustos y opiniones sobre las manifestaciones artísticas.

UNIDAD 12: *El lugar en donde vivo*

Película: *Ratónpolis*

Contenidos:

Área 1: Crecimiento en armonía.

- Conocimiento de los grupos sociales del entorno: las profesiones (S).
- Identificación y adquisición de normas básicas de convivencia (S, SS).
- Representación de los grupos sociales del entorno a través del juego simbólico (SH).

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Influencia de las personas en el medio físico: la ciudad y sus elementos.

Objetivos:

- Conocer los diferentes grupos sociales del entorno en que vive.
- Adquirir normas básicas de convivencia.
- Hacer uso del juego simbólico para representar los grupos sociales.
- Descubrir la ciudad como producto de la acción humana.

OE: 2 – 5 – 7 – 8

OP: 1.3 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.2

Criterios de evaluación:

4.2 → Área 1 3.3 → Área 2

Competencias Clave:

CL – CMCTI – CPSAA - CC

Estándares de aprendizaje:

- Conoce las profesiones del entorno en que vive.
- Comprende y aplica normas básicas de convivencia.
- Representa los diferentes grupos sociales mediante el juego simbólico.
- Conoce la ciudad y sus elementos.

UNIDAD 13: ¡A poner la mesa!

Película: *Ratatouille*

Contenidos:

Área 1: Crecimiento en armonía.

- Conocimiento de los hábitos de vida saludable para el autocuidado: la alimentación, el descanso y la actividad física (S).
- Adquisición de normas de comportamiento en la comida (SH).
- Expresión de emociones y preferencias (SH).

Objetivos:

- Conocer la pirámide alimenticia y los hábitos saludables: alimentación, descanso y actividad física.
- Adquirir normas de comportamiento en las comidas.
- Ser consciente de la importancia del bienestar personal que generan los hábitos saludables.
- Aplicar rutinas para la consecución de hábitos saludables.
- Manifestar necesidades, sentimientos, opiniones y preferencias.

OE: 1 – 3 – 4

OP: 1.1 – 1.2 – 2.1 – 3.2

Criterios de evaluación:

2.1 - 2.3 – 3.1 – 3.2 – 4.3 → Área 1

Competencias Clave:

CL – CPSAA – CE

Estándares de aprendizaje:

- Conoce la pirámide alimenticia y los hábitos saludables: alimentación, descanso y actividad física.
- Comprende la importancia del bienestar personal que generan los hábitos saludables.
- Identifica las normas de comportamiento adecuadas en las comidas.
- Lleva a cabo rutinas para la consecución de hábitos saludables.
- Expresa necesidades, sentimientos, opiniones y preferencias.

UNIDAD 14: ¡Que comience el espectáculo!

Película: *Canta 1*

Contenidos:

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad.

- Descubrimiento de las posibilidades sonoras, expresivas y creativas: voz, cuerpo, objetos cotidianos, instrumentos (S).
- Participación en actividades relacionadas con el sonido y el silencio (SH).
- Disfrute de la escucha musical y expresión corporal (SH).
- Conocimiento de las diferentes propuestas musicales en distintos formatos (S).

Objetivos:

- Descubrir las posibilidades sonoras, expresivas y creativas: voz, cuerpo, objetos cotidianos, instrumentos.
- Participar en actividades musicales.
- Disfrutar de la escucha musical y expresar con el cuerpo.
- Conocer las diferentes propuestas musicales en distintos formatos.
- Desarrollar la discriminación auditiva.

OE: 1 – 2 – 4 – 6 – 7

OP: 1.2 – 3.1 – 3.2 – 3.5

Criterios de evaluación:

3.5 – 5.4 – 5.5 → Área 3

Competencias Clave:

CL – CD - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Descubre y experimenta las posibilidades sonoras, expresivas y creativas: voz, cuerpo, objetos cotidianos, instrumentos.
- Disfruta con la escucha musical y la expresión corporal.
- Conoce distintos tipos de música y los formatos de presentación.

UNIDAD 15: *Así me siento yo*

Película: *Inside Out* (Del Revés)

Contenidos:

Área 1: Crecimiento en armonía.

- Identificación de emociones propias y ajenas (S).
- Desarrollo de habilidades socioafectivas para el bienestar personal y la convivencia (SH).

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad.

- Trabajo de la comunicación no verbal e interpersonal (SH).
- Aproximación a la literatura infantil mediante textos sobre valores y vínculos afectivos (S).
- Expresión de emociones a través de producciones plásticas, pictóricas y corporales (SH).

Objetivos:

- Expresar las necesidades y los sentimientos para un mayor control emocional.
- Favorecer la autorregulación de la conducta para una buena convivencia.
- Promover la comunicación no verbal e interpersonal.
- Trabajar los valores y emociones desde de textos literarios.
- Expresar emociones a través de producciones plásticas, pictóricas y corporales.

OE: 1 – 3 – 4 – 5 – 6

OP: 1.2 – 1.3 – 3.1 – 3.2 – 3.4

Criterios de evaluación:

2.1 – 2.2 – 2.3 → Área 1
5.4 – 5.5 → Área 3

Competencias Clave:

CL – CPSAA – CC - CCEC

Estándares de aprendizaje:

- Expresa necesidades, sentimientos y emociones.
- Se relaciona con los demás con normalidad: respeto, solidaridad...
- Experimenta la comunicación no verbal.
- Comprende la importancia de los valores y las emociones.
- Manifiesta emociones mediante producciones plásticas, pictóricas y corporales.

- **Transversalidad.**

Las tres áreas en las que se estructura el nuevo currículo de Educación Infantil están denominadas de diferente manera y a cada unidad didáctica de esta programación se le han asignado unos contenidos concretos, según lo que se quiera trabajar en cada una de ellas. Sin embargo, siguiendo el enfoque transversal y globalizador, los objetivos de cada unidad didáctica son muchos más que los detallados previamente. Esto se debe a que en el currículo (Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero) se establecen competencias específicas pertenecientes a un área concreto, pero que en esta programación pueden trabajarse transversalmente en todas las demás unidades didácticas. En otras palabras, hay objetivos que se reiteran en todas las unidades didácticas porque no se trabajan de manera aislada.

Concretamente, esas competencias específicas que se pueden encontrar en todas las unidades didácticas son las referidas a los valores, las emociones, las actitudes respetuosas hacia la diversidad, las opiniones ajenas y el medio natural, la capacidad de resolver conflictos y la adquisición de habilidades sociales. En definitiva, son competencias que favorecen mayoritariamente al desarrollo integral de los alumnos. Estas competencias específicas subyacen en las ideas de las competencias clave, las cuales tienen como objetivo desarrollar conocimientos, destrezas y actitudes en el alumnado para afrontar los desafíos de la sociedad del siglo XXI.

METODOLOGÍA

La emoción es un motor que hace reaccionar ante distintos tipos de estímulos, consiguiendo mantener la atención y despertar la curiosidad (Mora, 2013). Y, las películas infantiles, están llenas de emoción. Conocer personajes con los que sentirse identificados y adentrarse en historias enrevesadas que atraen, es la combinación perfecta para lograr que las personas sientan emociones. Por este motivo, serán las películas infantiles el hilo conductor que acompañará a esta programación didáctica. A partir de la temática escogida se propondrá un reto principal que iniciará la programación y, a su vez, habrá un producto final hilado al tema que será lo que la cerrará. De este modo, habrá un comienzo y un final marcado para facilitar a los alumnos seguir el camino durante el curso académico. Este reto consistirá en la creación de un cine, es decir, en transformar progresivamente su aula en un espacio similar a un cine. Este desafío es un pretexto para ir introduciendo una película infantil por cada una de las unidades didácticas, añadiendo así progresivamente una película a la cartelera de la clase.

En primer lugar, las rutinas y destrezas de pensamiento serán la metodología utilizada a la hora de presentar cada unidad didáctica. Estas rutinas y destrezas pertenecen a un enfoque pedagógico cuyo objetivo es profundizar en el aprendizaje de los contenidos a la vez que desarrollar las habilidades del pensamiento (Project Zero, 2016). Consecutivamente, tras la visualización de cada una de las películas se llevará a cabo una de las rutinas o destrezas de pensamiento como herramienta para generar unas líneas de trabajo sobre los contenidos especificados para dicha unidad. De las rutinas / destrezas de pensamiento escogidas, se crearán los organizadores gráficos correspondientes: “veo, pienso, me pregunto”, “veo, pienso, siento” o “compara y contrasta”. Como resultado de su uso los alumnos entablarán un diálogo, favoreciendo las habilidades comunicativas, y desarrollarán progresivamente las habilidades de pensamiento: analítico, crítico y creativo.

Durante el resto de las unidades didácticas se aplicarán diversas metodologías, dando un enfoque más globalizador y adaptándose así a las diferentes características y formas de aprendizaje de los alumnos. Por un lado, trabajar bajo la esencia de los trabajos por proyectos va a guiar los contenidos escogidos para cada unidad, creando un contexto y contextualizando los contenidos. Esto significa que por cada unidad se propondrá un mini reto, uno centrado en la película concreta, y que los niños deben superar hasta conseguir esa película en su cartelera. Según Díaz-Barriga y De Fillipi, los proyectos de trabajo facilitan la integración de los conocimientos y la aplicación de estos en situaciones de la realidad (Álvarez, *et al*, 2010).

Al mismo tiempo, el juego formará parte de la metodología. Para Torres y Zárate (Angulo, *et al*, 2020), el juego es un elemento imprescindible porque es una vía por la cual construir los conocimientos, las habilidades, las destrezas, las actitudes y los valores de los alumnos. Además, las actividades lúdicas para estos autores son una forma de forjar el respeto y la sensibilidad por el medio natural, formando así en educación ambiental. Por otro lado, López (Angulo, *et al*, 2020), defiende que las actividades de carácter lúdico fomentan el interés por la lengua inglesa. De modo que la educación en valores, la educación ambiental y la educación bilingüe se abordan de manera transversal durante la programación, pero también desde el juego. Según Morales y Urrego, “el juego se ha convertido esencial para el desarrollo humano, debido a que en él se establecen vínculos sociales, se canalizan energías y se adquieren conocimientos a través de sus experiencias, lo cual propicia la generación de un aprendizaje significativo.” (Angulo, *et al*, 2020).

