



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

*PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL PARA 3 AÑOS DE
EDUCACIÓN INFANTIL*

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Alumna: Sonia Gordo Hurtado

Directora: Olga Martín Carrasquilla

Universidad Pontificia Comillas

Fecha: 25 de abril de 2023

Construyendo el futuro:
Una propuesta STEM
para futuros
emprendedores

*A mis padres y hermano por acompañarme y sustentarme cada día,
a mis abuelos, quienes se han sentido orgullosos de tener una nieta maestra
a Nieves que me ha mostrado el mundo mágico que esconde la Educación Infantil
y a mi tutora, Olga Martín, que me ha brindado su apoyo, confianza y compromiso a lo
largo de toda mi trayectoria académica pero también de manera personal y por el que
me siento especialmente agradecida por ello.*

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta de Programación Anual dentro del marco de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), utilizando como hilo conductor la Educación STEM y bajo el encuadre de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. En ella se presentan los elementos didácticos esenciales, sintetizando en cada apartado su contenido de base y destacando las prioridades y su valor, tanto intrínseco como funcional.

La contextualización del trabajo se presenta establecida para un centro concertado y religioso de la zona sur de la Comunidad de Madrid y está destinada al segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente para la edad de 3 años.

La programación se encuentra estructurada en 15 Unidades Didácticas (UD) con la temática del mundo mágico del agua a partir de la cual se eligió la línea de acción y el posterior desarrollo y estructura de este. En paralelo con las Unidades Didácticas se presenta el proyecto *Los secretos del agua*, bajo el marco de la Educación STEM (*Science, Technology, Engineering y Mathematics*), el cual busca poner en marcha el pensamiento crítico de los estudiantes de una manera atractiva y lúdica, promoviendo así un acercamiento interdisciplinar entre las tres áreas de Educación Infantil.

Del mismo modo, esta programación garantiza la adquisición de los contenidos curriculares y/o saberes básicos establecidos para la edad de 3 años de Educación Infantil.

Finalmente, ante una sociedad en permanente cambio así y como se establece en la nueva ley educativa LOMLOE es imprescindible comenzar con la transformación de la educación. El siglo XXI se caracteriza por la revolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Por ello, se presenta en este trabajo como herramienta fundamental que proveerá al alumnado de los conocimientos destrezas y actitudes necesarias para su futuro.

Palabras claves: Programación de Educación Infantil, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Educación STEM, Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y Competencia digital.

ABSTRACT

This Final Degree Project presents an Annual Programming proposal within the framework of the Project-Based Learning (ABP) methodology and has as its common thread the area of STEM Education in the field of the Sustainable Development Goals (SDG) of the agenda 2030.

The environment where the work is carried out is a religious charter school located in the southern area of the Autonomous Community of Madrid and is intended for the Pre-school 2nd cycle, specifically for 3-year-old schoolchild.

The programming structure is made up of a total of 15 teaching units (TU) with the theme of the magical world of water as a line of action for its development. Simultaneously to the teaching units, the project "The secrets of the water" is carried out, within the framework of STEM Education, which seeks to develop critical thinking in students in an attractive and playful way, thus promoting an interdisciplinary approach between the three areas of Pre-school Education.

In the same way, this program guarantees the acquisition of the curricular contents and/or basic knowledge established for the 3rd year of Pre-school.

Finally, taking into account both that we are immersed in a society in continuous evolution and the current educational law, it is essential to start with the transformation of education. The 21st century is characterized by the Information and Communication Technologies (ICT) revolution, which is why it is presented in this work as a fundamental tool that will train students to acquire the knowledge, skills and aptitudes necessary to the future.

Keywords: Pre-School Education Programming, Project Based Learning (PBL), STEM Education, Sustainable Development Goals (SDGs) and Digital Competence.

ABREVIATURAS

STEM: *Science, Technology, Engineering y Mathematics*

ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenibles

ABP: Aprendizaje Basado en Problemas

UD: Unidades Didácticas

PT: Pedagogía terapéutica

AL: Audición y Lenguaje

TFG: Trabajo de Fin de Grado

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

ACNEAE: Alumno con necesidades específicas de apoyo educativo

ACNEE: Alumno con necesidades educativas especiales

ACLARACIÓN

A lo largo de todo el documento se usará el género masculino para referirse a ambos sexos y poder agilizar así la lectura. De este modo se emplearán términos como: profesor, alumno, maestro, compañero...

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
ABSTRACT	5
ABREVIATURAS.....	6
INTRODUCCIÓN	12
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA	15
1.1. La Educación STEM	16
1.2. Enfoque desarrollo sostenible (ODS)	22
1.3. Características psicoevolutivas del niño de 3 a 6 años.....	25
1.3.1. El desarrollo psicomotriz.....	26
1.3.2. El desarrollo cognitivo	28
1.3.3. Dimensión socioafectiva	30
1.3.4. El desarrollo del lenguaje	31
2. CONTEXTUALIZACIÓN	32
2.1. Contextualización sociocultural del centro educativo	32
2.2. Contexto del centro educativo y equipo docente.....	34
3. OBJETIVOS.....	36
3.1. Objetivos de etapa	36
3.2. Objetivos didácticos de la programación	36
4. COMPETENCIAS.....	37
4.1. Competencias clave de la Educación Infantil	37
4.2. Competencias específicas por áreas.....	40
5. CONTENIDOS.....	41
5.1. Criterios de temporalización	41
Enfoque del proyecto:	42
Proyecto I: Pequeños filósofos	44
Proyecto II: Los secretos del agua	63
Proyecto III. El futuro pintado de verde	82

6. METODOLOGÍA	96
6.1. Principios metodológicos	96
6.2. Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.....	98
6.3. Actividades tipo y organización de aula.....	100
6.4. Organización de la jornada escolar	104
6.5. Agrupaciones en el aula	104
6.6. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje	106
7. EVALUACIÓN.....	107
7.1. Disposiciones generales	107
7.2. ¿Qué evaluar?	108
7.3. ¿Cómo evaluar?.....	109
7.4. ¿Cuándo evaluar?	110
7.5. ¿Quién evalúa?.....	111
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	112
8.1. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	112
9. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	115
9.1. Plan de animación a la lectura.....	115
9.2. Plan de desarrollo de la lengua inglesa.....	116
9.3. Plan de desarrollo de las TIC y la competencia digital.....	117
9.4. Plan de convivencia y ciudadanía	118
CONCLUSIÓN	120
BIBLIOGRAFÍA	124
WEBGRAFÍA.....	130
ANEXOS.....	132
ANEXO I. Aspectos psicoevolutivos más significativos.....	132
ANEXO II. Educación Infantil en el centro educativo.....	133

ANEXO III. Plano del aula de Educación Infantil	134
ANEXO IV. Tablas de los ODS con descripción y metas a alcanzar.	135
ANEXO V. Trabajar los ODS en el aula de Educación Infantil	140
ANEXO VI. Objetivos de etapa de Educación Infantil	141
ANEXO VII. Competencias específicas por Áreas.	141
ANEXO VIII. Principios y pautas del DUA	143
ANEXO IX. Cuentos de la Programación General Anual	143
ANEXO X: Horario escolar	145
ANEXO XI. ¿Hoy qué celebramos? Actividades propuestas.	146
ANEXO XII. Cartas presentación personajes	157
ANEXO XIII. Cartas de motivación proyectos.....	158
ANEXO XIV. Rincones de las unidades didácticas	159
ANEXO XV. Los secretos del agua. (Propuesta STEM)	186
ANEXO XVI. Desarrollo de la unidad didáctica X: <i>Una búsqueda vital</i>	207
1. Justificación y contextualización en la programación didáctica	207
2. Objetivos, contenidos y competencias de la Unidad Didáctica	208
3. Metodología	208
4. Rincones y talleres de la unidad didáctica X	209
5. Talleres: <i>Los secretos del agua</i> (Propuesta STEM).....	214
6. Desarrollo de las sesiones.....	224
Recursos de la unidad didáctica	264
Evaluación de la unidad didáctica.....	280

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Objetivos didácticos de programación y su relación con los objetivos de etapa y competencias	37
Tabla 2. Fecha señalada UD1	45
Tabla 3. Unidad Didáctica I	47
Tabla 4. Fechas señaladas UD2.....	48
Tabla 5. Unidad Didáctica II	50
Tabla 6. Fechas señaladas UD3.....	51
Tabla 7. Unidad Didáctica III	54
Tabla 8. Fechas señaladas UD4.....	55
Tabla 9. Unidad Didáctica IV.....	58
Tabla 10. Fechas señaladas UD5.....	59
Tabla 11. Unidad Didáctica V	62
Tabla 12. Unidad Didáctica VI.....	66
Tabla 13. Fechas señaladas UD7	67
Tabla 14. Unidad Didáctica VII.....	70
Tabla 15. Fechas señaladas UD8.....	71
Tabla 16. Unidad Didáctica VIII.....	74
Tabla 17. Unidad Didáctica IX.....	77
Tabla 18. Fechas señaladas UD10.....	78
Tabla 19. Unidad Didáctica 10	81
Tabla 20. Unidad Didáctica XI.....	84
Tabla 21. Unidad Didáctica XII.....	87
Tabla 22. Fechas señaladas UD13.....	88
Tabla 23. Unidad Didáctica XIII.....	90
Tabla 24. Unidad didáctica XIV	93
Tabla 25. Unidad didáctica XV	95
Tabla 26. Aspectos psicoevolutivos más relevantes	132
Tabla 27. Organigrama de Educación Infantil en el centro escolar.....	133
Tabla 28. ODS 1 y 2 con sus respectivo objetivo y metas	135
Tabla 29. ODS 3 con su respectivo objetivo y metas según la Agenda 2030.	135
Tabla 30. ODS 4 con su respectivo objetivo y metas según la Agenda 2030.	136

Tabla 31. Tabla 39. Cómo trabajar los ODS 1 al 10 en un aula de Educación Infantil.....	140
Tabla 32. Objetivos de etapa de Educación Infantil.	141
Tabla 33. Competencias específicas del Área I.....	141
Tabla 35. Competencias específicas del Área II.	142
Tabla 36. Competencias específicas del Área III.	142
Tabla 37. Tabla didáctica de la actividad del Día de la No Violencia.....	152

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Relación de las competencias clave de Educación Infantil en cada una de las Unidades Didácticas.....	41
Ilustración 2. Resumen proyectos trimestrales y proyecto anual STEM.....	100
Ilustración 3. Criterios de evaluación mínimos exigibles para el alumnado	109
Ilustración 4. Esquema organizativo del DUA.....	113
Ilustración 5. Plano del aula de la propuesta	134
Ilustración 6. Pautas y Principios del DUA.....	143
Ilustración 7. Cuentos propuestos Proyecto I	143
Ilustración 8. Cuentos propuestos Proyecto II	144
Ilustración 9. Cuentos propuestos Proyecto III	144
Ilustración 10. Horario escolar	145
Ilustración 11. Fotografía de la realización de la actividad durante el periodo de prácticas	223
Ilustración 12. Cuento "La isla Pirata".....	229
Ilustración 13. Realización de la actividad en el aula de prácticas.....	249

***Los profesores pueden cambiar vidas con la mezcla correcta
de tiza y desafíos
Joyce Meyer***

INTRODUCCIÓN

La educación tiene como objetivo favorecer el desarrollo general de los alumnos y satisfacer sus necesidades educativas para que puedan convertirse en futuros ciudadanos independientes, responsables y autosuficientes que puedan dar respuesta a los desafíos que la vida les presenta.

De esta manera, la comprensión común de los objetivos educativos está cambiando mayoritariamente en muchos contextos, cambiando paulatinamente de una interpretación socialmente heterogénea a convertirse en un paradigma focalizado al desarrollo holístico de todas las personas.

Desgraciadamente, la educación sigue estando disponible para un minoritario porcentaje de personas alrededor del mundo. Por ende, la exclusión de la educación de una parte considerable de la población que no tiene recursos para acceder a saberes de relevancia para mejorar sus condiciones de vida está contribuyendo a la extensión de una brecha de oportunidades que corre el riesgo que cada día sea más profunda.

De manera consiguiente, una gran diversidad de problemáticas como la pobreza y el hambre, la insostenible situación medioambiental o las desigualdades sociales que se suceden a nivel mundial constituyen algunos de los desencadenantes que despertaron la preocupación de los estados de las Naciones Unidas y que llevó a adoptar en el año 2015, la reconocida Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, una estrategia de acción a beneficio de las personas, el planeta y la prosperidad.

Con la intencionalidad de formalizar la actuación y toma de medidas el desarrollo del programa se crea a partir del compromiso para el cumplimiento de 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) los cuales se pueden describir en su conjunto como una “Estrategia Social Global” que tiene, entre otras, la intención educativa futura regida por los pilares de la inclusión, equidad, cooperación,

solidaridad, responsabilidad colectiva e interrelación para encontrar una sociedad justa y serena comprometida con la sostenibilidad e innovación.

A ocho años de la Cumbre de las Naciones Unidas comprometida con el Desarrollo Sostenible y de las distintas acciones emprendidas para cumplir con estos objetivos, los resultados difieren de lo esperado. Una perspectiva similar se expresa en el informe publicado por la Red de Soluciones de Desarrollo Sostenible (SDSN). Como consecuencia de la situación, el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, hace constar en la primera sección su finalidad habilitadora en virtud del cuál es el sistema educativo que sería capaz de lograr los desafíos planteados por la UNESCO como parte de la Agenda 2030.

Por ende, esta propuesta se contextualiza en el centro educativo debido a la señalización dentro del marco legislativo vigente y a la preocupación compartida por el claustro de profesionales educativos.

Sin embargo, ello no conlleva convertir estos desafíos en una “innovadora tendencia educativa”. En otras palabras, a través del desarrollo de la presente Programación General Anual no se persigue transformar los ODS en objetivos estáticos sino transversales de manera que impregne el trabajo diario de aula. Por esta razón, el enfoque que se pretende dar con la incorporación de la Agenda 2030 en las programaciones de Educación Infantil es global y competencial, tal y como se dispone en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero.

En este punto es necesario subrayar en que la escuela no tiene como único propósito la transmisión de conocimientos sino acercar a los alumnos a lo que acontece en el entorno desde el aula, siendo de esta manera un nexo entre lo que acontece dentro y fuera de esta. Además, esta gran tarea no podría llevarse a cabo sin los profesores. Estos adquieren un papel de facilitador de diálogo entre los niños, un rol de guía en los aprendizajes y mediadores en el establecimiento de los conocimientos para la preparación de los nuevos, adquiriendo de manera simultánea el papel de profesionales que fomentan y promueven la transformación de la sociedad.

En términos generales, en el interior de cada aula deben potenciarse la capacidad creativa y de investigación, así como el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía, además de hábitos diarios para trabajar la sostenibilidad y la protección del medio ambiente, con el propósito de convertir a los alumnos en auténticos agentes para cambiar el futuro del siglo XXI.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA

La etapa de Educación Infantil persigue el objetivo último de proporcionarnos cuidados y una educación de calidad en la primera etapa de la infancia, contribuyendo así a un óptimo desarrollo físico, social, afectivo, cognitivo y afectivo en paralelo a una educación en valores cívicos y de convivencia (Domínguez, 2021). Por ende y como expone la normativa vigente actual, la etapa de Educación Infantil tiene entre sus principales objetivos: dotar al alumnado de experiencias que impulsen su desarrollo personal, como punto de inicio de un aprendizaje a lo largo de la vida.

En esta programación educativa vamos a concretar propuestas de trabajo para el próximo curso (2023/2024) tomando como referencia el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, así como el Decreto 36/2022, de 8 de junio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. En la presente programación educativa se recogerán todos los aspectos relacionados con la organización, funcionamiento, normativa y currículo requeridos.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), establece el marco para el desarrollo de un nuevo currículo coherente para contribuir al desarrollo integral del alumnado en las diferentes áreas, regidos por los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). Para ello, el Consejo de la Unión Europea impulsó en 2018 la *Recomendación del consejo de 22 de mayo de 2018 relativas para el aprendizaje permanente* con el fin de que los profesionales de la educación trabajen para desarrollar en su alumnado el máximo potencial de los procesos de aprendizaje y adquieran las competencias clave del aprendizaje permanente. La formación integral que debe ofrecer un sistema educativo ha de centrarse en el desarrollo de las competencias en todas sus etapas teniendo en consideración las necesidades y el desarrollo del alumno en cada edad (Domínguez, 2021).

En último término, el centro educativo en el que se contextualiza la propuesta es un centro concertado bilingüe de la Comunidad de Madrid, en virtud de ello, se

alude a la Orden 1434/2018, de 19 de abril, de la Consejería de Educación e Investigación, por la que se regula la extensión de la enseñanza bilingüe español-inglés al segundo ciclo de Educación Infantil en los centros privados concertados bilingües del ámbito y gestión de la Comunidad de Madrid. En consiguiente, a partir del Decreto 60/2020, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 32/2019, de 9 de abril, por el que se establece el Marco Regulador de la Convivencia en los Centros Docentes de la Comunidad de Madrid, se establece el plan de convivencia del centro y las respectivas medidas específicas derivadas del mismo dentro de la presente propuesta.

1.1. La Educación STEM

Los constantes e innovadores cambios que se suceden diariamente en nuestra sociedad constituyen nuevos retos a nivel mundial. Muestra de ello es el balance entre el crecimiento económico y la sostenibilidad ambiental (Rychen y Salganik, 2006), pues además de necesitar mano de obra especializada en los ámbitos STEM especialmente en el desarrollo científico y tecnológico, se requieren profesionales competentes para dar hacer frente a esta situación y proponer soluciones, tomando decisiones de manera informada (European Commission, 2013).

Desde este planteamiento, el interés de la Educación STEM orientado en alcanzar una economía más competitiva se ha reforzado gracias a las contribuciones que le han prestado una dimensión de calidad e igualitaria. De este modo, surge la necesidad de la alfabetización STEM como un valor personal en sí mismo (Martín y Santaolalla, 2021).

Una gran variedad de informes educativos relativos a organismos internacionales, recogen que la educación científica, tecnológica y matemática es un componente clave para la formación básica e integral de todas las personas, afirmándose así la idea de que la alfabetización y los conocimientos mínimos de ciencia y matemáticas son determinantes para progresar en el aprendizaje ya que constituyen la puerta de entrada al empleo y a la inclusión social (European Commission, 2012).

Preparar a los futuros ciudadanos para tomar decisiones y aportar soluciones ante los retos científico-tecnológicos de nuestras sociedades es determinante para el progreso social y económico (Levinson y PARRISE Consortium, 2014).

Una gran pluralidad de investigaciones y estudios recientes del ámbito educativo corroboran un descenso significativo del interés hacia las disciplinas científico-tecnológicas. Sin embargo, está aumentando la demanda de profesionales cualificados en estos campos (Sánchez Ludeña, 2019). De esta forma, si ambas tendencias perseveran, en un futuro inmediato el sistema educativo se verá afectado pues no podrá formar a todas las personas que se demandan para cubrir las necesidades que el mercado precisa.

A lo anteriormente mencionado, hay que añadir que el impacto que están teniendo la inteligencia artificial y la automatización ha provocado la reducción de empleos en los que ya no son necesarios la intervención humana, por lo que en unos años esta situación se intensificará provocando la desaparición de más puesto de trabajo. No obstante, de manera paralela, se están originando nuevas ocupaciones relacionadas con la computación, robótica y la comunicación en las que son necesarias una serie de destrezas que una máquina nunca podría suplir: el pensamiento sistémico, la creatividad o la intuición, entre otros.

El conglomerado de estos hechos ha desembocado en la necesidad de buscar y promover iniciativas o programas que fomenten y desarrollen las vocaciones tecnológicas y, en general de habilidades y competencias relacionadas con la innovación, se han convertido en unos de los objetivos fundamentales de la Educación. Todo ello, ha llevado a la Educación STEM a convertirse en una de las protagonistas de la innovación en el ámbito educativo (Martín y Santaolalla, 2021).

La esencia de la Educación STEM es la integración de contenidos multidisciplinares. Para ello, esta estructura su enseñanza partiendo de una problemática real, implicando la integración de las formas de pensar, hacer y hablar de las cuatro disciplinas académicas (*Science, Technology, Engineering y Mathematics* en inglés) en sus diversas formas. En otras palabras, la Educación STEM no es partidaria de enseñar las cuatro materias de manera independiente, sino de proporcionar al alumnado un aprendizaje integrado

basado en las aplicaciones y situación del mundo real. De esta manera, la Educación STEM se presenta como una necesidad de aprendizaje promoviendo la participación de todos los ciudadanos con el propósito de contribuir en la aportación y cooperación de los retos científicos-tecnológicos que se plantean en la actualidad.

En este proceso:

- Las ciencias (*sciences*) facilitan un método por el que las personas podemos aprender, observar y analizar el mundo que nos rodea.
- La tecnología (*technology*) y la ingeniería (*engineering*) brindan herramientas y técnicas que permiten afrontar la construcción de objetos que con el fin de solventar los problemas (Sánchez Ludeña, 2019)
- Las matemáticas (*Mathematics*) nos ofrecen una forma de expresión y representación, así como un conjunto de nociones y destrezas con las que podemos explorar el entorno, fomentar el pensamiento crítico y promover la resolución de problemas.

Las consideraciones anteriores hacen que la Educación STEM se ha convertido en una necesidad internacional en virtud de los beneficios y utilidades que aporta a la Educación. Esto nos lleva a reflexionar la propuesta hecha por Sjøberg (1997) sobre los tres principales argumentos que apoyan la noción de potenciar y promover la educación STEM: cultural, democrático y cívico y económico.

En primer lugar, las disciplinas STEM configuran gran parte de nuestro patrimonio cultural, transformándola y configurándolo de nuevo influyendo así en la visión de la realidad y nuestra forma de actuar en ella. Desde el un punto de vista práctico, la resolución de problemas vinculado con la toma de decisiones en momentos de nuestra vida diaria requiere que los ciudadanos tengan una formación científica y argumento cultural.

De esta manera, el argumento democrático y cívico conlleva tener una formación sólida de conocimientos relativos con las disciplinas STEM. Ello, es un aspecto primordial porque proveerá a las personas de una mejor comprensión del mundo que les rodea para que estas puedan ser autónomas en tomar sus propias decisiones, comprender los sucesos tecnológicos, naturales y puedan participar

autónomamente y de manera justificada en los diálogos y/o debates sociales existentes y estrechamente vinculados a los efectos de la ciencia y la tecnología de nuestra sociedad (Osborne y Dillon, 2008).

Por último, es necesario aludir al tercer argumento: el económico ya que diferentes estudios prevén que la formación actual de profesionales STEM será insuficiente para los retos del futuro, tanto en cantidad (las vacantes libres de profesionales de STEM no podrá satisfacer la demanda prevista) como en calidad y diversidad de perfiles, ya que se requiere una alta formación en estas disciplinas.

1.1.1. Definición de la Educación STEM

No se puede entender la Educación STEM como un acrónimo que constituye cuatro áreas de conocimiento independientes entre sí, sino como un conjunto y acercamiento interdisciplinar para aprender cómo los contenidos académicos de la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas se pueden aplicar en entornos reales generando un vínculo entre la escuela, el trabajo y la comunidad educativa.

Autores como Lederman (1998, p.38) describe la Educación STEM como “la capacidad de adaptarse y aceptar los cambios impulsados por el trabajo de las nuevas tecnologías, para anticipar los impactos de múltiples niveles de sus acciones, para comunicar ideas complejas de manera efectiva a una variedad de audiencias”. Sin embargo, Vasquez, Sneider y Commer (2013, p.38) la relacionan con “el hecho de que todos los estudiantes pueda actuar y progresar en un mundo tecnológico” mientras que Balka (2011, p.7) la explica como “la habilidad de identificar, aplicar e integrar conceptos de la ciencia, la tecnología y las matemáticas para comprender problemas complejas e innovar una solución” añadiendo la capacidad de la creatividad dentro de la misma propuesta.

El término STEM ha empapado el ámbito educativo global, lo que le ha llevado a adquirir una relevancia fundamental en el ámbito educativo, que se ha postulado como objeto de reflexión, investigación y análisis de documentación sobre política educativa. Siendo de este modo, la Comisión Europea, a lo largo de la década, ha presentado algunos informes como *Europe needs more Scientists (2005)* en el que se invita a la sociedad a analizar y discurrir acerca de

las nuevas necesidades que manifiesta la escuela del siglo XXI y el modo de suplir dichas necesidades que reclama la sociedad de la era digital. De este modo, la Comisión Europea, en el programa del marco 2014-2020, promovía iniciativas y proyectos que apoyaban a los ciudadanos de todas las edades en el desarrollo de actitudes positivas hacia la Educación STEM y en el desarrollo de conocimientos y habilidades que les permitan participar activamente en el complejo mundo científico y tecnológico (Martín y Santaolalla, 2021).

1.1.2. De STEM a STEAM

En la actualidad el creciente interés por la integración y transversalidad de los aprendizajes ha resaltado la aparición de nuevos acrónimos como STEAM.

Yakman (2008) incorpora en el acrónimo de STEM, la letra A de *arts*, con la finalidad de fomentar la interdisciplinariedad incluyendo el lenguaje, las artes liberales y las bellas artes. Así, el concepto de las habilidades artísticas y creativas de la mano de la Educación STEM fortalecen aspectos como el diseño, la innovación, la creatividad o el desarrollo de la imaginación, aspectos que tradicionalmente solo eran fomentados por las materias artísticas. De esta manera, se permite al mismo tiempo integrar otros intereses de los alumnos pueden tener y que por norma general no entran dentro del itinerario científico-tecnológico.

A partir de la perspectiva STEAM, diferentes autores recalcan la importancia de la comunicación y evolución de las habilidades de lectoescritura (*Reading and Writing*), promoviendo tornar la Educación STEAM en STREAMS (Lefever-Davis y Pearman, 2015). Sin embargo, para algunos investigadores la “R” de STREAMS se vincula directamente con las habilidades metacognitivas de reflexión y reflexividad (*Reflection*) y la “S” con cuestiones correspondientes al medio ambiente y la sostenibilidad (Krug y Shaw, 2016).

Del mismo modo, como expresan Martín y Santaolalla (2021) los maestros STEAM son aprendices permanentes que no pueden pensar en la asignatura por un lado y la didáctica por otro, ya que la materia y su enseñanza constituyen un todo inseparable. Los maestros STEAM deben promover dimensiones indagadoras, creativas que inciten a la reflexión del alumnado.

1.1.3. La Educación STEM y el ABP

La aparición de la Educación STEM ha coincidido con un momento de renovación de las metodologías activas como resultado del cambio de un modelo educativo dedicado a la enseñanza a un modelo centrado en el aprendizaje del alumnado. Algunos referentes metodológicos STEM como Doménech-Casal, Lope y Mora (2019) exponen que el *Design Thinking*, la resolución de problemas matemáticos, el aprendizaje por investigación o la modelización en ciencia dentro del programa de Educación STEM.

Estos enfoques metodológicos vinculados a la Educación STEM, tienen su punto de partida en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), pues este además de favorecer el tratamiento interdisciplinar, asegura la integración, transferencia y aprendizaje significativo.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy), o *Project Based Learning (PBL)* se vincula con un determinado modelo educativo que estructura los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la relación entre la persona y la realidad que le rodea, destacando siempre la interacción entre el alumno y los agentes educativos (docentes, familia y el entorno). Este método educativo busca que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje (Estalayo et al., 2021).

Adderley et al. (1975), indican que el aprendizaje basado en proyectos involucra ofrecer una solución a un problema, en su mayoría propuesto por los alumnos en el que es necesario llevar a cabo una investigación o trabajos para presentar una resolución al respecto. De este modo, el ABP tiene una gran variabilidad en cuanto al tipo de actividad para llevar a cabo y el nivel de ayuda proporcionado por el docente.

Varias investigaciones ponen de manifiesto que el ABP incide de forma beneficiosa sobre el interés y autoeficacia del alumnado de la misma manera, que la Educación STEM promueve al alumnado como centro de aprendizaje, permitiéndole el desarrollo de cualidades y aptitudes metacognitivas. Por tanto, los alumnos reflexionan sobre el análisis de las estrategias de aprendizaje y resolución de problemas que se están llevando a cabo. Por esta razón, las técnicas de pensamiento de las Inteligencias Múltiples (IM) de Howard Gardner, pueden ser una herramienta de ayuda para promover una mente proactiva.

En cuanto a la motivación, el aprendizaje basado en proyectos otorga a los educandos la posibilidad de expresar sus propias ideas y opiniones, así como la autonomía de toma de decisiones durante el trascurso del proyecto, lo que tiene consecuencias positivas en la motivación intrínseca de cada uno y el desarrollo de ser independiente.

Por lo anteriormente descrito, se expone que la Educación STEM y el enfoque de las Inteligencias Múltiples se encuentran interconectados mediante el uso de las distintas didácticas en las que los enfoques globalizadores e interdisciplinarios, el pensamiento y el aprendizaje cooperativo se emplean como fin y como medio (Pujolàs, 2008) con el fin de desarrollar e impulsar la diversidad de inteligencias en el alumnado.

La evolución y continuo desarrollo de la Educación STEM ha llevado a integrar de manera explícita referencias acerca de las competencias transversales del siglo XXI (visión metacognitiva, pensamiento crítico, trabajo cooperativo y la competencia personal, social y de aprender a aprender) trabajar de manera integrada para romper las barreras entre las áreas y/o materias impuestas por el currículo.

1.2. Enfoque desarrollo sostenible (ODS)

Históricamente siempre han tenido lugar situaciones problemáticas que han despertado la preocupación e interés de los países a nivel internacional. Pese a todo, la brecha que coexiste entre diferentes zonas o naciones del planeta pone sobre la mesa las situaciones extremas que se viven diariamente millones de personas frente a la opulencia que se muestra en las sociedades más desarrolladas. Vivimos en un mundo en el que las progresiones de un país traen consigo algunas desventajas que, desafortunadamente, suelen verse reflejadas en los países menos desarrollados con problemas de contaminación, pobreza extrema, explotación de recursos naturales o escasez de agua entre muchos otros. Esta situación es fruto de un modelo de desarrollo desigual que se traduce en una pérdida de condiciones de vida.

Como resultante de esta situación, desde la Organización de Naciones Unidas (ONU), una total de 193 países, entre los que se incluye España, se comprometieron en el año 2015 a cumplir las metas de los 17 Objetivos de

Desarrollo Sostenibles (ODS) que se incluyen dentro de la Agenda de 2030, con el que la comunidad Internacional se compromete a alcanzar para la población mundial de una manera sostenible y con equidad.

De esta forma, se podría hablar de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) como un contrato social universal que buscan alcanzar unos objetivos comunes a nivel mundial con el único propósito de hacer un mundo más equitativo y justo con la que poder alcanzar la verdadera ciudadanía global. Sin embargo, cabe mencionar que el principal objetivo de los ODS es una llamada de acción a todos los países para erradicar la pobreza y proteger el planeta, así como garantizar la paz y la prosperidad (Naciones Unidas, 2018).

Asimismo, busca promover los derechos de la infancia e implican una oportunidad para proteger a los niños por lo que hunden sus raíces en la Declaración de los Derechos Humanos y su respectivo cumplimiento.

Como declara la misma organización de Unicef “garantizar el bienestar de la infancia es una condición esencial para cumplir la Agenda 2030. Hacer realidad los ODS es una apuesta segura por un modelo social y político que pone en el centro a los menores, especialmente, a los más vulnerables”. En el Anexo I se adjuntan las tablas con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible. Cada uno de ellos, con su respectivo logo, una breve descripción y las metas a alcanzar a nivel mundial según la Agenda 2030.

Las disciplinas que conforman la Educación STEM tiene un papel particularmente importante en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, ya que a partir de recientes avances en estas disciplinas se observa una mejora en varios ámbitos de nuestras vidas: energías renovables, el sector primaria, infraestructuras o en nuestra propia salud. Específicamente, en el trabajo propuesta se desarrollarán trabajar especial el ODS 4, cuyo objetivo es garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa que impulse el aprendizaje continuo; y el ODS5, cuyo fin es garantizar la igualdad de género y el empoderamiento de mujeres y niñas. Estos incluyen intrínsecamente metas individuales con el objetivo de promover la Educación STEM y mitigar así las desigualdades de género en las enseñanzas STEM.

1.2.1. Los ODS en el aula de Educación Infantil

Los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) se trabajarán con el propósito de desarrollar el objetivo de la etapa de segundo ciclo de Educación Infantil: contribuir al desarrollo físico, afectivo, social, cognitivo y artístico, así como la educación en valores cívicos para la convivencia. Esta meta se alcanzará a partir del desarrollo y consecución de los objetivos y conocimientos de las propuestas de aula trabajando siempre desde una perspectiva transversal de las áreas de desarrollo que se recogen en el Decreto 36/2022 y que buscan siempre el desarrollo integral del alumno.

Dentro de los objetivos propuestos para el Segundo Ciclo de Educación Infantil podemos comprobar que se presta especial atención al desarrollo en valores tales como la tolerancia, el respeto, la prevención, la prevención de la violencia de género o el conocimiento de los derechos humanos. Por todo ello, el docente debe fomentar y desarrollar estrategias para trabajar y desarrollar en cada uno de sus estudiantes estos valores.

Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir del currículo y respaldada por los decretos de cada comunidad ganan relevancia las propuestas didácticas de la LOMLOE 3/2020 concebidas como proyectos, retos o situaciones problemas. Una cuestión importante es *la transferencia de lo aprendido* a otras situaciones de nuestra vida cotidiana y que debe favorecer el desarrollo progresivo de un enfoque crítico y reflexivo, así como el abordaje de aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o el respeto a la convivencia [...] (Anexo III, 2021) por lo que es decisivo que los ODS *Agenda 2030* impregnen los diseños y desarrollos curriculares, ya que la sostenibilidad, el respeto por el medio ambiente terrestre y marítimo, la erradicación del hambre forman parte del eje vertebrador del marco educativo actual (Domínguez, 2021).

Partir de una situación real y contextualizada es clave para despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje ya que, de esta forma, el alumnado tendrá un papel activo y autónomo que le posibilitará de ser consciente de su proceso de aprendizaje. De igual manera, se generarán tiempos [...] para descubrir, conocer y comprender la realidad social que nos rodea y con la que se relaciona para poder comprometerse con el desarrollo de los ODS. En el Anexo II se exponen

en dos tablas independientes la relación entre cada uno de los 17 ODS y cómo abordarlos en un aula de Educación Infantil.

1.3. Características psicoevolutivas del niño de 3 a 6 años

En el ámbito educativo, la psicología educativa ayuda a los docentes a comprender y reflexionar sobre los cambios que se suceden a lo largo de cada una de las etapas del ciclo vital del niño. Como docentes, es importante conocer las características psicoevolutivas correspondientes a la etapa de desarrollo de nuestros alumnos para, de esta forma, poder acompañar su trascurso académico ofreciéndoles unos aprendizajes ajustados y adaptados a su edad madurativa.

El alumnado al que está dirigido esta programación didáctica es el segundo ciclo de Educación Infantil y más concretamente para la edad de tres años. Al margen de la multitud de teorías psicoevolutivas, los indicadores sobre los que se va a vertebrar este trabajo son los estadios de desarrollo¹ de los psicólogos Jean Piaget e Inhelder (1975). Siguiendo su esquema, podemos ubicar esta edad en la etapa preoperacional (2-6 años), característica porque los niños comienzan a representar el mundo con palabras, imágenes y dibujos, la participación en actividades lúdicas, un pensamiento egocéntrico y un naciente desarrollo del lenguaje, entre otros rasgos. En el [Anexo I](#), se presenta una tabla síntesis en la que se describen brevemente algunas de los aspectos psicoevolutivos más significativos de esta etapa.

A continuación, se describen detalladamente las características más relevantes en cuanto al desarrollo cognitivo, lingüístico, socioafectivo, psicomotor y moral en esta etapa y más concretamente para los tres años. Los rasgos explicados se tendrán presente para el diseño y desarrollo de la propuesta didáctica ya que el objetivo último de la Educación Infantil es “favorecer que los niños adquieran autonomía personal y elaboren una imagen de sí mismos positiva, equilibrada e igualitaria y libre de estereotipos discriminatorios” (Real Decreto 95/2022, artículo 5).

¹ Piaget e Inhelder (1975) expusieron la teoría del desarrollo cognitivo y definieron cuatro claras etapas de desarrollo centradas en la evolución del pensamiento: estadio sensorio motor (0-2 años); estadio preoperacional (2-6 años); estadio de las operaciones concretas (6-12 años) y estadio de las operaciones formales (a partir de los 12 años).