En los proyectos de trabajo y en las actividades lúdicas se pueden realizar diferentes agrupaciones del alumnado, teniendo como fin el trabajo en equipo, la cooperación y la cohesión de grupo. Los beneficios principales del aprendizaje cooperativo son un mayor rendimiento y esfuerzo por conseguir un buen desempeño, unas relaciones más positivas entre los niños y un incremento en su salud mental (Johnson, *et al*, 1999).

- **Recursos.**

Para que esta programación tenga un resultado óptimo, se requiere de tres tipos de recursos a lo largo de todas las unidades didácticas que la componen: recursos organizativos, recursos materiales y recursos personales.

En primer lugar, los recursos organizativos están asociados con el espacio y el tiempo. El espacio en el aula se va a organizar de forma que facilite la dinámica diaria de trabajo, es decir, según las diferentes actividades a realizar (ver Anexo III). Por un lado, habrá rincones de trabajo tematizados con la película concreta que se esté abordando en el momento. Los cuatro rincones pertenecerán a las áreas de lectoescritura, lógico-matemática, digital y artístico (ver Anexo II). Así los alumnos podrán realizar diversos juegos/actividades y practicar su competencia en ese ámbito específico. Hay otros dos espacios en el aula que también se adaptarán a la temática de la unidad didáctica: la biblioteca y la zona de juego simbólico. La biblioteca ofrecerá un espacio cálido y llamativo con una variedad de géneros literarios para disfrutar, mientras que en el juego simbólico se incluirá un baúl de disfraces. Los alumnos se sentarán en grupos de seis, quedando así sus mesas en pequeños grupos y favoreciendo el trabajo cooperativo. Los materiales no dañinos estarán al alcance de los pequeños y estando a su disposición cuando lo necesiten. La zona de la asamblea será un espacio amplio y cómodo, donde los niños se podrán sentar en círculo y realizar allí actividades sin obstáculos. En la asamblea es donde los niños pasan la mayoría de su tiempo y, por tanto, debe ser confortable y bien estructurada.

Con respecto al tiempo, las horas semanales dedicadas a los contenidos específicos de cada unidad didáctica pueden variar. En la etapa de Infantil del centro educativo "Mundus Noster" hay unas horas determinadas destinadas a psicomotricidad, inglés y biblioteca (de aula y de centro). El resto del período lectivo está destinado a la asamblea, a rutinas de higiene personal y a un trabajo más profundo de las unidades didácticas (ver Anexo III). Sin embargo, las situaciones inesperadas son muy propensas en el aula de Infantil y esto probablemente alterará en cierto grado la temporalización establecida y las horas dedicadas a cada sesión de las unidades didácticas.

En segundo lugar, se encuentran los recursos materiales. Tomando como referencia la pirámide matemática de Alsina (2010), los recursos están organizados con un orden de importancia específico. Las situaciones cotidianas y las vivencias con el propio cuerpo (juego y movimiento corporal) serán la base por la cual los alumnos van a aprender. Seguidamente, los recursos manipulativos (materiales inespecíficos o ya diseñados) y los juegos van a ser una fuente muy importante también en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Después, los tecnológicos y los literarios serán un apoyo grande en el aprendizaje. Sin embargo, en la cúspide de la pirámide quedarían las fichas y los libros de texto. En Infantil es necesario hacer de lo abstracto algo concreto para poder llegar a la comprensión de conceptos, de lo contrario no serán competentes y no se dará el aprendizaje. Según Doménech y Viñas (Lucas, 2013), los materiales tienen un papel fundamental en el desarrollo educativo de los alumnos de Infantil, pues son los mediadores entre el maestro y el entorno.

Por último, están los recursos referidos a las personas que de algún modo están involucradas en la educación de los alumnos. Los miembros principales son sus familias y el equipo de docentes, siendo fundamental una relación positiva entre los dos. Los profesores serán los guías de esta programación didáctica, encargados del proceso de enseñanza-aprendizaje durante las horas lectivas. De igual modo, las familias acompañarán a sus hijos en la programación desde la conversación en casa con los pequeños sobre los contenidos trabajados hasta su participación en actividades concretas. Algunas personas también incluidas son el equipo directivo y otros profesionales del ámbito educativo (psicólogos, logopedas u orientadores), quienes tienen entre sus responsabilidades la aprobación de planes que contribuyan al desarrollo integral del alumnado y el apoyo específico a aquellos que lo necesiten durante su aprendizaje, respectivamente. El personal de enfermería, comedor, auxiliares de lengua inglesa, extraescolares y conserjería forman parte del proceso educativo y, por tanto, de los recursos personales. En el caso de que el grupo de alumnos realice una actividad fuera del recinto escolar, los monitores o el personal externo contratado será considerado parte de los recursos personales de esta programación didáctica.

- **Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

Las TIC hacen referencia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación y, tal y como se ha mencionado anteriormente, hoy en día forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula, debido a la actual globalización. “A la par que estas nuevas tecnologías producen cambios en la sociedad, también lo hacen en la educación. En la actualidad no podemos concebir un sistema educativo que ignore los riesgos y ventajas que nos ofrecen dichos medios.” (Leo Chicón, *et al*, 2018, p. 108).

Los medios tecnológicos y los recursos digitales no van a ser utilizados como parte de la metodología principal, es decir, como una metodología en sí. Para Canales y Marquès son una herramienta de trabajo complementaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aportando beneficios que otros recursos no aportan (2007). Las actividades planificadas que requieran el uso de las TIC favorecerán la consecución de los objetivos establecidos y no al contrario, evitando que sean un instrumento entorpecedor. Su inclusión en la educación supone para los alumnos una mayor motivación por aprender, además de una vía diferente para explorar y desarrollar conceptos, destrezas y actitudes. En cambio, para los profesores supone estrategias didácticas más innovadoras para ofrecer una educación de mayor calidad. Por este motivo, el centro escolar va a subvencionar cursos formativos al equipo docente, ya que considera que es esencial que reciban una formación adecuada y actualizada sobre el ámbito de las TIC.

Los recursos digitales que estarán más presentes en el aula serán los siguientes: “SeeSaw” como medio de comunicación con las familias y para compartir con ellas momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje. “Marbotic”, un conjunto de juegos tecnológicos que pueden combinarse con unas piezas de madera para trabajar matemática o vocabulario básico. También se hará uso de “Bookflix” como herramienta de educación literaria, y del “BeeBot” para iniciarse en la robótica educativa. Por otra parte, los elementos tecnológicos principales durante la programación didáctica serán la pizarra digital y la mesa interactiva.

EVALUACIÓN

- **Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.**

Tal y como expone la ley educativa (Real Decreto 95 / 2022, de 1 de febrero), la evaluación de los aprendizajes adquiridos por los alumnos de Infantil está enfocada a la identificación del nivel cognitivo, motor, afectivo y social de cada uno de los niños (desarrollo integral). En esta programación didáctica no solo se va a tener en cuenta el nivel adquirido a final de curso, sino que se llevará a cabo una evaluación inicial, una formativa y una final. De este modo, se aplicará la evaluación global, continua y formativa propuesta para esta etapa educativa.

- Inicial: a principio de cada unidad didáctica, mediante la conversación y las rutinas de pensamiento que establecen las líneas de trabajo, se conocerá el nivel desde el que parte cada alumno.
- Durante el proceso: a partir de analizar cómo está progresando el alumnado se puede orientar la enseñanza en función de sus necesidades y así alcanzar los objetivos / competencias establecidas. Los instrumentos principales será la observación directa durante la ejecución de actividades y el empleo de habilidades socioafectivas y otras destrezas, además de los propios productos de aprendizaje realizados como son fichas o dibujos.
- Final: al finalizar cada unidad didáctica se hará uso de una lista de control individual para evaluar el nivel adquirido de cada alumno tras el proceso de aprendizaje (ver Anexo III) y, tras cada trimestre, se realizará un pequeño ensayo sobre cada alumno describiendo cómo fue su proceso durante dicho trimestre: sus progresos y las mejoras en el área cognitivo, afectivo y motor.

Por otro lado, la evaluación de los aprendizajes es una oportunidad para realizar una evaluación de las prácticas educativas. Esto quiere decir que el proceso de enseñanza (metodologías, estrategias y recursos) será valorado por cada uno de los docentes, con la finalidad de ofrecer una educación de calidad que responda las necesidades de los alumnos. En esta programación didáctica, el

sistema de autoevaluación del profesorado será una escala con una serie de indicadores al final de cada una de las unidades didácticas (ver Anexo III).

Por último, el equipo de profesores no será el único miembro educativo que lleve a cabo la función evaluadora. La autoevaluación de los alumnos da la posibilidad una vez más de participar en su proceso de aprendizaje, teniendo también como objetivo desarrollar habilidades de metacognición. La propuesta que se utilizará mayoritariamente es la técnica de los semáforos, teniendo los alumnos que evaluarse tras cada sesión (ver Anexo III).

En cuanto a las familias, este miembro educativo también formará parte de la evaluación. A partir de instrumentos como las entrevistas, se logrará conocer datos relevantes que tengan un impacto en el desarrollo educativo del alumno. Estas entrevistas tendrán lugar al inicio de la programación, durante y al final con cada una de las familias, correspondiendo las fechas con el primer trimestre, segundo y tercero. Además de ser un instrumento para conocer, servirá para evaluar conjuntamente los padres y los maestros el progreso educativo del alumno, y así caminar por un sendero común en beneficio del alumno.

- **Criterios de evaluación.**

La evaluación del proceso de aprendizaje en esta programación didáctica toma como referencia los criterios de evaluación determinados por la LOMLOE (Real Decreto 95 / 2022, de 1 de febrero), para orientar la evolución de los alumnos. Se establece por cada unidad didáctica una serie de criterios de evaluación, organizados por áreas (ver Anexo III).