Comprender la psicología de los niños de tres años exige determinar el concepto de desarrollo. Los procesos de cambios y transformaciones que se producen a lo largo de nuestra existencia son el resultado de la relación dinámica entre herencia y ambiente, y susceptible de ser estudiado analíticamente por medio de etapas o estadios y de dimensiones de la personalidad. Estos factores configuran el perfil general de una persona que se interpreta de manera flexible e integradora.

1.3.1. El desarrollo psicomotriz

Jean Piaget, el más alto exponente del ámbito de la investigación del desarrollo cognitivo infantil recalcó que la acción mental de una persona guarda un vínculo directo con la acción motriz de la misma, de las experiencias sobre los objetos y del medio que nos rodea. De esta forma, el término “psicomotor” es un reflejo de la relación directa entre inteligencia y motricidad.

Así, podemos definir el desarrollo psicomotor como la progresión de una persona para incrementar su capacidad de realizar series de movimientos corporales, siendo conscientes de los mismos y pudiendo elaborar una representación mental de ellos. La finalidad que persigue es que el alumno sea capaz de controlar su propio cuerpo hasta desarrollar una gran variedad de acciones que le permitan descubrir el entorno que le rodea.

A lo largo del periodo preoperacional (2-6 años) el ser humano aumenta la calidad y discriminación perceptiva respecto del esquema corporal. El niño y la niña adquiere progresivamente un desarrollo de habilidades motrices desde una inicial motricidad gruesa² hasta llegar a desarrollar destrezas con una prensión más exacta y una locomoción más coordinada (motricidad fina³), facilitando la exploración del entorno. Los progresos respecto a las coordenadas espaciales evolucionan gradualmente desde los puntos de referencia espacial más sencillos (arriba-abajo, delante-detrás) hasta los más complejos (derecha-izquierda) de esta forma, a partir del empleo de las nociones espaciales en el terreno de la

² Dicho de la habilidad para realizar movimientos generales grandes como levantar una pierna o mover un brazo. Este control requiere de una previa coordinación y correcto funcionamiento de los músculos, huesos y nervios.

³ Dicho de la coordinación de músculos, huesos y nervios para realizar movimientos más específicos y pequeños como recortar o coger un lápiz.

acción, son capaces de extrapolarlas a la representación mental. Pues, como indicaba Piaget, la acción física precede a la acción mental. Sin embargo, el alumnado a esta edad aún presenta dificultades para establecer series cronológicas y lógicas de los acontecimientos.

Durante el periodo preoperacional se desarrolla la lateralidad. El proceso de lateralización proporciona referentes externos estables. Con ello, los niños comienzan a sentir los ejes corporales y pueden organizar el mundo en referencia a la posición de su propio cuerpo e indicar lo que está delante o detrás de ellos, si está encima o debajo de ellos o a la distancia a la que se encuentran con respecto a algo (cerca o lejos). A modo de interés Gesell (1973) determinó esta etapa como “la edad de gracia” dada la espontaneidad, simpatía, agilidad y holgura que predomina en los niños esta etapa.

El progreso de las nociones temporales se construyen de manera análoga, pero sobre las anteriores: el cuerpo y el espacio. El alumno y la alumna ubica sus acciones y rutinas en unos ciclos (comida, higiene, sueño) de antes o después o mañana-tarde-noche. Es capaz de hacerlo en su propia actividad antes que representarlo simbólicamente, ya que las nociones temporales son aún más complejas de controlar que las espaciales.

A la edad de tres años, los niños van adquiriendo precisión en las piernas y en su movimiento que les capacita para mejorar las habilidades como andar, correr, saltar o bailar. Del mismo modo, a esta edad, los menores expresan sus emociones de alegría por medio del baile, los saltos, las risas o los aplausos.

Durante este periodo, igualmente aprenden nuevas destrezas de la manipulación de objetos que les permite, entre otras, pasar las páginas de los cuentos, cerrar y abrir tapones hacer puzles sencillos, trazar líneas verticales, pintar con los dedos y dibujar figuras circulares que será el punto de partida de la etapa primitiva del dibujo: el garabateo.

A partir de esta edad, se perfeccionarán las nuevas habilidades de manera progresiva. Estos pequeños y continuos avances permitirán que el niño comience a saber lo que puede hacer con su cuerpo y cuáles son sus limitaciones. No obstante, los distintos procesos que integran el desarrollo psicomotriz no son ámbitos independientes, por lo que la maduración

neurológica, el desarrollo del esquema corporal y cognitivo e incluso el lenguaje deben abordarse como un total.

1.3.2. El desarrollo cognitivo

El concepto de “cognición” tiene sus raíces en el latín *cognoscere* que significa conocer. A lo largo de los años, han sido muchas teorías y disciplinas quienes han intentado de dotar de un significado lo más completo posible a este concepto. Por ello, una de las definiciones más aceptadas expone que la cognición es la habilidad de procesar la información a través de la percepción⁴, la información que adquirimos debido a la experiencia y las características individuales de cada persona.

En el período de tres a seis años, identificado por Piaget como preoperacional, evoluciona la capacidad para relacionar acontecimientos y para reconocer algunos objetos o personas siguen siendo los mismos, aunque cambie su apariencia (Domínguez, 2021) Los niños usan las representaciones mentales, pero todavía no muestran la capacidad para usar la lógica. Córdoba et al., 2016) señalan que el desarrollo de la función simbólica permite al niño recordar las cosas y o pensar ellas, lo que paralelamente profundiza en el desarrollo cognitivo y social. Tratándose así de un progreso vital que favorece la familiarización con los roles sociales y apoya a las habilidades cognitivas y sociales del menor.

Piaget, (citado en Del Río, 1981) señala que en esta etapa el niño comienza a utilizar preconceptos⁵ a partir de los cuales hace presente la función simbólica, previamente explicada. El desarrollo de este pensamiento simbólico se hace evidente a través de múltiples conductas como el lenguaje, el dibujo, el juego simbólico o la imitación diferida. Esta última acontece cuando el niño imita a un modelo ausente, en otras palabras, una acción observada en un modelo después de que haya transcurrido un tiempo.

El juego simbólico hunde sus raíces en hechos reales de la vida del niño, pero también de un mundo mágico y seres fantásticos y con secuencias simples. Esta actividad favorece así el desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales. Por

⁴ Forma por la cual interpretamos la información externa e interna (estímulos) que percibimos a través de nuestros sentidos y adquiere un significado propio para nosotros.

⁵ Primeras nociones en la adquisición del lenguaje.

otro lado, el dibujo, es un mediador entre el juego y la imagen mental. Pues en él, el niño plasma la comprensión que tiene de la misma realidad, cómo concibe las cosas, sus intereses y/o preocupaciones.

El egocentrismo, es sin lugar a duda, la característica más relevante del estadio preoperacional. Tanto es así que Piaget (1973) declara que las conductas de los niños y las limitaciones pueden explicarse a partir de este. El niño y la niña creen que todas las personas compartimos sus mismos gustos, pensamientos y sentimientos y, por ende, su visión es la única posible. Es decir, no es consciente de perspectivas distintas a las propias. Los monólogos son una muestra del egocentrismo en el propio lenguaje.

Otros rasgos distintivos de esta etapa son el animismo y artificialismo. Este último, hace referencia a la capacidad a asumir que el ser humano ha sido capaz de crear o modificar la naturaleza y todos sus fenómenos para sus propios propósitos. En cambio, el animismo alude a la atribución de cualidades propias de seres vivos a objetos inanimados. Es decir, el niño y la niña no tienen la capacidad suficiente para discernir entre la perspectiva humana y la no humana atribuyendo vida a todos los seres y objetos de su alrededor.

Sin embargo, hay ciertas limitaciones características en el pensamiento del niño en este subperiodo que están relacionadas entre sí y que afectan directamente a las tareas de conservación como son la irreversibilidad, el estatismo y rigidez.

- En la rigidez, la atención principalmente se centra en un distintivo de la situación, ignorando así otras perspectivas relevantes que pueden distorsionar el pensamiento
- La irreversibilidad, en la incapacidad de una persona para revertir mentalmente acciones ante una problemática y volver a la situación original.
- El estatismo es la imposibilidad de considerar los cambios y transformaciones (Muñoz García, 2010).

Así, la psicología evolutiva nos ofrece un perfil, una línea de desarrollo que se ve influenciada por el estímulos educativos y la forma en la que los niños los organicen, apliquen y lleven a cabo (Domínguez, 2021).

1.3.3. Dimensión socioafectiva

Actualmente sabemos que el desarrollo emocional de los alumnos influye de manera determinante en su evolución física, emocional y cognitiva. Por ello, educar a los niños a nivel socioafectivo beneficia su crecimiento emocional, facilitando que, en un futuro, sean ciudadanos seguros de sí mismo, con un buen autoconcepto y autocontrol que profundizará en sus habilidades.

El desarrollo socioafectivo del niño consiste en trabajar las aptitudes necesarias para su crecimiento como persona y ser social, lo que supone también un aprendizaje en el control de las emociones.

Piaget (1954) precisa que el vínculo entre la dimensión afectiva y la cognitiva, tienen siempre hacia el equilibrio buscando así la adaptación al medio y avanzando del egocentrismo a la socialización. En el estadio preoperacional descrito por Piaget, surgen los primeros sentimientos de compasión y antipatía hacia los demás, comienzan a desarrollar su vida afectiva en relación con sus propios intereses y valores.

Atendiendo a la Teoría del Apego (Bowly, 1989) partir de los dos años, los niños inician la fase de relaciones recíprocas donde el menor comienza a comprender que el hecho de que su madre esté ausente no significa que no vaya a volver. Esta circunstancia se supera con el tiempo hasta llegar a comprender que el contacto físico no es necesario porque se ha consolidado una relación sólida entre madre-hijo (a excepción de que en ocasiones el niño busque una figura materna para sentirse a seguro).

Para Wallon (1954) las manifestaciones de las emociones influyen de manera determinante en el desarrollo de las emociones y sus efectos constituyen los primeros signos de la vida psíquica. Wallon describe una serie de estados de desarrollo afectivo en función de la edad. Atendiendo a la edad a la que está destinada la presente propuesta didáctica (3 años), se correspondería con el estadio del personalismo en el que predomina la búsqueda de la independencia y el enriquecimiento personal, así como la identificación del sexo. Concretamente en este estadio también se hacen notables las actitudes de rechazo y negativismo por mostrar su autonomía al adulto.

A modo de conclusión, se expone que a esta edad los niños tienen estados emocionales muy intensos e inestables en los que predominan las emociones sobre los sentimientos. Asimismo, los componentes de esta dimensión van a incidir en la evolución de las competencias social y ciudadana, cultura y artística e iniciativa y autonomía personal.

1.3.4. El desarrollo del lenguaje

Piaget (1972) resalta la importancia de la conexión entre pensamiento y el lenguaje, pues el primero interfiere y mejora al segundo. Finalmente, el lenguaje termina por precisar y consolidar el pensamiento que, intrínsecamente, permite su expresión. Así pues, mientras que el reconocido psicólogo suizo afirma que pensamiento y lenguaje guardan un vínculo, Vygotsky (1934) contempla que el lenguaje no es exclusivo de la mente y por ello, el entorno puede condicionar el desarrollo del lenguaje del menor. Por ese motivo, es significativo que el ambiente que rodee al niño sea rico en estímulos lingüísticos, siendo la escuela un lugar idóneo para ello.

Autores como Berk (2001 y 2006) y Vila (2008) destacan que, entre los tres y seis años, el lenguaje será el vehículo socializador por excelencia tanto en las conversaciones como en los juegos

Durante la etapa preoperacional, los niños mejoran poco a poco sus habilidades comunicativas. Durante los tres primeros años de vida, el cerebro se encuentra en periodo más intenso en la adquisición y desarrollo del habla y lenguaje, por ello a la edad de tres años, el alumnado cuenta con léxico rico, debido a un amplio vocabulario que utiliza en el lenguaje oral para comunicarse.

Además, a esta edad comienzan a desaparecer las dificultades para pronunciar diptongos y se produce un notable progreso en las consonantes, aunque se presenten equivocaciones. La comprensión es estable y aparecen las primeras combinaciones de más de tres palabras. Por añadidura, los alumnos a esta edad hablan mientras actúan, ejecutando así al mismo tiempo lo que dice.

La experiencia que adquiere el niño por el uso del lenguaje que hacen sus iguales y adultos al comunicarse con él, es su principal fuente de información sobre el propio lenguaje. Así, la evolución progresiva del mismo en sus diferentes

vertientes y funciones constituirá una base para la posterior construcción de contenidos en base a todas las competencias.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1. Contextualización sociocultural del centro educativo

El centro educativo en el que se va a desarrollar el proyecto en curso de programación didáctica para Educación Infantil es un colegio ficticio basado en mi propia experiencia personal como alumna en prácticas durante estos cinco últimos años en ciertos centros de enseñanza de la Comunidad de Madrid.

El colegio escogido es un centro concertado de Educación Infantil, Primaria y Secundaria ubicado en el centro de la ciudad de Pinto, municipio de la zona sur de la Comunidad de Madrid con algunos aspectos particulares. En primer lugar, esta ciudad es característica por considerarse el punto geográfico de la Península Ibérica ya que su nombre proviene del latín *puctum*, que significa punto. Las antiguas historias cuentan que cuando los árabes conquistaron la Península, situaron en este municipio el centro geográfico de la misma concretamente en la intersección entre dos calles, en la que hoy en día hay una placa señalando dicho título. Asimismo, en esta pequeña ciudad, antes considerada como villa, se ubica la Torre de Éboli, monumento en el que fue encerrada la Princesa de Éboli, Doña Ana de Mendoza, desde 1579 hasta su fallecimiento por orden del rey Felipe II.

No obstante, la propuesta podría adaptarse a cualquier centro educativo ya que presenta una gran adaptabilidad y flexibilidad.

Este centro es una institución concertada y bilingüe de carácter religioso que se encuentra ubicado en el distrito de Pinto dentro de la Comunidad de Madrid.

El colegio está ubicado en una zona predominante de economía medio-baja, por lo que prima mayoritariamente entre las familias del cuerpo estudiantil un nivel socioeconómico acorde con el área en la que se encuentra el colegio. El barrio en el que se encuentra el colegio es residencial por lo que el alumnado, en su mayoría, vive en un área cercana al centro. Sin embargo, es preciso mencionar que se trata de un colegio con carácter familiar porque antiguos alumnos escolarizan a sus hijos en el centro. Ello contribuye a que la relación familia-

escuela sea sólida, un hecho que resulta beneficioso para la educación de los más pequeños.

No obstante, algunas familias no cuentan con recursos económicos suficientes y los menores están escolarizados en el centro gracias a ayudas del Estado o apoyos de la propia institución. Conocedor de su contexto, el centro ofrece iniciativas útiles como el plan de actividades extraescolares gratuitas (en diferentes ámbitos como deportes, música y movimiento o apoyo al estudio), o el sistema de becas para el comedor escolar, financiadas respectivamente por el Ayuntamiento de Pinto y la Comunidad de Madrid.

El centro educativo pertenece al programa BEDA de la Comunidad de Madrid. BEDA (*Bilingual English Development and Assessment*) es un programa flexible y bilingüe entre la Asociación de Escuelas Católicas de Madrid y la Universidad de Cambridge. La puesta en marcha del programa BEDA la desglosan cuatro fases que se van alcanzando en función de la evolución del aumento de nivel de enseñanza del inglés en el centro. Concretamente, esta institución educativa se ubica en el primer nivel (*model for the reinforcement*), en el que se desarrollan, esencialmente, estrategias para trabajar el inglés a lo largo de la jornada escolar y en las actividades extraescolares, una formación al profesorado y una previa evaluación con Cambridge. De la misma manera, es importante mencionar que durante este curso 2022/2023 se ha incorporado el programa BEDA *Kids* para la etapa de Educación Infantil.

El centro escolar no debe ser un entorno aislado de la sociedad, pues su contexto debe ayudar al desarrollo óptimo del alumnado con el objetivo de promover la identidad personal, cultural y coayudar en la comprensión, tolerancia e igualdad del alumnado. Del mismo modo, se debe tener en cuenta los factores físicos y sociales externos a la institución, pues no es equiparable un centro rural o en una ciudad, así como si está aislado o requiere de un transporte para llegar a los más próximos centros de interés (museos, cines, parques, bibliotecas, etcétera).

Por lo previamente mencionado, este centro educativo tiene servicios y opciones culturales y de ocio, así como otros espacios de interés cercanos que favorecen el aprovechamiento de estos recursos para el desarrollo educativo y cultural de los alumnos. Así, podemos encontrar la Biblioteca de La Casa de la Cadena a

menos de dos minutos andando en la que se llevan a cabo muchos talleres de cuentacuentos o exposiciones artísticas o el centro comercial del municipio que cuenta con cines, supermercados y una gran cantidad de tiendas en las que poder poner en práctica conocimientos aprendidos. Al lado del colegio se sitúa la iglesia de San José, una de las más antiguas del municipio, que ha sido restaurada recientemente y el teatro municipal Francisco Rabal. Además, es necesario señalar que el área cercana al colegio es peatonal por lo que el peligro de los vehículos en carretera es muy pequeño.

En cuanto a las zonas verde, cerca del centro se encuentra el parque Juan Carlos I, que alberga un gran polideportivo así un hipódromo, pistas deportivas y de educación vial, así como el conocido centro cultural de Arqueopinto, en el que poder llevar a cabo un gran recorrido por la Prehistoria tanto para niños como adultos.

2.2. Contexto del centro educativo y equipo docente

En primer lugar, se describirán las características específicas del centro y posteriormente las del equipo docente que trabaja en el mismo.

Este es un centro de línea dos, dirigido al desarrollo y formación integral del alumnado para que los más pequeños conciban el colegio como un lugar seguro y de confianza. Cuenta con todas las etapas educativas desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta Bachillerato. La ratio es de aproximadamente 20 alumnos por clase por lo que en cada curso del segundo

El colegio está conformado por varios edificios que debido a su estructura se establecen dos patios con pistas deportivas de fútbol y baloncesto, un patio independiente para la edad de 3 años de Educación Infantil y un polideportivo para la actividad de Educación Física y una pequeña capilla.

La zona de Educación Infantil se encuentra a mano derecha del edificio principal, junto con la dirección, secretaría y enfermería del colegio. Las aulas guardan gran distancia y dependencia de las clases de Educación Primaria y resto de etapas educativas. El área de Educación Infantil cuenta con instalaciones propias, véase un patio exterior (con columpios, material de recreo y arenero) una sala multiusos en la que se encuentran los materiales para realizar las actividades de aula, una sala de psicomotricidad, comedor y sala de profesores.

Sin embargo, algunos espacios de la etapa de Primaria y Secundaria como las pistas deportivas también pueden ser usadas por el alumnado de Infantil cuando se requiera y no se coincida con el alumnado de esta etapa.

La totalidad de aulas de tres años cuentan con un baño dentro de la misma, así como una puerta directa al patio exterior, iluminación idónea, espejos y un gran número de armarios para poder guardar el material esencial para el aula.

La metodología del centro arraiga en el respeto, cercanía y la diversidad del propio alumnado y se ve sustentada sobre los valores de la sencillez, solidaridad, comprensión e inclusión entre muchos otros.

El equipo docente que configura el amplio claustro muestra una gran capacidad de desarrollo de las potencialidades del niño y profesionalidad en su trabajo. Un total de dieciocho tutores configuran el equipo de Educación Infantil y Primaria, cinco miembros del equipo directivo y un total de doce especialistas. En el Anexo II se presenta un esquema que presenta el claustro de profesores y resto de personal de la etapa de Educación Infantil.

Estos profesionales se encuentran distribuidos entre el departamento de Orientación, Audición y Lenguaje (AL), Educación Física y Musical, inglés y Religión. La colaboración entre todos ellos, como bien se menciona en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, contribuirá a la fluidez del trabajo de aula e individualización del aprendizaje.

Específicamente, en el aula en el que se va a llevar a cabo la programación didáctica presente, cuenta con una profesor-tutor especialista en inglés y psicomotricidad, que se ve apoyada por un auxiliar de conversación nativo dos veces por semana y un profesor de apoyo que ayuda a la tutora las horas centrales del día. También entran en el aula profesor de música una vez a la semana y la profesora de religión, dos veces por semana. Las horas establecidas para estos dos últimos especialistas no será oportuno que el profesor-tutor esté presente, de esta manera, podrá realizar tareas de apoyo a otros profesores u otras tareas requeridas por el centro.

Por último, cabe mencionar que el coordinador de Educación Infantil se reúne semanalmente, con los seis tutores de la etapa para valorar y comentar aspectos

relevantes, así como programar actividades de manera conjunta. De esta forma, se promueve la coordinación, compromiso, comunicación respeto entre profesionales educativos, factores fundamentales para que el ningún miembro del equipo docente pueda llegar a la meta sin sus compañeros.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos de etapa

El proyecto *Construyendo el futuro* promueve temas y objetivos motivadores para el alumnado y vincula los nuevos conocimientos a los aprendizajes adquiridos con anterioridad para que resulte un aprendizaje significativo.

No obstante, todo proyecto educativo debe sustentarse en la normativa legal vigente en el momento de su aplicación, es decir, en el curso 2023/2024.

De esta forma, los objetivos de etapa para el segundo ciclo de Educación Infantil que se exponen subsiguientemente se recogen en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero y quedan recogidos en el Anexo III.

3.2. Objetivos didácticos de la programación

Objetivos didácticos	Objetivos de Etapa (OE)	Competencias Clave (CC)
1. Desarrollar un pensamiento crítico y solidario.	b, d, e, h	CPSAA, CCL, CC
2. Progresar en el conocimiento del propio cuerpo y en el desarrollo de una actitud positiva de sí mismo.	a, h, e	CPSAA, CC, CCr
3. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.	d, e, h	CCL, CPSAA, CC, CCul
4. Identificar los sentimientos, emociones, gustos o preferencias en sí mismo y ser capaz de comunicarlos a los demás.	a, d, f	CCL, CPSAA, CC
5. Comunicar sentimientos de seguridad personal en la participación de juegos y actividades mostrando iniciativa.	c, d, f,	CCL, CPSAA, CE

Objetivos didácticos	Objetivos de Etapa (OE)	Competencias Clave (CC)
6. Participar de manera autónoma en actividades y juegos relacionándose con otras personas.	c, e, h	CCL, CP, CC, CD
7. Manifestar actitudes de acercamiento a los valores de empatía y respeto.	d, e, f	CP, CC, CPSAA
8. Desarrollar actitudes de respeto hacia la diversidad del propio aula.	a, e, h	CCL, CP, CC, CCul
9. Demostrar interés y preocupación por la sostenibilidad del medio ambiente a partir del cuidado del entorno.	b, d	STEM, CC, CCr, CCul
10. Fomentar habilidades de aprendizaje basadas en la manipulación y exploración del entorno por uno mismo.	b, f, h	CSTEM, CD, CPSAA, CCul
11. Trabajar en un autoconcepto positivo de sí mismo, demostrando confianza en las propias posibilidades.	a, c, d	CPSAA, CCr, CC
12. Establecer habilidades de innovación fundamentadas en la creatividad y en la seguridad de uno mismo.	a, c, g	CSTEM, CD, CPSAA, CCr
13. Entender el juego y sus normas como una actividad amena y libre de estereotipos.	a, c, f	CCL, CSTEM, CPSAA, CC
14. Mostrar actitudes de respeto, cuidado y protección al medio ambiente.	b, e, h, d	CCL, CPSAA, CC, CCul
15. Introducir hábitos diarios para trabajar la sostenibilidad dentro del aula.	b, c, g	CCL, CSTEM, CD, CC, CCr

Tabla 1. Objetivos didácticos de programación y su relación con los objetivos de etapa y competencias.
Fuente: Elaboración propia.

4. COMPETENCIAS

4.1. Competencias clave de la Educación Infantil

En esta programación didáctica de Educación Infantil se desarrollarán las competencias clave que se señalan en el Anexo I del Decreto 36/2022, de 8 de

junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, así como los requeridos principios didácticos que sustentan el trabajo en el aula.

Estas competencias clave se sustentan en el Anexo I de la *Recomendación del consejo de 22 de mayo de 2018 relativas a las competencias clave para el aprendizaje permanente* (RUAM, de 22 de mayo de 2018) y en los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. Cada una de ellas posee tres dimensiones (actitudinal, instrumental y cognitiva) y adquisición coopera en la obtención de las demás y, consecuentemente, en alcanzar los objetivos propios en la LOMLOE.

A continuación, se expondrá la manera de abordar cada una de las competencias clave, correspondiendo con el hilo conductor de la presente propuesta. Es importante mencionar que, pese a indicar qué medidas se tendrán en cuenta para aterrizar dichas competencias en el aula, todas ellas tienen un carácter transversal. Asimismo, la adquisición de las competencias ayudará al alumnado a prepararse y enfrentar los retos que plantea el siglo XXI.

- **Competencia en comunicación lingüística (CL)**

Implica la capacidad de identificar, expresar, comprender e interpretar de manera consciente los pensamientos y sentimientos de manera oral y escrito con el objetivo de socializar y trabajar con los iguales. Esta se abordará de manera comunicativa ya que la comunicación oral es principal vehículo de expresión individual y colectiva. Por otro lado, la iniciación a la lectoescritura se planteará de manera funcional y significativa para el alumnado. Se tendrán en cuenta medidas incluidas en el [Plan de Animación a la Lectura](#).

- **Competencia plurilingüe (CP)**

Implica el conocimiento, manejo y uso correcto de una variedad de lenguas para el aprendizaje y comunicación a partir de las mismas. Esta es una herramienta fundamental dado el contexto multicultural del alumno. Dentro del aula se trabajará una actitud de respeto e interés hacia la realidad plurilingüe a través del [Plan de desarrollo de la lengua inglesa](#).

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Implica la comprensión y modificación del entorno, empleando el método científico, la tecnología, los métodos de ingeniería y el pensamiento matemático de un manera sostenible, responsable y comprometida. De esta forma, el pensamiento matemático en esta etapa partirá siempre de la experiencia y el contexto del alumno. Por ende, se favorecen las situaciones de exploración, manipulación y juego que fomenten actitudes fundamentales para el desarrollo de esta competencia tales como la curiosidad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, entre otras.

- **Competencia digital (CD)**

Implica la habilidad de un uso seguro, creativo y crítico de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) así como un uso responsable y crítico para aprender y participar en la sociedad.

Teniendo en cuenta el auge de las nuevas tecnologías y el proceso de globalización que está experimentando la sociedad, es imprescindible formar al alumnado en un uso responsable de las TIC que contribuya a su desarrollo y bienestar. Con el objetivo de trabajar esta competencia, se incluyen medidas específicas en el [Plan de desarrollo de las TIC y la competencia digital](#).

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (PSAA)**

Implica la habilidad de reflexionar de manera autónoma siendo conscientes de nuestras limitaciones y destrezas, la gestión del tiempo y la cooperación con el entorno social. Por consiguiente, esta competencia tiene especial relevancia dentro de la programación, pues pretende crear un ambiente en el cual los primeros pasos hacia la empatía, el autoconocimiento y la resolución de conflictos se llevan a cabo de manera segura y emocionalmente positiva.

- **Competencia Ciudadana (CC)**

Implica la habilidad de crear ciudadanos responsables y participar de manera activa y cívica en la sociedad tomando como base el respeto y compromiso para promover una ciudadanía mundial comprometida con la sostenibilidad, como bien se alude en el Anexo I del Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de

Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil.

- **Competencia creativa (CCr)**

Implica la estimulación de la imaginación, la curiosidad la fantasía del alumnado, ya que es en esta etapa escolar en la que más se promueve. Asimismo, fomentar la indagación y el emprendimiento ayudarán al alumnado a materializar oportunidades para la adquisición de esta competencia. Asimismo, el juego simbólico, permitirá a los niños plantear ideas, formular soluciones y ponerlas en práctica.

- **Competencia cultural (CCul)**

Implica la capacidad de comprender, aprender y respetar un determinado sistema de signos que permite expresar ideas y sentimientos y, por ello, comunicar y reflexionar sobre la propia identidad. Esta competencia pone en manifiesto lo esencial de los lenguajes plásticos, visual, musical o de expresión corporal para aproximar al alumnado a las manifestaciones culturales del entorno cotidiano más cercano a nivel nacional y mundial.

4.2. Competencias específicas por áreas

De acuerdo con el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, se definen las competencias específicas ([Anexo VII](#)) para el segundo ciclo de Educación Infantil por área que se formulan en relación con los criterios de evaluación y los saberes básicos. En la estructura de las tres áreas del nuevo enfoque curricular, cada una de ellas adquiere sentido desde la complementariedad con las otras. Así el área I, “Crecimiento en armonía” se enfoca en el aspecto personal y social de los alumnos, atendiendo a su desarrollo psico-motor, construcción de la propia identidad y autonomía y gestión de las emociones. El área II “Descubriendo y exploración del entorno”, aspira a favorecer la observación y descubrimiento del entorno a partir de relaciones lógicas y fomento de una actitud valiente para la resolución de retos. El área III “Comunicación y representación de la realidad” se centra en desarrollar en el alumnado las habilidades que le permitan comunicarse y relacionarse con los demás.

	CL	CP	CSTEM	CD	CPSAA	CC	CCr	CCul
UD 1	X		X		X	X	X	X
UD 2	X	X	X		X	X		
UD 3	X	X	X		X	X		X
UD 4	X		X	X	X	X	X	X
UD 5	X		X		X	X	X	X
UD 6	X	X	X		X	X	X	X
UD 7	X		X	X		X		
UD 8	X		X	X		X		X
UD 9	X	X	X			X	X	X
UD 10	X	X	X	X	X	X	X	X
UD 11	X	X	X	X			X	
UD 12	X	X	X	X			X	
UD 13	X	X	X	X		X		X
UD 14	X	X	X		X	X		
UD 15	X	X	X	X	X	X		

Ilustración 1. Relación de las competencias clave de Educación Infantil en cada una de las Unidades Didácticas

5. CONTENIDOS

5.1. Criterios de temporalización

La concreción de los contenidos curriculares y saberes básicos que se abordan en la presente programación didáctica para dar respuesta a los objetivos expuestos con anterioridad se ha llevado a cabo a partir de una minuciosa selección del Decreto 36/2022, de 8 de junio, para la Comunidad de Madrid. Para su estructuración, se ha hecho una distribución de los contenidos en los trimestres correspondientes al curso escolar en el que se llevará a cabo la propuesta (2023/2022).

A lo largo de cada uno de los tres trimestres, se desarrollará un proyecto que englobará un total de cinco Unidades Didácticas (UD), por lo que habrá un total de quince unidades propuestas y tres proyectos dentro del anual. Cada una de ellas, está construida entorno al enfoque STEM y apoyada por los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS), dos de los hilos conductores fundamentales en la programación. Con el objetivo de promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas se persigue proveer al proyecto de una estructura interna sólida,

las unidades didácticas planteadas en cada uno de los trimestres siguen un hilo conductor entre ellas: el cuidado y preocupación por el medio ambiente, el fomento de la variedades de disciplinas STEM, trabajando paralelamente a la adaptación al centro y la nueva etapa educativa.

Todo ello, se engloba dentro de *Construyendo el futuro* un proyecto de carácter anual e interés para el alumnado relacionado los conocimientos previamente adquiridos para dar como resultado un aprendizaje significativo. No obstante, este proyecto educativo tiene entre otros objetivos:

- Tener conocimiento de su propio cuerpo y el de los demás, sus posibilidades de acción y el respeto.
- Adquirir progresivamente autonomía en las actividades cotidianas.
- Desarrollar sus capacidades afectivas sí como habilidades comunicativas y diferentes formas de expresión.
- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas básicas de convivencia y relaciones sociales.

ENFOQUE DEL PROYECTO:

CONSTRUYENDO EL FUTURO: UNA PROPUESTA STEM PARA FUTUROS EMPRENDEDORES

El proyecto *Construyendo el futuro: una propuesta STEM para futuros emprendedores* pone al alumno o alumna en el centro de su propio aprendizaje de esta manera, se le considera como una unidad en constante interacción con el entorno y mediante esta puede llegar a comprender y entender el mundo que lo/la rodea.

Los niños de Educación Infantil aprenden a partir de preguntas y experimentación por lo que en este proyecto se presentan una gran variedad de actividades que promueven la curiosidad, interés, la experimentación y el deseo de aprender. Si bien es necesario mencionar que cada alumno y alumna tiene su propio ritmo de desarrollo y estilo de aprendizaje concreto, por lo que los contenidos que se trabajan son flexibles para para que puedan adaptarse a los ritmos individuales de cada uno, respetando así las diferencias individuales dentro del grupo.

Rincones y talleres

Los rincones y/o talleres hacen posible la experimentación y estudios al mismo tiempo que permiten al alumnado estructurar su pensamiento sobre el problema o dificultad que se les presenta y plantear y/o reflexionar para una solución al respecto. A la vez, posibilita la cooperación y trabajo en grupos pequeños lo que facilita el diálogo e inicios de conversación y el progreso de un aprendizaje individualizado.

Los rincones tienen un amplio espectro de variabilidad y objetivos diferentes en función de los objetivos y necesidades del alumnado. Algunos pueden perdurar durante todo el curso mientras que otros solo están presente algunas semanas del curso. Dentro del proyecto *Construyendo el futuro* se propone el rincón anual con nombrado **Los secretos del agua** con el que suscitar el interés de nuestro alumnado a partir de los materiales y cuentos expuestos que se puedan usar, consultar y experimentar con ellos para plantear y proponer nuevos retos y preguntas con el objetivo de trabajar de manera autónoma descubriendo las disciplinas de la Educación STEM.

Asimismo, este proyecto incorpora unos programas educativos únicos con base en fundamentos metodológicos que contribuyen al desarrollo integral de los niños del segundo ciclo de Educación Infantil como son:

- Los secretos del agua (Propuesta STEM. [Anexo XV](#))
- Aprendizaje socioemocional.
- Desarrollo de la creatividad.
- Rincón de la familia ([Rincón Anual](#))

PROYECTO I: PEQUEÑOS FILÓSOFOS

Primer trimestre

El presente proyecto se desarrolla en el salvaje *Aiwa*, un archipiélago imaginario situado en el océano Pacífico cerca de la Isla de Pascua. *Aiwa* está conformada por una gran variedad de islas que se diferencian por la diversidad de flora, fauna y ecosistemas que viven en ellas. En este mundo mágico, se encuentran montañas de diferentes colores, playas con aguas mágicas, cascadas infinitas, flores con diversos olores y algunos animales y/o plantas que no se conocen en el mundo real o que se han extinguido de él.

En *Aiwa* suceden hechos fantásticos a la par que cotidianos donde los niños de Educación Infantil pueden reconocer como cotidianas o fantásticas y solo presentes en los cuentos.

Este lugar aún no ha sido visitado por ninguna persona corriente, pues solo pueden llegar allí aquellos niños, con independencia de su edad, que crean en la magia, tengan una gran imaginación, capacidad de trabajo, diversidad de valores y muchas ganas de aprender sobre este nuevo mundo.

Además, este es el hogar de tres curiosos personajes: Lula, Kira y Sam, que se encargan de mantener todos los rincones de las islas para poder conservar sus hábitats y cuidar a todos seres que viven aquí. Estos tres personajes están relacionados con elementos de la naturaleza que delimitan sus casas dentro de este pequeño mundo.

Cada trimestre, uno de los personajes enviará una carta al grupo de Educación Infantil para que le acompañen en una gran aventura, que dará inicio a la motivación del proyecto, y le ayuden a descubrir los secretos del planeta Tierra, a partir de los cuales se irán desarrollando las propuestas unidades didácticas.

Durante el proyecto del primer trimestre (de septiembre a diciembre) acompañará al alumnado **Lula**, el duende del bosque. **Kira**, la sirena de escamas de colores durante el segundo trimestre (de enero a abril) y nuestro elfo **Sam**, guardián de la tierra, en el desarrollo del tercer trimestre (abril a mayo). En el Anexo IX se podrán consultar las cartas de inicio de motivación para cada comienzo de trimestre de los personajes mencionados.

UNIDAD DIDÁCTICA I: YO, TÚ, NOSOTROS.

Temporalización: Esta unidad didáctica se desarrollará a lo largo del periodo de adaptación escolar correspondiente a los alumnos de 3 años: del 7 al 23 de septiembre de 2023, ambos inclusive.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día Mundial sin coches (22 de septiembre).</u> Anexo XI.
-------------------------	---

Tabla 2. Fecha señalada UD1. Fuente: Elaboración propia

Breve síntesis: La presente unidad didáctica comprende una evaluación inicial, un periodo de adaptación del alumnado al aula, las nuevas rutinas, hábitos y compañeros, así como a su maestra/o.

En esta primera unidad didáctica se abordará el tema de Los Pueblos del mundo desde la perspectiva **Todos somos distintos, todos somos iguales**. Con ello, se pretende que los niños de Educación Infantil conozcan diferentes estilos de vida para poder aceptar y valorar la multiculturalidad. En la edad tres años, se trabajará el entorno más cercano de los pequeños como la familia y el colegio desde el enfoque de la multiculturalidad. Conocer los diferentes tipos de familias y las tareas que realizan las personas con las que se convive diariamente. Así, daremos a conocer al alumnado diferentes realidades a la suya y valorar sus semejanzas y diferencias.

De esta manera, se pretenden abordar en la Unidad didáctica los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 1) Fin de la pobreza; 2) Hambre cero y 4) Educación de calidad.

Para una óptima adaptación el ritmo y funcionamiento de la escuela se iniciará en los primeros hábitos de higiene, comportamiento, así como principios básicos de autonomía. Asimismo, un aspecto esencial para ofrecer al alumnado un aprendizaje altamente significativo es la experimentación. Por ello, transversalmente a la unidad se llevarán a cabo los programas educativos, descritos anteriormente, con los que el alumnado pueda experimentar manipulación, vivencias, observaciones directas y preguntas que le hacen iniciar su camino en el conocimiento, creatividad y aprendizaje socioemocional.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón del color amarillo
- Talleres de aprendizaje socioemocional: ¿Quién eres tú?
- Taller proyecto STEM: ¿Cuáles dejan pasar el agua? ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Adaptarse gradualmente a las rutinas y espacios del aula. • Respetar la diversidad del aula. • Desarrollar una actitud positiva a la multiculturalidad del aula. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
2, 3, 7, 8, 13, 14		b, c, e, f, g	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, STEM, PSAA, CC, CCr, CCul		Área 1	Área 2
		1, 2, 3, 4	1, 2
		Área 3	1, 3, 4, 5
CONTENIDOS⁶			
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)	
<ul style="list-style-type: none"> • Organización del tiempo y rutinas dentro del aula: calendario y horario. • Identificación como miembro de un grupo. • Conocimiento de las características del círculo y su identificación en el entorno cotidiano. • Reconocimiento del esquema corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en diálogos y conversaciones. • Respeto por las normas y rutinas establecidas. • Desarrollo progresivo de hábitos de autonomía: lavarse las manos y ponerse el abrigo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de hábitos de limpieza y orden. • Actitudes de colaboración en convivencia: empatía, respeto y ayuda en clase. • Reconocimiento de los espacios del aula, sigue las rutinas y respeta los rincones del aula: juego y el rincón de lectura. 	

⁶ El Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de Educación Infantil denomina a los contenidos “saberes básicos”, sin embargo, la Comunidad de Madrid los designa como “contenidos”.

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • La familia. Principales características. • Reconocimiento e identificación el color amarillo. • El agua en estado líquido. Principales características. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego: normas y disfrute. • Reconocimiento de los miembros de la propia familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud positiva a las narraciones orales.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en la percepción sensorial y el movimiento corporal.</p> <p>2.2. Pedir ayuda en situaciones diarias.</p> <p>3.1. Realizar actividades asociadas al autocuidado y confianza en uno mismo.</p> <p>4.1. Mostrar iniciativa en el juego con actitudes de respeto y empatía.</p> <p>4.3. Participar en actividades reflexivas para promover el respeto en la convivencia.</p>	<p>1.2. Hacer uso de los cuantificadores básicos en el juego y las relaciones sociales.</p> <p>1.5. Organizar la actividad diaria utilizando las nociones básicas.</p> <p>2.3. Reflexionar sobre el comportamiento de materiales a partir de su manipulación.</p>	<p>1.1. Participar de forma activa en situaciones comunicativas.</p> <p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>4.3. Escoger el rincón de lectura a modo de disfrute, respetando las normas.</p> <p>5.1. Relacionarse positivamente en el entorno multicultural y lingüístico.</p>
CUENTOS	<p><i>El monstruo rosa</i> de Olga de Dios</p> <p><i>Elmer</i> de David Mckee</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 3. Unidad Didáctica I. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA II: MI PEQUEÑA MÁQUINA DE VIDA

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo superado el periodo de adaptación: del 25 de septiembre al 16 de octubre de 2023, ambos inclusive.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día Mundial de las Personas Mayores</u> (1 de octubre). Se trabajará el lunes día 2 de octubre. Anexo XI .
-------------------------	--

Tabla 4. Fechas señaladas UD2. Fuente: Elaboración propia

Breve síntesis: La presente unidad didáctica trabajará desde la perspectiva de la utilidad de los inventos. Con ello, se pretende que el alumnado sea consciente de que la gran mayoría de los objetos que utilizamos diariamente son inventos que nos ayudan en nuestra vida y la hacen más sencilla. De esta forma, se pretende que los niños de Educación Infantil los valoren adecuadamente.

Para la edad de 3 años, se considera que la forma más motivadora y clara para abordar este tema con los alumnos es relacionarlo con el cuerpo humano y la actividad física y el juego, un enfoque sobre el que gira la presente unidad didáctica. De esta forma, los alumnos aprenderán algunos hábitos de higiene, juegos y factores necesarios para mantener el cuerpo y la mente siempre activos.

Algunas actividades como la que propone para desarrollar en la pizarra digital a partir del mural *¿qué invento es este?* permite a los alumnos de Educación Infantil reconocer objetos que usan cotidianamente como una pastilla de jabón, un cepillo de dientes o una silla, que en su día fueron creados con el fin de satisfacer una necesidad. Como se ha mencionado anteriormente, en este proyecto la experimentación es un aspecto esencial en el aprendizaje, invitaremos al alumnado a imaginar y crear “un objeto loco” con el fin de que comprendan el proceso para llegar a crear algo.

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar en la Unidad didáctica los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 3) Salud y Bienestar; 10) Reducción de las desigualdades y 11) Ciudades y comunidades sostenibles.

Rincones y taller a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón del otoño
- Rincón del cuerpo humano
- Taller proyecto STEM *Los secretos del agua*: La piel de los frutos ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las posibilidades del propio cuerpo y algunas partes. • Desarrollo de hábitos saludables de forma autónoma. • Trabajar en una valoración positiva de uno mismo. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
2, 3, 4, 8, 11, 12, 15		a, b, c, e, d, f, h	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, CP, STEM, PSAA, CC		Área 1	Área 2
		1,3	1, 2,3
		Área 3	2, 3, 5
CONTENIDOS			
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)	
<ul style="list-style-type: none"> • Partes del cuerpo: la cara y sus funciones. • La higiene personal. • La estación del otoño. Cambios y alimentos. Primeras hipótesis. • Identificación de la grafía y cantidad del número 1. • Reconocimiento de la figura del círculo en el entorno. • Identificación de los conceptos <i>grande/pequeño</i>. • Los inventos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptación a las rutinas y espacios del aula. • Trabajo de hábitos de higiene en uno mismo. • Identificación de las facultades del propio cuerpo. • Desarrollo de la coordinación general y equilibrio dinámico. • Desarrollo de la percepción y atención visual • Iniciación en comunicación inglesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptación y valoración positiva autónomas. • Conductas de seguridad y confianza en uno mismo. • Reflexión de hábitos saludables de alimentación e higiene para el bienestar personal. • Cuida y valora del material escolar. 	

Saber (S)	Saber hacer (SH)	
<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento e identificación del color azul en objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de la creatividad a partir de la creación de objetos imaginarios. Percepción de las cualidades de los objetos a partir del tacto. 	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en el autoconocimiento y sus posibilidades del movimiento corporal.</p> <p>1.2. Tener y comunicar sentimientos de seguridad en uno mismo.</p> <p>3.1. Realizar actividades vinculadas al autocuidado y confianza en uno mismo.</p>	<p>1.2. Hacer uso de los cuantificadores básicos en el juego y las relaciones sociales.</p> <p>1.3. Ubicarse en espacios aplicando conocimientos jugando con el propio cuerpo y con objetos.</p> <p>2.3. Reflexionar sobre el comportamiento de materiales a partir de su manipulación. Primeras hipótesis.</p> <p>3.2. Identificación de rasgos comunes en los seres vivos.</p>	<p>2.1. Interpretar de forma efectiva los mensajes de los demás.</p> <p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>3.6. Utilizar el movimiento como medio de expresión.</p> <p>3.8. Adquirir gradualmente vocabulario en lengua extranjera.</p> <p>5.2. Participar autónomamente en interacciones en lengua extranjera.</p>
CUENTOS	<p><i>El cuerpo humano</i> de Editorial Susaeta</p> <p><i>El orinal de Lulú</i> de Camilla Reid</p> <p><i>Los sonidos de mi cuerpo</i> de Marta Manszsak</p>	
ODS TRABAJADOS	  	

Tabla 5. Unidad Didáctica II. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA III: ¡Y UN RÁBANO!

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo durante el periodo del 16 de octubre al 7 de noviembre, ambos inclusive.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día de la Biblioteca</u> (24 de octubre). Anexo XI.
	<u>Día de los Frutos de Otoño</u> (31 de octubre). Anexo XI.
	<u>Día Internacional de la Alimentación</u> (16 de octubre). Anexo XI.

Tabla 6. Fechas señaladas UD3. Fuente: Elaboración propia

Breve síntesis: Con esta tercera unidad didáctica se da comienzo al eje de la Biodiversidad que se inicia con las plantas, en esta unidad y continua en la siguiente Unidad trabajando los animales. Esta unidad se trabaja desde la perspectiva de mostrar al alumnado la importancia de las plantas para que, además de iniciarse en su conocimiento, aprendan a cuidar, valorarlas y respetarlas como seres vivos. Este podrá ser un primer acercamiento al entorno natural, así como la experimentación con la realidad, permitirá desarrollar valores ecológicos, cuidado, respeto y protección hacia la naturaleza.

A la edad de 3 años, el conocimiento de las plantas se abordará desde esta unidad denominada **¡Y un rábano!** que se centrará en cómo crecen y se desarrollan las plantas, quién las cuida, la relación entre las plantas y nuestra alimentación, así como alimentos de origen vegetal. La finalidad que se persigue con este enfoque es que el alumnado comprenda que las plantas son seres vivos y como tales, también tienen un ciclo vital. A partir de las actividades, rincones, talleres para alcanzar los objetivos propuestos, los niños aprenden que las plantas nacen de semillas, tienen necesidades para poder vivir y conocerán el proceso de crecimiento y los beneficios que nos dan.

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar en la Unidad didáctica los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 6) Agua limpia y saneamiento; 10) Reducción de las desigualdades y 15) Vida de ecosistemas terrestres.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón de las plantas
- Rincón aromático
- Taller proyecto STEM *Los secretos del agua:*
 - Nuestro pequeño huerto de rábanos. ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar valores de respeto y convivencia hacia el entorno. • Valorar la importancia del agua para las plantas y la conveniencia de su ahorro. • Identificar la importancia de las plantas en la alimentación humana, así como conocer qué partes se aprovechan de ellas (raíz, tallo, hojas, flores o frutos). 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
1, 7, 9, 10, 14, 15		b, c, d	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, CP, STEM, PSAA, CC, CCul		Área 1	Área 2
		1, 2, 3	1, 2, 3
		Área 3	2, 3, 5
CONTENIDOS			
Saber (S)	Saber hacer (SH)		Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • El huerto. Características y utilidad. • El ciclo vital de una planta. • Identificación de las partes comestibles de las plantas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Control postural. Mantener progresivamente el cuerpo y los movimientos. • Identificación de las diferentes formas de desplazarse. • Desarrollo de la percepción sensorial y atención visual a partir de la identificación de elementos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Hábitos de responsabilidad y compromiso con el medio ambiente. • Conductas de seguridad y confianza en uno mismo. • Conductas para ahorrar agua. • Responsabilización en tareas sencillas: regar una planta.

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos y/o materiales del huerto. • ⁷HMB: el número 1 cuantificación, seriación y grafía. • El cuadrado. Características e identificación en el entorno. • Introducción de los conceptos <i>dentro/fuera</i>. • Reconocer e identificar en objetos el color rojo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad e iniciativa por el descubrimiento y por hacerse preguntas. • Seguimiento de un proceso y establecer comparaciones entre las diferentes partes de la evolución. • Desarrollo de la creatividad artística mediante la experimentación con elementos naturales y plásticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa y comparte oralmente vivencias. • Valoración de la propia actuación en el aula.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en el conocimiento del propio cuerpo: tono.</p> <p>1.2. Mostrar sentimientos de seguridad personal.</p> <p>2.2. Expresar las emociones y sentimientos.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionada con el cuidado del entorno.</p>	<p>1.5. Organizar una actividad, ordenando una secuencia y haciendo uso de las nociones temporales básicas.</p> <p>1.6. Utilizar nociones temporales para investigar el paso del tiempo.</p> <p>2.3. Reflexionar sobre el comportamiento de materiales a partir de su manipulación.</p>	<p>2.1. Interpretar de forma efectiva los mensajes de los demás.</p> <p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>3.6. Utilizar el movimiento como medio de expresión.</p>

⁷ Habilidades matemáticas básicas

	Área 2	Área 3
	<p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p> <p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y las personas.</p>	<p>3.8. Adquirir gradualmente vocabulario en lengua extranjera.</p> <p>5.2. Participar autónomamente en interacciones en lengua extranjera.</p>
PRODUCTO FINAL	Plantar rábanos en el pequeño huerto en el aula	
CUENTOS	<p><i>La Huerta de Simón</i> de Rocío Alejandro</p> <p><i>Una pequeña semilla</i> de Mar Benegas</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 7. Unidad Didáctica III. Fuente: Elaboración propia

UNIDAD DIDÁCTICA IV: ¿DULCE O SALADO?

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 8 de noviembre y 22 de noviembre de 2023, ambos inclusive.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día Universal del niño (20 de noviembre). Anexo XI</u>
	<u>Día Internacional de las personas con Diversidad Funcional (3 de diciembre). Anexo XI</u>

Tabla 8. Fechas señaladas UD4. Fuente: Elaboración Propia

Breve síntesis: Con esta cuarta unidad didáctica se prolonga el eje de la Biodiversidad, iniciado en la unidad anterior, para trabajar y reflexionar acerca de la alimentación, la cocina y la salud, así como acercar al alumnado a la cocina para que puedan tener una primera toma de contacto sobre los aspectos y procesos científicos que se dan en la cocina a partir de experiencias sensoriales y manipulativas. En un gran número de ocasiones, cuando en el centro se plantean actividades vinculadas a la cocina, el pensamiento imperante es hacerlo desde los hábitos saludables, pero también resulta atractivo desde el punto de vista de la ciencia, de los procesos y de los cambios que se dan a lo largo de una receta.

A la edad de 3 años, el conocimiento de la cocina y de las reacciones químicas que en esta se producen se abordarán desde esta unidad denominada **¿Dulce o salado?** Primeramente, el elemento motivador será la planta del cacao, origen y características y a partir de la misma se trabajarán los cambios que pueden darse en los alimentos a partir del proceso de cocinado o elaboración de una receta, así como todas las medidas a tener en cuenta (medida y tiempo) para alcanzar los objetivos propuestos.

De igual manera, en esta unidad también se plantea trabajar las profesiones dado que la principal a destacar es “El Chef” así como algunas de las herramientas o instrumentos más representativos de cada una.

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 2) Hambre cero; 8) Trabajo decente y crecimiento económico y 12) Producción y consumo responsables.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón simbólico: La cocina.
- Taller de razonamiento lógico-matemático: ¿Cómo soy?
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua*
 - ¿Cambia el color del agua? ([Anexo XV](#))
 - ¿Cambia el sabor del agua? ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar contenidos científicos en situaciones de la vida cotidiana. • Formular preguntas respecto a las características de los alimentos, los cambios que se producen en ellos y el resultado final. • Iniciación en la formulación de hipótesis (anticipaciones y comprobación de si las repuestas se ajustan a las previsiones). 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
3, 4, 8, 9, 10, 14, 15		b, c, f, g	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, STEM, PSAA, CC, CCr, CD.		<i>Área 1</i>	<i>Área 2</i>
		1,2,3	1, 3, 4
CONTENIDOS			
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)	
<ul style="list-style-type: none"> • El chocolate. Origen y características. • Las profesiones. Los <i>chefs</i>. • El sentido del gusto y el olfato. Experiencias sensoriales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación del equilibrio dinámico y óculo-pedal. • Interpretación de representaciones gráficas sencillas. • Observación de las variaciones de alimentos al exponerlos con la variación de temperatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de mensajes orales mostrando una actitud de escucha atenta y de respeto • Aplicación de normas de higiene • Comprensión y respeto a las normas establecidas. 	

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Cambios en el agua al interactuar con otras sustancias: color y sabor. • ⁸HMB: el número 2 cuantificación, seriación y grafía. • Identificación del paso del tiempo: el día y la noche. • El color verde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los cambios que se producen en los alimentos al manipularlos. • Uso de estrategias de medidas de longitud, capacidad, mesa y tiempo. • ⁹HMB: Identificación y representación del círculo, triángulo y cuadrado. • Utilización y discriminación de cuantificadores (<i>uno, muchos, tantos como</i>) • Análisis de ejemplos y contraejemplos de situaciones y/o hechos. • Identificación de algunas profesiones y herramientas. • Establecimiento de relaciones de causa-efecto. • Diferenciación de objetos del entorno por el color. • Inicio en las estrategias de cálculo para añadir, quitar, repartir y agrupar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de vivencias, emociones y sentimientos. • Verbaliza los conceptos aprendidos e intercambia conocimientos. • Muestra interés por descubrir el sabor de los alimentos a partir de actividades sensoriales. • Curiosidad e iniciativa por el descubrimiento.

⁸ Habilidades matemáticas básicas

⁹ Habilidades matemáticas básicas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
<i>Área 1</i>	<i>Área 2</i>	<i>Área 3</i>
<p>1.1. Progresar en el conocimiento del propio cuerpo: equilibrio dinámico y coordinación óculo-manual.</p> <p>1.3. Mostrar un control con herramientas de uso cotidiano de carácter fino.</p> <p>2.1. Identificar y expresar las emociones y sentimientos.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionada con el cuidado de uno mismo.</p>	<p>1.4. Identificar situaciones en las que es necesario realizar estrategias de cálculo.</p> <p>1.5. Organizar una actividad, ordenando una secuencia y haciendo uso de las nociones temporales básicas.</p> <p>2.4. Usar estrategias para la toma de decisiones</p> <p>2.6. Participar en dinámicas de grupo.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p>	<p>1.2. Ajustar las respuestas a las intervenciones de los interlocutores.</p> <p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas haciendo uso de diferentes materiales y técnicas trabajando de manera grupal.</p> <p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos</p>
PRODUCTO FINAL	Creación de una tableta de chocolate	
CUENTOS	<p><i>Marcelina en la cocina</i> de Gracia Iglesias y Sara Sánchez.</p> <p><i>El vampiro Edelmiro</i> de Scott Emmons</p>	
ODS TRABAJADOS		
 <p>2 HAMBRE CERO</p>	 <p>8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO</p>	 <p>12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES</p>

Tabla 9. Unidad Didáctica IV. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA V: ¡ENTRE PELOS Y ESCAMAS!

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo entre el 23 de noviembre y el 15 de diciembre de 2023, ambos inclusive.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día Internacional de los Derechos Humanos</u> (10 de diciembre) Anexo XI
	<u>¡Me ha tocado!</u> : 22 de diciembre Anexo XI

Tabla 10. Fechas señaladas UD5. Fuente: Elaboración Propia

Breve Síntesis: Con el desarrollo de última y quinta unidad didáctica de este primer proyecto se indaga aún más en el ámbito de la Biodiversidad y más específicamente en un primer acercamiento al conocimiento sobre los seres vivos. En esta unidad se trabajará desde la perspectiva de mostrar al alumnado las diferencias principales entre los dragones (se hará hincapié en que estos han sido producto de narraciones mitológicas, pero no existen ni existieron) y el ser humano. De esta forma, se continúa con el hilo conductor de fantasía del proyecto anual, pero comparándolo con el ser humano. De esta manera, se promueve el pensamiento infantil para provocar una mirada ecológica sobre los animales, considerando al ser humano como un ser vivo más, de forma que ayudamos a los niños de 3 años a construir un modelo de ser vivo, dotándoles de herramientas y estrategias adecuadas.

A esta edad, el conocimiento de los seres vivos se abordará desde esta unidad denominada **¡Entre pelos y escamas!** Pues una de las más básicas disparidades entre los seres fantásticos como son los dragones y los seres humanos es que estos últimos tienen el cuerpo cubierto de pelo, mientras que los dragones poseen escamas. Esta unidad se centrará en el hecho de profundizar en el conocimiento y comportamiento de los seres vivos permitiendo así a los alumnos que reflexionen sobre los cambios que se producen en el cuerpo por el crecimiento y desarrollo, plantearse preguntas respecto a las interacciones con el medio y los cambios que se producen en otros seres vivos, así como conocer las características de los seres vivos en función de su desplazamiento, alimentación y forma de nacer.

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 13) Acción por el clima y 15) Vida de ecosistemas terrestres.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón de matemáticas
- Taller para el desarrollo de la creatividad: *Refugio de dragones*
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua*:
 - ¿Cuáles flotarán? ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear preguntas respecto al comportamiento del cuerpo y establecer comparaciones con el cuerpo de otros animales. • Iniciarse en las habilidades básicas matemáticas para la manipulación y creación de pequeñas construcciones. • Valorar los componentes básicos del medio natural mostrando actitudes de cuidado y respeto en su conservación. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
1, 2, 4, 7, 9, 10, 14, 15		a, b, c, e, g	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, STEM, PSAA, CC, CCr, CCul.		Área 1	Área 2
		1,2,3	1,2,3
		Área 3	2, 3
CONTENIDOS			
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)	
<ul style="list-style-type: none"> • Los dragones. Características. • Establecimiento de relaciones entre los animales y su alimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación general. Muestra un CTO¹¹ de su esquema corporal y control de este. • Coordina y controla habilidades manipulativas de carácter fino. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de mensajes mostrando una actitud de escucha atenta y de respeto. • Hábitos de responsabilidad y compromiso con el medio ambiente. • 	

¹¹ Conocimiento

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Detección de similitudes y diferencias con el ser humano. • Atributos y cualidades de objetos y materias. • Ciclo vital del dragón. • Objetos que flotan y que no flotan. • ¹⁰HMB: Uso contextualizado del 1 y 2 y asociación a una cantidad. • Búsqueda de situaciones en las que es necesario medir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma conciencia de la propia respiración. • Control del equilibrio del cuerpo. • Agrupación y ordenación de elementos usando la serie numérica. • Comprensión de las nociones básicas de medida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conductas de seguridad y confianza en uno mismo. • Disfrute del canto y baile de obras musicales. • Utilización del gesto para expresarse: levantar la mano, escuchar, mirar al interlocutor). • Manifiesta los sentimientos y emociones. • Curiosidad e iniciativa por el descubrimiento y por hacerse preguntas. • Muestra sensibilización por los elementos de la naturaleza. • Muestra curiosidad por el descubrimiento y hace preguntas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en el conocimiento del propio cuerpo: equilibrio y respiración.</p>	<p>1.1. Establecer relaciones entre los objetos a partir de sus atributos.</p> <p>1.4. Identificar situaciones en las hay que medir.</p>	<p>2.1. Interpretar de forma efectiva los mensajes de los demás.</p>

¹⁰ Habilidades matemáticas básicas

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.3. Mostrar un control progresivo de movimientos de carácter fino.</p> <p>2.2. Expresar las emociones y sentimientos.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno.</p>	<p>1.5. Organizar una actividad, ordenando una secuencia y haciendo uso de las nociones temporales básicas.</p> <p>2.4. Usar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p> <p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y las personas.</p>	<p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas haciendo uso de diferentes materiales y técnicas trabajando de manera grupal.</p> <p>3.6. Utilizar el movimiento como medio de expresión.</p>
PRODUCTO FINAL	Construir un refugio para dragones	
CUENTOS	<p><i>No despiertes a la dragona</i> de Blanca Schulze.</p> <p><i>San Jorge y el Dragón.</i> Editorial Combel.</p> <p><i>Tengo un volcán</i> de Miriam Tirado.</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 11. Unidad Didáctica V. Fuente: Elaboración Propia

PROYECTO II: *LOS SECRETOS DEL AGUA*

UNIDAD DIDÁCTICA VI: UNA CASITA EN EL ARRECIFE

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 9 de enero al 19 de enero de 2024, ambos inclusive. A lo largo de esta unidad didáctica no tendrá lugar la celebración de ningún día internacional por lo que se propondrá la realización de otras actividades. Aprovechando la llegada a término de las celebraciones navideñas se mandará un comunicado a las familias para informarles que a lo largo de la jornada del día 9 de enero, se podrá llevar al centro educativo **el juguete** u objeto favorito que los niños han recibido durante las Fiestas de Navidad para poder mostrarlo a los amigos y compartirlo durante un rato de juego entre toda la clase.

Breve síntesis: Coincidiendo con el comienzo del segundo trimestre, dará comienzo una nueva temática dentro del proyecto anual que se desarrolla. Especialmente, esta unidad está dedicada a los Pueblos del mundo, el cual está directamente vinculado a que el alumnado interiorice la multiculturalidad como aspecto positivo en sus vidas.

El hogar y, por ende, la vivienda, es uno de los espacios de referencia para todos los niños ya que les aporta seguridad y estabilidad. Es por ello, que como el alumnado muestra cierta autonomía para desenvolverse en su casa, en la unidad didáctica que se presenta se trabajará este tema desde el enfoque de: Las casa del mundo. Los alumnos de 3 años conocerán otros tipos de vivienda y como estas se adaptan al paisaje, lugar y forma de vida de las personas que la habitan.

La inicial presencia de Kira en el aula y las tan peculiares características de su casita serán el punto de partida para introducir a los niños en este tema, durante cuyo desarrollo conocerán las dependencias de una casa, al tiempo que relacionarán las actividades cotidianas que se llevan a cabo en los diferentes espacios. Por otro lado, la búsqueda de información sobre las casas y aulas alrededor del mundo les permitirá a los alumnos aproximarse de manera inicial a su conociemitos y establecer unas primeras comparaciones entre las nuevas y en las que están diariamente.

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 4) Educación de calidad; 5) Igualdad de género y 15) Vida de ecosistemas terrestres.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Taller para el desarrollo de la creatividad: Arte soplado.
- Rutina de habilidades de pensamiento: La casita de Kira
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua*:
 - Comportamiento de la luz: el color. ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y respetar otros grupos sociales de pertenencia, manifestando interés y respeto por su diversidad. • Identificar lugares del mundo diferentes a los propios. • Comprender que las viviendas se adaptan al paisaje y forma de vida de las personas. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
1, 2, 3, 6, 7,8,10, 14		b, c, e, h	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, CP, STEM, PSAA, CC, CCr, CCul.		Área 1	Área 2
		1,2,4	1, 3
		Área 3	3, 5
CONTENIDOS			
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)	
<ul style="list-style-type: none"> • El arrecife de coral. Ubicación. • Las casas del mundo. Tradiciones y características. • Elementos y estancias de una vivienda. • El triángulo. Características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Control del tono corporal. • Coordinación de las partes del cuerpo en el movimiento. • Práctica de la motricidad fina en actividades de precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atención e interés en la audición. • Valoración de la realidad lingüística del entorno. • Respeto a los sentimientos de los demás. 	

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • ¹²HMB: Reconocimiento de los números 1 y 2 y asociación a su cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de espacios de la casa y de la escuela. • Establecimiento de relaciones entre las relaciones ambientales. • Discriminación de los cuantificadores pocos y muchos. • Reconocimiento y discriminación de los colores amarillo, azul, rojo. • Clasificación de formas geométricas planas. • Diferenciación entre ruido y silencio. • Emplea elementos básicos de comunicación de lengua extranjera. • Análisis de similitudes y diferencias a partir de un modelo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentido estético e indicios de expresión gráfica. • Resolución de conflictos de forma adecuada. • Desarrolla la capacidad de concentración y atención plena. • Muestra curiosidad por el descubrimiento y hace preguntas. • Desarrolla cierta autonomía dentro del espacio escolar. • Reconocimiento de los sentimientos y experiencias propias

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en el desarrollo del tono corporal.</p>	<p>1.1. Establecer relaciones entre los objetos a partir de sus atributos.</p> <p>1.2. Emplear cuantificadores básicos contextualizados.</p>	<p>3.1. Hacer un discurso organizado y coherente con la información.</p>

¹² Habilidades matemáticas básicas

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.2. Mostrar un control progresivo de movimientos de carácter fino.</p> <p>2.1 Expresar las emociones y sentimientos acercándose a su control.</p> <p>4.4. Desarrollar habilidades para la resolución de conflictos.</p> <p>4.5. Mostrar actitudes de respeto e interés hacia otras costumbres.</p>	<p>1.5. Organizar una actividad, ordenando una secuencia y haciendo uso de las nociones temporales básicas.</p> <p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y las personas.</p>	<p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas haciendo uso de diferentes materiales y técnicas.</p> <p>5.1. Manifestar actitudes de respeto en la interacción con la pluralidad lingüística del entorno.</p>
PRODUCTO FINAL	Mural: Las casitas del mundo.	
CUENTOS	<p><i>Los corales mágicos</i> de Lara Ríos</p> <p><i>Nuevo en la ciudad</i> de Marta Altés</p> <p><i>El monstruo de colores va al cole</i> de Anna Llenas</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 12. Unidad Didáctica VI. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA VII: ELI, MI TORTUGA MARINA

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 22 de enero al 31 enero de 2024, ambos inclusive.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día Escolar de la No Violencia</u> (30 de enero) Anexo XI
-------------------------	--

Tabla 13. Fechas señaladas UD7. Fuente: Elaboración propia

Breve síntesis: Siguiendo con el enfoque de la Biodiversidad, centrado en las plantas y en los animales, la finalidad de esta unidad didáctica es que los alumnos se aproximen al conocimientos de los animales a partir de la observación y descripción, al mismo tiempo que comienzan a interpretar sus funciones vitales y sus alternantes formas de comportamiento.

Concretamente, para la edad de 3 años, este tema se abordará desde el enfoque del nacimiento de los animales, con el que podremos aproximar a los alumnos a una inicial clasificación de los animales en ovíparos (nacimiento de huevos) y vivíparos (nacen del vientre de la madre). Este es una temática que suele llamar la atención de los niños por lo que mostrarán un gran interés y motivación por aprender. Además, se trabajará también la observación de distintos tipos de huevos, así como una comparativa entre los tamaños y colores. Ello, facilitará la comprensión de que, además de las gallinas, hay más animales que ponen huevos y que estos no son iguales entre sí.

Además de motivador y despertar su interés por aprender, la temática de los animales, permitirá al docente concienciar a los niños sobre algunas de las características más relevantes y cuidados necesarios así como normas de higiene que debemos de mantener en el trato con animales; Se proponen realizar actividades interactivas en la pizarra digital que permitirán a los niños conocer animales de granja y marinos así como algunos cuidados que precisan y beneficios que ellos nos aportan a las personas.

Con el fin de que la propuesta de actividad sea global y significativa para el alumnado y puedan interiorizar los conocimientos mejor y establecer conexiones entre ellos, a lo largo de la unidad se propondrán experiencias y actividades vivenciadas como la salida a Faunia o a la granja para que el alumnado pueda ver a los animales.

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 13) Acción por el clima; 14) Vida submarina y 16) Paz, justicia e instituciones sólidas.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón de las mascotas.
- Taller de razonamiento lógico-matemático: Descubrimos quién es Eli.
- Taller proyecto STEM: Los secretos del agua:
 - Mezclas homogéneas y heterogéneas ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las características de diferentes animales y establecer relaciones entre estos y su hábitat. • Formular preguntas e intercambiar información respecto a las características, nutrición, crecimiento y desarrollo de las tortugas marinas. • Iniciarse en la aplicación de contenidos en situaciones de la vida cotidiana. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
1, 2, 7, 9, 10, 14, 15		b, c, d, e, g	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, STEM, PSAA, CC, CD		Área 1	Área 2
		1,2,3, 4	1, 3
		Área 3	3, 5
CONTENIDOS			
Saber (S)	Saber hacer (SH)		Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Animales ovíparos y vivíparos. Características. No todos los huevos son iguales. • Necesidades y cuidados de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad en juegos psicomotrices. • Desarrollo de la coordinación de los movimientos de las mano y los dedos. • Realización de trazos y grafías con mayor precisión y coordinación. 		<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes de respeto y protección del medio natural y los animales. • Atención y cuidado de pequeños animales y mascotas.

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber Ser (S)
<ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de relaciones entre las necesidades del animal y su hábitat. • El color naranja. • ¹³HMB: Reconocimiento de los números 1, 2, 0 y asociación a su cantidad y grafía. • Conceptos matemáticos <i>grande, mediano y pequeño</i>. • Nociones cuantitativas: uno, ninguno. • Formas geométricas planas. • Mezclas homogéneas y heterogéneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulación del entorno a partir del interés y curiosidad. • Identificación y representación de las formas geométricas planas básicas. • Experimentación con mezclas homogéneas y heterogéneas. • Desarrollo de la capacidad de concentración y atención plena. • Progreso en habilidad en la utilización de materiales. • Progreso en las actividades interactivas de la Pizarra digital. • Utilización del vocabulario relacionado con animales. • Imaginación de un animal fantástico. • Utilización de la capacidad de síntesis para resumir un cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la importancia del trabajo en equipo. • Aceptación de las emociones negativas. • Utilización del material con cuidado. • Muestra curiosidad por el descubrimiento y hace preguntas.

¹³ Habilidades matemáticas básicas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.2. Progresar en el desarrollo de la percepción sensorial.</p> <p>1.3. Mostrar un control progresivo de movimientos de carácter fino.</p> <p>2.1 Expresar las emociones y sentimientos acercándose a su control.</p> <p>3.1. Realizar actividades con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.</p> <p>4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en tareas cotidianas y presentes en su entorno.</p>	<p>1.1. Establecer relaciones entre los objetos a partir de sus atributos manifestando curiosidad.</p> <p>2.3. Plantear ideas a partir de la manipulación y observación del entorno.</p> <p>2.5. Secuenciar la propia actividad utilizando nociones temporales básicas.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio ambiente y los animales.</p> <p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y las personas.</p>	<p>3.1. Hacer un discurso organizado y coherente con la información.</p> <p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas haciendo uso de diferentes materiales y técnicas.</p> <p>5.1. Manifiesta actitudes de respeto en la interacción con la pluralidad lingüística del entorno.</p>
PRODUCTO FINAL	Construir a Eli (una tortuga marina) a partir de cáscaras de huevo o de bolas de corcho.	
CUENTOS	<i>Bienvenido a casa, Max.</i> Fundación Affinity <i>Un bicho extraño</i> de Mon Daporta y óscar Villán	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 14. Unidad Didáctica VII. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA VIII: EmbarcARTE en una aventura submarina

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 1 de febrero al 15 de febrero de 2024, ambos inclusive.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día del amor y de la amistad</u> (14 de febrero). Anexo XI
-------------------------	---

Tabla 15. Fechas señaladas UD8. Fuente: Elaboración Propia

Breve síntesis: Con esta unidad didáctica damos comienzo a una nueva temática dentro del proyecto anual: el arte y la comunicación, que gira en torno a la importancia de la cultura, ocio y entretenimiento. Con esta primera pincelada, se pretenderá despertar en los niños el interés por las manifestaciones artísticas, aproximándoles la idea de que, siempre detrás de una creación hay una persona que ha sido capaz de desarrollar una idea y plasmarla de tal manera que los demás podamos admirarla.

El enfoque que se le otorga a las artes plásticas desde la perspectiva que se va a trabajar a lo largo de esta unidad didáctica será: el arte y los artistas. De esta manera, se intentará ofrecer a los alumnos la posibilidad de conocer algunas obras de pintura, así como los elementos y/o utensilios necesarios. Se propone la experimentación con colores para descubrir nuevos y averiguar que el arte no solamente se encuentra en los museos, sino que también podemos encontrar obras de arte en nuestro alrededor.

Con la lectura del cuento *¡Oh, la la!* Los niños podrán acercarse al mundo del arte, acompañando así a Kira y a sus amigos a una clase muy peculiar. En ella, el profesor, pintor y bailarín pulpo Martín, les enseñará que todos somos capaces de expresar nuestras impresiones, vivencias e interpretaciones del mundo que nos rodea, desarrollando intrínsecamente así las destrezas básicas. La finalidad de este cuento es poder transmitir a los niños de 3 años que la creatividad está en el interior de cada uno y que todas las expresiones artísticas que se hagan son válidas y buenas.