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Un aula no es homogénea, es decir, en un aula los alumnos no son todos iguales. Cada uno de ellos tiene su personalidad, sus intereses, su cultura, sus dificultades y sus capacidades. Esto deriva en una gran diversidad en las formas de aprender y, consecuentemente, también en el proceso de enseñanza. Esta programación didáctica se basará en el Diseño Universal para el Aprendizaje que propone Pastor (2018). Este modelo pedagógico para la atención a la diversidad busca garantizar oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes para alcanzar los objetivos previstos, aproximándose así a la educación inclusiva. Su visión es la planificación de un currículo flexible para todo el alumnado, no uno específico para la diversidad, teniendo en cuenta tres principios fundamentales:

- Múltiples medios para la **implicación** = proporcionando situaciones variadas que respondan a los distintos intereses de los alumnos favorece su motivación, esfuerzo y constancia en el aprendizaje. Asimismo, se promueve a través de otorgar autonomía a la hora de decidir qué tareas o la forma de realizarlas.
- Múltiples medios de **representación** = proporcionando formas variadas de presentar la información, es decir, formatos distintos en la que los alumnos pueden percibir la misma información (visual, auditivo, sensorial, verbal, no verbal...). Esto se debe a que cada niño accede a los contenidos desde diferentes canales, por lo que hay que garantizar que todos comprendan igual para que la representación no se convierta en una barrera.
- Múltiples medios de **acción y expresión** = proporcionando varias opciones para interactuar con la información y demostrar después lo aprendido, incluyendo así distintas formas de evaluación de los aprendizajes. Al igual que la manera de percibir es diversa, la manera de expresar también. Por tanto, es esencial ofrecer actividades (junto con los apoyos adecuados) para no limitar su ejecución y la comunicación de lo aprendido.

- **Análisis de las necesidades del alumnado.**

El grupo destinatario de la programación didáctica está compuesto por dieciocho niños y niñas de 4 años de edad, siendo un grupo muy heterogéneo debido a su procedencia (y con ello cultura), personalidad, intereses y necesidades educativas. En general, los alumnos son respondidos con respeto a las indicaciones de la profesora y adquieren adecuadamente las normas de convivencia.

La mayoría participa en los diálogos que surgen en el aula, hacen preguntas y aportan sus ideas, opiniones y sentimientos respecto a los temas de conversación. No obstante, hay una minoría que necesita más apoyo a la hora de expresarse. Entre ellos encontramos a un alumno de origen chino, cuya lengua materna no es el castellano y, por tanto, tiene más dificultades para comprender y comunicarse. Por otro lado, hay en la clase una alumna con alteración en el habla, concretamente, con disfemia tónica (tartamudez). Esto afecta a su fluidez verbal, ya que sus intervenciones orales están interrumpidas normalmente al inicio de las palabras, sobre todo en aquellas que comienzan con el fonema /p/. Esta situación provoca que la alumna se sienta más cohibida cuando hay que comunicarse, teniendo consecuencias a la hora de socializar con sus compañeros.

En cuanto a otros aspectos de aprendizaje, como son la lectoescritura o la lógico-matemática, los alumnos muestran distintos niveles de capacidad en cada área. Algunos tienen más habilidades lectoras o de escritura, y otros tienden a comprender mejor los conceptos matemáticos (atributos, nociones espaciales y temporales, conteo, etc.). Sin embargo, es un grupo movido que necesita mucha motivación para captar su atención en las actividades que requieren más tiempo y concentración, por ejemplo, las de lectoescritura y de lógico-matemática. En concreto, un alumno destaca más que el resto, ya que se ha observado que aguanta sentado y realizando una misma actividad períodos de tiempo menores que el promedio de la clase, teniendo altas probabilidades de ser diagnosticado Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en el futuro.

- **Actuación general.**

Tomando como referencia el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), se quiere dar respuesta a las necesidades de los alumnos desde un diseño curricular flexible que acoja a todo el alumnado. Por consiguiente, se ha planificado una programación didáctica basada en los tres principios fundamentales de DUA (Pastor, *et al*, 2014), siendo las actuaciones generales llevadas a cabo para atender la diversidad las siguientes:

- Principio de **Implicación**: contextualizar las situaciones de aprendizaje en aspectos de la vida cotidiana y los intereses de los alumnos, presentar los retos con colores y diseños llamativos, anticipar las tareas y adquirir rutinas de clase, ofrecer distintos tipos de agrupación para las actividades, otorgar autonomía y libertad de elección (por ejemplo: libros de lectura o rincones), retroalimentación y feedback constructivo a cada uno de los alumnos de manera regular.

Esto va a ayudar a todos los alumnos, aunque a personalizar el aprendizaje en función de los intereses y gustos junto con la posibilidad de elegir / decidir, va a favorecer que los niños con más dificultades para prestar atención se sientan motivados e implicados en las tareas, como es el niño con TDAH.

- Principio de **Representación**: recursos y herramientas variadas para presentar los contenidos (textos, imágenes, vídeos, audios, organizadores gráficos y plantillas, ilustraciones, objetos reales), distintos idiomas (español, inglés, chino) y estilos de letra (mayúsculas y minúsculas, negrita / cursiva / subrayado), uso de colores llamativos, uso de descripciones, ejemplos y contraejemplos, o dar indicaciones explícitas en una secuencia.

Estas pautas van destinadas a todos los alumnos, ya que cada uno tiene maneras distintas de percibir la información. Sin embargo, para el alumno cuya lengua materna es el chino y el niño con TDAH va a ser un gran apoyo, ya que al tener dificultades de comprensión y de atención respectivamente, los recursos visuales van a ser sus aliados a la hora de aprender.

- Principio de **Acción y Expresión**: otorgar plazos de tiempo más largos para responder preguntas, realizar tareas o resolver conflictos / retos. También el uso de estrategias diversas a la hora de expresar lo aprendido, por ejemplo: la lengua oral, con mini pizarras, movimientos corporales (desplazamientos, “dedos arriba o dedos abajo”), juegos interactivos... Demostración de los aprendizajes a través de actividades variadas: uso de las TIC, juegos, productos artísticos y fichas. Por último, autoevaluaciones y situaciones donde tengan que exponer o explicar públicamente lo que han aprendido.

Al igual que las pautas anteriores, estas sirven tanto para la clase en general como para aquellos alumnos a quienes les cueste más expresarse. En concreto, el alumno que habla chino y la alumna con disfemia van a necesitar mayor tiempo de respuesta, ya que a lo mejor sí que son competentes en el contenido, pero no encuentran las palabras para comunicarse adecuadamente. En relación con esto último, el hecho de ofrecer una variedad de formas para demostrar lo aprendido está ayudándoles a que muestren que sí saben. Por ejemplo: saben cuáles son los alimentos sanos y no tan sanos, pero no saben su nombre ni pronunciarlo. Si se les da la oportunidad de dibujarlo, se observará que efectivamente lo saben.

CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Desde cada una de las aulas del centro escolar se quiere contribuir al desarrollo de los planes establecidos a nivel general en el centro educativo, “Mundus Noster”. En la siguiente programación didáctica se abordan tres ámbitos, los cuales se encuentran estrechamente vinculados a las competencias clave que expone la normativa vigente: el desarrollo de la lengua inglesa está relacionado con la competencia plurilingüe, el desarrollo de la convivencia y ciudadanía con la competencia ciudadana, y el desarrollo de la competencia digital. Por otra parte, se ha querido incluir un cuarto ámbito: el desarrollo de la educación literaria, contribuyendo así al plan lector del centro educativo.

- **Desarrollo de la Lengua Inglesa.**

El colegio oferta su propio proyecto educativo de bilingüismo, el cual se encuentra desarrollado de manera más exhaustiva en el Plan Educativo de Centro. Siendo la adquisición de la lengua inglesa un proceso progresivo, las horas destinadas al aprendizaje de este segundo idioma irán aumentando desde la etapa de Infantil hasta alcanzar el máximo en Bachillerato. En Infantil habrá una sesión de una hora diaria con un profesor especializado en la metodología de la lengua inglesa, junto con un auxiliar de conversación que apoyará en el aula dos veces por semana. Se trabajarán de manera simultánea algunos de los contenidos de esta programación, de modo que habrá interdisciplinariedad y cooperación entre profesores. Las “flashcards” serán la principal herramienta en el aula, acompañadas siempre de juegos, canciones y cuentos que apoyen el contenido a trabajar. El objetivo principal del desarrollo de la Lengua Inglesa en esta etapa educativa es la participación en actividades que requieran de escucha activa y primeros intercambios orales, su disfrute y el descubrimiento de la cultura extranjera a través de la celebración de fiestas extranjeras como es “St. Patricks’ Day”. Empezando así desde edades tempranas, facilitará en las siguientes etapas educativas la incorporación del inglés en el resto de las áreas y la participación del alumnado en actividades de inmersión lingüística, desarrollando así sus habilidades comunicativas y lingüísticas en lengua inglesa.

- **Desarrollo de la Convivencia y Ciudadanía.**

El desarrollo de la convivencia y ciudadanía es un aspecto fundamental del desarrollo integral de los alumnos, ya que ahora son ciudadanos de una sociedad en la que deben interactuar, comunicar y participar activamente junto con otros ciudadanos. A lo largo de toda la programación didáctica se propondrán situaciones de aprendizaje, en consonancia con los contenidos establecidos en cada unidad didáctica, que fomenten la adquisición de las normas sociales, el trabajo en equipo (aprendizaje cooperativo), la resolución de conflictos, y la educación en valores. Para alcanzar dichos objetivos, algunas actividades son: juegos donde se requiera trabajar en equipo, realizar un buzón para compartir mensajes o dibujos con los compañeros, lectura de cuentos con valores, y hacer excursiones a medios naturales para transmitir la importancia de cuidar el medio ambiente. Estos elementos se abordarán de manera transversal, ya que se aprovechará cualquier ocasión inesperada en el aula como una oportunidad de aprendizaje. Iniciar el desarrollo de la convivencia y ciudadanía desde la etapa de Infantil, promueve que los alumnos sean conscientes desde pequeños de la importancia de ser buenas personas con actitudes y conductas alejadas de cualquier tipo de discriminación o de deterioro del planeta. Mirando al futuro, será un progreso para prevenir el acoso escolar (*bullying*), el ciberacoso y el cambio climático. En definitiva, actuaciones en la búsqueda de mejorar el mundo.

- **Desarrollo de la Competencia Digital.**

La introducción en el aula de recursos digitales tales como audiolibros, vídeos, canciones o juegos interactivos para trabajar algunos de los contenidos de la programación didáctica, será la vía por la cual se desarrollará mayoritariamente la competencia digital en la etapa de Infantil. La variedad de materiales ofrece la posibilidad de que los niños experimenten con los distintos elementos tecnológicos de su entorno, siempre desde el juego, para lograr el aprendizaje y disfrute durante este proceso progresivo de alfabetización digital. Mencionar de nuevo que uno de los retos del siglo XXI, a los que se van a tener que enfrentar los alumnos, es la globalización y el mundo tecnológico actual. Por esa razón, desarrollar en la competencia digital es otorgarles capacidad de desenvolverse autónomamente en la sociedad en que viven.