A lo largo de la unidad se destacará el valor de las instituciones como los centros de cultura y museos como centros de cultura y fuente de disfrute. A partir de las salidas a centros cercanos e imágenes, los niños conocerán la existencia de varios tipos de museos y encontrarán información sobre museos españoles en

los que se exponen obras de gran valor artístico, que diariamente reciben la visita de muchas personas alrededor del mundo.

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 11) Ciudades y comunidades sostenibles; 13) Acción por el clima y 14) Vida submarina.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón del artista.
- Taller para el desarrollo de la creatividad:
 - Kira Pop
 - El traje de Kira (taller cooperativo)
- Taller proyecto STEM: Los secretos del agua:
 - Comportamiento de los líquidos en diferentes situaciones ([Anexo XV](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS				
<ul style="list-style-type: none"> • Cultivar de la propia capacidad estética y creadora. • Reconocer elementos básicos del arte, desarrollando un espíritu de implicación en su desarrollo sostenible. • Valoración de diferentes formas de expresión artística. 				
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA		
1, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 15		b, d, f, g		
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
STEM, PSAA, CC, CCr, CCul,		Área 1	Área 2	Área 3
		1,3	1, 2, 3	2, 3, 5
CONTENIDOS				
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)		
<ul style="list-style-type: none"> • Los colores: amarillo, azul, rojo, verde y naranja. • Origen y características de los colores presentes en el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los desplazamientos. • Desarrollo del equilibrio estático y dinámico en diferentes situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes de respeto hacia las obras artísticas. • Valoración de la importancia del trabajo en equipo. 		

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Texturas <i>liso y rugoso</i>. • Experimentos con colores. • Artistas y útiles de arte. Andy Warhol. • Las vocales. Presentación de las 5 letras básicas. • ¹⁴HMB: Los números del 0 al 3: cantidad y grafía. • Comparación de tamaños, utilizando los términos <i>más grande-más pequeño</i>. • Cuantificadores: todos y ninguno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de trazos y grafías con mayor precisión y coordinación de la motricidad fina. • Comprensión de la importancia del trabajo en equipo • Ejecución de órdenes sencillas. • Descubrimiento de la obra de Warhol y su potencial creativo. • Uso de estrategias y técnicas de autorregulación de tareas. • Uso adecuado de los cuantificadores <i>todos y ninguno</i>. • Búsqueda de alternativas a una situación y selecciona sus posibilidades. • Reconocimiento de centros de ocio y cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización del diálogo como forma de resolver conflictos. • Disfrute del arte del entorno. • Transformación de la información en conocimiento propio. • Descripción oral de situaciones. • Reconocimiento de sus compañeros por su nombre. • Disfrute de la escucha musical.

¹⁴ Habilidades matemáticas básicas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en el control motor de los desplazamientos.</p> <p>1.2. Manifestar satisfacción por los propios logros.</p> <p>1.3. Mostrar un control progresivo de movimientos de carácter fino.</p> <p>3.1. Realizar actividades con el cuidado del entorno con actitud de respeto.</p>	<p>1.3. Establecer relaciones entre los objetos a partir de sus atributos manifestando curiosidad.</p> <p>2.3. Plantear ideas a partir de la manipulación.</p> <p>2.6. Participar y compartir dinámicas de grupo.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio ambiente y los animales.</p>	<p>2.2. Interpretar mensajes mediante manifestaciones artísticas.</p> <p>3.3. Expresar ideas personales a partir del lenguaje oral.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas haciendo uso de diferentes materiales y técnicas.</p> <p>5.5. Expresar ideas y emociones a través de manifestaciones artísticas y culturales.</p>
PRODUCTO FINAL	Mural de arte abstracto, que recoja texturas, colores y materiales abordados en la unidad didáctica.	
CUENTOS	<p><i>El museo</i> de Susan Verde.</p> <p><i>Soy un artista</i> de Marta Altés.</p> <p><i>Casi</i> de Peter H. Reynolds.</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 16. Unidad Didáctica VIII. Fuente: Elaboración Prop

UNIDAD DIDÁCTICA IX: LAS OREJAS DEL MAR

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 16 de febrero al 29 de febrero de 2024, ambos inclusive.

Breve síntesis: La presente y novena unidad didáctica continua el hilo conductor del agua, eje transversal de la programación anual. Concretamente a lo largo del periodo en el que se va a llevar a cabo la unidad se trabajará, de manera general el mundo marino, sus animales y plantas más relevantes, la importancia y medios que este nos proporciona a las personas además de mostrar un cuidado y respeto por él.

A lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 12) Producción y consumo responsables; 13) Acción por el clima y 14) Vida submarina.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Taller de aprendizaje socioemocional:
 - Ya no tengo miedo.
 - El mar en calma
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua:*
 - Flotabilidad de los objetos ([Anexo XV](#)).
 - ¡Atrapa el agua! (Trasvases) ([Anexo XV](#)).

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Desarrollar aptitudes y valores en relación con el cuidado y respeto del mar.
- Concienciar en la necesidad de colaborar, en el cuidado y protección del medio marino.
- Investigar sobre propiedades del agua, adquiriendo hábitos en materia de sostenibilidad.

OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA
3, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 15	b, c, d, f, g

COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CL, CP, STEM, CC, CCr, CCul,	Área 1	Área 2	Área 3
	1,2,3	1, 2, 3	3, 4, 5
CONTENIDOS			
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)	
<ul style="list-style-type: none"> • El mar. Elementos característicos. Las conchas de mar. • Tipos de animales y plantas marinas. • Elementos básicos de comunicación en lengua inglesa. • ¹⁵HMB: Utilización de los números del 0 al 4: cantidad y grafía. • El número 4: descomposición. • Comparación de tamaños, utilizando los términos <i>más grande-más pequeño</i>. • El rectángulo. • Situaciones espaciales: <i>arriba</i> y <i>abajo</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación dinámica y óculo-pedal. • Primera aproximación al código escrito • Percepción de la flotabilidad de los objetos. • Identificación de las vocales en el nombre propio. • Diferenciación de las de las situaciones espaciales: <i>arriba</i> y <i>abajo</i>. • Uso adecuado del nuevo vocabulario. • Reconocimiento de las emociones propias y el efecto que pueden causar. • Discriminación de la duración de un sonido: <i>corto-largo</i>. • Anticipación a las consecuencias que puede conllevar un hecho. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes de respeto hacia el medio marino. • Valoración de las normas de convivencia del aula. • Interés por el conocer el mundo marino. • Se mueve con autonomía por el aula. • Identificación de la emoción del miedo. • Participación en actividades y juegos orales. 	

¹⁵ Habilidades matemáticas básicas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en el control motor de la coordinación.</p> <p>2.1. Identificar y expresar los sentimientos.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno con actitud de respeto.</p>	<p>1.1. Establecer relaciones a partir de las cualidades de los objetos.</p> <p>2.1. Manifiesta interés e iniciativa por los retos propuestos.</p> <p>2.3. Plantear ideas a partir de la manipulación.</p> <p>2.6. Participar y compartir dinámicas de grupo.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p>	<p>3.4. Elaborar creaciones plásticas haciendo uso de diferentes materiales.</p> <p>3.7. Se expresa de manera creativa.</p> <p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos.</p> <p>5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera.</p> <p>5.5. Expresar ideas y emociones a través de manifestaciones artísticas y culturales.</p>
PRODUCTO FINAL	Exposición del mundo marino para la invitación de las familias.	
CUENTOS	<p><i>Nadarín</i> de Leo Lionni</p> <p><i>La ballena</i> de Benji Davies</p> <p><i>La tortuguita y el mar</i> de Becky Davies</p>	
ODS TRABAJADOS		
 <p>12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES</p>	 <p>13 ACCIÓN POR EL CLIMA</p>	 <p>14 VIDA SUBMARINA</p>

Tabla 17. Unidad Didáctica IX. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA X: UNA BÚSQUEDA VITAL

La presente unidad es la que se desarrollará en el apartado general (Anexo XVI) de este trabajo. Por ello, en este apartado solamente se señalarán los aspectos principales de la misma.

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 1 al 15 de marzo, ambos inclusive. Dado que la semana Santa del año 2024 comienza el domingo 24 de marzo hasta el 1 de abril. La semana de antes se dejará libre para organizar los trabajos del trimestre y que los niños puedan llevar sus cosas a casa. No obstante, en el cuadro referente a las “fechas señaladas” se proponen dos actividades para celebrar dos días pertenecientes a esta última semana de trimestre.

<i>Fechas señaladas</i>	<u>Día del padre (19 de marzo).</u> Anexo XI.
	<u>Día Internacional de los bosques (21 de marzo).</u> Anexo XI.

Tabla 18. Fechas señaladas UD10. Fuente: Elaboración Propia

Por último, a lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 5) Igualdad de género; 10) Reducción de las desigualdades y 14) Vida submarina.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón: Los piratas y el mundo marino ([Rincón](#))
- Taller de creatividad: Burbujas estampadas ([Taller](#))
- Taller de aprendizaje socioemocional: me relajo ([Taller](#))
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua:*
 - o Las pompas de jabón ([Taller 1 UD](#))
 - o El arcoíris ([Taller 2 UD](#))
 - o Pintando con hielos de colores ([Taller 3 UD](#))

OBJETIVOS DIDÁCTICOS				
<ul style="list-style-type: none"> • Concienciar en la necesidad de colaborar, en el cuidado y protección del medio marino. • Investigar sobre los piratas y la vida en barco. • Identificar acciones que traen consecuencias en el mundo marino. • Manifestar reconocimiento por la igualdad entre hombres y mujeres. 				
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA		
1, 3, 8, 9, 10, 12, 14, 15		b, c, d, f, g		
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CL, CP, STEM, PSAA, CC, CCr, CCul,		Área 1	Área 2	
		1,2,3,4	1, 2, 3	
<th>Área 3</th>				Área 3
3, 4, 5				
CONTENIDOS				
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)		
<ul style="list-style-type: none"> • Los piratas. Vestimenta y piratas famosos. • Los barcos. Elementos principales y oficios. • ¹⁶HMB: Reconocimiento de los números del 0 al 4: cantidad y grafía. • La direccionalidad. • Nociones <i>lleno</i> y <i>vacío</i>. • Igualdad entre hombres y mujeres. • Los colores primarios y secundarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del equilibrio estático. • Relajación después de una actividad. • Empleo de elementos básicos de comunicación en lengua inglesa. • Iniciación en la interpretación de los mapas. • Utilización de los sentidos: sensaciones y percepciones. • Iniciación en la relación entre el tamaño de las pompas de jabón y el instrumento usado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes de respeto hacia sus compañeros. • Rechazo a los estereotipos a través del juego simbólico. • Identificación y expresión del sentimiento de calma. • Hábitos de escucha atenta durante la lectura de cuentos. 		

¹⁶ Habilidades matemáticas básicas

	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de estrategias para la propuesta de soluciones. • Identificación de su nombre escrito y discriminación de las vocales. • Expresión a través del dibujo. • Iniciación en la escritura del nombre propio. • Utilización de elementos gráficos no convencionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en actividades de juego haciendo un uso adecuado de las normas que lo rigen. • Interés por la pluralidad lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.2. Progresar en el desarrollo del equilibrio.</p> <p>1.4. Participar en juegos con curiosidad y diversión.</p> <p>2.1. Identificar y expresar los sentimientos y pensamientos propios.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno.</p> <p>4.2. Rechaza estereotipos del juego simbólico.</p>	<p>1.1. Establecer relaciones a partir de las cualidades de los objetos.</p> <p>2.1. Manifiesta interés e iniciativa por los retos propuestos.</p> <p>2.2. Canaliza la frustración mediante la aplicación de estrategias.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p>	<p>1.1. Muestra respeto en las diferentes situaciones de complejidad.</p> <p>2.1. Interpreta de forma eficaz los mensajes orales de los demás.</p> <p>3.7. Se expresa de manera creativa.</p> <p>4.1. Muestra interés por comunicarse a través de códigos escritos.</p>

<i>Área 1</i>		<i>Área 3</i>
4.3. Participa en actividades que promueven la convivencia y el respeto a los demás.		5.5. Expresar ideas y emociones a través de manifestaciones artísticas.
PRODUCTO FINAL	Construir un barco pirata en el <i>hall</i> de Educación Infantil y participar un <i>escape room</i> para encontrar a Eli.	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 19. Unidad Didáctica 10. Fuente: Elaboración Propia

PROYECTO III. EL FUTURO PINTADO DE VERDE

UNIDAD DIDÁCTICA XI: BAJO EL ROBLE

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 2 al 15 de abril de 2024, ambos inclusive. Durante el periodo de desarrollo de esta primera unidad didáctica del tercer trimestre no tendrán lugar actividades referentes al apartado “fechas señaladas” desarrollados en unidades anteriores.

A lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 5) Igualdad de género; 13) Acción por el clima y 15) Vida de ecosistemas terrestres.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón del bosque encantado.
- Taller socioemocional: Así soy yo.
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua:*
 - o Las pompas mágicas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Desarrollar la curiosidad e imaginación mediante la exploración y descubrimiento del bosque encantado, favoreciendo la creatividad.
- Reconocer las características y cualidades que nos diferencian de los demás.
- Fomentar el respeto y la valoración por la naturaleza y los seres vivos y fantásticos que habitan en el bosque, estimulando una actitud de cuidado y protección del medio ambiente.
- Potenciar el lenguaje y comunicación de los niños a través del uso de vocabulario relacionado con la naturaleza y el bosque.

OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA		
1, 3, 9, 10, 11, 12, 14, 15	b, c, d, e, f		
COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CL, CP, STEM, CCr, CCul, CD	Área 1	Área 2	Área 3
	1,2,4	1, 2, 3	3, 4, 5

CONTENIDOS

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • El bosque. Animales y plantas. • La estación de la primavera. • Los duendes y las hadas. Semejanzas y diferencias. • Cuentos y leyendas. Protagonista y personajes secundarios. • ¹⁷HMB: El número 5: identificación y cantidad. • Los colores naranja y rosa. • Formas planas: cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo. • Uso correcto de las nociones <i>lleno-vacío</i>. • Longitudes: <i>más largo-más corto</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación dinámica general y óculo-manual. • Relajación después de una actividad. • Empleo de elementos básicos de comunicación en lengua inglesa. • Escritura de manera legible de su nombre propio. • Discriminación de las vocales en palabras de uso cotidiano. • Identificación y descripción del personaje protagonista de un cuento. • Identificación de cualidades del sonido: <i>fuerte-débil</i>. • Canta canciones con el ritmo y entonación adecuados. • Establecimiento de la relación entre las partes y el todo. • Percepción de que el aire está en todas partes y ocupa lugar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra actitudes de respeto hacia sus compañeros. • Ofrece ayuda a quién la necesita. • Se inicia en un proceso de gestión de las propias emociones. • Propone acciones para la conservación de los bosques. • Creación de elementos imaginarios a partir de objetos cotidianos. • Trabaja progresivamente en tener una imagen positiva de sí mismo/a. • Respeto del turno de palabra levantando la mano.

¹⁷ Habilidades matemáticas básicas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.3. Progresar en la coordinación del movimiento corporal.</p> <p>1.2. Manifestar seguridad en las propias posibilidades.</p> <p>2.2. Ofrecer ayuda en situaciones cotidianas.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno.</p> <p>4.3. Participar en actividades que promueven la convivencia y el respeto a los demás.</p>	<p>1.1. Establecer relaciones a partir de las cualidades de los objetos mostrando interés.</p> <p>2.3. Plantear hipótesis a partir de la manipulación y actuación sobre materiales.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p>	<p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes orales de los demás</p> <p>3.5. Interpretar propuestas musicales, utilizando y explorando diversas técnicas.</p> <p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos.</p> <p>5.3. Participar en actividades de aproximación a la lectura infantil.</p>
PRODUCTO FINAL	Construir una casa nueva para Sam debajo del roble.	
CUENTOS	<p><i>¿Quién soy? El bosque</i> de Katia Klein y Pedro Mañas.</p> <p><i>A veces le bosque</i> de Alex Nogués e Ina Hristova</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 20. Unidad Didáctica XI . Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA XII: GUARDIANES DEL MEDIO AMBIENTE

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 16 al 30 de abril de 2024, ambos inclusive. Durante el desarrollo de esta segunda unidad didáctica del tercer trimestre no tendrán lugar actividades referentes al apartado “fechas señaladas” desarrollados en unidades anteriores.

A lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 11) Ciudades y comunidades sostenibles; 13) Acción por el clima y 17) Alianzas para lograr objetivos.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón del reciclaje: clasificación de residuos y lecturas
- Taller de creatividad: Recicla con ARTE
- Actividad de motivación: *Conciencia pies*.
- Taller proyecto STEM. *Los secretos del agua:*
 - o La forma del aire

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la preservación de los recursos naturales. • Fomentar la cultura del reciclaje y la reutilización de materiales. • Desarrollar la capacidad crítica de los niños hacia el consumo de bienes y su impacto en el medio ambiente. • Estimular la creatividad para desarrollar habilidades de crear nuevos objetos, fomentando el diseño y decoración de nuevos objetos. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA		
1, 6, 7, 9, 10, 11, 14, 15	b, c, d, e, g		
COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CL, CP, STEM, PSAA, CCr, CCul,	Área 1	Área 2	Área 3
	1,3	1, 2, 3	3, 4, 5

CONTENIDOS		
Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de residuos. Clasificación. • Identificación de objetos reutilizables. • Proceso de reciclado del papel. • Actitudes de respeto por el entorno. • Escenario de un cuento. • ¹⁸HMB: El número 5: reconocimiento y discriminación. • El color morado. • Identifica y reconoce la posición en el espacio: <i>cerca-lejos</i>. • Diferencia actividades propias de: día/noche. • Percibe algunas características del aire. • Técnica artística: el <i>collage</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la coordinación óculo-pedal. • Dominio del equilibrio estático en posturas propuestas. • Desarrolla la capacidad de relación. • Emplea elementos básicos de comunicación en lengua inglesa. • Identifica objetos reutilizables en el entorno. • Evoca experiencias y aplicaciones al entorno cotidiano. • Reconoce las técnicas plásticas utilizadas. • Crea objetos nuevos a partir de otros cotidianos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece una buena comunicación con las personas que le rodean. • Muestra curiosidad e iniciativa por el descubrimiento. • Establece relaciones de respeto en el entorno. • Colabora en pequeños encargos. • Identifica el escenario en el que sucede una historia. • Muestra autonomía en el trazo de grafías.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
1.1. Progresar en la coordinación y equilibrio estático corporal.	1.1. Establecer clasificaciones a partir de las cualidades de los objetos.	3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando nuevas técnicas.

¹⁸ Habilidades matemáticas básicas

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.2. Mostrar un control progresivo en movimientos de carácter fino.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno.</p>	<p>2.3. Plantear hipótesis a partir de la manipulación y actuación de materiales.</p> <p>2.4. Plantear estrategias creativas a retos planteados.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p>	<p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos.</p> <p>5.2. Participar en interacciones comunicativas básicas en lengua extranjera.</p>
PRODUCTO FINAL	Obra de arte sostenible	
CUENTOS	<p><i>A la vista</i> de Daniel Montero</p> <p><i>Pequeños grandes gestos por el planeta</i> de Francisco Llorca y Ana Bustelo</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 21. Unidad Didáctica XII. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA XIII: ¿POR QUÉ EL CIELO ESTÁ LLORANDO?

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 6 y el 17 de mayo de 2024, ambos inclusive.

<i>Fecha señalada</i>	<u>Día Internacional de los Museos (18 de mayo).</u> Anexo XI
-----------------------	---

Tabla 22. Fechas señaladas UD13. Fuente: Elaboración Propia

A lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 11) Ciudades y comunidades sostenibles; 13) Acción por el clima y 15) Vida de ecosistemas terrestres.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón de los fenómenos meteorológicos
- Taller socioemocional: Cosas que sé hacer muy bien y otras que me gustaría saber hacer
- Taller de creatividad: un paraguas diferente
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua:*
 - o Un arcoíris en clase

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el conocimiento de los fenómenos meteorológicos (sol, lluvia, viento, nubes, tornados y arcoíris) y su relación con la vida cotidiana. • Desarrollar habilidades de observación y registro de fenómenos meteorológicos a través de actividades prácticas y sencillas. • Promover el uso del vocabulario relacionado con los fenómenos meteorológicos para ayudar a identificar los tipos de tiempo. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA		
1, 7, 9, 10, 11, 14, 15	b, c, d, e, g, f		
COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CL, CP, STEM, PSAA, CCr, CCul, CD	Área 1	Área 2	Área 3
	1,3	1, 2, 3	3, 4, 5

CONTENIDOS

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • El sol. Cómo proporciona luz y calor. Necesario para la vida • La lluvia. El ciclo del agua. El arcoíris. • El viento. Juegos de experimentación. • Tiempo. Cuando sucede una acción. • ¹⁹HMB: Identifica los números del 1 al 5 y los asocia a su cantidad. • Discriminación de los colores: rosa, naranja y morado. • Reconoce las nociones temporales <i>antes y después // encima de – debajo de</i> • Comparación y contraste entre objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de situación o hechos a través de la expresión corporal. • Reconoce el momento en el que sucede un cuento. • Identifica el nudo y desenlace de un cuento. • Elabora respuestas creativas a un problema. • Emplea elementos básicos de comunicación en lengua inglesa. • Usa correctamente el vocabulario adquirido. • Identifica algunos instrumentos de viento. • Desarrolla estrategias y técnicas de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra atento ante narraciones de cuentos. • Muestra constancia e interés en las actividades propuestas. • Muestra confianza en sus propias posibilidades. • Da su opinión y al menos da un argumento. • Se interesa por la experimentación. • Se inicia en la comprensión y gestión de las emociones. • Da las “gracias” ante las situaciones que lo requieran.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

¹⁹ Habilidades matemáticas básicas

Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.2. Progresar en autoconocimiento corporal y percepción sensorial.</p> <p>2.3. Expresar gustos y preferencias mostrando seguridad.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno.</p> <p>4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva.</p>	<p>1.1. Establecer clasificaciones a partir de las cualidades de los objetos.</p> <p>2.3. Plantear hipótesis a partir de la manipulación y actuación de materiales.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p> <p>3.2. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.</p>	<p>1.4. Interactúa con medios digitales.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando nuevas técnicas.</p> <p>5.2. Participar en interacciones comunicativas básicas en lengua extranjera.</p>
PRODUCTO FINAL	Presentación del rincón a las familias y explicación del ciclo del agua.	
CUENTOS	<p><i>La Luz. Un hada maravillosa</i> por la AEMET</p> <p><i>El Viento. El gran señor invisible</i> por la AEMET</p> <p><i>El Agua. Una reina del peligro</i> por la AEMET</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 23. Unidad Didáctica XIII. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA XIV: UNA MANCHA NEGRA

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 20 y el 31 de mayo, ambos inclusive. Durante el desarrollo de esta cuarta unidad didáctica del tercer trimestre no tendrán lugar actividades referentes al apartado “fechas señaladas” desarrollados en unidades anteriores.

A lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 3) Salud y bienestar; 4) Educación de calidad y 13) Acción por el clima.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Rincón de las emociones
- Taller de aprendizaje socioemocional: mindfulness
- Taller de desarrollo de la creatividad: crea un monstruo
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua:*
 - o Cambios de estado del agua: de líquida a sólida

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Sensibilizar a los niños sobre la importancia del cuidado del medio ambiente para su bienestar y el de las personas y animales.
- Fomentar la empatía y pensamiento crítico hacia el medio ambiente promoviendo actitudes responsables y sostenibles que contribuyen a reducir la contaminación.
- Fomentar la identificación y reconocimiento de las emociones propias y ajenas.
- Desarrollar habilidades emocionales básicas: gestión emocional.

OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA		
1, 2, 3, 7, 9, 11, 14, 15	a, b, d, g		
COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CL, STEM, PSAA, CC, CCul, CD	Área 1	Área 2	Área 3
	1,2,3,4	1, 2, 3	3, 4, 5

CONTENIDOS

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Las emociones. Vincularlas a situaciones/hechos. • La contaminación. Conciencia emocional. • Efectos negativos para la salud. • Hábitos saludables para reducir la contaminación. • ²⁰HMB: Cuenta atrás del número 5 al 0. Simbolización y conteo. • El número 6. Representación gráfica y manipulativa. • Utilización de las expresiones temporales <i>ayer</i> y <i>hoy</i> • Identificación de los ordinales <i>primero</i> y <i>último</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sentimientos y emociones (amor, cariño, miedo y tristeza) • Practica con autonomía hábitos adecuados de alimentación. • Comprende la trama de un cuento. • Valora la importancia del cuidado del medio ambiente. • Emplea elementos básicos de comunicación en lengua inglesa. • Desarrolla la capacidad de interpretar las sensaciones que sugiere la música. • Experimenta con el color. • Usa correctamente el vocabulario adquirido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las diferentes actividades propuestas. • Muestra confianza en sus propias posibilidades. • Cuida el medio ambiente y la naturaleza. • Muestra interés por el texto escrito. • Reconoce logros personales. • Crea personajes fantásticos a partir de la imaginación. • Reconoce la importancia de la lectura en el día a día.

²⁰ Habilidades matemáticas básicas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.1. Progresar en autoconocimiento corporal y percepción sensorial.</p> <p>1.2. Manifestar sentimientos de seguridad confiando en las propias posibilidades.</p> <p>2.3. Expresar gustos y preferencias mostrando seguridad.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno.</p> <p>4.1. Mostrar actitudes de empatía, generosidad y amor al prójimo.</p>	<p>1.2. Emplea cuantificadores básicos en situaciones de interrelación.</p> <p>2.3. Plantear hipótesis a partir de la manipulación y actuación de materiales.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.</p>	<p>2.2. Interpretar mensajes transmitidos mediante manifestaciones artísticas.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando nuevas técnicas.</p> <p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos.</p> <p>5.2. Participar en interacciones comunicativas básicas en lengua extranjera.</p>
CUENTOS	<p><i>La rana de tres ojos</i> de Olga de Dios</p> <p><i>¿Qué bigotes me pasa?</i> De Olga de Dios</p> <p><i>Fuera de aquí horrible monstruo verde</i> de Ed. Emberley</p>	
ODS TRABAJADOS		
		

Tabla 24. Unidad didáctica XIV. Fuente: Elaboración Propia

UNIDAD DIDÁCTICA XV: MI JOYA INTERIOR

Temporalización: Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el periodo comprendido entre el 3 y el 14 de junio, ambos inclusive. Durante el desarrollo de esta cuarta unidad didáctica del tercer trimestre no tendrán lugar actividades referentes al apartado “fechas señaladas” desarrollados en unidades anteriores.

A lo largo de esta unidad didáctica se pretenden abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles correspondientes a: 3) Salud y bienestar; 4) Educación de calidad y 10) Reducción de las desigualdades.

Rincones y talleres a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Taller de aprendizaje socioemocional: lo he conseguido
- Taller de desarrollo de la creatividad: ¡pásamelo!
- Taller proyecto STEM: *Los secretos del agua:*
 - o Cambios de estado del agua: de líquido a gaseoso

OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el autoconocimiento emocional. • Mostrar un progreso en la autonomía. • Potenciar la empatía. • Desarrollar habilidades para la resolución de conflictos. 			
OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN		OBJETIVOS DE ETAPA	
1, 2, 3, 4, 7, 8, 9		c, d, e, f	
COMPETENCIAS GENERALES		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CL, CP, STEM, PSAA, CC		<i>Área 1</i>	<i>Área 2</i>
		1,2,4	1, 2, 3
		<i>Área 3</i>	3, 4, 5
CONTENIDOS			
Saber (S)		Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> • Las emociones. • El crecimiento personal. • Técnicas de relajación 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación en uno mismo y en los iguales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en las diferentes actividades propuestas.

Saber (S)	Saber hacer (SH)	Saber ser (SS)
<ul style="list-style-type: none"> Las diferencias individuales. La expresión corporal y dramática como medio de expresión. Métodos para la resolución de conflictos. Habilidades de ayuda y cooperación dentro del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación de los sentimientos. Elaboración de conclusiones a partir de procesos y resultados Importancia del lenguaje escrito como medio de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Confianza en sus propias posibilidades. Actitudes de ayuda y empatía con sus compañeros. Interés y respeto por la pluralidad lingüística.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Área 1	Área 2	Área 3
<p>1.3. Progresar en el conocimiento del cuerpo.</p> <p>1.4. Manifestar sentimientos de seguridad confiando en las propias posibilidades.</p> <p>2.1. Identificar y expresar sus propias necesidades y sentimientos.</p> <p>4.1. Mostrar actitudes de empatía, generosidad y amor al prójimo.</p>	<p>1.5. Usar nociones temporales básicas de forma ordenada.</p> <p>2.6. Participar y expresar valoraciones propias.</p>	<p>2.1. Interpretar las intenciones comunicativas</p> <p>3.6. Ajustar de manera armónica su movimiento como forma de expresión corporal.</p> <p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos.</p> <p>5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera.</p>
CUENTOS	<p><i>La joya interior</i> de Anna Llenas</p> <p><i>La máquina de los abrazos</i> de Scott Campbell</p> <p><i>¿Puedo contarte un secreto?</i> De Anna Kang</p>	
ODS TRABAJADOS	 	

Tabla 25. Unidad didáctica XV. Fuente: Elaboración Propia

6. METODOLOGÍA

6.1. Principios metodológicos

El desarrollo y actuaciones tomadas en cuenta para la consecución de la presente Programación General Anual han sido pautadas por los siguientes principios metodológicos. Estos son las bases fundamentales y teóricas sobre las que se asienta toda la acción docente de los profesionales educativos.

Principio globalizador del aprendizaje

El resultado de las características naturales y evolutivas de los alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil deriva de una concepción global de la realidad guiada en su conjunto, por este primer principio. A partir de este, se construye, de forma relacionada y en paralelo, el futuro trabajo transversal sobre las tres áreas acuñadas en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Principio lúdico

El Real Decreto 97/2022, de 1 de febrero, hace constar de la prioridad del juego como experiencia de aprendizaje entre sus principios pedagógicos. Relevantes pedagogos como Jean Piaget (1896-1980), Decroly (1871-1932) o María Montessori (1870-1952) pusieron en relevancia que el juego es uno de los principios básicos del aprendizaje durante las primeras edades. Otros autores, como Aucouturier (2015) expresaron que esta actividad fundamental en el desarrollo infantil era como un espacio libre de expresión individual que se encuentra estrechamente ligado con el desarrollo psicomotor y emocional del alumno. En otras palabras, el juego libre, como facilitador de la cercanía a la dimensión simbólica y regulador de la convivencia.

Principio experimental

Las vivencias experienciales y manipulativas son dos herramientas fundamentales en el desarrollo de los niños de segundo de Educación Infantil. A esta edad, se aprende esencialmente a partir de la percepción sensorial y la exploración del mundo que nos rodea. De igual manera, la manipulación permite desarrollar destrezas motoras finas, cognitivas y sociales, así como también fomentar su curiosidad natural, creatividad y capacidad para la resolución de

problemas y pensamiento crítico. De acuerdo con las ideas de Decroly (1923) y María Montessori (Labrador, 1998), el proceso de aprendizaje pasará directamente por la experimentación de los centros de interés del propio alumno y alumna. Así mismo, se da respuesta uno de los principios pedagógicos descritos en Anexo 6 del Real Decreto “dichas prácticas se basará en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en el experimentación y juego”.

Principio de individualización y desarrollo emocional

El reto de todo profesional educativo es ofrecer una educación a cada uno de sus alumnos atendiendo cada una de las necesidades y/o características individuales que presenten. Por ello, se espera que las estrategias y métodos didácticos acompañadas de las inteligencias múltiples de Gardner (Gardner et al., 2015) den respuesta educativa a las capacidades y desarrollo de cada uno.

De igual forma, el desarrollo y/o inteligencia emocional es un componente imprescindible, ya que afecta a la forma en la que los niños interactúan con la realidad. Por ello, es necesario promover un enfoque de individualización y desarrollo emocional con el que además del conocimiento propio y el de los demás, se cree un clima de confianza, respeto y afecto potenciando la autoestima e integración del alumnado.

Principio competencial

Teniendo en cuenta las líneas de intervención educativas descritas en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, el trabajo de la etapa de Educación Infantil se enfocará en el desarrollo transversal de las competencias clave establecidas en el Anexo I del mismo documento. Estas permitirán incorporar un aprendizaje permanente y gradual de habilidades y destrezas para los retos del siglo XXI, entre los que se incluyen los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030.

Principio socializador

Tal y como se indica en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, el aprendizaje se llevará a cabo en un entorno emocionalmente positivo de respeto y confianza que garantice el paso desde el entorno familia al escolar y que potencie su

autoestima y relación con el medio. En otras palabras y en concordancia con las ideas de Vygotsky (1934), se señala el aprendizaje es uno de los frutos de la interacción social.

Principio flexibilizador

Haciendo referencia al apartado en relación con la Atención a la diversidad de la presente programación general anual, se seguirán las propuestas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Por consiguiente, las medidas didácticas necesarias contemplarán las necesidades individuales del alumnado, brindando así una diversidad de opciones de implicación, representación y expresión.

6.2. Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos

La metodología del trabajo por proyectos se sustenta sobre el pilar del enfoque globalizador, entendiendo como un proceso en el que se establecen actividades interdisciplinares (relaciones entre contenidos de distintas áreas de conocimiento) y se llevan a cabo en función de las necesidades que emanan en el momento de resolver un problema, con el único fin de tener una comprensión óptima de la realidad (Gordo, 2022, p.18). El trabajo por Proyectos se caracteriza por tener una estructura flexible y abierta que permite ir construyéndose de manera paralela al desarrollo del proyecto.

La implicación activa de los alumnos es uno de los pilares imprescindibles en el proceso de desarrollo del proyecto, ya que permite a cada niño y niña iniciarse en el aprendizaje de unos procedimientos que le ayudarán a organizar, comprender y asimilar la información de una forma más significativa.

El Aprendizaje Basado en Proyectos, es una propuesta de enseñanza a partir de la cuál, los alumnos obtienen nuevos conocimientos y los ponen en práctica llevando a cabo un proyecto que, a su vez, implica una investigación a fondo sobre un primer reto o cuestiones planteadas. De esta forma, el proyecto que se lleve a cabo deberá de tener en cuentas los dos siguiente criterios elementales:

- El alumnado debe encontrar un sentido en él. Es decir, los niños deben entenderlo como una propuesta personal a la que deben de dar una respuesta.
- Tener un fin educativo significativo para estar en consonancia con los estándares de aprendizaje del contenidos que se vayan a trabajar.

De ese modo, el Aprendizaje Basado en Proyectos presenta una notable variabilidad con el aula tradicional, la cual pone el foco sobre el profesorado llevando a cabo una actividad interdisciplinar, en la que el alumno y/o alumna es el/la protagonista de su aprendizaje (Gordo, 2022, p.22).

Una gran variedad de autores han realizado propuestas e investigaciones argumentando cuáles deberían ser los elementos principales que deben llevarse a cabo en el ABP. A continuación, se exponen tres de los pilares destacados (Aritio, Berges, Cámara y Cárcamo, 2021) de acuerdo con las proposiciones planteadas de Lamer y Mergendoller (2012), Trujillo (2015), y Vergara (2016):

1. Contenidos significativos
2. Manifestación espontánea de interés
3. Crear un ambiente

Para llevar a cabo un Aprendizaje Basado en Proyectos es esencial la creación de un escenario y ambientación del aula para poder llevarlo a cabo, ya que incrementará el interés del alumnado si el aula donde este se va a desarrollar está caracterizada con la temática de este. Ello, en su mayoría implica que el tema del proyecto a trabajar es transversal y por tanto puede tratarse desde distintas áreas y perspectivas académicas.

Por lo anteriormente mencionado se considera que el Aprendizaje por Proyectos reúne los principios metodológicos sobre los que se fundamenta la presente propuesta didáctica. En consecuencia, el total de las unidades didácticas propuestas se estructuran a través de esta metodología. Las unidades didácticas, pueden presentar cierta independencia entre sí, pero todas siguen un mismo hilo conductor anual que se subdivide en cada uno de los tres trimestres. Por ende, el proyecto STEM, transversal a los proyectos trimestrales, sí presenta un mismo hilo conductor a lo largo de toda la programación general anual: el agua.