- **Desarrollo de la Educación Literaria.**

Introducir la literatura a los alumnos desde edades tempranas es una forma de presentarles a la cultura. A través de la lectura se accede a la cultura, el arte, la lengua, las normas sociales, los valores... es una vía por la cual conectar con la vida. En Educación Infantil existe la responsabilidad de animar a la lectura y no convertirla en un rechazo, fomentando su valor y simplemente realizando un acercamiento a los diferentes géneros literarios. “Sin que resulte exigible para afrontar la Educación Primaria, se podrá favorecer una primera aproximación a la lectura y a la escritura.” (Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, pp. 14564).

De este modo, desde esta programación didáctica se van a proponer situaciones motivadoras y que potencien el deseo de tener un libro entre sus manos, contribuyendo así al plan lector del centro educativo. Por otro lado, el uso cotidiano de la biblioteca del colegio y de la biblioteca de aula va a ser una forma de contribuir al plan. Se dedicarán los lunes y los viernes al intercambio de libros en la biblioteca escolar, teniendo así una semana para su disfrute. Los otros tres días (martes, miércoles y jueves) se destinará un tiempo determinado a que los alumnos puedan moverse libremente por su biblioteca de aula. La biblioteca de aula va a ser un espacio cómodo y atractivo con una variedad de cuentos u otros géneros literarios (adecuados al nivel evolutivo de los alumnos) que estén al alcance de todos los niños. Asimismo, las actividades lúdicas y comunicativas (por ejemplo: dramatizaciones o conversaciones posteriores) van a ser estrategias para trabajar las habilidades lectoras, la lectoescritura y las habilidades lingüísticas. En definitiva, en consonancia con el plan lector de centro, la finalidad del desarrollo de la educación literaria es construir niños lectores para una mejor incorporación a la sociedad y el mundo en que viven los alumnos.

CONCLUSIONES

“Para educar la cabeza, primero hay que educar el corazón”, así comenzaba la presentación de mi trabajo de fin de grado y con esta frase también me gustaría darle final. Durante la creación de esta programación he tenido presente que primero es necesario educar el corazón: son las emociones las que, haciendo sentir, posibilitan una mayor disposición a conocer, explorar y aprender. Si a un niño se le plantea una situación en la que siente alegría, tristeza, miedo, rabia... su atención será mayor hacia el estímulo que le produce ese sentir. Cuando yo era pequeña y veía películas infantiles, mi corazón se encogía cada vez que experimentaba una emoción distinta. Y, entonces, me cuestionaba: *¿por qué el personaje está triste? ¿qué es lo que ocasiona que esté así? ¿cómo dicho personaje podría solucionar algún conflicto que hubiese surgido?* Gracias a este tipo de animaciones mis ganas por seguir descubriendo aumentaban y al mismo tiempo, sin darme cuenta, ponía en marcha el pensamiento crítico. Como futura maestra me gustaría que mis alumnos tengan oportunidades para sentir, por ese motivo escogí las películas como hilo conductor de mi programación. Me imaginaba a mis futuros alumnos viajando entre películas, siendo éstas el pretexto perfecto para adentrarse a conocer el mundo que les rodea.

En estos cuatro años de carrera he tenido la oportunidad, a través de las prácticas en centros escolares, de formar parte de diferentes aulas de Educación Infantil. En ellas he pasado horas observando, analizando y reflexionando sobre los recursos, las estrategias y otros aspectos relevantes en un aula para beneficiar siempre al crecimiento y la educación del alumnado. Del mismo modo, cada una de las asignaturas que he cursado han ido aportando a la perspectiva que hoy en día tengo acerca de cómo deben enfocarse los elementos curriculares y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin duda, estas experiencias me han servido como fuente de inspiración a la hora de programar, y he tratado de aproximar cada uno de los apartados a la realidad (a las programaciones que se llevan en un centro educativo en la actualidad) con la intención de que en algún futuro pueda llevarse a cabo en un aula.

Personalmente, llegar a las conclusiones no ha sido fácil. Ha sido todo un proceso el pensar cuáles eran mis ideas y cómo quería plasmarlas, un proceso donde incluso la frustración ha estado presente. Me he dado cuenta de que programar no es tan sencillo, que detrás de cada una de las actuaciones existe una razón: un contenido, un objetivo, una competencia... Asegurar que exista coherencia entre estos tres elementos es difícil, ya que es complejo el relacionarlos estrechamente para poder alcanzar el objetivo principal de la educación: el desarrollo integral de cada uno de los alumnos, teniendo en cuenta cada una de sus capacidades.

No obstante, la realización de este trabajo me ha hecho aún más consciente de que estoy a nada de iniciar mi camino como maestra, siendo ahora mi turno de acompañar y guiar a centenares de niños en su proceso de aprendizaje. Esto me motiva a seguir reflexionando sobre mis capacidades y a pensar cómo puedo abordar aquello en lo que encuentro más dificultades. Quiero mejorar y aprender para ser la mejor, pero no la mejor de las maestras, sino la mejor maestra para mis alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alsina, À. (2010). La "pirámide de la educación matemática": una herramienta para ayudar a desarrollar la competencia matemática. *Aula de Innovación Educativa*, 189. <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/9481/PiramideEducacion.pdf?sequence=>
- Álvarez, B. V., Herrejón, O. V., Morelos, F. M. & Rubio, G. M. T. (2010). Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido. *Iberoamericana de Educación Vol. 52* (5), 1-13. <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/5896396>
- Angulo, H., Aguayo, Á., Farfán, G., & Delgado, S. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades en el nivel preescolar. *Rehuso*, 5(2), 42-49. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Canales, R. & Marquès, P. (2007). Factores de buenas prácticas educativas con apoyo de las TIC. Análisis de su presencia en tres centros educativos. *Educar*, 39, 115-133. <https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/76748>
- Järvelä, S., & Renninger, K. A. (2014). Designing for Learning: Interest, Motivation, and Engagement. En R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (2nd. Edition) (pp. 668-685). Cambridge University Press. <https://ble.psyed.edu.es/2019/11/25/designing-for-learning-interest-motivation-and-engagement-jarvela-y-renninger-2014/>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula.

<https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/EI%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Juncal Neves, A. (2013). Protagonistas de nuestro aprendizaje. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativas*. (44), 231-240.
<https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/206/174>

Leo Chicón, M. J., Morera Rioja, M. A. & Rodríguez Astorga, M. D. (2018). Las TIC dan la mano a la Educación Infantil. *Hachetepé. Revista científica de Educación y Comunicación*, 16, 107-120.
<http://hdl.handle.net/10498/23287>

Lucas, F. M. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 19 (Special Issue), 329-337.
https://doi.org/10.5209/rev_ESMP_2013.v19.42040

Martins, R., Miranda, F., Oliveira, M., Tourinho, I., & Vicci, G. (2015). *Educación de la Cultura Visual: conceptos y contextos*. Recuperado de <https://nucleodeculturavisual.files.wordpress.com/2015/08/educacion-de-la-cultura-visual.pdf>

Meece, J. (2000). Desarrollo cognoscitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky. *Antología de lecturas*, 191.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza.

Nova-Grafión, S. (2006). El cine cómo recurso didáctico. *La Brújula*, 8.

Pastor, C. A. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje un modelo didáctico para proporcionar oportunidades de aprender a todos los

estudiantes. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (374), 21-27. <https://doi.org/10.14422/pym.i374.y2018.003>

Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). *Diseño Universal para el aprendizaje (DUA)*. Universidad Complutense de Madrid. http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf.

Project Zero. (2016). Pz.harvard.edu. Recuperado 30 diciembre 2016, de <http://www.pz.harvard.edu/>

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2006/12/29/1630/con>

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>

Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE.) (OJ C, C/189, 04.06.2018, p. 1, CELEX. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?>

Varela, G. & Belmonte, S. (2015). El entorno escolar. En M. Rivero-Urgell, L.A. Moreno, J. Dalmau, J.M. Moreno, A. Aliaga, A. García-Perea., ... & J.M. Ávila (Coords.). *El libro blanco de la alimentación escolar* (pp. 305-311). Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7556902>

Vasta, R. (2001). Desarrollo cognoscitivo: la aproximación de Piaget. En R.M. Solé Planas, *Psicología Infantil*, (pp. 285-342). Ariel. <http://hdl.handle.net/10637/2093>

WEBGRAFÍA

- **Sesión 2, Actividad 3:**

https://live.staticflickr.com/84/272995172_ccb5aae429_b.jpg
<https://search.openverse.engineering/image/807a97dc-7587-4360-b361-6674f937837c>
<https://search.openverse.engineering/image/f743ca72-4459-4da0-89d2-3b82e6747f4c>
<https://search.openverse.engineering/image/c92d5d38-a775-442d-9eb9-14f985a5241e>
<https://search.openverse.engineering/image/a280aae1-1aff-49ee-b0cd-86fa840fe9f2>
<https://search.openverse.engineering/image/dc0eea86-ad74-4cfd-90f1-90443b146c19>
<https://search.openverse.engineering/image/3aa40d70-d704-4961-8b7c-eda4e6596ed6>
<https://search.openverse.engineering/image/e8066c28-97c7-4e91-91ff-1e93d3983db9>
<https://search.openverse.engineering/image/4d94a870-dce2-4e2f-9906-0db6cf04b0c7>
<https://search.openverse.engineering/image/493de3f8-e46c-43bc-9711-4ddcc3e30cfe>
<https://search.openverse.engineering/image/67a910e9-6ba7-405b-a75e-16e15c51588f>
<https://search.openverse.engineering/image/2cf7c704-d8a8-4b9f-adab-ad7b84c2a5b5>
<https://search.openverse.engineering/image/c57b0f65-4d3a-47ac-8ed2-b473b1782645>
<https://search.openverse.engineering/image/aab42988-8a4c-4886-aba1-a4bb48083d07>
<https://blogcascaradenez.blogspot.com/2014/04/escalera.html>

- **Sesión 3, Actividad 1:**

<https://www.fuentesaludable.com/bajando-de-peso-saludablemente-1/manzana-efecto-saciantes-la-manzana-saciar-el-hambre/>
<https://nosolodulces.es/dulce/tartas/un-ano-contigo-feliz-cumpleanos-tarta-chocolate-nueces-platano-asado>

- **Sesión 6, Actividad 2:**

BLOG → <https://rayitodecolores.blogspot.com/2014/09/buenos-modales-en-la-mesa.html>
<https://compartirenfamilia.com/wp-content/uploads/2020/05/701.jpg>
<https://static.guiainfantil.com/media/32830/importancia-masticar-ambos-lados-boca.jpg>
https://st2.depositphotos.com/14937498/43810/i/450/depositphotos_438103796-stock-photo-boy-eating-bar-chocolate-his.jpg
https://www.cocinayvino.com/wp-content/uploads/2016/11/26714388_mle1480020335243.jpg
https://st3.depositphotos.com/1743476/15711/i/1600/depositphotos_157112974-stock-photo-children-playing-with-kitchen-utensils.jpg

- **Rincón Lectoescritura:**

https://img.freepik.com/vector-gratis/sopa-olla-hirviendo-estufa-gas_1308-76071.jpg
<https://i0.wp.com/lacocinadelolidominguez.es/wp-content/uploads/2020/03/TARTA-ESPECIAL-D%C3%8DA-DEL-PADRE-2020-BLOG.jpg?resize=750%2C561>
<https://okdiario.com/img/recetas/2016/09/18/lechuga-boston.jpg>
<https://cdn2.cocinadelirante.com/sites/default/files/styles/gallerie/public/images/2017/03/arrozblanco.jpg>
https://www.lechepuleva.es/documents/13930/203222/uva_g.jpg/4ee0cd1b-f0d3-41cc-80b8-17e5a80b834a?t=1422618555000

- **Rincón Lógico-Matemática:**

<https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/7/70/Remy.png/revision/latest?cb=20130307114718&path-prefix=es>

<https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/3/3a/Ling%C3%BCini.png/revision/latest?cb=20120226200244&path-prefix=es>

<http://synian.files.wordpress.com/2013/04/ratatouille-skinner-551.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/75/33/d3/7533d380bbc65467d4cc8dda42791ba2.jpg>

ANEXO I: Unidad Didáctica

- **Presentación de una Unidad Didáctica.**

En este Anexo I se va a desarrollar una de las quince unidades didácticas de la programación, concretamente, la número 13 que se titula: “¡A poner la mesa!”. Esta unidad está introducida y acompañada por la película “Ratatouille”, siguiendo así el hilo conductor de las películas infantiles. Tal y como se describió el reto principal en apartados anteriores, los alumnos tendrán que conseguir todas las portadas de las películas para completar su cartelera de cine. En este caso, la carátula será de “Ratatouille”, una película cuya historia gira alrededor de la cocina y los alimentos.

La alimentación es el tema predominante en la unidad didáctica, aunque el trabajar aspectos sobre los hábitos de una alimentación sana servirá para enlazarlo con los hábitos saludables en general: el descanso y la actividad física. Autores como Varela y Belmonte (2015) defienden que durante la infancia es esencial desarrollar hábitos saludables para promover que no haya repercusiones de salud en los niños, educando así sobre la importancia de llevar una dieta equilibrada para una mayor calidad nutricional, asegurar las distintas comidas diarias (cinco recomendadas), respetar las horas de sueño necesarias y realizar actividades físicas regularmente. A pesar de ser cuestiones estrechamente vinculadas a la salud, no es un tema que concierne solamente al ámbito sanitario. El mundo educativo también es responsable.

Por tanto, sabiendo que “Ratatouille” trata de alguna forma la alimentación, será esta película el pretexto en esta unidad para abordar los siguientes contenidos:

Área 1: Crecimiento en Armonía:

- Conocimiento de los hábitos de vida saludable para el autocuidado: la alimentación, el descanso y la actividad física (S).
- Adquisición de normas de comportamiento en la comida (SH).
- Expresión de emociones y preferencias (SH).

Se van a crear situaciones de aprendizaje a lo largo de las distintas sesiones, donde los objetivos específicos de cada una giran en torno a estos:

- Conocer la pirámide alimenticia y los hábitos saludables de alimentación.
- Descubrir los hábitos saludables del descanso y la actividad física.
- Adquirir conductas adecuadas en las comidas.
- Expresar los gustos, respecto a los hábitos saludables.

A través de los objetivos específicos mencionados, los alumnos lograrán alcanzar los generales:

- Ser consciente de la importancia del bienestar personal que generan los hábitos saludables.
- Aplicar rutinas para la consecución de hábitos saludables.
- Manifestar necesidades, sentimientos, opiniones y preferencias.

Y, en consecuencia, se alcanzarán los siguientes objetivos de programación y de etapa:

Objetivos de Programación: 1.1 – 1.2 – 2.1 – 3.2

Objetivos de Etapa: 1 – 3 – 4

En cuanto a los criterios de evaluación correspondientes a esta unidad, encontramos los siguientes puntos de la primera área: 2.1 - 2.3 – 3.1 – 3.2 – 4.3. Por otro lado, aunque las competencias clave tengan un enfoque globalizador y se den de manera transversal en toda la unidad, las que se desarrollan principalmente son: la lingüística, la personal, social y de aprender a aprender, y la emprendedora. La evaluación se realizará de la siguiente forma: observación, diálogo-escucha y análisis de las producciones de los alumnos recogidas en un anecdotario (sesiones y otras situaciones de aprendizaje). Tras terminar la unidad, se empleará una rúbrica (ver Anexo III). Para concluir, el espacio temporal de la sesión abarca desde el 15 al 31 de mayo, habiendo 7 sesiones comprendidas entre esas fechas, y siendo el curso al que va dirigida esta unidad el mismo que el de la programación didáctica, es decir, 4 años (Ed. Infantil).

- **Desarrollo de la Unidad Didáctica por sesiones.**

SESIÓN 1

Esta primera sesión tiene una función introductoria de la unidad a los alumnos, ofreciéndoles un contexto para facilitar posteriormente la comprensión. Los alumnos llegarán por la mañana al aula y encontrarán en sus pupitres un set de cubiertos, platos y vasos. De esta manera, se conseguirá crear curiosidad por conocer por qué está la “mesa puesta” y los alumnos se encontrarán más motivados a la hora de comenzar la intervención didáctica. A continuación, se les explicará el motivo en relación con la película infantil que van a ver ese día y se proyectará el visual.

Una vez vista, se pondrá en marcha una de las rutinas de pensamiento: “Veo, pienso, me pregunto”. Poco a poco se irá completando el organizador gráfico correspondiente a esta rutina de pensamiento, siendo una ayuda visual para los alumnos. En este caso, la parte de ver ya la habrán llevado a cabo gracias a la película. Se entablará un diálogo entre la profesora y los alumnos acerca de los aspectos que han identificado o las sensaciones que los niños puedan haber tenido durante la proyección, siendo la profesora quien ayude a guiar los temas de conversación hacia el objetivo principal: la alimentación.

- *¿Habéis ido alguna vez a un restaurante? ¿Qué habéis pedido para comer cuando habéis ido*
- *Y, en casa, ¿qué soléis comer?*
- *¿Creéis que coger comida de las basuras, como han hecho las ratas en la película, nos puede hacer enfermar?*
- *¿Qué deberíamos comer entonces para estar sanos?*

Este tipo de preguntas o similares pueden ayudar al maestro a encaminar el diálogo en la dirección esperada. En definitiva, la finalidad de esta actividad es mostrar las líneas de trabajo que se van a seguir y conocer qué es lo que saben los alumnos del tema (conocimientos previos).

➤ **Actuaciones específicas para la Atención a la Diversidad:**

1. Principio de Representación = la película se proyectará en español, aunque para aquellos cuya lengua materna no sea el castellano y poder así atender las necesidades lingüísticas de todos los alumnos, se habilitarán dos aulas más para reproducir la película simultáneamente en otros idiomas: inglés y chino. En cuanto al organizador gráfico de la rutina de pensamiento, este ya es apoyo visual en sí para las preguntas guiadas que realizará la profesora acerca de la película proyectada. Además, la información incluida en dicho organizador gráfico estará representada de diversas formas: palabras (español e inglés), pictogramas, iconos, dibujos... junto con el uso de distintos colores para destacar lo importante y descripciones o ejemplos de los conceptos, para asegurar una mayor comprensión de los significados en el contexto.
2. Principio de Acción y Expresión = los alumnos participarán en la conversación establecida tras la visualización de la película de diversas formas: haciendo uso de la lengua oral, mini pizarras blancas para escribir / dibujar lo que se quiere expresar, o su propio cuerpo (“dedos arriba si..., dedos abajo si...”) para comunicar opiniones o respuestas de “sí o no”.

SESIÓN 2

En esta sesión se van a llevar a cabo dos actividades con el objetivo de que los alumnos descubran que los alimentos que ingieren en su día a día deben ser variados, que comer varias veces al día es muy importante y que eliminan progresivamente los prejuicios hacia ciertos alimentos. Desde estos objetivos concretos se quiere introducir la pirámide alimenticia, primer objetivo específico de la unidad didáctica.

Actividad 1: **“Somos Cocineros”** → Consiste en repartir por toda el aula una serie de alimentos (alergias alimenticias previamente consultadas) porque hoy los niños serán cocineros y se les va a pedir que preparen un desayuno, una

comida y una cena a base de escoger los alimentos que ellos quieran de la sala. Para ello, se le dará tres platos a cada uno y unos diez minutos para que se muevan libremente por el espacio y preparen sus platos. El objetivo de esto es que se vea reflejada en su elección aquello que suelen comer en su día a día, pudiendo establecer posteriormente un diálogo con ellos acerca de su alimentación e introducir la pirámide alimenticia. Un ejemplo de banco de preguntas para reconducir la sesión es:

- *¿Podemos desayunar, comer y cenar “patatas fritas”?*
- *¿Quiénes de aquí se quedarían con hambre si solo desayunasen una manzana? ¿Podéis completar su desayuno con más alimentos?*
- *No te gusta el pescado, pero ¿no te gusta frito, cocido, al horno...?* (Un ejemplo de cómo romper con los prejuicios de aquellos alimentos que dicen no gustarles, es enseñar que se puede comer de distintas formas).