	TÍTULOS	TEMÁTICA	PROYECTO ANUAL
PROYECTO I PRIMER TRIMESTRE	<i>PEQUEÑOS FILÓSOFOS</i>	El cuerpo humano Entorno cercano	Proyecto STEM <i>Los secretos del agua</i>
PROYECTO II SEGUNDO TRIMESTRE	<i>EL MUNDO BAJO LAS OLAS</i>	El mundo marino Animales y plantas	
PROYECTO III TERCER TRIMESTRE	<i>EL FUTURO PINTADO DE VERDE</i>	Cuidado del medio ambiente	

Ilustración 2. Resumen proyectos trimestrales y proyecto anual STEM. Fuente: Elaboración propia

Por último, es necesario mencionar que la metodología Aprendizaje Basada en Proyectos guarda una estrecha relación con la metodología propuesta en el Anexo III del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, conocida como “Situaciones de aprendizaje”. Estas se presentan como circunstancias que “deben plantear un reto o problema de cierta complejidad en función de la edad y desarrollo del niño o niña, cuya resolución creativa implica que la movilización de manera integrada de lo aprendido en las tres áreas en las que se organiza la etapa, a partir de la realización de distintas tareas y actividades”.

6.3. Actividades tipo y organización de aula

La metodología por rincones es una propuesta innovadora y enriquecedora para incluir y completar los proyectos dentro del aula.

Esta potencia y desarrolla las inteligencias múltiples a través de la manipulación de sus habilidades motrices y sensitivas, como vía de su aprendizaje. Esta nueva propuesta pedagógica no se plantea como un concepto en sí, pues engloba otras propuestas como el juego libre, el desarrollo afectivo o los trabajos manipulativos. De esta manera, el alumnado descubre y utiliza todas sus posibilidades: cognitivas, motrices, sensitivas y expresivas para lograr su aprendizaje.

En la metodología por rincones el docente se muestra como una simple guía en el aprendizaje de sus alumnos: planifica y marca los objetivos de las actividades y juegos, indica el desarrollo de la actividad y los observa. Serán los propios

niños quienes llevarán a cabo las actividades propuestas. Así mismo, la metodología por rincones permite al alumnado hacer una rotación por los mismos y trabajar en varias actividades, en el caso de que el maestro lo escoja antes que un rincón grupal. Para ello, será necesario planificar los rotatorios, para que los alumnos tengan la autonomía de llevar a cabo, en distinto orden, todas las actividades propuestas.

Las clásicas y recientes metodologías se han mezclado para ir construyendo progresivamente algunas de las pedagogías más innovadoras en el sistema educativo actual que persiguen un mismo objetivo: que el alumnado adquiera las herramientas necesarias para enfrentarse a la sociedad diaria.

La metodología y organización espacial del trabajo por rincones se sustentan en la propuesta de Dewey (Laguía y Vidal, 2008). Esta no aboga con exclusividad a la disposición de los materiales dentro del aula, sino a la actuación del profesor y de los niños. La propuesta de juego por rincones no quedará, así, reducida a un momento puntual de juego libre, sino que se tratará como una propuesta didáctica en sí misma. De igual forma, la organización y desarrollo de cada uno de los rincones que se proponen se organiza a lo largo de las Unidades Didácticas o también se recogen en el [Anexo XIII](#).

A lo largo de toda la Programación General Anual se pueden observar que algunos rincones se mantienen a lo largo de toda la propuesta ([Rincón de la Familia](#) o Protagonista de la semana) o se van adaptando y cambiando en relación con la temática del proyecto trimestral o de la unidad didáctica que se esté trabajando en ese momento. No obstante, en el plano del aula (Anexo X) se encuentran representados los rincones principales del aula o donde tendrán lugar, así como sus localizaciones:

Rincón de la biblioteca

El hecho de que los niños de 3 años de Educación Infantil no tengan aún habilidades de lectura, no significa que no puedan hacer uso de los libros o meramente disfrutar de ellos. Este rincón será fundamental para el desarrollo del Plan de animación a la lectura, así como motivación para investigación, buscar o informarse de algo que sea necesario para algunos de los talleres que se llevarán a cabo en el aula.

En cuanto a la organización espacial de este dentro del aula, es importante ubicarlo en un lugar tranquilo, acogedor y bien iluminado. Una buena decoración y organización de los materiales lo hará más atractivo para el alumnado. Es importante tener en cuenta que los cuentos y/o libros se recomiendan que estén en este se encuentren a una altura que esté a la altura de los niños además de que las portadas de los mismos deberán de estar a la vista pues serán los dibujos e ilustraciones los que motiven su interés por cogerlos.

Este rincón tendrá una doble funcionalidad, pues también debe servir como lugar de socialización entre el alumnado por lo que su distribución necesariamente debería ser idónea para fomentar las relaciones entre alumnos para aprender a usar este lugar autónomamente.

Rincón de juego simbólico

El rincón del juego simbólico es imprescindible en un aula de Educación Infantil ya que permite escenificar de maneras muy diversas situaciones cotidianas, ofreciendo varias posibilidades de juego y permitiendo trabajar múltiples actividades, provocando aprendizajes por y para la vida. Este rincón permite que los niños desarrollen la habilidad de representar una cosa por medio de otra, aprender a comunicarse por medio de aprendizajes no verbales, representar roles de los adultos, imitar situaciones experimentadas y/o expresar sentimientos e ideas por medios de un lenguaje oral.

Jean Piaget (1896-1980) expresó que el juego simbólico es una forma que tienen los niños de “pensar” en un intento de equilibrar la dificultad que les supone pensar acerca de las propias experiencias con la facilidad que muestran dramatizándolas. De esta forma, el juego desempeña un papel importante en la construcción de la personalidad de los alumnos además de favorecer el conocimiento social. Cuando un niño o niña juega, por ejemplo, con muñecos imagina relaciones sociales entre ellos y/o conflictos de índole social que recientemente ha visto por lo que está realizando reproducciones sociales.

Rincón de razonamiento lógico-matemático.

En este rincón se favorecerá el desarrollo de las habilidades y capacidades lógico-matemáticas tales como el agrupaciones, secuencia, empleo de cuantificadores y el conteo. En este se organizarán y guardarán todos tipo de materiales manipulativos como policubos, piezas de construcción, regletas de Cuisinare o los bloques lógicos de Dienes, además de tarjetas o ilustraciones con las que se podrán trabajar el conteo o la discriminación numérica. En conclusión, materiales que favorezcan la experimentación y manipulación sobre la que se construirá el aprendizaje matemático (Fernández Bravo, 2007).

Rincón del desarrollo de la creatividad.

En este rincón se organizarán todos los materiales requeridos para llevar a cabo los talleres de desarrollo de la creatividad en las Unidades Didácticas. Los elementos podrán variar a lo largo de los trimestres con la finalidad de favorecer la creatividad a partir de diferentes láminas y materiales. No obstante, en este se encontrarán de manera continua todo tipo de elementos para el dibujo, así como un rollo de papel continuo que favorecerá la expresión artística cuando se requiera de manera autónoma y colaborativa.

Rincón “Los secretos del agua”

Este rincón tendrá carácter anual ya que forma parte del proyecto STEM con el mismo nombre ([Anexo XIV](#)). Este sería interesante que se situara encima o en algún mueble con ruedas para que permita su movilidad dentro del aula para llevar a cabo los talleres propuestos (VER ANEXO). Se recomienda que tenga capacidad para poder ordenar todos los materiales necesarios o baldas en las que poder dejar los experimentos requeridos sin ocupar otro espacio del aula. No obstante, cuando no se esté realizando ningún taller se recomienda situarlo en un lugar del aula que no esté al paso ya que al tener tantos materiales estos podrían estropearse o caerse. En la pared que se ubique mientras se decorará con el título del proyecto y algunas fotografías resultantes del mismo.

Rincón de la familia

Este rincón también recibe el nombre de “El protagonista de la semana” y se encuentra descrito más detalladamente en el [Anexo XIV](#). Este consiste que cada

semana del curso uno de los niños de la clase se convierta en el o la protagonista, de manera que será el “personaje principal” para muchas de las actividades que se realizarán en el aula.

Durante esa semana en el rincón de la familia se ubicará una cartulina con fotos del niño o niña protagonista con sus familiares y/o amigos, así como alguna anécdota que quieran compartir con el resto de la clase. También se colocará el juguete o peluche favorito de este y su juguete. Además, se recibirá a la familia del protagonista (previamente acordada la cita) con los que se compartirá un momento de lectura y abrazos.

Por último, se dejarán algunos espacios del aula libres para ubicar los rincones propios de cada unidad didáctica, así como sus correspondientes materiales.

Como se puede observar en el plano del aula, se presentan tres mesas de seis y siete niños respectivamente. También se podrá observar la presencia de dos mesas de luz (con ruedas), para el desarrollo de diferentes actividades y talleres. La ubicación de las mesas de trabajo como las mesas de luz podrá variar brevemente a lo largo de las Unidades Didácticas atendiendo al criterio de heterogeneidad y en concordancia con el principio socializador de la propuesta.

6.4. Organización de la jornada escolar

En cuanto a la organización de la jornada escolar se refiere, la estructuración del tiempo se encuentra detallada en el horario del aula ([Anexo IX](#)). Esta se ha realizado atendiendo a los principios pedagógicos (globalizador y flexibilización) descritos en apartados anteriores y sobre los que se construye la propuesta. Por ende, la estructura y organización de la jornada escolar atiende a las necesidades específicas del aula para la que se diseña, dejando momentos a lo largo del día para el aprendizaje guiado como autónomo.

6.5. Agrupaciones en el aula

Se considera que el agrupamiento es una estrategia de organización y aprendizaje que además debe tener un carácter adaptativo para las diversas situaciones que pueden darse dentro del aula de Educación Infantil. Una variabilidad de agrupaciones son fundamentales para el desarrollo principalmente de habilidades cognitivas y socio afectivas tal y como se enuncia en las situaciones de aprendizaje descritas en el Anexo III Real Decreto 95/2022,

de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Así, en este aula de 3 años de Educación Infantil se organizará al grupo de un modo flexible, de manera que se facilite sobre todo el desarrollo de las inteligencias inter e intrapersonales. De esta manera, los alumnos tendrán tiempos de trabajo individual y autónomo para desarrollar su autonomía e independencia; momentos de trabajo por parejas o grupos pequeños cuando se quiera fomentar la comunicación y el trabajo cooperativo; y periodos de trabajo en gran grupo cuando se realicen actividades en las que esté implicado todo el alumnado trabajando el intercambio de ideas y las relaciones sociales entre ellos.

La asamblea representará una de las principales actividades sobre las cuales se organizarán las rutinas y el trabajo diario del aula. La organización de los alumnos en un espacio como este habilitado y fundamentado para el intercambio y libertad de expresión de emociones y/o ideas, así como para la regulación de la convivencia. Esta se realizará en tres momentos a lo largo de la jornada escolar:

- Por las mañanas, para hablar de las tareas a realizar durante el día, hablar sobre el mismo día y/o celebrar algún acontecimiento.
- Después de cada recreo y de la comida para realizar rutinas de relajación y/o vuelta a la calma.
- Al final del día para comentar los aprendizajes del día y los momentos favoritos.

Además, la asamblea formará parte de la presentación inicial de los proyectos o talleres del proyecto STEM como momento para “crear motivación” y plantear los retos como la elaboración de conclusiones y reflexión de los aprendizajes.

En relación con las actividades tipo que se llevan a cabo dentro del aula, se llevarán a cabo rutinas de habilidades de pensamiento, talleres de desarrollo socioemocional y creatividad además de aquellos de experimentación y manipulación con el proyecto *Los secretos del agua* que serán fundamentales para el desarrollo de la autonomía, habilidades motrices y de pensamiento, así como la identidad de cada uno de los alumnos. De esta forma, se abordará el

desarrollo competencial que se contempla en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero.

Localización de las clases

Una gran mayoría del desarrollo de las sesiones se llevarán a cabo dentro del aula, empero dependiendo del tiempo algunos de los talleres se podrían realizar al aire libre si se dispusiera del espacio suficiente, dado que los talleres son flexibles en cuanto al desarrollo de la parte práctica del mismo. No obstante, se utilizarán el gimnasio de Educación Infantil, aula de psicomotricidad y aula de música, así como el espacio de recreo de esta etapa para la localización de las sesiones si el docente lo requiere. Asimismo, a lo largo de las Unidades Didácticas se proponen algunas salidas externas pero cercana al centro escolar, con hilo conductor de la propuesta.

6.6. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso social, pues las personas aprendemos de la interacción social con nuestros iguales, de los profesores, pero también de los agentes educativos. No obstante, actualmente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han abierto paso para llegar hasta las aulas donde han demostrado ayudar tanto a los alumnos como docentes en la interacción social y académica de una forma más innovadora y de forma inminente. (Gordo, 2022, p. 33)

Las TIC promueven la producción y desarrollo de diversos escenarios para que el alumnado aprenda a través de la práctica. Constituyendo así un aprendizaje integrado y contextualizado de forma que la información se presenta de una forma más sencilla de asimilar que si se presenta de manera secuenciada (Gómez, 2021). Así las tecnologías de la información y comunicación se muestran como un medio apto para utilizar en el proceso de enseñanza.

De acuerdo con el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, el proceso de alfabetización digital, en el que se incluyen el acceso a la información, comunicación y creación de contenidos a partir de los dispositivos digitales, así como un aprendizaje para velar por un uso responsable y saludable de los mismos, se inicia en la etapa de Educación Infantil para el trabajo de la

competencia digital (CD). Este también alude al componente motivador que puede ser para el alumnado trabajar con ciertas herramientas digitales en el aula para progresar en la adquisición de aprendizajes.

La implementación de las TIC dentro del aula puede tener un impacto positivo para la inclusión de los niños. Investigadores con Pastor et al. (2015) vinculan positivamente el empleo de las tecnologías de la información comunicación en el aula con el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). A grandes rasgos, el DUA es un enfoque educativo que entiende la diversidad del aula y ofrece actividades que sean accesibles y efectivas como respuesta a las necesidades de todos los alumnos y alumnos con independencia de la existencia de un diagnóstico ACNEAE.

Las TIC poseen un carácter flexible que puede ser utilizado para implementar el DUA en el aula, permitiendo así que los estudiantes puedan participar activamente en el aprendizaje y alcancen los objetivos pretendidos.

El papel que juegan las TIC dentro del aula, así como las actuaciones concretas para el desarrollo de la competencia digital, en la presente programación, se concretan en el apartado de Plan de desarrollo de las TIC.

7. EVALUACIÓN

Evaluar es sinónimo de valorar y juzgar algo. La evaluación y autoevaluación suelen ser, mayoritariamente, una de las partes más complejas que le resulta al docente en su trabajo didáctico. Esta se define como un proceso en el que también hay que planificar, desarrollar y también evaluar. Por ello, cualquier tipo de prueba evaluativa debe estar vinculada a la enseñanza.

7.1. Disposiciones generales

Tomando como referencia el artículo 12 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, la evaluación será un proceso “global, continua y formativa”, en otras palabras, esta será continua y formativa de los contenidos, que, en esta etapa son globalizados de manera que relaciona las estrategias y los procedimientos, con el objetivo último de hacer a conocer a los alumnos cuáles son sus puntos fuertes y cuales tienen que mejorar. No obstante, la observación continua y

sistemática será un factor determinante ya que será la técnica principal del proceso de evaluación a lo largo de todo el curso escolar.

En la etapa de 2º ciclo de la etapa de Educación Infantil, la evaluación está estrechamente relacionada al reconocimiento de los aprendizajes adquiridos, ritmo y características evolutivas de cada uno de los alumnos. A estos efectos, se toman como referencia los criterios de evaluación ubicados en cada una de las tres áreas del curriculum didáctico dentro del 2º ciclo de Educación Infantil.

7.2. ¿Qué evaluar?

Los **criterios de evaluación** de los cuales se ha hecho uso de ellos a lo largo del presente proceso, así como su relación con los saberes básicos y las competencias específicas, se señalan en el apartado específico a la Temporalización y secuenciación de las Unidades Didácticas. Estos se encuentran incluidos en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, vigente en el curso en el que se propone la implantación de la programación general anual.

En lo referente a las adaptaciones correspondientes a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), se utilizará como referente la Orden 1493/2015, de 22 de mayo, en la que se dispone que los elementos de carácter personal y materiales de evaluación han de ser coherentes con las adaptaciones curriculares que se llevarán a cabo. De igual manera, la evaluación tendrá un papel fundamental a la hora de considerar y/o estimar las adaptaciones individuales dentro de la respuesta educativa.

En relación con el alumnado extranjero que se incorpore al centro educativo, habrá que realizar una prueba pues podrían precisarse criterios de evaluación adaptativos a aquellos niños cuya lengua materna difiera considerablemente con el castellano. En estos casos, el trabajo de los profesionales de Audición y Lenguaje (AL) será especialmente requerido con los alumnos y, por consiguiente, las adaptaciones referidas a los criterios de evaluación lingüísticos que cada uno de los alumnos/as requerida lo elaborará el tutor/a responsable, de manera individualizada en colaboración con este profesional.

Teniendo en cuenta los criterios de evaluación dispuestos por el Decreto 36/2022, de 8 de junio, se tomarán los siguientes criterios de evaluación como mínimos exigibles para estos alumnos.

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
<p>(3.1) Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el entorno y con actitud de respeto.</p> <p>(4.1) Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación</p>
ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
<p>(2.1) Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>(3.1) 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.</p>
ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD
<p>(1.1) Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad.</p> <p>(5.1) Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.</p>

Ilustración 3. Criterios de evaluación mínimos exigibles para el alumnado. Fuente: Decreto 36/2022

7.3. ¿Cómo evaluar?

Los criterios de calificación determinarán el progreso de los alumnos en relación con los criterios de evaluación descritos en cada una de las Unidades Didácticas. En la tabla adjunta a continuación se indican las cuatro calificaciones que se describirán con su respectiva simbología. La presente se adjuntará debajo del boletín de notas de los alumnos para que los padres y/o familiares no tengan dudas al respecto del significado de estas.

CALIFICACIÓN	SIMBOLOGÍA
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A
Adquirido Ampliamente	AA

Sin embargo, la principal herramienta de evaluación que se empleará en la etapa de Educación Infantil será la observación sistemática durante el proceso de aprendizaje, así como las características que presente el alumno o alumna durante su desarrollo, siendo esta guiada por los criterios de evaluación correspondientes. La observación ha de complementarse con el trabajo diario de

clase y actitudes diarias de los alumnos, que nos proporcionen la posibilidad de valorar un trabajo continuo a partir de la sucesión de los hitos evolutivos individuales y madurativos de cada uno de los niños.

El progresivo trabajo de observación y correspondientes anotaciones del docente se verá reflejada en las rúbricas de evaluación creadas a partir de los objetivos y criterios de evaluación tenidos en cuenta en cada Unidad Didáctica. De manera paralela, estas se requerirán para la evaluación trimestral requerida con el fin de valorar el desarrollo cognitivo, motriz y socioafectivo de cada uno de los niños del aula.

7.4. ¿Cuándo evaluar?

De acuerdo con la Orden 680/2009, de 19 de febrero, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Infantil y los documentos de aplicación, se establecerán, al menos, un total de tres sesiones de evaluación a lo largo del curso, coincidiendo cada uno con el final de cada uno de los trimestres estipulados en el curso 2023/2024. En base a dichos momentos de evaluación se facilitará un informe de aprendizaje detallado para las familias, en el que se concretará la evaluación y el grado de desarrollo de cada una de las competencias por parte del alumno.

La primera de estas tres sesiones de evaluación o evaluación inicial se realizará teniendo en cuenta las experiencias y conocimientos previos de los alumnos. Para ello, se tomará como referencia un cuestionario previo que las familias habrán rellenado antes del inicio de curso en el que se les pregunta acerca de la adquisición o en proceso de algunos aprendizajes básicos y la observación directa en cuanto a la motivación y actitud del alumno durante el periodo de adaptación.

La segunda de ellas, también conocida como evaluación procesual, es la más prolongada pues se llevará a cabo a lo largo del curso escolar. A esta, posiblemente se le requieran hacer cambios en función del desarrollo del alumnado, motivación y adquisición de contenidos, entre otros. Es necesario mencionar que, puede haber situaciones que supongan no poder llegar a enseñar todo lo establecido en la programación, pero dada la flexibilidad de este se pueden realizar los cambios convenientes en el momento que precise. En

definitiva, dada la gran capacidad de adaptabilidad, se podrán ir cambiando y ajustar las actividades y/o talleres planteados con el fin de conseguir los objetivos y contenidos propuestos.

Finalmente, para la evaluación final trimestral se llevará a cabo una estimación en la que se valorarán principalmente la valoración de adquisición de contenidos asociados a los objetivos y competencias clave de cada una de las Unidades Didácticas. Por el contrario, durante el tercer trimestre del curso escolar 2023/2024, comprendido entre abril y junio, se elaborará una evaluación última de la programación que se entregará a cada una de las familias de los educandos.

7.5. ¿Quién evalúa?

El carácter “global, continuo y formativo” de la evaluación, requiere la colaboración entre cada uno de los agentes de la comunidad educativa. Es decir, desde los propios aprendizajes que el profesor puede dictaminar dentro del aula hasta el comportamiento y/o autonomía que pueden mostrar los niños durante la hora de comedor, pues ambas son fundamentales para la evaluación didáctica. En definitiva, toda la información disponible para corroborar una evaluación completa e íntegra del alumnado deberá tenerse en cuenta para las respectivas valoraciones.

Como se señala en la Orden 680/2009, autoevaluación docente referida a evaluar la propia práctica docente es también un recurso esencial para hacer un proceso de introspección hacia el trabajo realizado, de forma que se tome conciencia del trabajo realizado y nivel de desempeño. Además, el Real Decreto 95/2022, resalta la importancia de la coordinación y trabajo dentro del propio claustro docente, afianzando la idea de la coevaluación como una fuente de aprendizaje para los maestros para evaluar entre sí sus acciones y el trabajo que se ha llevado a cabo (Jiménez et al. 2010).

De igual forma, la coevaluación entre alumnos pueden proporcionar datos de interés acerca de la evaluación y aprendizajes realizados. De esta manera se ampliarán así los agentes de evaluación más allá de la figura del docente. Así, en ciertas Unidades Didácticas se presenta la oportunidad para reforzar la autonomía, motivación y el esfuerzo personales trabajando sobre la competencia

personal, social y de aprender a aprender (PSAA) a través de una autoevaluación de los propios aprendizajes. Es decir, el alumnado hará una evaluación propia, de acuerdo con su edad de desarrollo, tomando como guías las indicaciones que el profesor le ha indicado en el transcurso de la Unidad Didáctica y llevando a cabo las herramientas que su maestro/a le ha dado. Al principio de cada una de las Unidades Didácticas se plantearán algunas preguntas (*¿Qué sabemos sobre...?* y *¿Qué queremos saber?*) para conocer los conocimientos previos y constituir las líneas de investigación del propio proyecto. Estas se anotarán de manera escrita o simbólica en el mural o cartulina seleccionado y solo se finalizará cuando a término de la unidad el alumnado de respuesta a la pregunta: *¿Qué hemos aprendido con este proyecto?*

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

8.1. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

La atención a la diversidad en la presente Programación Anual ha sido diseñada siguiendo las ideas y principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), cuyo objetivo es “reformular la educación proporcionando un marco conceptual que faciliten el análisis y evaluación de los diseños curriculares y las prácticas educativas, para identificar barreras al aprendizaje y promover propuestas de enseñanza inclusivas (ODS4)” utilizando un enfoque teórico-práctico (Pastor, 2016). El Real Decreto 95/2022 se dirige a este planteamiento de actuación como una guía para la inclusión educativa.

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un modelo que combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas para su aplicación en la práctica educativa (Pastor y García, 2021). El DUA se estructura en torno a tres grandes grupos de redes neuronales: afectivas, de reconocimiento y estratégicas, con tres principios vinculados a ellas. El DUA parte de la diversidad e inclusión desde el inicio de la planificación didáctica, tratando así de lograr que todo el alumnado tenga oportunidades por y para aprender. De esta forma, se verá comprendida como la adaptación a las posibilidades, necesidades y características de todos y cada uno de los alumnos, de manera independiente a la existencia o no de un diagnóstico ACNEE.

A partir de la inclusión Educativa, el Diseño Universal para el Aprendizaje inicia desde la propuesta de elementos didácticos y curriculares de carácter adaptativo, elaborados en armonía con los tres grupos correspondientes a las redes neuronales que se encubren bajo las demandas cognitivas que demandan los niños. Estas son: las redes afectivas, redes de conocimiento y redes estratégicas, cuya interrelación y participación activa es prioritaria para el aprendizaje.

Por todo lo anteriormente mencionado, una óptima adaptación a la diversidad del aula se conformaría con la posibilidad de ofrecer múltiples formas de implicación (redes afectivas), múltiples formas de representación (redes de conocimiento) y múltiples formas de acción y expresión (redes estratégicas). Todo ello, ofrecerá la oportunidad al alumnado de implicarse personalmente en los tres procesos cognitivos de la mejor manera para cubrir sus necesidades individuales.

La concreción detallada de estas ideas se puede ver reflejada en el esquema adjunto a continuación en la cual se presentan de manera visual y breve los tres principios del DUA y las pautas de acuerdo con los principios fundamentales (representación acción y expresión e implicación). Estos se estructuran de manera independiente teniendo en cuenta el propósito de la representación, pero el contenido es coherente. Además, cada uno de los principios están divididos en pautas y están a su vez en puntos de verificación de manera que la organización es la siguiente:



Ilustración 4. Esquema organizativo del DUA. Fuente: Elaboración propia

En el [Anexo VIII](#) se puede observar una tabla en la que se puede ver la organización de los principios con sus pautas y puntos de verificación correspondientes.

- **Alumno con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE)**

En el aula propuesta en la que se llevaría a cabo la propuesta, hay un **alumno con necesidades educativas especiales (ACNEE)** relativas a una diversidad funcional motora relacionadas con una **Parálisis Cerebral Infantil (PCI)** y concretamente a un nivel leve de paraplejia (parálisis en la mitad inferior del cuerpo) pues el alumno utiliza para desplazarse un andador pero puede realizar actividades de la vida diaria, pues los signos son compatibles con la práctica total de estas.

Este alumno se encuentra escolarizado en un aula de educación infantil correspondiente a su edad en modalidad combinada, asistiendo 4 días semanales al centro ordinario en el que recibe la atención del profesional de Pedagogía Terapéutica (PT) y Audición y Lenguaje (AL) , y 1 día por semana a un centro específico, en el que recibirá una atención individualizada por parte de un profesional AL y de un fisioterapeuta.

El alumno no presenta afectación del movimiento de las extremidades superiores por lo que es capaz de mover de manera autónoma su andador con el que se desplaza. Es capaz de realizar producciones vocálicas adecuadas, sin embargo presenta dificultades para la pronunciación de algunas consonantes. La gran mayoría de las palabras que utiliza las reduce a una o dos palabras, produciendo un lenguaje comprensible para los adultos más cercano además de que el alumno tiene un sistema de comunicación. No obstante, para las personas no tan cercanas al alumno, la comprensión será compleja.

Su cociente intelectual (CI) se establece entre los parámetros ordinarios, lo que nos indica que no tiene afectado el desarrollo cognitivo si además crece en un ambiente rico en estimulación sensorial.

Además, dada la contextualización social y económica del centro educativo como se describe en el apartado de Contextualización del centro, se pudiera dar el caso de que se incorporan alumno con lenguas maternas que difieren del castellano, por lo que, en ese caso se requerirán medidas específicas coordinadas con los profesionales de Audición y Lengua y profesionales de apoyo correspondiente. De igual manera, la adaptación de los criterios de

evaluación así como los criterios mínimos exigibles a partir de los que se valorará el desarrollo y aprendizaje quedan reflejados en el apartado de evaluación.

9. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

9.1. Plan de animación a la lectura

El plan de animación a la lectura o Plan Lector se explica como un conjunto de decisiones tanto de carácter organizativo como metodológico que impulsan el hábito, mejora, interés y gusto por la lectura llevando a cabo diferentes actividades vinculadas a la lectura. Así, uno de los principales objetivos del plan de animación a la lectura es acercar a los niños de Educación Infantil al mundo de la lectura de manera dinámica y lúdica contribuyendo de forma paralela en el desarrollo intelectual y formación integral.

La justificación del desarrollo de un plan de animación a la lectura de manera transversal a la programación educativa viene referida en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. En el desarrollo del Área III *Comunicación y Representación de la Realidad* del segundo ciclo de Educación Infantil se hace referencia a un enfoque de carácter comunicativo en el que se pretenden abordar habilidades a través de modelos lectores de referencia.

Además, se resalta la significatividad de concebir la primera infancia como un continuo aprendizaje a través del cual todas las acciones didácticas se conectan despertando así un interés y curiosidad entre todas. De esta manera, el Plan de animación a la lectura o Plan Lector proveerá de estímulos a cada una de las capacidades comunicativas del alumnado como se especifica en la legislación vigente.

Con todo, los aspectos positivos que tiene la animación infantil a cada uno de nuestros futuros alumnos exceden la estimulación de las habilidades comunicativas de los educandos (UNIR, 2020). El desarrollo del valor empatía y por tanto de la inteligencia emocional, la creatividad y desarrollo cognitivo, son algunos de los propósitos de la lectura en la etapa de Educación Infantil. En contraposición de quedar ligado únicamente a la competencia lingüística (CL), el

plan de animación a la lectura se vincula de manera interdisciplinar a cada una de las competencias clave mencionadas en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero.

Parte del presente Plan de animación a la lectura se proponen la lectura de varios cuentos infantiles a lo largo de cada una de las Unidades Didácticas, todas ellas ligadas a la temática que se abordará en la misma y en materia de promover valores. Las obras infantiles, así como sus recursos y Unidades didácticas correspondientes pueden verse reflejadas en la tabla del [Anexo VIII](#) y en el penúltimo apartado de las tablas resumen de cada una de las Unidades Didácticas.

Con el rincón de la familia o “El protagonista de la semana” también se promulgará el hábito lector además de hacer partícipes a las familias de la creación del hábito por la lectura. Por consiguiente, la implicación del entorno cerca del niño o niña en el mismo proyecto favorecerá el desarrollo de hábitos de lectura familiares y capacidades de lectoescritura de manera significativa.

Los cuentos infantiles escogidos para trabajar en cada una de las Unidades Didácticas permitirán el trabajar el hilo conductor de la Unidad además de su contenido en valores, poniendo en marcha así de forma comunicativa y funcional las competencias específicas y establecidas dentro del Área III: *Comunicación y Representación de la Realidad*. Posteriormente se establecerán diálogos que estimulen el pensamiento crítico así talleres para el desarrollo de la creatividad, corporal y digital.

Por último, cabe destacar la importancia del rincón de la biblioteca como una de las partes fundamentales de este plan. Este, como bien se menciona en su respectivo apartado *Rincón de la biblioteca*, favorecerá actitudes de autonomía, respeto y cuidado de los libros, pero también fomentará las relaciones sociales entre los estudiantes del aula.

9.2. Plan de desarrollo de la lengua inglesa

La presente programación se contextualiza en un centro educativo concertado y bilingüe de la Comunidad de Madrid, por lo que, en virtud de ello el plan de desarrollo de lengua inglesa queda regulado por la Orden 1434/2018, de 19 de abril, de la Consejería de Educación e Investigación, por la que se regula la

extensión de la enseñanza bilingüe español-inglés al segundo ciclo de Educación Infantil en los centros privados concertados bilingües del ámbito y gestión de la Comunidad de Madrid. Sin embargo, recordemos que no ha sido hasta el curso pasado 2022/2023 cuando se ha incorporado el programa *BEDA Kids* para el etapa de Educación Infantil.

Igualmente, tras la promulgación del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, la competencia plurilingüe se consigna dentro de las competencias clave de Educación Infantil. Ello conlleva que además de promover un primer acercamiento a una segunda lengua, se desarrollen actitudes de respeto y curiosidad hacia la diversidad lingüística.

Ambos factores conforman una base en la configuración de la presente Programación General Anual, justifican y demandan la creación de un Plan de desarrollo de la lengua inglesa. La meta que guiará la elaboración e instauración de este será un primer acercamiento atractivo de la lengua inglesa trabajando con actitudes de respeto e interés hacia esta nueva pluralidad cultural.

Para alcanzar el logro del objetivo descrito, a lo largo de las 15 Unidades Didácticas figuran algunos contenidos básicos relacionados con la aproximación a elementos clave para la comunicación y entendimiento de la lengua inglesa. Estos principalmente se ubican en las habilidades relacionadas con el saber hacer (SH) y el saber ser (SS).

Por último, cabe mencionar que para que la primera aproximación sea atractiva para los alumnos y promover actitudes de respeto, dos veces por semana se contará con el apoyo y coordinación didáctica de un auxiliar de conversación nativo de lengua inglesa tal y como se estipula en la Orden 1434/2018.

9.3. Plan de desarrollo de las TIC y la competencia digital

Con el resultado de la nueva promulgación de la ley educativa y la publicación del Real Decreto 95/2022 se ofrece una modificación de las competencias clave, en las que además de incorporar la competencia plurilingüe también se justifica la inclusión de la competencia digital y del Plan específico de desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Este se ha diseñado en consonancia con los valores y habilidades tras el planteamiento del ODS9, que se relaciona directamente con la promoción de la innovación.

El desarrollo de la competencia digital tiene, como se establece en el Real Decreto 95/2022, el objetivo de que el alumnado tenga un primer acercamiento al acceso de la información, comunicación y creación de contenidos sin dejar atrás un aprendizaje en un uso responsable y saludable de las herramientas digitales.

Como se menciona en la contextualización, el centro está dotado de pizarras digitales en todas las aulas, incluyendo las de Educación Infantil, así como un ordenador por docente en cada una de las aulas y dos mesas de luz por aula de Educación Infantil para estimular los sentidos, favorecer la psicomotricidad final y el aprendizaje.

No obstante, la edad de los niños a los que está destinada de esta programación es aún temprano para tener un dominio completo o medio de las tecnologías. Dado que son niños nacidos en llamada “Era digital” están expuestos/as diariamente a ellas, pero ello no significa que tengan un conocimiento idóneo de manejo. Es por ello, que todas las actividades propuestas a lo largo de las Unidades Didácticas son de carácter grupal guiadas por el docente responsable.

9.4. Plan de convivencia y ciudadanía

Uno de los logros que persigue el centro educativo en el que se contextualiza la propuesta es promover la convivencia y la ciudadanía desde las edades más tempranas. De esta manera, se trabajarán una serie de valores éticos que darán como resultado, una sociedad más equitativa, igualitaria y justa.

El plan de convivencia de esta institución escolar se regula a partir de las disposiciones generales que se recogen en el Decreto 32/2019, de 9 de abril, del consejo de Gobierno, por el que se establece el marco regulador de la convivencia en los centros docentes de la Comunidad de Madrid. En el desarrollo se fijan los derechos y deberes de cada uno de los miembros que conforman la comunidad educativa, así como los valores que guiarán y regularán la convivencia en el centro y la resolución de problemas.

Las contribuciones que se hacen en esta programación general anual se remiten especialmente en materia de valores a partir del hilo conductos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): el desarrollo de la empatía y el respeto, la adquisición de habilidades para la gestión de las emociones y resolución de

conflictos, así como las actitudes de interés y curiosidad por la multiculturalidad y biodiversidad crearán la bases de la convivencia y ciudadanía futuras.

Por añadidura, es necesario mencionar que el ODS4, referido a una Educación Inclusiva y de calidad, se traduce en uno principales objetivos de la propuesta didáctica (8) con el objetivo de trabajar la diversidad del aula, reflejada en las características individuales del alumnado.

CONCLUSIÓN

La sociedad actual se encuentra en permanente estado de cambio, demandando así futuros emprendedores competentes con la capacidad de crear y/o llevar a cabo soluciones partiendo de las propias vivencias para luego poder aplicarlo a su vida diaria. Todo ello, deja atrás el paradigma de una escuela tradicional en el que la retención de conocimientos y saberes curriculares preponderaban sobre las cuestiones prácticas.

En el presente Trabajo de Fin de Grado se ha llevado a cabo la creación y propuesta de una Programación General Anual contextualizada en el curso de primero de Educación Infantil, correspondiente a la edad de 3 años. En este documento, de forma global y utilizando como hilo conductor el mundo fantástico de creación propia, así como el proyecto STEM bajo el título *Los secretos del agua*, se desarrollan actividades que integran contenidos de las tres áreas establecidas en el Decreto 36/2022.