Actividad 2: “Healthy & Non-Healthy Foods” → Se trata de una reproducción del juego de mesa tradicional “Serpientes & Escaleras”, aunque adaptado al contenido que están trabajando (ver Anexo II): las casillas contienen un alimento que puede ser “healthy” o “non-healthy”. Si los alumnos caen en una casilla que tenga una escalera, deben pensar si ese alimento se trata de uno sano o menos sano: sano significa subir a la casilla de arriba, pero no sano significa descender. Con esta actividad, se presenta la pirámide alimenticia y los dos grandes grupos.

➤ **Actuaciones específicas para la Atención a la Diversidad:**

1. Principio de Representación = para facilitar que los alumnos comprendan qué es lo que deben hacer en la actividad, ya que consta de muchas indicaciones, se pueden hacer mucho más explícitos los pasos a seguir en la actividad. Por ejemplo: pedir que preparen primero el desayuno y llevar a cabo las preguntas / conversación de este paso, después con la comida y por último con la cena. En el caso de la segunda actividad de “Healthy & Non-Healthy Foods”, también se puede realizar una primera ronda toda la clase para entender mejor el proceso

de juego y después ya dividirse en pequeños juegos. Por otro lado, en la primera actividad, escribir carteles de los nombres con letras en mayúsculas y en minúsculas por cada alimento que se ha propuesto para la actividad puede facilitar la forma de percibir la información a quienes ya tengan habilidades lectoras más avanzadas.

2. Principio de Acción y Expresión = al igual que en la sesión anterior, la actividad primera de la segunda sesión tiene una parte conversacional. La participación de los alumnos puede darse de múltiples formas: verbalmente, mini pizarras o con “dedos arriba o abajo”.

SESIÓN 3

La tercera sesión tiene como objetivo principal consolidar los hábitos alimenticios saludables (en relación con la pirámide alimenticia), concretamente, identificar los alimentos que son beneficiosos o los que pueden ser perjudiciales para la salud si se consumen de manera excesiva. Para ello, se proponen las siguientes dos actividades:

Actividad 1: “Semáforo Alimenticio” → Con esta actividad se quiere lograr que los niños sean capaces de clasificar en tres categorías los alimentos, según la cantidad de veces que deben ingerirse en su vida diaria. Es una actividad para realizar en un espacio amplio, ya que el movimiento del cuerpo va a tener un papel primordial. En el espacio se van a diferenciar, de manera clara, tres zonas: rojo a la izquierda (*mejor no comer mucho*), amarillo en el centro (*comer de vez en cuando*) y verde a la derecha (*comer todos los días*). A continuación, cuando los alumnos escuchen el nombre del alimento, deben escoger a qué zona moverse considerando la cantidad de veces que ese alimento se debe comer. Por ejemplo: si es una manzana los alumnos deberían dirigirse al verde, en cambio, si es chocolate lo ideal sería que se moviesen al rojo.

Actividad 2: “Pirámide Alimenticia” → Esta actividad terminará de fijar las ideas acerca de la pirámide alimenticia. En pequeños grupos crearán su propia pirámide alimenticia y la expondrán en el pasillo del comedor, siendo así una vía de motivación y para demostrar lo aprendido. Se le entregará a cada grupo una cartulina A3 con el dibujo en blanco de la pirámide alimenticia (ver Anexo II), aunque solamente estará dividida en tres secciones (la base, el medio y la cúspide). Se les habrá pedido con anterioridad a las familias que traigan revistas, donde aparezcan alimentos cotidianos, para que los alumnos vayan recortando los que ellos deseen y pegándolos en la sección correcta.

➤ **Actuaciones específicas para la Atención a la Diversidad:**

1. Principio de Representación = para que los alumnos perciban la información de diversas maneras, la profesora puede llevar a cabo lo siguiente en la primera actividad: decir el nombre de los alimentos en inglés para aquellos que dominen mejor otro idioma, pero también el uso de “flashcards” con dibujos del alimento y su palabra escrita (en inglés y español) para ayudar a aquellos que necesiten un apoyo visual para comprender de qué alimento se trata (ver Anexo II), favoreciendo así la atención visual a quienes les cueste prestar atención de manera oral.
2. Principio de Implicación = en la segunda actividad se les dará la oportunidad de decidir si recortar los alimentos de las revistas traídas al aula, o si prefieren dibujar o incluso escribir el nombre de dichos alimentos. Esto a su vez cumple el Principio de Acción y Expresión, ya que los alumnos escogen el formato que ellos desean y más se acerca a sus destrezas para comunicar lo aprendido.

SESIÓN 4

La siguiente sesión está también destinada a los hábitos saludables, aunque no tan relacionada con la alimentación sino con las horas de sueño y la actividad física. A pesar de que estos dos últimos aspectos solamente se van a abordar en una única sesión, se transmitirá de igual modo la importancia que tienen en las rutinas diarias para mantener una vida saludable. Para dar pie a estos dos otros hábitos se partirá de la idea que han aprendido acerca de la alimentación, mediante un diálogo y una lluvia de ideas en la asamblea: *si no llevamos una alimentación equilibrada podemos enfermar, ¿qué otras cosas nos pueden poner malitos? ¿vosotros qué hacéis para que eso no suceda?* Con este tipo de preguntas, la profesora guiará la conversación hacia el descanso y la actividad física.

Actividad 1: “Campeones mundiales del Sueño” → Esta actividad se va a dividir en tres partes. En primer lugar, la profesora leerá el cuento “La campeona mundial de mantenerse despierta” de Sean Taylor y Jimmy Liao. Es una historia infantil con bonitas ilustraciones que narra cómo Stella tiene que irse a dormir, aunque no sin antes acostar a sus peluches, ¡quienes no tienen nada de ganas! Tras la lectura, se establecerá una breve conversación con los alumnos para conocer sus rutinas antes de dormir, y para transmitirles que el descanso y las horas de sueño son esenciales para tener energías el próximo día. Además, debido a que la historia habla también de los sueños, la conversación incluirá este tema como una forma de fomentar el descanso. Por último, se les pedirá a los alumnos que hagan un dibujo de algo con lo que les gustaría soñar mientras descansan.

Actividad 2: “Poniendo en marcha nuestro cuerpo” → Para finalizar esta sesión, los alumnos saldrán al campo / bosque / parque más cercano al centro escolar para realizar dos mini actividades al aire libre. Por un lado, harán una pequeña caminata disfrutando del medio natural, y después realizarán algunos ejercicios de yoga. Esta actividad se llevará a cabo junto con la profesora de psicomotricidad, aplicando así el principio de la transversalidad.

➤ **Actuaciones específicas para la Atención a la Diversidad:**

1. Principio de Representación = el cuento leído en el aula puede presentarse de varias formas además de ser leído por la profesora, ya que puede reproducir el audiolibro y también presentar el cuento desde la pizarra digital para visualizarlo tanto en papel como en digital.

SESIÓN 5

Esta quinta sesión va a comenzar de una manera muy motivadora, ya que los niños encontrarán la clase organizada de manera que las mesas formen una gran mesa y sobre ella un gorro de cocinero para cada alumno (preparado con anterioridad para cada uno de ellos), además de los ingredientes e instrumentos necesarios para elaborar una receta saludable. La finalidad de esta actividad es que los niños manipulen los alimentos, descubran formas divertidas de comer fruta y sean conscientes de los beneficios de comer saludable. Por tanto, habiendo consultado previamente las alergias, la receta requerirá de lo siguiente:

Ingredientes:

- 8 kiwis.
- 8 plátanos.
- 1 kg de fresas.
- 1 brick de leche.
- 2 cucharas soperas de azúcar.

Instrumentos:

- 1 plato para cada alumno.
- 1 cuchillo de plástico para cada alumno.
- 1 licuadora.
- 1 cuchara.
- 1 vaso para cada alumno.

En primer lugar, se leerá la receta con los alumnos y se repasará con ellos que tengan todo lo necesario para llevarla a cabo. A continuación, se pondrán cada uno de ellos su gorro de cocinero y se les entregará un cuchillo de plástico y un plato para que vayan cortando la fruta con ayuda de la profesora. Después, se les otorgará libertad para crear un dibujo hecho con la fruta: un pez, una isla con palmeras, un corazón, una flor... Se fotografiará cada creación y, posteriormente, se introducirá toda la fruta en la licuadora. Se añadirá la leche y el azúcar hasta obtener un batido, que se servirá a los alumnos para disfrutar en el momento. Como última parte de la sesión, se les pedirá a los alumnos que recreen paso a paso la receta (ver Anexo II). Esta última actividad tiene una función de cierre y es a la vez una forma de que los niños puedan expresar lo aprendido. Se juntarán todas las recetas del batido de frutas que han dibujado los niños, como si se tratase de un libro.

Esta sesión tendrá una actividad en paralelo que se llevará a cabo en casa, fomentando la participación de las familias y la aplicación de hábitos alimenticios saludables en el propio hogar. La actividad trata de que cada familia escoja una receta saludable y la reproduzca, tal y como se hizo en la escuela. Con esto se quiere promover el trabajo en equipo dentro de la familia y la inclusión de las familias en los proyectos del centro escolar. Para terminar, cada familia deberá explicar con fotos, dibujos y palabras (sencillas y escritas por los alumnos) la receta paso a paso (ver Anexo II). Una vez hecho, los niños traerán sus recetas y se creará “el gran libro de recetas saludables de la clase”, el cual los niños podrán llevarse a casa cada semana para disfrutarlo.

➤ **Actuaciones específicas para la Atención a la Diversidad:**

1. Principio de Presentación = la receta con los ingredientes y los instrumentos necesarios puede estar presentada con palabras y con apoyo visual, es decir, con imágenes de cada elemento. Además, el vocabulario puede darse en diferentes idiomas y estilos de letra para facilitar su comprensión.

2. Principio de Acción y Expresión = tal y como se observa en la ficha de las recetas, se puede expresar de diversas maneras la receta: dibujos, palabras, imágenes...

SESIÓN 6

Esta penúltima sesión está compuesta por tres actividades breves, pero todas ellas con un objetivo común: saber poner la mesa y adquirir normas de comportamiento en las comidas.

Actividad 1: “**¡A poner la mesa!**” → Para esta actividad se necesitarán repetidos tres veces los siguientes materiales: manteles, servilletas, vasos, platos y cubiertos (tenedor, cuchara y cuchillo). A pesar de que lo ideal serían materiales reales de la vida cotidiana, se usarán de plástico o papel debido a la finalidad de la actividad. Se dividirá la clase en tres grupos y se colocarán en una fila india, dejando varios metros de distancia con tres mesas frente a cada fila. Parecido a una carrera de relevos los niños deberán coger uno de los materiales, correr a la mesa correspondiente a colocarlo en el sitio adecuado donde debería ir para que la mesa esté “bien puesta”, y volver a la fila. Al principio se utilizará una plantilla para enseñar dónde debe ir cada elemento, pero se retirará la ayuda más tarde.

Actividad 2: “**En la mesa sí y en la mesa no**” → Esta actividad se planteará como un memory, donde las tarjetas mostrarán ilustraciones de niños con los comportamientos adecuados en la mesa. Deberán relacionar cada ilustración con la imagen del niño o niña que esté llevando a cabo la conducta opuesta a adecuada, es decir, la conducta inadecuada en la mesa.

- Sentarse bien en la silla.
- Masticar con la boca cerrada.
- No jugar con los cubiertos.
- No jugar con la comida.
- Usar la servilleta para limpiarse.

Es así como los alumnos irán identificando los comportamientos adecuados o inadecuados que deben tener durante las comidas. Para consolidar las ideas, se establecerá un diálogo acerca del tema y se clasificarán las tarjetas en “en la mesa sí y en la mesa no”.

Actividad 3: “Modales” → La última actividad de la sesión es una combinación entre un juego de roles y un juego de mímica. Se colocará una mesa “puesta” y varios alumnos saldrán a representar una escena que la profesora les dirá solamente a ellos dos. Para que al principio sea más fácil, será un juego de roles: la profesora les dice, solo a los alumnos que van a actuar, una de las conductas inadecuadas a representar. Algunos de los alumnos deberán actuar como hijos comportándose inadecuadamente, mientras que otros deberán ser los padres “regañándoles”. Después, el alumnado restante de público tendrá que decir qué cosas deberían cambiar en las conductas vistas para que sean más adecuadas.

Por otro lado, para complejizar la actividad, solamente serán dos alumnos los que actuarán. De nuevo, la profesora les dirá únicamente a ellos el comportamiento inadecuado a representar y estos tendrán que hacer mímica (sin hablar) para representar dicha escena. El público deberá ser capaz de adivinar cuál es la conducta inadecuada y volver a exponer cuál crees que es la adecuada.

➤ **Actuaciones específicas para la Atención a la Diversidad:**

1. Principio de Representación = la primera actividad de poner la mesa, la propia plantilla que utilizan es un apoyo para memorizar. En el juego del memory, además de hacer uso de las tarjetas que ya son visuales, se puede explicar y poner ejemplos de cada una de las situaciones. Esto facilitará la comprensión de los conceptos. Siguiendo la línea de las actuaciones específicas anteriores, se puede aclarar haciendo uso de otro idioma o de gestos / mímica.

SESIÓN 7

Esta séptima y última sesión tiene dos partes, siendo la primera una actividad para lograr el producto final de la unidad didáctica. Este será el reto planteado para motivar al alumnado y presentar el producto final: los compañeros de 1º de Primaria van a ir comer a su clase y los alumnos de la clase de 4 años van a ser sus *Chefs*. Para ello, tienen que pensar qué platos podrían servirles y preparar la mesa para cuando vengan.

Actividad 1: **“Somos Chefs. Parte I: Cocinando con Ratatouille”** → Esta es igual que la actividad que realizaron en la Sesión 2, “Somos Cocineros”, sirviendo para cerrar el ciclo y teniendo como finalidad la incorporación de todos los aprendizajes acerca de los hábitos saludables de la alimentación que han adquirido durante las sesiones pasadas. Se repartirá por el aula los mismos alimentos que la otra vez, dándoles diez minutos para moverse por el aula y tres platos para que escojan su “menú”. Para terminar, se conversará sobre sus elecciones, siendo sus platos el reflejo de sus aprendizajes y una oportunidad para la profesora de volver a recalcar las ideas relevantes acerca de la alimentación sana.

Actividad 2: **“Somos Chefs. Parte II: El restaurante de Ratatouille”** → Esta actividad será el producto final, un paso muy importante para cerrar la intervención didáctica porque ofrece la posibilidad a los alumnos de mostrar sus aprendizajes a otras personas durante toda la unidad. Tras “poner la mesa” en varios de los pupitres, como si se tratase de un restaurante, los alumnos de 1º de Primaria acudirán al aula de Infantil. Se sentarán en las mesas preparadas y se distribuirán a los alumnos de 4 años para que atiendan a un grupo específico. A los de Primaria se les habrá explicado antes la intención de la actividad, por lo que su rol será la de pedir alimentos no sanos (alergias alimenticias previamente consultadas). Por ejemplo: *me gustaría comer una manzana y cinco galletas de chocolate*. El objetivo es que los alumnos de Infantil les expliquen por qué no deben pedir eso, intentando convencerles de que deben tener hábitos alimenticios saludables.

➤ **Actuaciones específicas para la Atención a la Diversidad:**

1. Principio de Representación = la primera actividad, al ser muy similar a la de la sesión segunda de “Somos Cocineros”, las actuaciones serán muy parecidas también. Separar la actividad en tres pasos explícitos: prepara el desayuno y conversar sobre ello, después la comida y por último la cena. De este modo, se ayudará a que los alumnos comprendan las instrucciones y puedan llevarlas a cabo sin que la comprensión de las indicaciones sea un obstáculo. Al igual que escribir carteles con los nombres de cada alimento en otro idioma o con distintos estilos de letra será una forma de hacer más sencilla la comprensión a aquellos que sus habilidades lectoras estén más desarrolladas, aunque tener el propio alimento es ya un apoyo visual para quienes todavía no sepan leer.

ANEXO II: Materiales para las sesiones

- Sesión 1:



Ilustración 1: Organizador gráfico (creación propia)

- Sesión 2, Actividad 2:

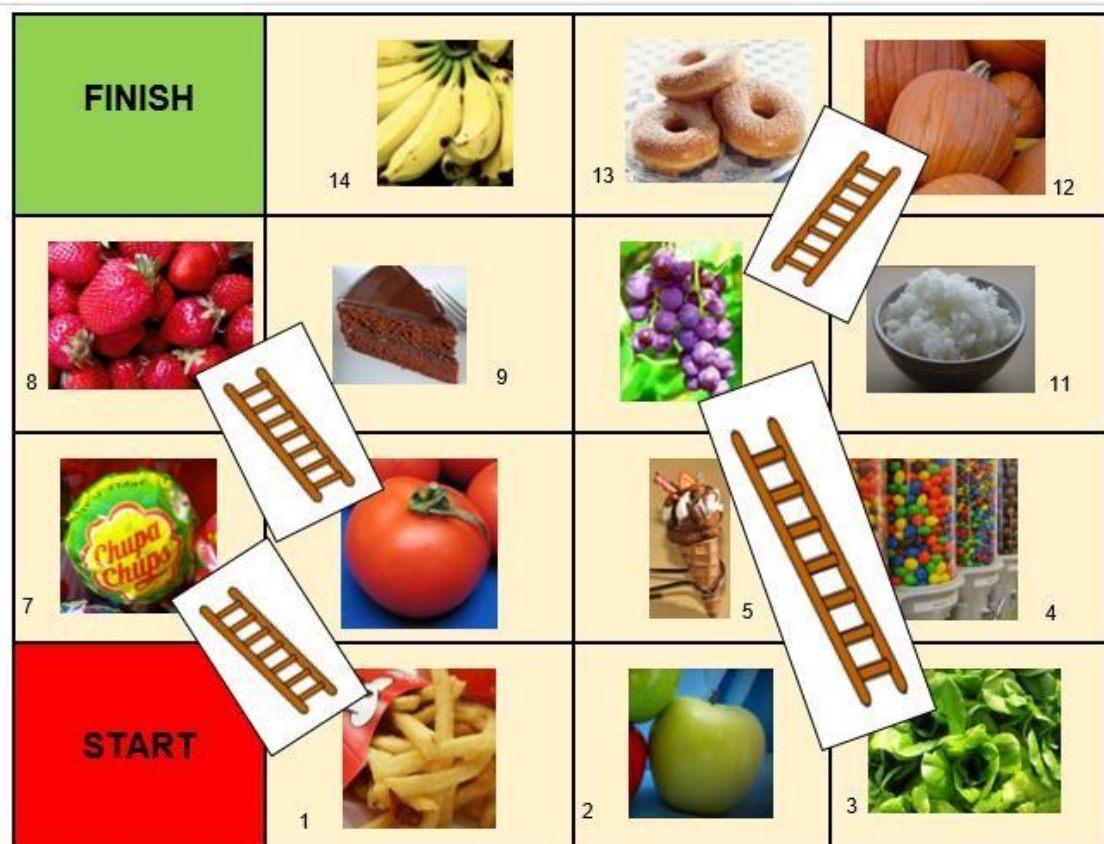


Ilustración 2: Tablero de juego (creación propia)

- **Sesión 3, Actividad 1:**

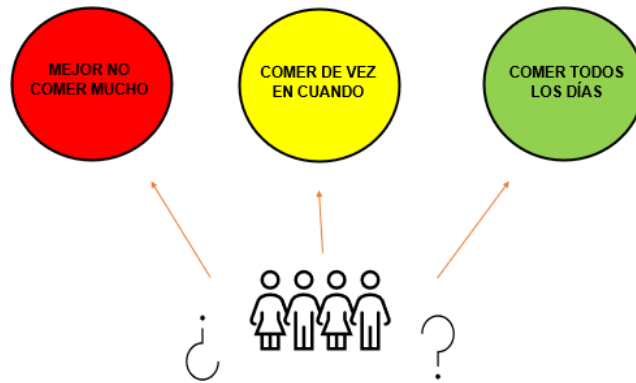


Ilustración 3: Gráfico con el posicionamiento de los alumnos (creación propia)



Ilustración 4: Ejemplo de "flashcards" (creación propia)

- **Sesión 3, Actividad 2:**

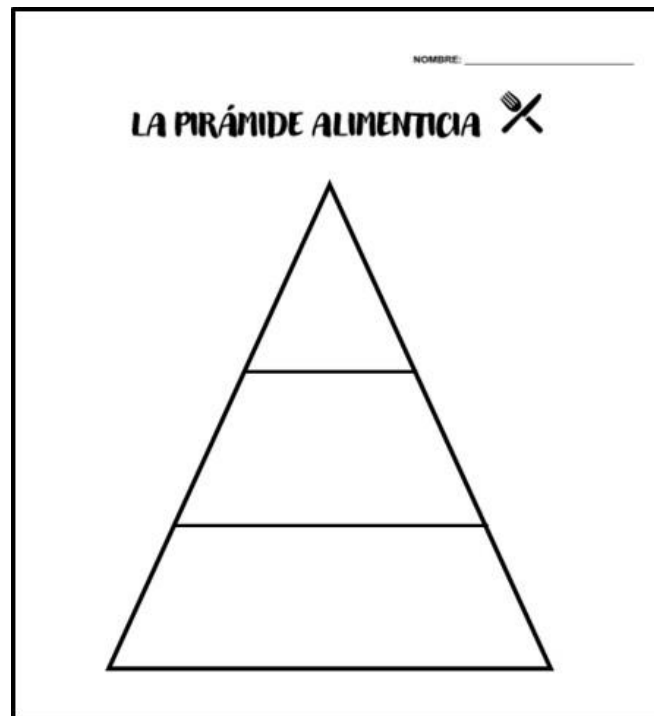


Ilustración 5: Plantilla (creación propia)

- Sesión 5:

MI RECETA DE COCINA: _____

Ingredientes:

Preparación: (escribir o fotos)

- 1.
- 2.
- 3.