La metodología escogida, así como cada uno de los talleres y rincones propuestos persiguen la finalidad de enseñar y formar a los alumnos, de acuerdo con las competencias establecidas a los ciudadanos del mañana. Por ende, la metodología del Aprendizaje Basada en Proyectos (ABP) ubica al alumno en el centro de su aprendizaje, trabajando de manera conjunta las tres áreas del currículo para el diseño de un producto final. Asimismo, los rincones y talleres propuestos, además del proyecto de Educación STEM, constituyen los soportes sobre los que se han estructurado y desarrollado cada una de las 15 Unidades Didácticas (UD). Estos, al igual que la metodología seleccionada, ayudan al alumnado a crear una interconexión entre los contenidos de distintos ámbitos de conocimiento favoreciendo la transversalidad dando como resultado una comprensión más significativa de los saberes. Igualmente, permiten llevar a cabo el desarrollo didáctico desde un entorno atractivo y lúdico para los alumnos favoreciendo las relaciones entre el alumnado a nivel de pequeños y gran grupo. Por último, no se dejará de tener en cuenta las relaciones entre familia-escuela y la coordinación entre el claustro de profesores de etapa para poder realizar la programación de manera adecuada.

En el presente trabajo se ha procurado quedar reflejados todos los conocimientos conseguidos a lo largo de los cinco años de formación universitaria recibida, así como los aprendizajes carácter práctico adquiridos a lo largo de cada uno de los días de la experiencia de prácticas. Por demás, con la elaboración de este trabajo también he profundizado en aquellos aspectos teóricos, así como en la indagación de algunas de las metodologías, materiales (trabajar con luz negra) o talleres en que me han llamado la atención durante los años de carrera y no quería dejar de plasmarlos en mi trabajo de fin de carrera. De igual manera, la elaboración del trabajo con el cambio de legislación educativa me ha permitido familiarizarme y conocer de primera mano cada uno de los elementos relevantes del Decreto 36/2022, ya que en un futuro cercano podría darse la posibilidad de que pudiera elaborar mis programaciones con este documento.

De igual manera, me gustaría destacar la importancia de haber realizado el presente Trabajo de Fin de Grado en el ámbito de la Educación STEM. Durante estos cinco años de carrera, he llevado conmigo la motivación por enseñar, algún día, a mis futuros alumnos la importancia que tienen las ciencias y las matemáticas en nuestro día a día.

La educación STEM es uno de los grandes protagonistas de la innovación educativa en estos últimos años. Este es un ámbito por el que siempre me he sentido atraída y por ello, me gustaría aprovechar esta oportunidad para formarme en más profundidad y desarrollar habilidades y capacidades que me permitan llevar la educación STEM a mis futuros alumnos de Educación Infantil. Además, hace dos años, en colaboración con las profesoras Olga Martín, Elsa Santaolalla y algunas compañeras, tuve el placer colaborar en la Semana de Ciencia celebrada en la Universidad. Durante esa semana, se presentó a los asistentes, un interesante taller interdisciplinar en el que todo el mundo podía darse cuenta de la importancia de la educación STEM. Por ello, haber realizado el presente trabajo TFG ha sido un proceso que he disfrutado y con el cual me siento muy orgullosa al haber podido poner en práctica y demostrar mis habilidades y conocimientos en esta área.

En suma, como profesionales de la Educación deberemos potenciar en cada una de nuestras aulas una pluralidad de cualidades y habilidades que comenzarán, entre otras muchas, por la imaginación, la investigación, el pensamiento crítico, el desarrollo de hábitos sostenibles y de respeto a la diversidad, así como el trabajo personal y autónomo y la competencia emocional, para hacer de nuestros alumnos los profesionales y agentes de cambio del siglo XXI.

Finalmente me gustaría cerrar este trabajo con una cita de elaboración propia con el que finalicé el TFG del año pasado:

Nelson Mandela mencionó una vez que

La Educación es el arma más poderosa del mundo

porque esta:

Suma conocimientos,

resta diferencias

divide los esfuerzos,

pero siempre, **multiplica las oportunidades**

BIBLIOGRAFÍA

- Adderley, K., Ashwin, C., Bradbury, P., Freeman, J., Goodlad, S., Greene, J., Jenkins, D., Rae, J., & Uren, O. (1975). *Project Methods in Higher Education*. Society for Research into Higher Education.
- Alba Pastor, C. (2016). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Revista Participación Educativa*.
- Alba Pastor, C., Zubillaga Del Río, A., & Sánchez Serrano, J. M. (2015). Tecnologías y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): experiencias en el contexto universitario e implicaciones en la formación del profesorado. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(1), 90–100.
- Aritio, R., Berges, L., Cámara, T. y Cárcamo, M^a. E. (2021). *Cuestiones claves para el trabajo en ABP: pilares, fases, beneficios y dificultades*. En Pérez, A., Fonseca, E. y Lucas, B (Eds), *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación* (pp. 8-19). Universidad de La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7760320>
- Aucouturier, B. (2015). El niño de hoy y la autoridad. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 364, 13-21.
- Balka, D. (2011). *Standards of mathematical practice and STEM*. Math-Science Connector Newsletter. School Science and Mathematics Association.
- Berk, L.E. (2001). *Desarrollo del niño y del adolescente (4^a Edición)*. Madrid: Pentice Hall.
- Blach-Ricart, C., Almajano, M^a.P., Albás, M^a. C. y Manassero, M^a.A. (2022). *Ciencia y tecnología: Interés y actitud de las y los adolescentes a partir de los datos del proyecto ROSES*. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 17 (págs. 32-50). <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/372054/7247-Texto%20del%20art%3%adculo-34498-1-10-20220627.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Bowly, J. (1989). *Vínculos afectivos. Formación, desarrollo y pérdida*. Madrid: Ediciones Morata.
- Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y currículo de la etapa de Educación Infantil. BOE. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-2.PDF
- Decroly, O. (1923) *La función de globalización y la enseñanza*. Biblioteca Nueva.
- Del Río, P. (1981). *Los estadios del niño en la psicología evolutiva. Los sistemas de Piaget, Wallon, Gesell y Freud*.
- Descals, A., Córdoba, A.I., Gil, M^a.D. (2006). *Desarrollo del lenguaje*. Psicología del desarrollo en la edad escolar (págs. 117-156). Pirámides.
- Domínguez, T (2021). *Capítulo 17. Orientaciones y ejemplificaciones para la práctica en la etapa de Educación Infantil*. En Moya, J., Luego, F (Eds), *Educación para el siglo XXI. Reformas y mejoras: LOMLOE de la norma al aula* (pp. 209-218).
- Domínguez, T., Cuadrado, F. (2021). *Capítulo 5. El currículo de la Etapa de Educación Infantil*. En Moya, J., Luego, F (Eds), *Educación para el siglo XXI. Reformas y mejoras: LOMLOE de la norma al aula* (pp. 83-95).
- Estalayo, A., Gordillo, S., Iglesias, A. y López, M. (2021). *La historia del aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)*. En Pérez, A., Fonseca, E. y Lucas, B (Eds), *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación* (págs. 5-8). Universidad de La Rioja.
- European Commission (2012). *Rethinking education: investing in skills for better socio-economic outcomes*. Official Publications of the European Communities. <http://www.eqavet.eu/gns/library/policy-documents/policy-documents-2012.aspx>
- European Commission (2013). *Horizon 2020. Work Programme 2014-2015*. General introduction. Official Publications of the European Communities.

- Fernández Bravo, J. A. (2007). Metodología didáctica para la enseñanza de la matemática: variables facilitadoras del aprendizaje. *Aprender Matemáticas: metodología y modelos europeos*, 9–26.
- Gardner, H., Nogués, M. M. T., & Fernández, A. M. (2015). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica (Educación)*. Ediciones Paidós.
- Gómez, I. (2021). *La implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la metodología ABP*. En Pérez, A., Fonseca, E. y Lucas, B (Eds), *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación* (pp. 40-44). Universidad de La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7760393>
- Gómez, I. (2021). *La implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la metodología ABP*. En Pérez, A., Fonseca, E. y Lucas, B (Eds), *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación* (pp. 40-44). Universidad de La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7760393>
- González, A. (2020). *Proyecto de Innovación en Educación STEM con Robótica educativa en Educación Infantil*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad Pontificia Comillas.
- Hare, M. (29 de mayo de 2018). *Las líneas de investigación institucionales como estrategia de promoción de la investigación*. Portal de la investigación.
- Jiménez, Y.I., González, M.A. y Hernández, J. (2010). Modelo 360º para la evaluación por competencias (enseñanza-aprendizaje). *Innovación Educativa*, 10 (53), 43-53.
- Krug, D., & Shaw, A. (2016). Reconceptualizing ST®E(A)M(S) education for teacher education. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 16(2), 183–200.
- Labrador, C. (1998). María Montessori y la Educación Infantil. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 238, 35-39.
- Lagúña, M. J., & Vidal, C. (2006). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Graó.

- Larmer J., Mergendoller J., & Boss S. (2015). *Setting the standard for project-based learning: a proven approach to rigorous classroom instruction*. ASCD.
- Lederman, L. (1998). *ARISE: American Renaissance in Science Education. Fermilab-TM-2051*. Fermi National Accelerator Lab.
- Lefever-Davis, S. & Pearman, C. J. (2015). "Reading, Writing and Relevancy: Integrating 3R's into STEM". *Open Communication Journal*, 9(1), 61–64.
- Levinson, R., & PARRISE Consortium (2014). Socio-scientific issue-based learning: taking off from STEPWISE. In J. Bencze (Ed.), *Science & technology education promoting wellbeing for individual, societies & environments*. Dordrecht: Springer Science + Business Media B.V.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- Marqués, M^a. (s.f). Praxias Bucales, Respiración y Soplo. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/LOGOPEDIA/VARIOS/Praxias%20bucofaciales%20respiracion%20y%20soplo%20-%20Marques%20-%20art.pdf>
- Martín, O., & Santaolalla, E. (2020). Educación STEM: Formación con «conciencia». *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (381), 41-46. <https://doi.org/10.14422/pym.i381.y2020.006>
- Martin, O., y Santaolalla, E. (2021). Un encuentro enriquecedor: La Educación STEM y el enfoque las IM. *Educación y Futuro: Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, (45), pp. 35-56.
- Muñoz García, A. (2010). *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*. Madrid: Pirámide.

Muñoz, M. (s.f). *Las dificultades en el pensamiento preoperacional*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Salamanca.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3984/TFG-G%20356.pdf;jsessionid=190DCC354E5F50D0B77D393FE923CCC5?sequence=1>

Navarra Nafarroa (s.f). 17 objetivos por un Desarrollo Sostenible. *Paz y Solidaridad*. Material didáctico para el profesorado de Educación Infantil Primaria.
<https://navarra.ccoo.es/8ae65f73441416c9f4a80c2ea43da02d000066.pdf>

Orden 1434/2018, de 19 de abril, de la Consejería de Educación e Investigación, por la que se regula la extensión de la enseñanza bilingüe español-inglés al segundo ciclo de Educación Infantil en los centros privados concertados bilingües del ámbito de gestión de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*.
[file:///C:/Users/Sonia/Downloads/normativa%20\(17\).pdf](file:///C:/Users/Sonia/Downloads/normativa%20(17).pdf)

Orden 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y la promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria, así como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 140, de 15 de junio de 2015.

Orden 680/2009, de 19 de febrero, de la Consejería de Educación, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Infantil y los documentos de aplicación. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 90, de 17 de abril de 2009.

Pastor, E., García, E. (2021). *Anexo III. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. En Moya, J., Luego, F (Eds), *Educación para el siglo XXI. Reformas y mejoras: LOMLOE de la norma al aula* (pp. 331- 336).

- Piaget, J. (1977). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Piaget, J., y Inhelder, B. (1982). *Psicología del niño*. (11ª ed.). Madrid: Morata.
- Piaget, T. J. e Inhelder, R. B. (1975). *Psicología del niño*. Madrid. Morata
- Proyecto del Real Decreto por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (2021). Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022.
- Recomendación del Consejo Europeo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario oficial de la Unión Europea (núm. 189/01 de 4 de junio de 2018). [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=SV](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=SV)
- Rychen, D. S., & Salganik, L. H. (2006). *Las competencias clave para el bienestar personal, social y económico*. Ediciones Aljibe.
- Sánchez Ludeña, E. (2019). La educación STEAM y la cultura «maker». *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (379), 45-51. <https://doi.org/10.14422/pym.i379.y2019.008>
- Suárez, M. (2021). *Los objetivos del desarrollo sostenible: una propuesta de intervención para el Segundo Ciclo de Educación Infantil*. [Trabajo de Fin de Master en Intervención e Investigación socioeducativa]. Universidad de Oviedo. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/60565/TFM_MariaSuarezFernandez.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Trujillo, F. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Ministerio de Educación.
- UNIR. (2020). La animación a la lectura en infantil y primaria: una actividad fundamental en el aula. UNIR Revista.
- Vasquez, J., Sneider, C., & Comer, M. (2013). *STEM lesson essentials, grades 3–8: Integrating science, technology, engineering, and mathematics*. Heinemann
- Vergara, J.J. (2016). *Aprendo porque quiero: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. SM.
- Vila, I. (2008). Los inicios de la comunicación, la representación y el lenguaje. En AA.VV., *Desarrollo psicológico y evolución I*. Alianza
- Yakman, G. (2008). STΣ@M Education: an overview of creating a model of integrative education. Virginia Polytechnic and State University. <https://www.iteea.org/File.aspx?id=86752&v=75ab076a>

WEBGRAFÍA

- Fernández, E. (8 de marzo de 2022). *Robótica educativa: Bee-Bot*. Rafel Fernández Mayoralas. <https://rafaelfernandezmayoralas.es/bee-bot/#:~:text=Razonamiento%20%C3%B3gico%3A%20Gracias%20al%20desarrollo,a%20respetar%20las%20opiniones%20ajenas>.
- Hernández, P. (s.f). *Características psicoevolutivas en los niños de 3 años*. El pupitre de Pilu. <https://www.elpupitredelapilu.com/2021/10/08/caracteristicas-psicoevolutivas-en-los-ninos-de-tres-anos/>
- Lovevery (s.f). *El agarre de pinza no es solo para bebés*. Lovevery. <https://lovevery.eu/community/blog/es/desarrollo-del-bebe/el-agarre-de-pinza-no-es-solo-para-bebes/>
- Mami Experimentos (s.f). *Pintar con hielos de colores*. Mami Experimentos. <https://mamiexperimentos.com/actividades-sensoriales/infantiles/pintar-con-hielos-de-colores/>

- Mora, T. (s.f). *Cómo hacer un catalejo casero*. Euroresidentes.
<https://www.euroresidentes.com/entretenimiento/manualidades/como-hacer-un-catalejo-casero>
- Oposinet (s.f). *Tema 3- El desarrollo de la personalidad. El desarrollo afectivo en los niños y niñas de cero a seis años. Aportaciones de distintos autores. La conquista de la autonomía. Directrices para una correcta intervención educativa*. Oposinet. <https://www.oposinet.com/temario-educacion-infantil/temario-3-educacion-infantil/tema-3-el-desarrollo-de-la-personalidad-el-desarrollo-afectivo-en-los-nios-y-nias-de-cero-a-seis-aos-aporaciones-de-distintos-autores-la-conquista-de-la-autonoma-3/>
- Papelismo. (2015). *Cómo hacer barquitos con cáscara de nuez*. Papelismo.
<https://papelismo.es/2015/08/como-hacer-barquitos-con-cascara-de-nuez/>
- S.Seara, B. (20 de enero de 2013). *Corrientes de azúcar: experimento de densidades con Lacasitos*. ExperCiencia.
<https://www.experciencia.com/disoluciones-densidades-y-lacasitos/>
- Toledano, G. (16 de julio de 2021). *Pinturas arcoíris hechas de hielo. Sorprendente experimento para niños*. Guía Infantil.
<https://www.guiainfantil.com/ocio/experimentos/pinturas-arcoiris-hechas-de-hielo-sorprendente-experimento-para-ninos/>
- UNICEF (s.f). *Infancia y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)*. Unicef.
<https://www.unicef.es/infancia-ods>

ANEXOS

ANEXO I. Síntesis de los aspectos psicoevolutivos más significativos de la etapa preoperacional

CARACTERÍSTICAS	
EGOCENTRISMO	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos/as son capaces de ver situaciones desde su propia experiencia. Los niños y niñas de esta edad no son capaces de tener en cuenta el punto de vista de otra persona. El niño y la niña egocéntrico asume que otras personas ven, oyen y sienten exactamente lo mismo que él ve, oye y siente.
IRREVERSIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas de 3 años no son capaces de invertir la direccionalidad de una secuencia de eventos a su punto de partida. Por ejemplo, si un alumno/a coloca una serie de objetos en un orden concreto, los niños/as les costará realizar los pasos en orden contrario.
REPRESENTACIÓN /JUEGO SIMBÓLICO	<ul style="list-style-type: none"> La representación simbólica es la capacidad para hacer que un objeto, cosa o palabra represente otra cosa, es decir, el niño usa símbolos como medio para conseguir un fin. El juego simbólico los ayuda a conocer a las personas y objetos que les rodean. Juegan a ser astronautas, cocineros, policías, profesores o mamás y papás.
CENTRALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas de 3 años se concentran en un único aspecto u objeto de cada situación en la que se encuentran y muestran dificultades para pensar en más de un aspecto al mismo tiempo. Muestran dificultades para cambiar el foco atencional en contextos sociales.
ANIMISMO	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas de 3 años tienen la creencia de que todo lo que les rodea está vivo. De esta forma, los objetos inanimados tales como juguetes u objetos poseen sentimientos e intenciones humanas, es decir, el mundo natural está vivo.
ARTIFICIALISMO	<ul style="list-style-type: none"> El alumnado de esta edad tienen un gran interés por el mundo que les rodea y creen que los fenómenos y seres naturales como árboles, animales o las nubes han sido creados por las personas.

Tabla 26. Aspectos psicoevolutivos más relevantes de la etapa preoperacional. Fuente: Elaboración propia

ANEXO II. Esquema de la etapa de Educación Infantil en el centro educativo



Tabla 27. Organigrama de Educación Infantil en el centro escolar. Fuente: Elaboración propia.

ANEXO III. Plano del aula de Educación Infantil

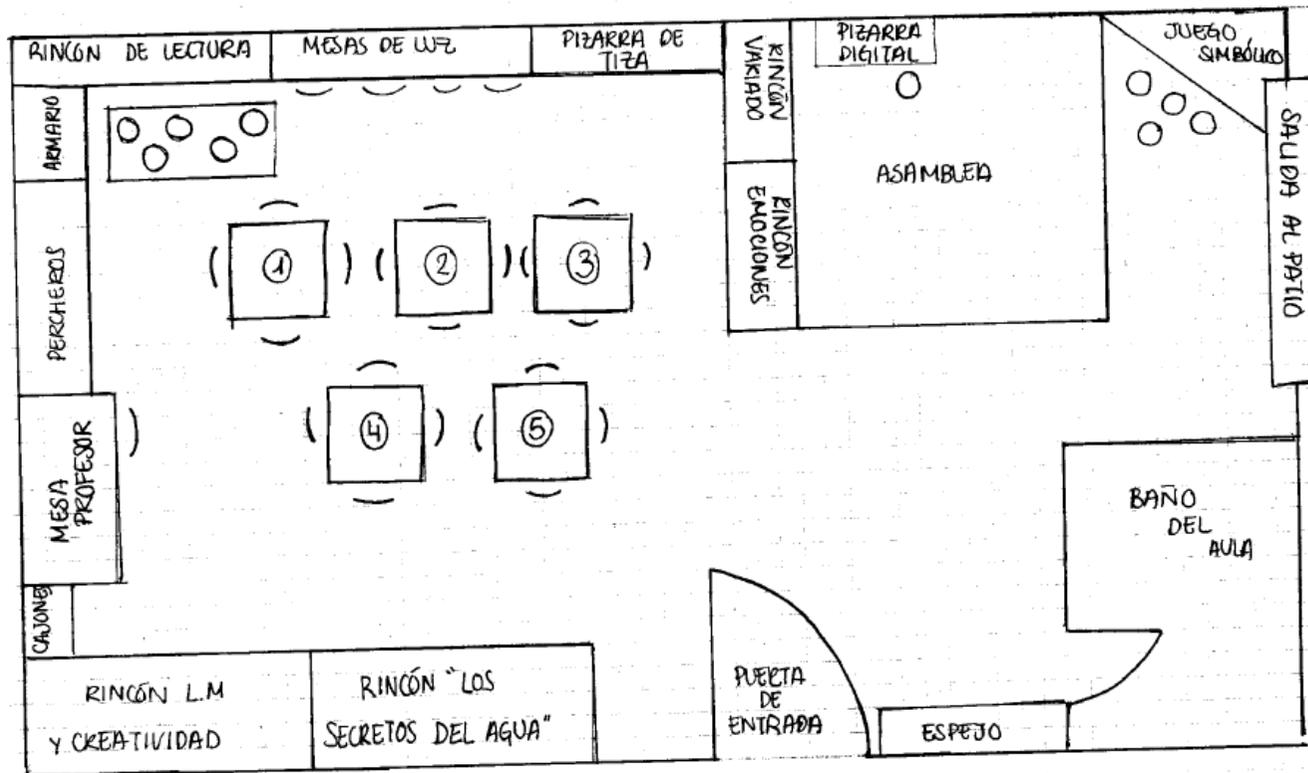


Ilustración 5. Plano del aula de la propuesta. Fuente: Elaboración Propia

ANEXO IV. Tablas de los ODS con descripción individual y metas a alcanzar.

ODS	Objetivo	Metas
	Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 6 metas y 2 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erradicar la pobreza extrema • Reducir el número de personas que vive en la pobreza. • Garantizar los Derechos Humanos de la poblaciones más vulnerables • Garantizar el acceso a servicios básicos y recursos naturales • Fomentar la resiliencia en las poblaciones vulnerables. • Asegurar la movilización de recursos procedentes de diversas fuentes para la cooperación y desarrollo.
	Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 5 metas y 3 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asegurar el acceso a una alimentación sana, nutritiva y suficiente las poblaciones vulnerables durante todo el año. • Asegurar la sostenibilidad de los procesos de producción agrícola • Promover un acceso seguro y equitativo a las tierras • Poner fin a todas las formas de malnutrición a nivel mundial • Mantener la diversidad genética de la semillas para la producción de los alimentos . Aumentar la inversión en agricultura a nivel mundial

Tabla 28. ODS 1 y 2 con sus respectivo objetivo y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
	Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 9 metas y 3 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reducir la tasa de mortalidad materna por nacidos vivos. • Poner fin a las muertes evitables de recién nacidos y en menores de 5 años. • Reducir las epidemias de SIDA, tuberculosis, malaria y las enfermedades tropicales desatendidas así como combatir la hepatitis, las enfermedades transmitidas por el agua, etcétera. • Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias psicoactivas. • Reducir el número de muertes y lesiones por accidentes de tráfico. • Asegurar el acceso a servicios de salud sexual y reproducción. • Lograr una cobertura sanitaria universal • Apoyar la investigación en vacunas y medicamentos.

Tabla 29. ODS 3 con su respectivo objetivo y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
 <p>4 EDUCACIÓN DE CALIDAD</p>	<p>Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.</p>	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 7 metas y 3 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velar para que todos los niños tengan una enseñanza primaria y secundaria completa, gratuita, equitativa y de calidad. • Asegurar que todos los niños tengan acceso a la atención en el desarrollo de la primera infancia y una educación preescolar de calidad. • Garantizar en condiciones de igualdad para todos los hombres y mujeres una formación técnica, profesional y superior de calidad. • Construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los niños con diversidad funcional y de género, siendo los entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y eficaces para todos. • Incrementar el número de becas para la educación superior. • Asegurar la alfabetización de todos los jóvenes. • Garantizar que todos los estudiantes adquieran los conocimientos teóricos y prácticos para promover el desarrollo sostenible.

Tabla 30. ODS 4 con su respectivo objetivo y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración Propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
 <p>5 IGUALDAD DE GÉNERO</p>	<p>Lograr la igualdad entre los géneros y el empoderamiento de todas las mujeres y niñas</p>	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 6 metas y 3 submetas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eliminar toda forma de violencia hacia mujeres y niñas • Poner fin a la discriminación hacia mujeres en los ámbitos públicos y privados, incluyendo la trata y explotación sexual • Asegurar el acceso universal a la salud sexual y reproductiva • Reconocer el trabajo doméstico no remunerado por medio de políticas de protección social • Garantizar la participación plena y efectiva de la mujer en procesos decisorios de políticas públicas y económicas • Aprobar políticas acertadas y leyes aplicables para promover la igualdad de género y empoderamiento de la mujer a todos los niveles.
 <p>6 AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO</p>	<p>Garantizar la disponibilidad de agua y su ordenación sostenible y el saneamiento para todos</p>	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 6 metas y 2 submetas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lograr un acceso a servicios de saneamiento e higiene. • Garantizar el acceso universal y equitativo al agua potable a un precio asequible. • Mejorar la calidad del agua reduciendo la contaminación. • Eliminar el vertido y reducir la emisión de productos químicos y peligrosos. • Aumentar el uso de recursos hídricos, así como la gestión integrada de dichos recursos.

Tabla 31. ODS 5 y 6 con sus respectivos objetivos y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración Propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
	Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.	Para alcanzar este ODS se proponen 3 metas y 3 submetas <ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la proporción de energía renovable. • Duplicar la tasa mundial de mejora de la eficiencia energética • Ampliar la infraestructura y la tecnología para prestar servicios energéticos modernos y sostenibles en todos los países en desarrollo.
	Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, en empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos	Para alcanzar este ODS se proponen 10 metas y 2 submetas: <ul style="list-style-type: none"> • Mantener el crecimiento per cápita de conformidad • Promover políticas orientadas al desarrollo de actividades productivas, nuevos puestos de trabajo y emprendimiento. • Lograr niveles más elevados de productividad económica. • Mejorar la producción el consumo eficiente de los recursos mundiales • Reducir el número de jóvenes que no estudian ni trabajan • Adoptar medidas inmediatas y eficaces para erradicar el trabajo forzoso • Poner fin al trabajo infantil y las formas contemporáneas de esclavitud y empleos precarios. • Proteger los derechos laborales. • Lograr un empleo pleno y decente para las personas con discapacidad. • Poner en práctica políticas encaminadas a promover un turismo sostenible.

Tabla 32. ODS 7 y 8 con sus respectivos objetivos y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
	Construir infraestructura resiliente, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación	Este ODS tiene cinco metas y dos submetas entre las que propone: <ul style="list-style-type: none"> • Modernizar la infraestructura y reconvertir la industria para hacerla sostenible. • Desarrollar infraestructuras que sean sostenibles, de calidad, fiables. • Aumentar la investigación científica del sector tecnológico. • Aumentar el desarrollo de nuevas tecnologías. • Aumentar el acceso a las TICs.
	Reducir la desigualdad en y entre los países	Para alcanzar este ODS se proponen 7 metas y 3 submetas: <ul style="list-style-type: none"> • Mantener el crecimiento de los ingresos de la población más pobre. • Potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas. • Garantizar la igualdad de oportunidades y reducir la desigualdad por medio de la eliminación de prácticas discriminatorias. • Promover la inclusión social, económica y política de todas las personas. • Facilitar la migración de personas de una forma regular, ordenada y segura.

Tabla 33. ODS 9 y 10 con sus respectivos objetivos y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
 <p>11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES</p>	Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 7 metas y 3 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garantizar el acceso de todas las personas a una vivienda y servicios básicos adecuados, seguros y asequibles. • Proporcionar acceso a sistemas de transporte seguros y sostenibles . • Reducir el impacto ambiental negativo per capita. • Proteger el patrimonio cultural. • Reducir el número de muertes por desastres • Proporcionar apoyo a países menos desarrollados. • Proporcionar acceso universal a zonas verdes y espacios públicos seguros.
 <p>12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES</p>	Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 8 metas y 3 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el marco decenal de programas sobre modalidades de consumo y producción sostenibles. • Reducir a la mitad el desperdicio mundial de alimentos per cápita . • Asegurar un conocimiento del desarrollo sostenible para mejorar la vida. • Mejorar la gestión racional de recursos químicos. • Ayudar a los países a fortalecer su capacidad científica y tecnológica. • Lograr la gestión ecológicamente racional de productos químicos. • Disminuir los desechos mediante políticas de reducción, reciclaje y reutilización. • Promover prácticas de contratación pública que sean sostenibles

Tabla 34. ODS 10 y 11 con sus respectivos objetivos y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
 <p>13 ACCIÓN POR EL CLIMA</p>	Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 3 metas y 2 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer la resiliencia y la capacidad de adaptación a los riesgos relacionados con el clima y los desastres naturales en todos los países. • Incorporar medidas relativas al cambio climático en las políticas, estrategias y planes nacionales. • Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional en relación con la mitigación del cambio climático.
 <p>14 VIDA SUBMARINA</p>	Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 7 metas y 3 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevenir y reducir de manera significativa la contaminación marítima . • Gestionar y proteger los ecosistemas costeros y marinos. • Reducir al mínimo los efectos de la acidificación de los océanos. • Reglamentar eficazmente la explotación pesquera y poner fin a la pesca excesiva, ilegal, la no reglamentada y declarada. • Conservar, al menos, el 10% de las zonas costeras y marinas. • Prohibir ciertas subvenciones a la pesca que contribuyen a la capacidad de pesca excesiva y sobreexplotación pesquera. • Aumentar los beneficios económicos para el uso sostenible de los recursos marinos particularmente aquellos en relación con la pesca, la acuicultura y el turismo.

Tabla 35. ODS 13 y 14 con sus respectivos objetivos y metas según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
	<p>Proteger, restablecer y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, efectuar una ordenación sostenible de los bosques, luchar contra la desertificación, detener y revertir la degradación de las tierras y poner freno a la pérdida de la diversidad biológica</p>	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 9 metas y 3 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velar por la conservación, el restablecimiento y el uso sostenible de los ecosistemas terrestres e interiores de agua dulces. • Promover la ordenación sostenible de todo los tipos de bosques, poner fin a la deforestación e incrementar la forestación y la reforestación. • Luchar contra la desertificación, rehabilitar las tierras y los suelos degradados, incluyendo las tierras afectadas por las sequías e inundaciones. • Velar por la conservación de ecosistemas montañosos incluyendo la diversidad biológica a fin de demostrar sus beneficios para el desarrollo sostenible. • Adoptar medidas para reducir la degradación de hábitats naturales. • Garantizar la participación justa y equitativa en los beneficios que se deriven de la utilización de los recursos genéticos. • Adoptar medidas para poner fin a la caza furtiva y el tráfico de especies protegidas de flora y fauna. • Adoptar medidas para prevenir la introducción de especies exóticas invasoras. • Integrar los valores de los ecosistemas y la diversidad biológica así como en las estrategias de reducción de la pobreza y la contabilidad.

Tabla 36. ODS 15 con su respectivo objetivo y meta según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
	<p>Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.</p>	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 10 metas y 2 submetas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reducir las formas de violencia y las tasas de mortalidad conexas. • Poner fin al maltrato, la explotación, la trata, la tortura y otras formas de violencia en menores. • Promover el estado de derecho en los planos nacional e internacional y garantizar la igualdad de acceso a la justicia para todos. • Reducir de manera significativa las corrientes financieras y armas ilícitas. • Reducir sustancialmente la corrupción y el soborno. • Crear instituciones eficaces, responsables y transparentes. • Garantizar la adopción de decisiones inclusivas, participativas y representativas. • Ampliar y fortalecer la participación de los países en desarrollo en las instituciones de gobernanza mundial. • Proporcionar acceso a una identidad jurídica para todos. • Garantizar el acceso público a la información y proteger las libertades fundamentales, de conformidad con las leyes nacionales y los acuerdos internacionales.

Tabla 37. ODS 16 con su respectivo objetivo y meta según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivo	Metas
	Fortalecer los medios de ejecución y revitalizar la alianza mundial para el desarrollo sostenible	<p>Para alcanzar este ODS se proponen 5 metas y 19 submetas, organizadas en 6 bloques distintos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Fortalecer la movilización de recursos internos, incluso mediante la prestación de apoyo internacional a los países en desarrollo. Velar para que los países desarrollados cumplan cabalmente sus compromisos en relación con la asistencia oficial para el desarrollo. Movilizar recursos financieros adicionales procedentes de múltiples fuentes para los países en desarrollo. Ayudar a los países en desarrollo a lograr la sostenibilidad de la deuda a largo plazo con políticas coordinadas. Adoptar y aplicar sistemas de promoción de las inversiones en favor de los países menos adelantados.

Tabla 38. ODS 17 con su respectivo objetivo y meta según la Agenda 2030. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ANEXO V. Trabajar los ODS en el aula de Educación Infantil

ODS	Objetivos a trabajar en Educación Infantil
1. Fin de la pobreza	<ul style="list-style-type: none"> Trabajar el sentimiento de empatía por las situaciones de vulnerabilidad en las que viven otras personas.
2. Hambre cero	<ul style="list-style-type: none"> Averiguar la importancia de una alimentación equilibrada, variada y saludable
3. Salud y bienestar	<ul style="list-style-type: none"> Conocer los cuidados básicos para nuestra salud e higiene personal y su importancia.
4. Educación de calidad	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir los centros educativos y educación de otros lugares del mundo y las diferencias que se observan entre unos y otros.
5. Igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar una actitud de respeto, cuidado y colaboración por la igualdad de género. Trabajar la igualdad de oportunidades para hombres y mujeres.
6. Agua limpia y saneamiento	<ul style="list-style-type: none"> Aprender el papel fundamental que tiene el agua en nuestra vida diaria.
7. Energía asequible y no contaminante	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir diferentes tipos de energías así como sus beneficios y desventajas para el planeta.
8. Trabajo decente y crecimiento económico	<ul style="list-style-type: none"> Identificar algunas profesiones y/o ocupaciones profesionales Entender la importancia del trabajo.
9. Industria, innovación e infraestructura	<ul style="list-style-type: none"> Valorar el papel de las fábricas y la industria en nuestra sociedad.
10. Reducción de las desigualdades	<ul style="list-style-type: none"> Concienciar al alumnado de las desigualdades. Trabajar el sentimiento de ayuda y empatía en estas situaciones.

Tabla 39. Cómo trabajar los ODS 1 al 10 en un aula de Educación Infantil. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ODS	Objetivos a trabajar en Educación Infantil
11. Ciudades y comunidades sostenibles	<ul style="list-style-type: none"> Apreciar los servicios y ayudas de los lugares donde vivimos (transporte, tiendas, polideportivos, etcétera).
12. Producción y consumo responsable	<ul style="list-style-type: none"> Conocer las consecuencias de un consumo en grandes cantidades tanto de alimentos como productos materiales. Expresar que hay personas que no tienen recursos para ello.
13. Acción por el clima	<ul style="list-style-type: none"> Mostrar preocupación por el medio natural así como por la contaminación y el cambio climático.
14. Vida submarina	<ul style="list-style-type: none"> Saber qué es la pesca y el vertido de residuos al mar. Buscar soluciones propias con las que ayudar a poner fin a estos problemas.
15. Vida en ecosistemas terrestres	<ul style="list-style-type: none"> Empatizar con el medio natural así como con los seres vivos que habitan en él. Promover el cuidado y mantenimiento de los entornos naturales.
16. Paz, justicia e instituciones sólidas	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar un comportamiento sereno para la resolución de conflictos. Saber guardar el turno de palabra para dar nuestra opinión/argumentación.
17. Alianzas para lograr los objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Promover el sentimiento de pertenencia a un grupo (a una ciudadanía global).

Tabla 40. Cómo trabajar los ODS 11 al 17 en un aula de Educación Infantil. Fuente: Elaboración propia en base al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030.

ANEXO VI. Objetivos de etapa de Educación Infantil establecidos en el RD 95/2022.

OBJETIVOS DE ETAPA
a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción
b) Observar y explorar su entorno familia, natural y social
c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales
d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas
e) 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.
f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres

Tabla 41. Objetivos de etapa de Educación Infantil. Fuente: Elaboración propia en base al Real Decreto 95/2022.

ANEXO VII. Competencias específicas por Áreas.

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
1.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.
1.2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
1.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y eco socialmente responsable.
1.4. Establecer relaciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

Tabla 42. Competencias específicas del Área I. Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 36/2022.

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

2.1. Identificar las características de los materiales, objetivos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.

2.2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.

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

Tabla 43. Competencias específicas del Área II. Fuente: Elaboración propia a partir del Real Decreto 36/2022.

ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

3.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.

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

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

3.4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.

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

Tabla 44. Competencias específicas del Área III. Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 36/2022.

ANEXO VIII. Principios y pautas del diseño universal para el aprendizaje (DUA)

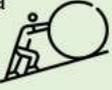
 REDES AFECTIVAS <i>¿Por qué se aprende?</i>	 REDES DE CONOCIMIENTO <i>¿Qué se aprende?</i>	 REDES ESTRATÉGICAS <i>¿Cómo se aprende?</i>
MOTIVACIÓN	REPRESENTACIÓN	ACCIÓN Y EXPRESIÓN
Proporcionar opciones para captar el interés 	Proporcionar opciones para la percepción 	Proporcionar opciones para la acción física 
Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y persistencia 	Proporcionar opciones para el lenguaje y los símbolos 	Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación 
Proporcionar opciones para la autorregulación 	Proporcionar opciones para la comprensión 	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas 

Ilustración 6. Pautas y Principios del DUA. Elaboración Propia. Fuente: eScholarium

ANEXO IX. Cuentos de la Programación General Anual

<i>Cuentos proyecto I: Pequeños Filósofos</i>	
UD I: YO, TÚ, NOSOTROS	<ul style="list-style-type: none"> • De Dios, O. (septiembre 2013). El monstruo rosa. Apila Asociación Cultural. • Mckee, D.(s.f) Elmer. Beascoa.
UD III: MI PEQUEÑA MÁQUINA DE VIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Susaeta. (s.f). El cuerpo humano. Susaeta. • Reid, C. (19 de abril del 2010). El orinal de Lulú. Ediciones SM. • Manszsak, M (s.f). Los sonidos de mi cuerpo. Lata de Sal.
UD III: ¡Y UN RÁBANO!	<ul style="list-style-type: none"> • Alejandro, R. (2017). La Huerta de Simón. Kalandraka editora. • Benegas, M (diciembre de 2021). Una pequeña semilla. Akiara.
UD IV: ¿DULCE O SALADO?	<ul style="list-style-type: none"> • Iglesias, G., & Sánchez, S. (2017). Marcelina en la cocina. Jaguar. • Emmons, S (octubre 2018). El vampiro Edelmiro. Ediciones SM.
UD V: ¡ENTRE PELOS Y ESCAMAS!	<ul style="list-style-type: none"> • Schulze, B. (2020). No despiertes a la dragona. Bruño. • Combel. (s.f). San Jorge y el Dragón. Editorial Combel. • Tirado, M. (2018). Tengo un volcán. Carambuco Ediciones.

Ilustración 7. Cuentos propuestos Proyecto I. Fuente: La casa del Libro

<i>Cuentos proyecto II: El mundo bajo las olas</i>	
UD VI: UNA CASITA EN EL ARRECIFE	<ul style="list-style-type: none"> • Ríos, L (s.f). Los corales mágicos. Loqueleo. • Altés, M. (2021). Nuevo en la ciudad. Blackie books. • Llenas, A (2014). El monstruo de colores. Flamboyant.
UD VII: ELI, MI TORTUGA MARINA	<ul style="list-style-type: none"> • Affinity. (s.f). Bienvenido a casa, Max. Fundación Affinity. • Daporta, M., & Villán, O. (2017). Un bicho extraño. Kalandraka editora.
UD VIII: EMBARCARTE EN UNA AVENTURA SUBMARINA	<ul style="list-style-type: none"> • Reynolds, P., & Verde, S. (s.f). El museo. RBA Serres. • Altés, M (2014) Soy un artista. Blackie books. • Reynolds, P. (2005). Casi . SERRES.
UD IX: LAS OREJAS DEL MAR	<ul style="list-style-type: none"> • Lionni, L. (2007) Nadarín. Kalandraka editora. • Davies, B. (2014). La ballena. ANDANA. • Davies, B. (2019). La tortuguita y el mar. BRUÑO.
UD X: UNA BÚSQUEDA VITAL	Definidos en la Unidad didáctica desarrollada

Ilustración 9. Cuentos propuestos Proyecto II. Fuente: La casa del Libro

<i>Cuentos proyecto III: El futuro pintado de verde</i>	
UD XI: BAJO EL ROBLE	<ul style="list-style-type: none"> • Klein, K., & Mañas, P. (2021). ¿Quién soy? El bosque. BEASCOA. • Nogués, A., & Hristova, I. (2023). A veces el bosque. AKIARA.
UD XII: GUARDIANES DEL MEDIO AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Montero, D. (2017). A la vista. LIBRE ALBEDRÍO. • Llorca, F., & Bustelo, A. (2016) Pequeños grandes gestos por el planeta. ALBA EDITORIAL.
UD XIII: ¿POR QUÉ EL CIELO ESTÁ LLORANDO?	<ul style="list-style-type: none"> • AEMET. (s.f). La Luz. Un hada maravillosa. AEMET. • AEMET (s.f). El Viento. El gran señor invisible. AEMET. • AEMET. (s.f). El Agua. Una reina del peligro. AEMET.
UD XIV: UNA MANCHA NEGRA	<ul style="list-style-type: none"> • Dios, O. (2017). La rana de tres ojos. APILA ASOCIACIÓN. • Dios, O. (2019) ¿Qué bigotes me pasa? PLANETA. • Emberley, (2008). Fuera de aquí horrible monstruo verde. OCÉANO TRAVESÍA.
UD XV: MI JOYA INTERIOR	<ul style="list-style-type: none"> • Llenas, A. (2021). La joya interior. BEASCOA. • Campbell, S. (2016). La máquina de los abrazos. ANDANA. • Kang, A. (2017). ¿Puedo contarte un secreto? URANITO.

Ilustración 8. Cuentos propuestos Proyecto III. Fuente: La casa del Libro

ANEXO X: Horario escolar

HORARIO

2023 / 2024

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00/10:00	ASAMBLEA <i>Crecimiento en armonía</i>	INGLÉS	ASAMBLEA <i>Crecimiento en armonía</i>	INGLÉS	ASAMBLEA <i>Crecimiento en armonía</i>
10:00/10:50	INGLÉS	ASAMBLEA <i>Crecimiento en armonía</i>	R.LÓGICO- MATEMÁTICO <i>Conocimiento del entorno</i>	ASAMBLEA <i>Crecimiento en armonía</i>	R.LÓGICO- MATEMÁTICO <i>Conocimiento del entorno</i>
10:50/11:30	RECREO				
11:45/12:30	PROYECTO	LECTOESCRITURA <i>Comunicación y representación de la Realidad</i>	PROYECTO	RELIGIÓN	INGLÉS
12:30/14:30	COMIDA				
14:30/15:30	MÚSICA	R.LÓGICO- MATEMÁTICO <i>Conocimiento del entorno</i>	INGLÉS	LECTOESCRITURA <i>Comunicación y representación de la Realidad</i>	PROYECTO + Talleres
15:30/16:30	R.LÓGICO- MATEMÁTICO <i>Conocimiento del entorno</i>	PROYECTO + Talleres	PSICOMOTRICIDAD	PSICOMOTRICIDAD	JUEGO LIBRE
			TUTORÍAS		

Ilustración 10. Horario escolar. Fuente: Elaboración propia

ANEXO XI. ¿Hoy qué celebramos? Actividades propuestas.

PROYECTO I. PEQUEÑOS FILÓSOFOS

Unidad Didáctica I. TÚ, YO, NOSOTROS.

22 de septiembre. Día Mundial sin coches.

ODS a trabajar: 13 (Acción por el clima)

Con la celebración de este día, se busca hacer un llamamiento social para disminuir, durante al menos este día, este medio de transporte en la medida de lo posible. Por ende, se podrán utilizar sucedáneos (bicicletas o transporte públicos) o el propio ejercicio físico para llegar a los destinos requeridos al mismo tiempo que se concientiza a la población de reducir los niveles de contaminación ambiental.

Como propuesta para trabajar en el aula, se plantea mostrar al alumnado en asamblea imágenes de medios de transporte y preguntarles, en primer lugar, si se han montado en alguno de ellos y con qué regularidad. De esta manera, posteriormente, se podrá explicar aquellos que algunos al tener motor contaminan y otros no. Seguidamente, en las mesas de trabajo cada alumno escogerá la cartulina de un medio de transporte no contaminante (previamente elaborados por el docente) en el que le gustaría venir al colegio. Cada alumno se dibujará a sí mismo en el medio de transporte. Por último, el docente lo expondrá en la clase.

Unidad Didáctica II. MI PEQUEÑA MÁQUINA DE VIDA

1 de octubre: Día Mundial de las Personas Mayores.

ODS a trabajar: 10 (Reducción de las desigualdades)

Este día se busca celebrar la festividad de las personas con más edad de la familia y que tan importante son dentro de estas: los abuelos /abuelas, tíos/tías, etcétera. Por ello, se busca invitar a los abuelos, que quieran y puedan, para participar en una actividad con sus nietos y nietas a pasar una tarde de juegos en el centro educativo.

Se llevará a cabo una gymkana con cinco juegos tradicionales por lo que el alumnado rotará con sus abuelos y abuelas: el dominó, la rayuela, la petanca,

los bolos y el famoso juego de meter el aro en el palo. La actividad se desarrollará en el patio del colegio y mientras se desarrollan las actividades, los docentes realizarán fotografías que luego se regalarán a los abuelos y abuelas como recuerdo.

Unidad Didáctica III. ¡Y UN RÁBANO!

16 de octubre: Día Internacional de la Alimentación.

ODS a trabajar: 2 (Hambre cero)

El día 16 de octubre se celebra el Día Mundial de la Alimentación, el cuál guarda una estrecha relación con el segundo Objetivo del Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030: Hambre cero.

Con esta actividad se pretende hacer comprender a los niños de esta edad tan temprana, lo esencial que es una buena alimentación, no desperdiciar comida y la escasez que viven algunas poblaciones en otros países.

Concretamente la actividad planteada para 3 años de Educación Infantil consta de plantar una semilla de rábano en un pequeño bote de yogurt y hacer un seguimiento de la germinación desde el huerto de la clase, sacando así provecho del desarrollo de la Unidad didáctica II, en la que se trabajan estos contenidos. Cabe mencionar, que, para el posterior desarrollo de la actividad, el profesor/profesora habrá comunicado a las familias la necesidad de traer un pequeño bote de yogurt para poder llevar a cabo la tarea el día correspondiente.

En primer lugar, se contará el cuento *Había una vez una semilla* de Judith Anderson y Mike Gordon: https://www.youtube.com/watch?v=5Mu6asbKpd0&ab_channel=ImagilandKids y al finalizar el docente planteará algunas preguntas para saber si los educandos han comprendido el cuento. Por último, el docente pautará la actividad de plantar las semillas de rábano y se dejarán en el huerto del aula para su seguimiento rutinario.

24 de octubre. Día de la Biblioteca

ODS que se trabaja: 4 (Educación de calidad)

Con esta celebración se busca fomentar el conocimiento de las bibliotecas y los servicios que nos prestan a todos los ciudadanos de la sociedad. Así como dar a conocer la diversidad de actividades que se realizan en ellas como exposiciones o lecturas de cuentos.

Para conmemorar este día se realizará una salida a la biblioteca más cerca al centro educativo en la que se realizará una actividad de cuentacuentos con el cuento infantil *¡Shhh! ¡Estoy leyendo!* Que desarrolla la imaginación de los más pequeños y el placer por la lectura.

31 de octubre. Día de los Frutos del Otoño.

ODS a trabajar: 15 (Vida de ecosistemas terrestres)

Para celebrar la llegada de la nueva estación se celebrará en las aulas de Educación Infantil el renombrado “Día de la castaña” en el que a la hora del recreo se repartirán (con cuidado de los niños/as alérgicos) un pequeño cucurucho con castañas para merendar a media mañana y celebrar este día.

Durante la tarde, se decorará el rincón del otoño con la actividad plástica de “Imprimimos hojas”. Esta consistirá en hacer un mural decorativo para el aula a partir de hojas secas y pintura, trabajando así la experimentación con elementos de la estación en la que nos encontramos.

Entre los materiales necesarios se necesitarán: papel continuo y de periódico (este último para cubrir las mesas), pinturas de colores amarillo, naranja, marrón y rojo y hojas secas de los árboles. Para ello, el docente enviará días antes de la realización de la actividad, un comunicado a las familias para informarles que el alumnado deberá traer a clase varias hojas secas para llevar a cabo la actividad. De esta forma, se tendrán varias posibilidades si algunas de las hojas se rompen en pedazos por estar secas.

Para el desarrollo de la actividad, se colocará por cada tres niños, un plato de plástico con un color de pintura. A continuación, el profesor les pedirá que con el dedo pinten su correspondiente hoja. Al finalizar, con ayuda de la profesora

estamparán la hoja pintada en el papel continuo para luego despegarla y dejar secar el resultado. Por último, la profesora colgará el papel sobre el rincón del otoño.

Unidad didáctica IV. ¿DULCE O SALADO?

20 de noviembre. Día Universal del Niño

ODS trabajado: 4 (Educación de calidad) y 10 (Reducción de las desigualdades)

El día mundial de la Infancia está dedicado a todos los niños del mundo con el que se conmemora la aprobación de la Declaración de los Derechos del niño en 1959. A partir de ese día, se pugna por un llamamiento mundial a favor de la infancia con el que poner el foco en todas aquellas situaciones de vulnerabilidad en las que se encuentra una gran parte de la población infantil actualmente y concienciar al resto de la ciudadanía mundial que los niños son el colectivo más vulnerable y por tanto se debe velar por su bienestar y desarrollo.

La actividad a proponer para este día es “pintar” al centro educativo de color azul, ya que este es la tonalidad y símbolo de los derechos de la Infancia. Para ello, se sugiere mandar un comunicado a todos los docentes y profesionales que trabajan en el centro, así como a las familias, para invitarlas a que ese día todas las personas lleven una camiseta de este color.

Además, se propone que entre todas las clases del centro se realice un mural del mismo color con distintas composiciones, adaptado a la edad de los alumnos. Por ejemplo, la etapa de Educación Infantil puede realizar un mural de manos pintadas en estos colores y Educación Primaria collage a partir de texturas e imágenes con este color. Por último, el mural entre todas las etapas educativas del centro se expondría en el *hall* del colegio para la visita de familias y Jornadas de Puertas Abiertas.

3 de diciembre. Día Internacional de las Personas con Diversidad Funcional.

ODS a trabajar: 10 (Reducción de las desigualdades)

La celebración de este día tiene la finalidad de fomentar la comprensión de las circunstancias que rodean a todas las personas que poseen una diversidad funcional y con las que conviven diariamente.

Para ello, se propone que para la edad de 3 años se realice una actividad de concienciación a partir del cuento “Por cuatro esquinitas de nada”, una obra que trabaja la igualdad de forma visual e ilustrativa. A continuación de la lectura, se realizará una asamblea en la que se hablará sobre las “barreras” de uno de los protagonistas del cuento y la solución dada. De la misma forma, se extrapolará el tema para hablar con el alumnado de cómo podríamos ayudar nosotros a esas personas que se parecen a “cuadrado”.

Por último, crearemos nuestra propia “casa grande” en un papel continuo y la estampación con pinturas de círculos y cuadrados, trabajando así las figuras geométricas y la motricidad fina.

Unidad didáctica V. ¡ENTRE PELOS Y ESCAMAS!

10 de diciembre. Día Internacional de los Derechos Humanos.

ODS a trabajar: 10 (Reducción de las desigualdades)

Esta celebración persigue el objetivo de promover el respeto de los derechos humanos y la dignidad de todas las personas. Para ello, se propone una actividad simple pero que resultará sencilla para que el alumnado comprenda el mensaje requerido.

Esta consiste en realizar un dibujo dirigido como actividad de aula en la que cada niño y niña tendrá que seguir los pasos principales, pero los adaptará a sí mismo/a en el caso correspondiente para dibujarse así mismo. De esta manera, luego el docente podrá realizar una asamblea en la que explicará que, aunque seamos diferentes unos de otros por el color de pelo, ojos o sexo, todos necesitamos los mismos requisitos básicos como: una buena alimentación, un hogar, salud o educación. En otras palabras, unos derechos Humanos que nos

hacen ser iguales a todos. Por últimos, los dibujos se expondrán en la clase, bajo el título “Todos somos iguales”.

22 de diciembre. ¡Me ha tocado!

Como cada año, este día tiene lugar al celebración de la Lotería de Navidad por ello, en el aula se llevará a cabo una actividad similar al bingo con la que se repasarán los contenidos visualmente trabajados hasta la fecha.

PROYECTO II. LOS SECRETOS DEL AGUA

Unidad didáctica VII: ELI, MI TORTUGA MARINA

30 de enero. Día Escolar de la No Violencia

ODS a trabajar: 16 (Paz, Justicia e Instituciones Sólidas)

El 30 de enero tiene lugar la celebración mundial en todos los centros educativos para conmemorar una cultura de no violencia y paz. La educación por y para la tolerancia, solidaridad, la no violencia y respeto a los Derechos Humanos, son motivos para recordar este día. Así, como conmemoración también de la muerte de Mahatma Gandi, todos los colegios se comprometen como defensores de la paz y el entendimiento entre personas de distinta procedencia y modos de pensar.

Una educación basada en la cultura de la no violencia y par permite al alumnado adquirir conocimientos, actitudes y competencias que refuercen su apoyo como ciudadanos comprometidos con sus derechos y con los de la sociedad global. Así mismo, UNICEF (<https://www.unicef.es/educa/dias-mundiales/dia-escolar-no-violencia-paz>) propone para la etapa de Educación Infantil, una serie de conocimientos, actitudes y competencias vinculadas con actividad propuesta: los colores de la paz:

Conocimientos	• La importancia de vivir en un entorno de paz y daño que produce la violencia.
	• Emociones vinculadas al sentimiento de paz: alegría, amor y tranquilidad.
	• Emociones relacionadas con el sentimiento de violencia: ira, miedo y sufrimiento.
	• La paz como algo existente si nosotros la construimos
Actitudes	• Interés por contribuir a un entorno pacífico
	• Desarrollo del sentimiento de la empatía
	• Respeto por los demás
Competencias	• Pedir ayuda en caso de conflicto
	• Saber relacionarse sin recurrir a la violencia
	• Capacidad canalizar la frustración sin recurrir a la violencia

Tabla 45. Tabla didáctica de la actividad del Día de la No Violencia. Fuente: Elaboración propia

La actividad propuesta como *Colores de paz* persigue los objetivos de fomentar la visión de paz libre de estereotipos y además estimular la creatividad y contribuir a desarrollar las habilidades de expresión plástica. Esta sencilla actividad presenta al alumnado el reto de: ¿Por qué las palomas de la paz son blancas siempre? Las palomas de otros colores también quieren ser palomas de la paz ¡Ayúdalas a conseguirlo!

El / la maestro/a explicará al alumnado que se va a celebrar el día de paz y por ello, la clase se va a decorar con palomas, un símbolo de la paz y no violencia. para posteriormente enseñársela a las familias. Con soporte en una imagen, se les indicará que tradicionalmente, se representa la paz con una paloma blanca que lleva una ramita de olivo en el pico, pero en el mundo existen muchas más palomas de distintos colores y ellas también pueden ser un símbolo de paz. Durante este día, se celebrará que ¡la paz también puede tener colores!

La actividad se realizará en las mesas de trabajo. Se repartirá a los alumnos la ficha adjunta de la paloma sin color para que la coloren. Una vez realizado, el docente se encarga de recortarlas y formar una bandada (con hilo y algunas pinzas) que se colocará en el aula con todas las palomas de colores. ¿A que la bandada de palomas es más bonita que si fueran todas blancas?

Unidad didáctica VII: EmbarARTE en una aventura submarina

14 de febrero. Día de San Valentín y la Amistad

ODS a trabajar: 17 (Alianzas para lograr los objetivos)

Este día tiene lugar la celebración del día de los enamorados, como comúnmente se conoce, pero también del día del amor y de la amistad. Por ello, esta propuesta se ofrece para trabajar con los niños de 3 años un día dedicado a las personas que más queremos. Para ello, se propone una sencilla actividad utilizando la técnica de la estampación de pintura con objetos. De esta forma se potencia los ejercicios de motricidad fina y la estimulación de la coordinación ojo-mano.

Se imprimirán en cartulina tantos corazones como alumnos haya. Se recomienda que estos relativamente grandes, para que los niños puedan realizar la actividad fácilmente. Además, si los bordes del corazón son gruesos el/la alumno/a sabrá donde finaliza la silueta del dibujo. Una vez repartidas las láminas de corazón, se repartirán esponjas a cada niño y por cada dos, un pequeño plato con témpera roja. El /la docente indicará a los niños que tendrán que mojar la esponja en la pintura y luego plasmarla (indicar con movimiento de la mano) sobre el corazón hasta que este quede cubierto totalmente. Un vez finalizado y secados los corazones, estos se recortarán y se escribirá dentro de ellos las siguientes palabras "Te quiero". Los alumnos se llevarán el corazón al finalizar la jornada escolar.

Unidad didáctica X: UNA BÚSQUEDA VITAL

19 de marzo. Día del padre

El día del padre se celebra el día 19 de marzo porque coincide con la festividad de San José, un hecho que solo sucede en los países de tradición católica y europea, porque José es el padre de Jesús.

Esta actividad fue propuesta como regalo para los papás, durante mis prácticas durante este curso y finalmente se llevó a cabo en las dos clases de 3 años Educación Infantil. A continuación, se describe como se realizó.

Dadas las fechas, se aproxima el vencimiento del segundo cuatrimestre por lo que las profesoras de esta etapa estaban buscando realizar un pequeño detalle que realizar en el aula pero que llevara poco tiempo y fuera sencillo. La propuesta resultante fue la siguiente: realizar un colgante que los papás pudieran colocar en su vehículo en el que sus respectivos hijos e hijas fueran los conductores.

Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Plantilla del coche por ambas caras- Una fotografía de los niños- Ceras de colores- Tiras de tela de colores- Papel de seda para manualidades- Pegatinas- Pegamento
-------------------	---

Es necesario mencionar que antes de llevar a cabo la actividad se le explicó al alumnado la manualidad que se iba a realizar y cuándo deberían de dársela a sus respectivos papás. También se les dijo que tenían que guardar el secreto y no poder decir nada salvo a sus mamás, hermanos o hermanas.

En primer lugar, se tenían que editar las plantillas del coche por ambas caras, ya que no se pudo encontrar la parte trasera del coche. Para ello se editó la primera, de manera que quedaran lo más similares posibles y se modificó una parte de este, creando la matrícula trasera con la fecha de la festividad y añadiendo el mensaje “Te quiero, papá” en letras mayúsculas en el espejo trasero. Una vez realizado, se mandó imprimir y seguidamente se recortaron a la mitad cada una de las copias para pintar cada una de las caras del coche en días distintos. Pintar el coche se realizó de manera dirigida, con el objetivo de que todos los niños tuvieran pintadas las mismas partes del coche al finalizar la hora. Se indicó que podrían pintar el coche del mismo color que el coche de tuvieran los papás, pero también podían escoger otro color para pintarlo. Sin embargo, se el parachoques y los espejos si se pintaron del color que indicó la maestra: gris y azul, respectivamente.

Una vez que los alumnos terminaron de pintar ambas caras del dibujo y antes de pegarlas una sobre la otra, cada niño y niña pegó con pegamento su foto en el

espejo delantero, como si fuera el conductor del coche. Una vez terminado, se recortó cara del coche y se fueron pegando una sobre la otra respectivamente. Cuando se terminaron de montar todos los coches, con una troqueladora, se realizó un agujero en la parte superior para poder pasar la tela y crear el colgante del coche. Se realizó el proceso con cada uno de los coches de los alumnos.

Una vez finalizado, se pasó a envolver cada uno con papel de seda y en la esquina superior se escribió el número de cada niño para luego saber identificarlos sin errores. Para terminar, se repartieron cada uno de los paquetes a los respectivos alumnos indicándoles la fragilidad del papel. Después se les repartieron unas pegatinas para poder decorar el paquete y así poder llevárselo esa tarde a sus respectivas casa y sorprender a papá el día del padre.



21 de marzo. Día internacional de los Bosques

ODS a trabajar: 13 (Acción por el clima)

Los bosques constituyen un factor imprescindible para lidiar contra el cambio climático, por lo que contribuyen significativamente al beneficio de las presentes y próximas generaciones, ejerciendo un papel fundamental en el intento de supresión de la pobreza y promoviendo el logro de muchas metas que se consideran en la Agenda 2030. No obstante, y pese a los grandes beneficios ecológicos, económicos y sociales que se llevan a cabo, actualmente, los bosques se encuentran amenazados por los incendios forestales, sequías, plagas y la deforestación.

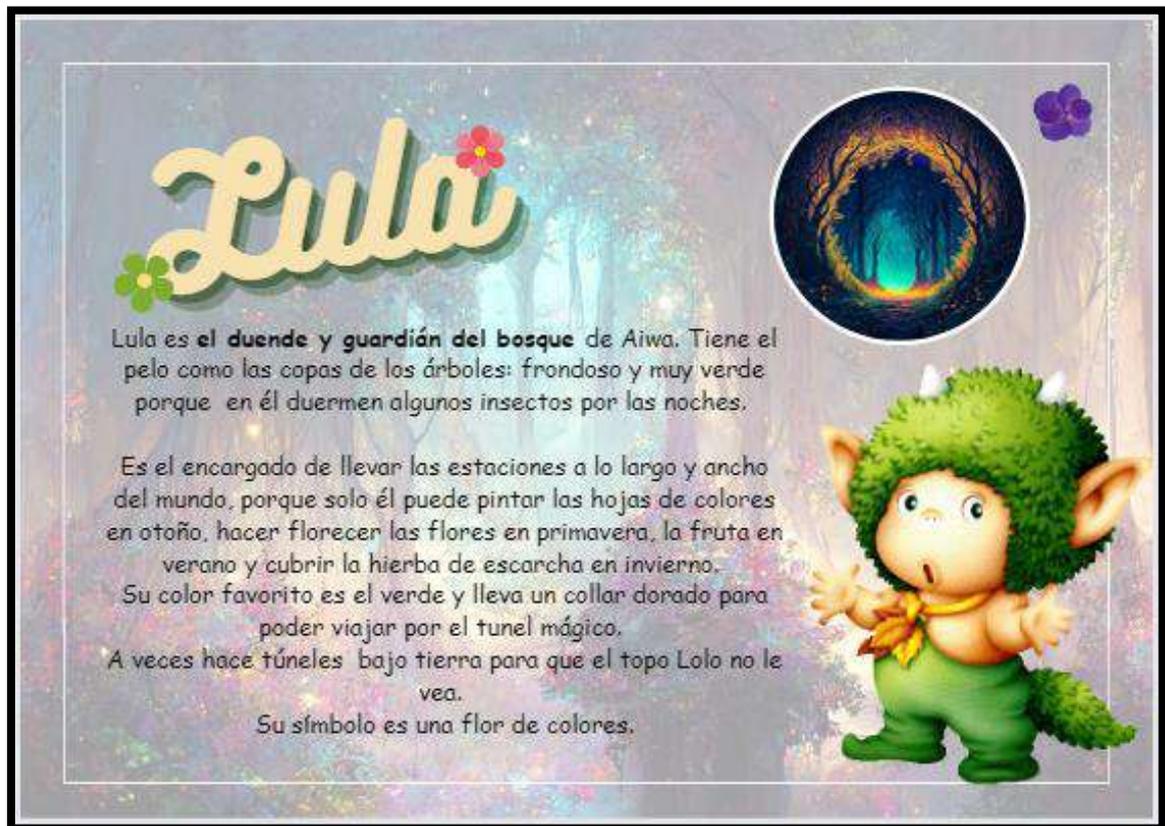
Por ello, este día tiene la finalidad e intención de concienciar de la necesidad de valorar y respetar el medio ambiente y la naturaleza para reducir la deforestación y con ella, la degradación de los bosques.

Para ello, primeramente, se propondrá diálogos en relación con el cuento de la Editorial SM: *Un viaje por los bosques del mundo*. Este cuenta la historia de unos protagonistas que se han perdido su gran deseo es volver a casa, pero solo recuerdan árboles y muchas plantas ¿podrán volver a casa? A lo largo del cuento se explorarán los diferentes bosques que existen en el mundo: el bosque de eucalipto australiano, el bosque de bambú chino, el mixto típico de Europa o el gran bosque de algas en California.

Con este libro, se invitará a los alumnos a acercarse y explorar, conocer y valorar la naturaleza, tomando conciencia de la importancia de las acciones cotidianas de las que dependen el cuidado y conservación del medio ambiente, y evitando acciones perjudiciales para los bosques: tirar residuos, desperdicios al suelo, hacer fuego, quitar la corteza de los árboles o arrancar las hojas o las ramas.

ANEXO XII. Cartas presentación personajes

A continuación, se presenta un modelo de la carta de presentación de los personajes del proyecto.



ANEXO XIII. Cartas de motivación proyectos

Ejemplo carta de motivación del Proyecto I: *Pequeños Filósofos*



Lula

Hola amigos, me llamo Lula ¿vosotros cómo os llamáis?
Soy el duende del bosque por eso mi pelo es como un frondoso árbol, de color verde y repleto de hojas que a veces me hacen cosquillas. Mi hogar es AIWA ¿lo conocéis?

Este lugar se encuentra en el océano Pacífico muy cerquita de la Isla de Pascua. Mi casa está formada por muchas islas mágicas en las que hay montañas de colores, playas con aguas mágicas, cascadas infinitas, flores con diversos olores y algunos animales y plantas que no se conocen en el mundo real o que se han extinguido de él. Mi mascota se llama "Rexy" y es un pequeño Diplodocus, es un dinosaurio ¿conocéis a los dinosaurios?

Como duende del bosque, me encargo de pintar las hojas de colores en otoño, hacer florecer y pintar las flores en primavera, cambiarlas en verano por ricos frutos y quitarlas en invierno para que cuando llegue el hada del invierno todo esté perfecto. Mi símbolo es una flor de colores, por ello, todas mis cartas la tienen.

Pero la semana pasada me pasó algo muy triste, el topo Lolo, me ha quitado los colores y números para pintar los pétalos de las flores en primavera ¡Así no podrá llegar la primavera! Los números son muy importantes porque así sé cuántos pétalos tengo que pintar de cada color. Además, el topo Lolo ha cerrado el túnel al mundo humano que comunica el bosque con vuestra clase y no puedo llegar hasta vosotros ¡Estoy atrapado!

¿Me ayudaréis a conseguir todos los colores de nuevo para que la primavera llegue a tiempo? Solamente si le entrego al topo Lolo una muestra de los colores y de los números que habéis aprendido volverá a abrir el túnel secreto para que vengáis a visitarme.

Este lugar aún no ha sido visitado por ninguna persona corriente, pues solo pueden llegar allí aquellos niños que tengan una gran imaginación, tengan ojos mirando y orejas escuchando en el colegio y muchas ganas de aprender. Os espero dentro de muy poco.

Muchas gracias por ayudarme. Os envío una flor de colores del bosque por que sé que vais a hacer un trabajo genial.
Un abrazo calentito y mágico:

Lula

ANEXO XIV. Rincones de las unidades didácticas

RINCÓN ANUAL: EL PROTAGONISTA

El protagonista de la semana (Rincón de la familia)

La propuesta del “¡Soy el protagonista!” es una actividad anual que se llevará a cabo a lo largo de todas las semanas del curso desde el mes de diciembre, una vez finalizado el periodo de adaptación y se hayan trabajado con regularidad algunas semanas, hasta el mes de mayo. Esta actividad persigue el objetivo de convertir a un alumno/a en el protagonista de la clase durante una semana, presentar a su familia y contar sus gustos para que sus compañeros lo conozcan un poco más, además de hacerle un pequeño regalo. De esta forma, todo el alumnado tendrá un bonito recuerdo material de esta semana, como se explica más adelante.

Para el desarrollo óptimo de esta actividad es necesario la cooperación familiar, así como su participación en las tareas que se propongan: elaboración de un pequeño álbum familiar con fotografías para enseñar en clase y bienvenida en el aula para la lectura de un cuento.

Esta actividad favorece, entre otros, la iniciación de la expresión oral y el vocabulario, así como la valoración de uno mismo y los demás, un primer conocimiento de su propia identidad y la implicación de sus familias dentro del aula. No obstante, también se persiguen el desarrollo de los siguientes objetivos:

- Incrementar la autoestima
- Tener conocimiento del propio cuerpo y el de los demás
- Comunicar gustos y preferencias
- Identificar personas de la familia
- Promover la relación familia-escuela
- Impulsar la creatividad
- Iniciar la adquisición de hábitos de atención y escucha
- Trabajar el respeto entre compañeros

Esta propuesta forma parte de la programación anual que se llevará a cabo desde el inicio de noviembre y se repetirá hasta el mes de mayo, considerando

flexibilidad cuando fuera necesario, de manera que cada alumno/a pueda ser protagonista una semana.

Se comunicará de manera general a las familias esta actividad en la primera reunión de padres. No obstante, se les recordará mandándoles un correo con un documento explicativo de las actividades que se van a llevar a cabo y el material necesario. Ello, se comunicará, al menos, con dos semanas de antelación para que puedan organizarse con tiempo suficiente. Este aspecto es necesario, ya que un día de la semana, se invitará a la familia del alumno o alumna a venir al aula para presentarse, contar el cuento favorito del protagonista y saber un poco más del niño o niña desde la perspectiva de los padres y/o hermanos y viceversa, es decir, que la familia conozca como es el protagonista en el día a día de la clase. Así mismo, durante esta semana se realizarán otras actividades:

1. Al protagonista se le medirá y se marcará el resultado en la hoja correspondiente utilizando una cinta y la marca numérica.
2. Se marcarán sus manos en una hoja con pintura.
3. Traerá a clase su juguete y cuento favorito que enseñará y contará con sus propias palabras.
4. El protagonista se dibujará a sí mismo siguiendo las indicaciones de los compañeros (una cara redonda, dos ojos, una nariz, una boca, etcétera).
5. Se le hará una entrevista personal delante de sus compañeros para saber sus gustos y preferencias, así como lo que más le gusta hacer en el colegio.
6. La clase realizará un dibujo individual para el protagonista sobre un objeto o personaje que él/ella exprese porque le guste mucho (coches, una carita sonriente, una flor, a el/ella mism@).
7. Los compañeros le dedicarán unas palabras bonitas a su compañero/a que quedarán registradas por la profesora. Además, con esta actividad se trabajará el dar las “gracias”.

Posteriormente la profesora elaborará un pequeño árbol genealógico con la familia más cercana del menor que, adjuntará con los documentos previamente explicados, para encuadernar y conformar el “Libro del protagonista” que se llevará a casa de recuerdo de la semana.

PROYECTO I: PEQUEÑOS FILÓSOFOS

Unidad Didáctica I: TÚ, YO Y NOSOTROS

En esta primera unidad didáctica se propone para presentar a los niños de 3 años un total de tres rincones y/o talleres con un intervalo de tiempo entre ellos, con el objetivo de que no coincidan (al menos la totalidad) o haya demasiados estímulos en el aula para el alumnado. Los rincones y talleres que se presentan permiten reforzar, por un lado, la importancia de las relaciones interpersonales y la identificación y/o reconocimiento del colores propicios de la estación del otoño, como el amarillo. Además, se exponen dos talleres para trabajar las emociones y la experimentación con elementos del otoño.

- **Rincón del color amarillo**

La finalidad de este taller es conservar su estructura y ubicación dentro del aula, pero cambiar el color a lo largo del transcurso del curso. En un primer momento estará vacío y se irá completando a medida que se trabajen los colores en el aula. Para ello, se enviará un comunicado a las familias para que los alumnos traigan a clase, al menos, un objeto (cuentos, juguetes, peluches) de dicho color que puedan ubicar en el rincón y que a lo largo de la unidad didáctica puedan describir con sus palabras.

Este se podrá ubicar en un espacio pequeño del aula: una mesa, estante o una caja, dependiendo de la participación del alumnado, pero con fácil acceso para ellos y ellas. Cercano a él se pondrá un papel continuo o cartulina donde se irán adjuntando fotografías de los objetos que los niños aporten, de manera que al finalizar el curso se muestre *El álbum de los colores* y el alumnado puedan visualizar a golpe de vista los colores trabajados a lo largo del curso.

Propuestas para el rincón

- Durante el trabajo con la lámina del color correspondiente, se animará al alumnado a traer objetos del color trabajado para ubicarlos en este.
- Dejar un tiempo a lo largo de la jornada escolar para que los niños observen y manipulen lo que hay en el rincón.
- Reservar momentos para que cada niño pueda describir con sus palabras el objeto que ha traído a clase.