Dibujo del resultado final:



Ilustración 6: Plantilla (creación propia)

- Sesión 6, Actividad 1:

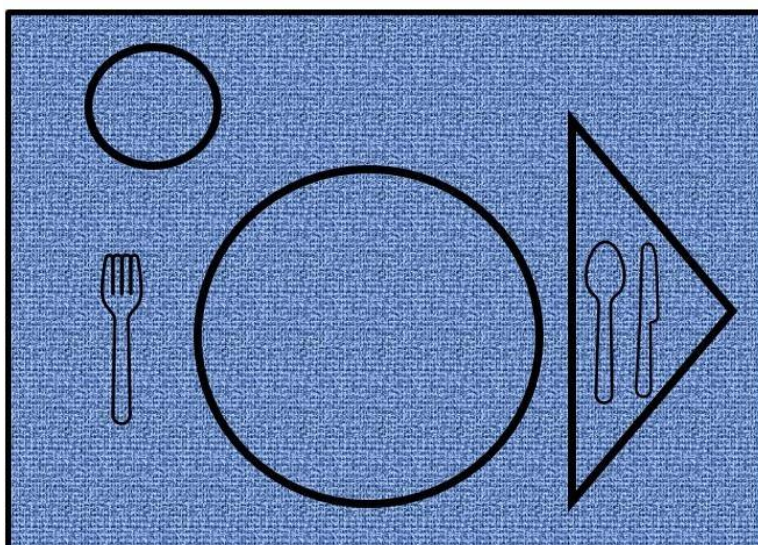


Ilustración 7: Plantilla (creación propia)

• Sesión 6, Actividad 2:



PAREJA 1



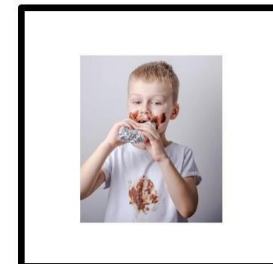
PAREJA 2



PAREJA 3



PAREJA 4



PAREJA 5

Ilustración 8: Tarjetas del memory (creación propia)

- **Rincón de lectoescritura:**



Ilustración 9: Modelo para Rincón Lectoescritura (creación propia)

- **Rincón de lógico-matemática:**

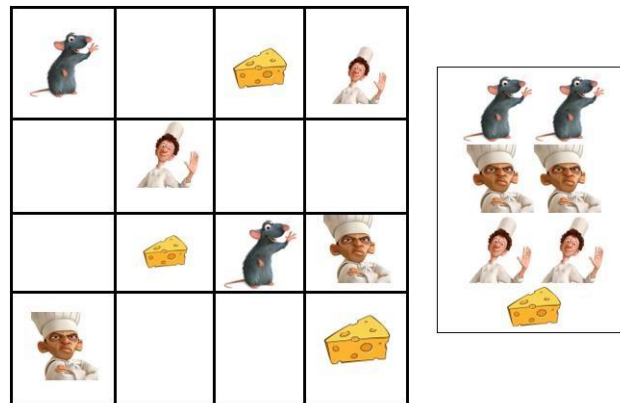


Ilustración 10: Modelo para Rincón Lógico-Matemática (creación propia)

- **Rincón de competencia digital:**

- Juegos interactivos sobre la alimentación saludable:

<https://wordwall.net/es-ar/community/alimentacion-saludable>

- Cuentos interactivos “Groovy El Marciano”:

<https://www.youtube.com/c/GroovyElMarcianoEspa%C3%B1ol/featured>

- **Rincón artístico:**

Dibujos para imprimir y trabajar distintas técnicas plásticas:

<http://www.supercoloring.com/es/dibujos-para-colorear/frutas>

<http://www.supercoloring.com/es/dibujos-para-colorear/vegetales>

<http://www.supercoloring.com/es/dibujos-para-colorear/deportes>

ANEXO III: Tablas

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:45-10:30	Trabajo de las UD	Psicomotricidad	Trabajo de las UD	Psicomotricidad	Trabajo de las UD
10:30-10:45	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo
10:45-11:30	Desayuno Recreo	Desayuno Recreo	Desayuno Recreo	Desayuno Recreo	Desayuno Recreo
11:30-11:45	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo
11:45-12:45	Inglés	Inglés	Inglés	Inglés	Inglés
12:45-13:30	Trabajo de las UD	Biblioteca de Aula	Trabajo de las UD	Biblioteca de Aula	Trabajo de las UD
13:30-13:45	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo
13:45-14:15	Comida	Comida	Comida	Comida	Comida
14:15-14:45	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
14:45-15:00	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo
15:00-15:30	Biblioteca de Centro	Rincones	Biblioteca de Aula	Rincones	Biblioteca de Centro
15:30-16:15	Rincones		Rincones		Rincones
16:15-16:30	Salida	Salida	Salida	Salida	Salida

Tabla 1: Horario semanal del grupo 4 años

Unidad 13: ¡A poner la mesa!

FECHA (Trabajo de las sesiones en las horas establecidas por el horario semanal.)	SESIÓN
Miércoles, 17 de mayo	Sesión 1
Viernes, 19 de mayo	Sesión 2
Lunes, 22 de mayo	Sesión 3
Miércoles, 24 de mayo	Sesión 4
Viernes, 26 de mayo	Sesión 5
Lunes, 29 de mayo	Sesión 6
Miércoles, 31 de mayo	Sesión 7

Tabla 2: Temporalización de las sesiones de la Unidad Didáctica

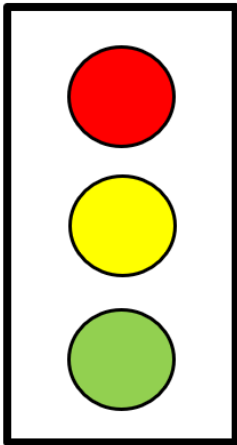
LISTA DE CONTROL INDIVIDUAL			
UNIDAD: 13 → "¡A poner la mesa!		FECHA: 15 al 31 de mayo	
NOMBRE DEL ALUMNO/A:			
OBSERVACIÓN	SÍ	NO	COMENTARIOS
Conocimientos de la Unidad			
Diferencia entre alimentos sanos y menos sanos.			
Comprende los beneficios de llevar a cabo hábitos saludables: alimentación, descanso y actividad física.			
Identifica los modales de comportamiento adecuados en la mesa.			
Conoce qué necesita una mesa para estar "bien puesta".			
Explica y argumenta el porqué de una alimentación sana.			
Habilidades y Destrezas			
Participa en conversaciones, aportando ideas y dando su opinión.			
Trabaja en equipo.			
Expresa sentimientos, emociones, gustos y preferencias.			
Disfruta participando en el aula.			

Tabla 3: Ejemplo de lista de control individual (Unidad 13)

AUTOEVALUACIÓN DEL DOCENTE					
INDICADORES	1	2	3	4	COMENTARIOS
Las actividades son adecuadas para lograr los objetivos establecidos.					
He conseguido motivar a los alumnos con la variedad de actividades y retos planteados.					
Al final de la UD más de la mitad de mis alumnos son competentes en todos los contenidos.					
Las preguntas que iba planteando para guiar la UD eran adecuadas.					
...					

1 = Nada 2 = Poco 3 = Mucho 4 = Bastante

Tabla 4: Ejemplo de autoevaluación del docente



¡COLOCA TU FOTO EN EL SEMÁFORO!

FOTO DEL ALUMNO

ROJO = NO SABRÍA EXPLICARLO SOLO

AMARILLO = PODRÍA EXPLICARLO CON AYUDA

VERDE = PODRÍA EXPLICARLO SOLO

Tabla 5: Autoevaluación del alumno: Técnica del Semáforo

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	UNIDADES
	1.1 → <i>Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación.</i>	2
ÁREA 1	1.2 → <i>Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</i>	2
	2.1 → <i>Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.</i>	1 – 13 – 15
	2.2 → <i>Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.</i>	1 – 15
	2.3 → <i>Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</i>	2 – 13 – 15
	3.1 → <i>Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.</i>	13
	3.2 → <i>Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.</i>	13
	4.1 → <i>Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</i>	2
	4.2 → <i>Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.</i>	2 – 12
	4.3 → <i>Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.</i>	1 – 2 – 3 – 13
	4.5 → <i>Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.</i>	1 – 3 – 10

ÁREA 2	1.1 → <i>Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</i>	6 – 7 – 11
	1.2 → <i>Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</i>	5
	1.3 → <i>Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</i>	9
	1.4 → <i>Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.</i>	6 – 7
	1.5 → <i>Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.</i>	5 – 11
	2.3 → <i>Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.</i>	5 – 9
	2.4 → <i>Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</i>	8
	2.6 → <i>Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.</i>	8
	3.1 → <i>Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.</i>	4 – 6 – 7 – 8
	3.2 → <i>Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.</i>	4 – 6 – 7
3.3 → <i>Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.</i>	4 – 8 – 10 – 11 – 12	
ÁREA 3	3.5 → <i>Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</i>	14
	5.4 → <i>Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.</i>	14 – 15
	5.5 → <i>Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.</i>	11 – 14 – 15

Tabla 6: Criterios de evaluación