- **Taller de las emociones. ¿Quién eres tú?**

Se recomienda realizar este taller durante el periodo de adaptación para que los niños se conozcan unos a otros de manera progresiva. Para el desarrollo de este taller se propone la elaboración de un mural en el que se colocarán fotografías con el nombre debajo de cada uno de los niños de clase. Previamente se habrá informado a las familias del desarrollo de esta actividad para que puedan traer el material requerido.

A continuación de la asamblea, se colocará en la alfombra una cartulina o papel continuo, en función de la disposición del material que se tenga en ese momento. En la parte superior del mismo y delante de los menores, el docente escribirá el nombre de la clase o el curso. Para ello, preguntará al alumnado: *¿Cómo se llama nuestra clase?, ¿lo sabéis?, ¿Lo escribimos en el mural?, ¿Qué os parece?*

Seguidamente, la profesora pondrá las fotografías boca abajo en un montón e irá levantado una a una y situándola verticalmente delante del alumnado a la vez que pregunta *¿Quién es este niño/niña? ¿le conocéis? El niño o niña de la foto tiene que levantar la mano.* Se espera que el niño o niña correspondiente a la foto levante la mano y una vez hecho se acerque al cartel y se presente a sus compañeros diciendo: *Me llamo y tengo 3 años.* Después, el niño pegará con ayuda del docente, la fotografía en el mural y este escribirá su nombre debajo. De esta manera, los niños comenzarán a reconocer su nombre y el de sus compañeros.

Unidad Didáctica II: MI PEQUEÑA MÁQUINA DE VIDA

Esta segunda unidad didáctica se ubica entre finales del mes de septiembre y mediados del mes de octubre, fechas en las que se da la bienvenida al otoño. Ello es una circunstancia que se utilizará para trabajar algunas características y cambios que se producen con la llegada de esta estación. Así mismo, con los rincones y talleres que se proponen en esta unidad didáctica se ofrecerá a los niños la posibilidad de observar e interrogar sobre el cuerpo humano y sus posibilidades de movimiento.

- **Rincón del otoño**

La estación del otoño es probablemente una de las más conocidas por la gran cantidad de cambios que se producen con respecto a la estación precedente: los colores de las hojas, los árboles apenas tienen hojas, el tiempo es mucho más frío y los días cada vez más cortos. Pero también es una época en la que se recogen muchos frutos de los árboles, por ello, si establecemos un rincón de esta estación en el aula, el alumnado podrá conocer y experimentar con algunos de ellos a través de los sentidos.

Se reservará un espacio dentro del aula en el que se dispondrá de una mesa baja que sea de fácil acceso para los niños y sobre ella se podrán colocar unos cestos de mimbre o paja y rellenarlos de toda clase de frutos o elementos naturales propios de esta época del año: piñas abiertas y cerradas, hojas secas, algunas ramas de árboles, algunos frutos como la granada y frutos secos como las avellanas, nueces, castañas y almendras.

Para el desarrollo de este taller, se habrá comunicado previamente a las familias que los alumnos lleven a la escuela los materiales necesarios para poder realizar este rincón: frutos y/o elementos del otoño mencionados anteriormente.

Propuestas para el rincón

- Acordar en gran grupo, una clasificación y, a medida que se complemente el rincón, estos se agrupen según sean frutos o no según sean carnosos o secos, por colores, etcétera.
- Incorporar libros y/o cuentos relacionados con esta estación para poder leerlos en asamblea o momentos de relajación dentro del aula.
- Animar al alumnado a acudir al rincón por parejas en los momentos de juego del aula para que puedan experimentar por ellos mismos todos los ejemplares aportados en él.
- Creación de una experiencia sensorial: un paseo por el bosque. Actualmente está en auge el juego sensorial, pues permite que la propia persona, en este caso, el niño explore, descubra y aprenda por sí mismo al mismo tiempo que intervienen sus sentidos. De esta manera, los alumnos serán los protagonistas de su propio aprendizaje.

Con la llegada del otoño, se puede aprovechar para experimentar con los sentidos, el color, color, texturas e incluso sabores de la propia estación. De esta forma, el docente puede crear su propia mesa sensorial con algunos elementos que el alumnado haya aportado y algunos complementarios (papel de seda, macarrones/arroz teñido de colores y elementos para coger o trasvasar los objetos).

Una mesa sensorial está compuesta por varias bandejas en las que se colocan de manera estratégica todos los materiales que se ha recogido. De esta forma, en una de las bandejas se podrán colocar las piñas, ramas y hojas secas, algunas incluso plastificadas para evitar que duren poco y los niños puedan ver los detalles de las hojas. En otras dos bandejas, se colocarán los macarrones y/o arroz por colores, a las cuales se les colocarán encima algunos elementos como palas, cucharas o incluso vasitos pequeños que les ayuden a cogerlos y trasvasarlos o incentivándoles a realizar actividades lógico-matemáticas en gran grupo: series, conteos, clasificación, así como trabajar destrezas de motricidad fina. En otra bandeja se dejarán todos aquellos frutos y frutos secos propios del otoño envueltos en papel de seda para que ellos mismos descubran cada uno de los elementos.

La mesa sensorial podrá ir cambiando a lo largo de la misma estación, de forma que se puedan trabajar los olores o texturas variadas dentro de la misma estación otoñal.

- **Rincón del cuerpo humano**

Con este rincón se pretende ofrecer a los alumnos un punto de referencia con el cuál reforzar y afianzar el tema principal de la unidad didáctica: el conocimiento de cuerpo y sus partes más características. Por ello, en este rincón se dispondrán además de recursos lúdicos como cuentos y libros del cuerpo humano, puzzles y recursos con los que poder ubicar los órganos y partes del cuerpo más importantes. Además, en este rincón se realizará un experimento para comprobar la eficacia del jabón en nuestra higiene diaria.

Propuestas del rincón

- A lo largo de la jornada escolar se dedicarán un tiempo a leer u observar algunos de los cuentos y libros que el alumnado haya traído al rincón.
- Se dispondrá de juguete didáctico *Mr. Potato* para que los alumnos puedan trabajar, entre otras, habilidades de la motricidad fina y la coordinación ojo-mano, la creatividad para realizar múltiples combinaciones, comenzar a tener una representación mental del esquema corporal y afianzar y/o ampliar su vocabulario de las partes del cuerpo y vestimenta.
- Nuestra máquina más importante. En este rincón se dispondrá de un material sencillo y propio para ubicar los órganos más importantes. Este está conformado por un mandil de tamaño infantil al que se le han ubicado unos velcros encima de la ubicación de cada órgano teniendo en cuenta los órganos a trabajar. De esta forma, se colocarán sobre cada uno, una ilustración que el /la docente previamente habrá elaborado y plastificado. Además, se podrá incorporar el nombre en letras mayúsculas de cada uno de los órganos para que el alumnado se inicie así también en el reconocimiento de las letras. El material se podrá utilizar primeramente en asamblea y posteriormente de manera más individual. Así, el docente pedirá un voluntario al que le colocará el mandil y poco a poco dé a conocer cada uno de los órganos situándolos encima del velcro correspondiente y explicando sus características principales.
- En este rincón se incluirá también un material didáctico con el que los alumnos podrán ubicar los órganos principales de la cara.

Unidad Didáctica III: ¡Y UN RÁBANO!

En el desarrollo de esta tercera unidad didáctica se presentan una serie de actividades de manipulación, observación y experimentación a partir de las cuales se proponen dos rincones y un taller STEM vinculados directamente al tema de esta unidad didáctica, pretendiendo así iniciar al alumnado en el reconocimiento de la importancia de las plantas y la necesidad de cuidarlas y respetar el medio ambiente.

- **Rincón de las plantas**

Es necesario conocer si algunos de los alumnos padece alguna alergia o intolerancia antes de llevar a cabo este rincón y sus actividades.

Para la ubicación de este rincón será necesario buscar un espacio dentro del aula que tenga luz natural con buena ventilación. En este pequeño espacio, se dispondrán algunas plantas que los niños responsables del día se encargarán de regar y cuidar de manera que todos puedan explorar, experimentar y descubrir las características, necesidades y ciclo vital de la plantas.

Los materiales necesarios, para el desarrollo de este rincón, serán algunas macetas que podrá traer el propio docente o solicitar, por medio de un comunicado, a las familias que traigan algunas de casa con los cuidados necesarios, si dispusiera de alguno). Primeramente, se encargará de su cuidado una pareja de alumnos, para que posteriormente se pueda llevar a cabo el taller de plantación de semillas y esta responsabilidad sea individual para cuidar la propia planta.

En asamblea se pedirá al alumnado que cuente al resto de compañeros todo aquello que sepa acerca de las plantas o planta que ha traído de su casa, en el caso de que haya sido así.

Otro día o el mismo (a criterio del docente) se dispondrán todas las plantas encima de una mesa en la asamblea y se observarán. Se destacarán las partes principales de esta: tallo, hojas y flores y se explicaran que debajo de la tierra se encuentran las raíces cuya función principal es que la planta tome el agua y las sales minerales que tiene la tierra.

A lo largo del desarrollo de la unidad didáctica se podrán clasificar las plantas según tengan los tallos (largos o cortos), hojas, si tienen o no tienen flores o la altura de estas.

A este taller se incorporarán posteriormente las plantas que se planten en el taller STEM.

- **Rincón aromático**

Es necesario conocer si algunos de los alumnos padece alguna alergia o intolerancia antes de llevar a cabo este rincón y sus actividades.

Con el desarrollo de este rincón se ofrece poner al alcance de los más pequeños algunas plantas aromáticas y otros productos elaborados a partir de ellas que desprendan olores diferentes para que se puedan establecer diferencias y similitudes entre unas y otros, realizar clasificaciones y desarrollar el sentido del olfato.

Este rincón se puede localizar próximo al anterior siempre que sea un espacio amplio para que puedan mostrarse todos los elementos sin necesidad de mezclarse unos con otros ni amontonarse. Además, deberá de ser de fácil acceso para los niños para que, puedan acudir y experimentar en el taller cuando se indique.

Algunos de los materiales necesarios para la creación de este taller serán: bandejas o recipientes pequeños en los que se colocarán una gran diversidad de plantas aromáticas como la lavanda, menta, albahaca, romero, tomillo o espliego, así como productos elaborados como pastillas de jabón, champús, colonias, infusiones y algún aceite en envases de plástico. También se podrán incluir algunos alimentos como el café, limón o naranja cuyos aromas son fácilmente reconocibles y provienen de una planta.

Propuestas del rincón:

- Una de las propuestas a realizar en gran grupo será el reconocimiento de los olores de algunos alimentos y plantas. Estos se dispondrán en alguna bandeja o vaso de plástico que permita a los alumnos cogerlo fácilmente y llevárselo a la nariz. Primeramente, la profesora explicará y pondrá nombre a cada una de las plantas u alimentos de los vasos y seguidamente los alumnos podrán pasarse los vasos en orden y el docente podrá preguntar *¿Qué olor os gusta más?, ¿alguno lo oléis en casa habitualmente? ¿sabéis de donde proviene esta planta?* Posteriormente se realizará la misma actividad, pero con los ojos

cerrados. Un alumno o alumna se sentará en el centro de la asamblea y el docente le colocará un antifaz, de manera que no pueda ver de qué planta se trata. Tendrá que reconocerla por el sentido del olfato.

- Saquitos de lavanda. Vinculado a este rincón, se propone hacer pequeños saquitos de lavanda para que el alumnado pueda ponerlos en los armarios de sus casa y consigan un aroma agradable además de evitar las polillas. Previamente se habrá trabajado que hay plantas que se utilizan para mejorar el bienestar personal pues ayudan a conciliar el sueño dadas su olor relajante o ser ambientadores, ya que dejan un buen olor y alejar a insectos que pueden perjudicar la ropa.

Para la consecución de este taller se necesitarán flores de lavanda secas y saquitos de tela transpirables que se puedan cerrar con facilidad. Se repartirá uno a cada alumno o alumna y el /la docente colocará una bandeja con flores de lavanda en ella. Esta actividad podrá realizarse en gran grupo y aprovechar para trabajar el conteo numérico o de la misma forma pedir al alumnado que deberán de meter en la bolsa tres flores de lavanda. De igual manera, se estimulará el trabajo de la pinza.

Unidad Didáctica IX: ¿DULCE O SALADO?

Con el desarrollo de este taller y rincón propuestos para esta unidad se consolidarán aspectos relacionados con la medida de cada uno de los niños y de motricidad fina para el juego lúdico de la cocina.

- **Taller de razonamiento lógico-matemático: ¿Cómo soy?**

La finalidad que busca este taller es que los niños puedan percibir sus alturas y compararlas. Además, con el paso de las semanas o incluso mese, podrán comprobar si han crecido y cuánto lo han hecho desde el día que se midieron por primera vez. Este taller, se realizará en gran grupo, pero los resultados se podrán comparar con las medidas resultantes de la semana del protagonista. De manera que cada uno podrá tener una medida antes y otra unas semanas posteriores y, en efecto, podrá comprobar cuánto ha crecido desde entonces.

Para el desarrollo de este taller, el docente preparará un papel continuo con la silueta de una persona y al lado derecho de este escribirá las medidas desde 0 cm a 1,30 cm, pues se estiman bajas posibilidades de que un niño o niña de 3

años de edad supere esta altura. A continuación, el maestro colocará el papel en una pared libre del aula de forma que la parte inferior quede a nivel del suelo.

Se animará a los primeros alumnos a que se cerquen al mural para medir sus alturas y marcarla con una pegatina de estrella. A continuación, el profesor marcará con ayuda de regla y lápiz una línea que los alumnos tendrán que seguir con rotulador hasta el suelo, trabajando así el trazo. Una vez los alumnos vayan terminando de realizarlo el docente escribirá el nombre de cada alumno al lado de la pegatina de estrella; Se procederá de la misma manera con todos los niños, marcando las líneas contiguas de manera que todas queden a la distancia suficiente para que se pueda leer el nombre de cada alumno/a y sea fácil de reconocer para el alumno.

A partir de este primer mural se podrá hacer comparaciones con las alturas de los alumnos para así ver qué alumno es el más alto, si destaca mucho por encima de los demás o no; cuál es la altura más baja y cuáles son iguales o similares. No obstante, no hay que dejar de mencionar que hay que hacer ver al alumnado que ser el más alto o bajo no es ningún problema, sino que lo que es realmente importante es estar sanos y fuertes y que, a veces, algunos niños crecen más rápidos que otros.

Esta primera medida podrá compararse con la medida que tenga el alumno o la alumna en su semana de protagonista y además se propone realizar otro mural al final de curso para que todo el alumnado sea consciente de que han crecido porque se están haciendo mayores.

- **Rincón simbólico: La cocina**

El rincón de la cocina permite reforzar, por una parte, la importancia de las relaciones personales en el seno de la familia y, por otra, ampliar y repasar vocabulario relacionado con los alimentos y la familia. A través de la imitación de la realidad o juego simbólico, los niños desarrollan gran parte de su actividad mental y social. Con este rincón los alumnos podrán practicar hábitos de orden e higiene en relación con la manipulación de alimentos y trabajarán la exteriorización de sentimientos y emociones que viven en el seno de su familia.

Este es uno de los talleres propuestos que se podrá quedar fijo en el aula durante todo el curso escolar y abordarlo desde diferentes perspectivas, dependiendo de lo que el docente quiera trabajar realmente.

Los materiales que se necesitarán serán principalmente una cocinita de madera con disparidad de que sea de segunda mano. Si esta dispone de armarios, cajas o cajones en los que incluir los alimentos de plástico, envases de yogurt, platos y cubiertos sería idóneo. En el caso de que no se tuviera se podría realizar una cocinita de manera manipulativa cubriendo una mesa con papel continuo y realizando los alimentos y objetos de esta en papel y plastificándolos posteriormente. A esta cocinita se le puede añadir el supermercado y realizar diferentes juegos y actividades con ambos, como los sugeridos a continuación:

Propuestas de rincón:

- Se propondrá a los alumnos que jueguen a ser una familia que está en casa, preparando la comida, cena o desayuno. El docente puede pedirles que repartan e intercambien los roles para todos puedan simular la tarea de cocinar, poner la mesa, servir la comida, comer todos juntos y recoger la cocina.
- Se puede plantear al alumnado que, por grupos, dramaticen una comida o cena familiar, representando así las conversaciones, gestos y/o conversaciones que se establecen y el rol que adopta cada uno.
- Se propondrá como rincón durante la hora de juego libre en la que también se podrá observar cómo interactúa el alumnado en estos momentos.

Unidad Didáctica V: ¡ENTRE PELOS Y ESCAMAS!

Para iniciar esta unidad didáctica se propone la presentación de un rincón de matemáticas que servirá para consolidar los aprendizajes que se vayan realizando a lo largo de todo el curso, por lo que, si el profesor lo considera necesario, se podrá mantener fijo en el aula y se pondrán a ir añadiendo nuevos materiales progresivamente. Además, luego se presenta un taller para fabricar un refugio de dragones con el que se trabajarán las habilidades de motricidad fina y la secuencia de colores.

- **Rincón de matemáticas**

Se recomienda que este rincón se ubique en un lugar del aula en el que haya luz y espacio suficiente para que puedan estar de dos a tres niños trabajando en él.

En este se podrán encontrar piezas de construcciones de colores y todo tipo de objetos contables que se podrán utilizar para contar, clasificar, agrupar o establecer secuencias: bolas de colores, tapones de plástico, chapas o policubos. Además, también se podrán encontrar tarjetas con los números del 1 al 5, tarjetas con las cantidades correspondientes, así como de los colores trabajados hasta ahora.

Propuestas de este rincón:

- Clasificación de objetos a partir de una tarjeta dada: por color o por cantidad. Una vez que se observe que esta clasificación se realiza con cierta facilidad y soltura, se podrá incrementar la dificultad añadiendo dos tarjetas: una de número y otra de color.
- Se propondrá a los alumnos agrupar y clasificar, por ejemplo, los policubos por colores y luego asignarles la tarjeta de color que corresponda.
- Añadir todas las combinaciones que se consideren oportunas y variar los colores según se crean adecuados.

- **Taller de desarrollo de la creatividad: ¡Un refugio para los dragones!**

Para el desarrollo de este taller, serán necesarios los policubos del rincón de matemáticas. Los policubos (también denominados multicubos) son unos pequeños cubos que se enganchan unos a otros de manera sencilla sin apenas ningún riesgo de lesión. Estos son un material muy versátil que permite trabajar distintas áreas de matemáticas tales como la geometría, lógica o aritmética además de permitir el trabajo de la motricidad fina y la capacidad espacial.

Para construir el refugio de los dragones, se explicará a los alumnos que este se construirá entre todos y se utilizará este tipo de material pues es sencillo. Cada alumno hará de dos secuencias de 12 policubos para trabajar de esta manera la secuencia directa desde un papel que previamente el profesor habrá creado.

Primeramente, todos los alumnos harán una secuencia de dos colores intercalando cada uno de ellos: amarillo-azul-amarillo-azul-amarillo-azul, etcétera. En segundo lugar, harán otra en la que el patrón será algo más complicado pues habrá dos polígonos de un color y uno de otro de manera que la proporción sea 2:1 (rojo-rojo-verde-rojo-rojo-verde-rojo-rojo-verde).

Una vez que cada alumno haya finalizado sus secuencias, se procederá a montar entre todos el refugio. Para ello, la profesora preparará un rincón en el aula y los niños colocarán cada una de sus creaciones unas encima, creando una especie de casita con tres paredes, pues la frontal estará abierta para controlar los huevos de dragón.

PROYECTO II: EL MUNDO BAJO LAS OLAS

Unidad Didáctica VI: UNA CASITA EN EL ARRECIFE

Los talleres que se proponen durante el desarrollo de esta unidad didáctica promueven el desarrollo de las habilidades de creatividad tanto de trabajo individual como descubrir cómo aprovechar la fuerza de su soplo para crear un increíble mundo marino. Además, con el taller de habilidades de pensamiento se estimulará la capacidad de investigación de los niños para que anticipen las consecuencias de una acción. Por último, la propuesta STEM, persigue que los alumnos inicien una reflexión acerca de algunos comportamientos de la luz. No obstante, este último taller se desarrollará en el anexo correspondiente al proyecto STEM: *Los secretos del agua*.

- **Taller de creatividad: Arte soplado**

La intencionalidad última de esta propuesta es que los alumnos se inicien en el desarrollo de su sentido estético y en la expresión gráfica a través de una creación propia.

Actividades de preparación

Para el desarrollo de esta actividad serán necesarias témperas muy diluidas en agua de los colores azul, amarillo y rojo además de cuentagotas y pinceles. Además, antes del desarrollo de la misma, el docente habrá sacado todas las láminas de las carpetas correspondientes y escrito el nombre de cada alumno y alumna por detrás y el título *Arte soplado* en la parte superior delantera para que la duración del tiempo de la actividad sea óptimo.

Previamente al inicio de la actividad, se pedirá a los alumnos que se sienten en asamblea para comenzar. Se enseñará la lámina a realizar a todos los alumnos y se leerá el título de esta para preguntar a los niños qué creen ellos que querrá decir *Arte soplado* y qué creen ellos que tendrán que hacer en la lámina.

Seguidamente, se practicará con los alumnos el soplo sobre objetos ligeros (papel, bolas de poliespán, telas) y, a continuación, objetos pesados (gomas de borrar, bolis o un cuento). De esta forma se podrá comprobar y plantear hipótesis sobre lo que ocurre, en ambos casos, al intentar mover los objetos con los soplos, además de aprovechar el momento para trabajar las praxias.

Actividad de la lámina

En primer lugar, el/la maestra mostrará la lámina y pedirá a los alumnos que observen la actitud de Kira en ella. Se les plantearán cuestiones del tipo: *¿Qué está haciendo Kira?, ¿Por qué creéis que está soplando?, ¿Qué pensáis que ocurre cuando se sopla sobre una gota de pintura?*

Para llevar a cabo la actividad propuesta, se indicará a los alumnos que viertan sobre la lámina, con la ayuda de un cuentagotas o pincel, una gota de pintura del color que prefieran: amarillo, rojo o azul.

A continuación, se les indicará que deberán soplar sobre la pintura, desde encima de la gota de pintura para que observen, así como se mueve. Tendrán que soplar hasta que la pintura se seque o no se mueva; Se les explicará a los alumnos que tendrán que realizar el proceso, al menos tres veces, vertiendo cada vez, una pintura de un color.

Una vez, finalizado el taller, se pondrán a secar las láminas y al final de la jornada se reservará un rato para comentar las creaciones del alumnado y se podrá plantear la propuesta de imaginar que simulan las manchas resultantes de las láminas.

Actividades complementarias

Esta actividad secundaria que se propone a continuación podrá ser realizada o bien al finalizar la anterior o en otro momento a lo largo de la unidad didáctica.

Se comenzará preguntando al alumnado lo siguiente: *¿Habéis visto alguna vez, imágenes del fondo del mar?* Ante la respuesta del alumnado se procederá a preguntar *¿y cómo es?* Tras la respuesta del alumnado se utilizará la pantalla digital del aula para buscar una imagen del arrecife de coral en la que puedan ver además algunos animales marinos. Posteriormente se les propondrá la idea de crear un fondo marino como el que están viendo en la pantalla, pero entre toda la clase para que, de esta manera, puedan exponerlo en la clase para que pueda ser visto por todas las personas que entren en el aula.

Se les propondrá hacer un fondo marino con la técnica del arte soplado en un papel continuo, la cual han trabajado con anterioridad. Sin embargo, esta vez se utilizará un papel continuo de color azul claro y pinturas de colores azules

oscuros para representar mejor el fondo marino de manera monocromática. Una vez que la pintura esté seca, se habrán impreso y recortado previamente imágenes de animales y plantas marinas para que los niños puedan pegarlas en el mural.

- **Rutina de habilidades de pensamiento: La casita de Kira**

Esta rutina de pensamiento es corta y sencilla, por lo que se podría llevar a cabo en un momento a lo largo de la asamblea inicial como final de jornada.

La habilidad de pensamiento que se trabajará con esta rutina de pensamiento será la **búsqueda de alternativas** con la finalidad de estimular la capacidad de investigar buscando distintas soluciones.

Actividades con la lámina

Para realizar la actividad, el maestro usará una lámina en la que se pueda ver la casita concha de Kira. En ella, hay un texto que dice lo siguiente:

A Kira le gusta mucho su casa en forma de caracola. Pero a veces se la imagina de otras formas ¿Qué otra forma podría tener? ¿Qué pasaría si la casita estuviera al revés? ¿De qué otros colores podría ser?

En asamblea se comenzará contando la historia de Kira y el docente pedirá a los alumnos que observen la ilustración. Sin embargo, antes de llevar a cabo la primera actividad, se comenzará un diálogo sobre las posibles formas para la casa, alentando así al alumnado de la búsqueda de diferentes alternativas que propicien varias ideas con las que los niños ejerciten su fluidez y flexibilidad mental.

Además, se seguirá estimulando la creatividad de los niños preguntando: *¿Cómo sería una casa al revés?* Es importante recordar que lo más importante es que los alumnos exploren el significado del concepto *al revés*: algunos niños lo interpretarán como *boca abajo*, pero puede ser que otros lo vean desde otras perspectivas. Lo más importante es que al alumnado le surjan ideas variadas.

Por último, se les pedirá a los alumnos que coloreen la casita de Kira, previamente elaborada, recortada y entregada, y una vez terminada la peguen del revés en la lámina correspondiente.

Actividad complementaria: ¿Vivirías aquí?

Esta segunda actividad secundaria propuesta se podrá llevar a cabo si el /la docente lo considera necesario. Para esta serán necesario la pizarra digital del aula, pues en ella se mostrarán algunos vídeos e imágenes de casas extraordinarias que las diferencian de las convencionales:

- Casa concha o casa *Nautilus* se encuentra ubicada cerca de la ciudad de México y fue ideada por el arquitecto Javier Senosiain. Esta casa, al igual que la de Kira, tiene forma de concha y utiliza para su decoración de interior varios elementos del mundo marino. Tras la visualización algunas fotografías y/o vídeos se les plantearán a los alumnos qué actividades podrían hacer en ellas.
- Las casas al revés. Existen una gran cantidad de casas de este tipo ero la más representativa se ubica en la isla alemán de Usedón y fue creada por Klaudiusz Golos y Sebastian Mikiciuk. Después de un primer visionado se les planteará a los alumnos la siguiente cuestión: *¿Cómo pensáis que podríais vivir en una casa al revés?*

Unidad Didáctica VII: ELI, MI TORTUGA MARINA

El mundo de los animales, mayoritariamente, ejerce mucha fascinación, en los niños. Por ello, se plantean a continuación un rincón y dos talleres que les permitan profundizar en el tema de la unidad de una forma lúdica y participativa.

- **Rincón de la mascota**

Es necesario conocer si algunos de los alumnos padece alguna alergia o intolerancia antes de llevar a cabo este rincón y sus propuestas.

Dado que la protagonista de este segundo proyecto ha perdido a su buena amiga y tortuga Eli, se propone realizar un pequeño rincón en clase “adoptando” algún animal como mascota del aula. Con ello, se pretende reforzar el conocimiento de los animales y sus características además de fomentar los hábitos de responsabilidad, cuidado y respeto hacia ellos. Se tendrá en cuenta la temperatura ambiental en esa época del año para destinar un correcto espacio dentro del aula, que sea tranquilo y nada seco para colocar algunos de los animales que traigan los alumnos.

Materiales	<p>Mediante un comunicado, se solicitará y pedirá permiso a las familias de que los respectivos niños traigan alguna mascota o animal vivo al aula. Este deberá de estar en un habitáculo adecuado para pasar tiempo en el aula: por ejemplo, un pez en la pecera, un caracol en el terrario, hormigas u orugas en la caja de zapatos. Si, se diese el caso de que más de cuatro familias diera su afirmación esta solicitud, el/la maestra escogería solamente dos de los animales propuestos.</p> <p>Se pedirá a las familias que o bien por un comunicado escrito o vía email, envíen la información del respectivo animal, así como los cuidados diarios que necesite.</p>
-------------------	--

Propuestas para el rincón:

Una vez escogidos las futuras dos mascotas que pasarán un tiempo en el aula, se comunicará a las familias qué día deberán de traerlas. Cada niño o niña lo traerá un día para evitar agobios dentro del aula y así poder dar un día de protagonismo a cada animal. Así, cada vez que un alumno traiga un animal, se le pedirá que explique en asamblea, todo lo que sepa sobre él. El docente escogerá un grupo de alumnos (entre los que estará el niño o niña responsable de la mascota) para que se responsabilice de los cuidados durante el tiempo que este permanezca en el aula. Estos alumnos irán rotando para que todos puedan participar en el cuidado de ambos animales.

Además, durante el tiempo que estén los animales en el aula, se observarán sus características físicas, comportamiento y modo de alimentación. Con ello, se hará un pequeño seguimiento que se expondrá en el rincón y al finalizar el curso, los alumnos podrán llevarse individualmente a sus casa.

- **Taller de razonamiento lógico-matemático: Descubrimos quién es Eli**

Para la consecución de este taller, será necesario que con anterioridad la/el docente prepare un carta de Kira y las piezas de un puzle, todo ello, metido en una caja o sobre para iniciar con sorpresa la actividad.

Recordemos que, en la carta de motivación de este segundo proyecto, Kira, el hada del agua pedía ayuda al grupo de 3 años porque se había separado de su gran amiga Eli, su tortuga marina y esta se había perdido, necesita la ayuda de los niños para encontrarla. Pero no había mandado ninguna fotografía de ella hasta ahora. Primeramente, en asamblea se leerá la carta en la que Kira explica que ha encontrado una foto vieja de Eli que nos podría servir para saber quién es. Se mira con detenimiento el sobre y se sacan unos pedazos de fotografía que habrá que juntar. El docente, establecerá diálogo con los alumnos para que entre todos puedan volver a juntar los trozos de la fotografía.

El taller de puzle refuerza y consolida algunos conceptos de la unidad didáctica, como la diferenciación de los animales que nacen de huevos y los que lo hacen del vientre materno. Para ello, el puzle que tendrán que realizar los alumnos sí enseñará a una Eli, protegiendo sus huevos de cría.

Materiales	Para el desarrollo de este taller serán necesarios una fotografía de Eli, una tortuga marina, en la que se pueda ver a golpe de vista que está protegiendo unos huevos de cría, las láminas para pegar el puzle en ellas, una vez montado, cartulina y pegamento.
-------------------	---

Desarrollo del taller:

En primer lugar, el docente buscará en internet la fotografía adecuada e imprimirá a color tantas copias como alumnos tenga en el aula. Cada una las pegará sobre una cartulina, para que resulten más resistentes y las recortará en varias piezas de gran tamaño, para que este no sea complicado de resolver.

Dado que habrá un gran número de piezas iguales, se recomienda que el profesor escriba el número de lista de cada alumno/a en las fichas del puzle que le corresponda para evitar así que se pierdan o si algún alumno u alumna tienen dos piezas iguales, saber a quién le corresponde la igual.

Después de la asamblea previamente mencionada, se pedirá al alumnado que se sienten en sus respectivos sitios y a cada uno se le dará el juego de piezas correspondiente a un puzle. Se pedirá a los alumnos que den la vuelta a todas

las piezas de manera que la parte de la fotografía quede boca arriba e intenten montar el puzle, empezando siempre por los picos de las esquinas.

Una vez que cada alumno ha podido montar el puzle, se le entregará la lámina en el que tengan que pegar las piezas del respectivo puzle. Esta tarea se supervisará para evitar que los alumnos pongan del revés alguna de las piezas. Al finalizar se preguntará a los alumnos que diferencias encuentran entre la imagen que han montado en la asamblea con esta. Una vez que se haya llegado a la conclusión de los huevos, se podrá iniciar el diálogo acerca de los animales ovíparos y vivíparos preguntando, una vez más, qué animales conocen que pueden nacer de huevos y cuáles no.

Unidad Didáctica VIII: EmbarARTE en una aventura submarina

En relación con el tema tratado a lo largo de toda la unidad: el arte y los artistas, se proponen a continuación un rincón y dos talleres, además del taller STEM, para ayudar a los niños a tener una visión más amplia de la creación artística, al tiempo que refuerzan diversos aspectos relacionados con diversas áreas académicas.

- **Rincón del artista**

Con este rincón se pretende despertar en el alumnado el interés por descubrir la gran variedad de manifestaciones artísticas que existen, promoviendo su curiosidad por conocer algunas características obras y los artistas que las llevaron a cabo. Se pedirá colaboración de las familias para llevar a cabo la decoración de este, así como se animará a que, si los niños tienen algún cuento o libro en casa relacionado con la temática, puedan traerlo al aula.

La finalidad es que cada alumno escoja una obra artística que le atraiga a primera vista y a partir de ella, pueda realizar una pequeña búsqueda con ayuda de su familia, para luego exponerla en clase y seguidamente ponerla en el rincón del artista. Para realizarlo, el /la docente buscare en internet pinturas y esculturas que puedan ser atractivas para los niños y las imprimirá, deberá de escoger tantas como alumnos tenga. Una vez impresa, las pegará sobre una cartulina y pondrá el nombre de la obra y el artista que la creó.

El/la maestra explicará al alumnado la tarea que tendrán que hacer y a continuación, como hará para seleccionar las obras. Se pedirá a los niños que se sienten en la asamblea formando un gran círculo, a continuación, el profesor repartirá boca abajo todas las imágenes e indicará que niño podrá salir al centro y escoger una. Una vez levantada y vista la imagen tendrá que enseñarla al resto de sus compañeros y volver a su sitio. Se realizará el mismo procedimiento con cada uno de los alumnos hasta la selección de todas las obras.

Semanalmente a lo largo de la unidad didáctica, un grupo de 3 a 4 niños podrán exponer sus obras al resto de la clase.

- **Talleres para el desarrollo de la creatividad:**

El traje de Kira

El fin de este taller es que los alumnos comiencen a realizar pequeñas tareas en grupos para conseguir una obra creativa en común.

Materiales	Papeles de diferentes texturas: seda, pinocho, aluminio, charol Pegamento, papel celofán y plastilina.
-------------------	---

Actividades de preparación

El maestro comenzará el taller dialogando con el alumnado acerca de la necesidad que tenemos las personas de colaborar unos con los otros. Para ello, podrá plantear las siguientes cuestiones: *¿Qué pasa cuando no podéis vestiros o calzaros solos? ¿Quién os ayuda? ¿Qué personas tenéis a vuestro alrededor? ¿En qué os ayudan? ¿A quién ayudáis vosotros? ¿Cómo lo hacéis?*

Acto seguido, se cambiará el tema de conversación inicial hacia la temática de la ropa y los complementos. Se podrán plantear las siguientes preguntas: *¿Creéis que las personas mayores visten igual que los niños? ¿De qué color es la ropa de vuestros abuelos? ¿Pensáis que personas que viven en países diferentes se visten igual? ¿Cómo es la ropa que utilizamos en verano? ¿Y la que nos ponemos en invierno?*

Actividades de la lámina

Se pedirá al alumnado que se sienten en sus mesas y sillas de trabajo. Una vez realizado, se mostrará la lámina de Kira sin color en el traje y se preguntará: *¿Por qué creéis que el traje de Kira no tiene color?* Seguidamente se propondrá a los alumnos una actividad de percepción sensorial en la que les invitaremos a cerrar los ojos y pasar la mano por su brazo, tocando su ropa. Después se les propondrá que hablen de lo que han sentido y se les recordará que cada ropa tiene una textura diferente.

Posteriormente, se les indicará a los alumnos que la lámina a realizar durante el taller de hoy se hará por parejas. El reto que tendrán que hacer es preparar los papeles de distintas formas para hacer el traje de Eli, para ello, tendrán que hacer cachitos pequeños de papeles o bolitas con ellos o con la plastilina. Mientras los alumnos realizan los trozos que cubrirán el cuerpo de Kira, el/la maestra repartirá las láminas para que puedan ir pegando los cachos o bolas resultantes.

Una vez finalizado, se invitará a los alumnos a pasar la mano suavemente por el traje que han creado y se les preguntará cómo es su textura. Se mostrarán las creaciones de todos los alumnos y se recalcará que cada uno ha podido realizarlo gracias a la colaboración de su compañero/a.

Kira Pop

La intención de esta propuesta es que los alumnos observen y reconozcan las características principales del artista Andy Warhol y valoren sus posibilidades creativas y expresivas.

Materiales	Para el correcto desarrollo del taller serán necesarios los siguientes materiales: una tarjetas con retratos pintados por el artista Andy Warhol, además de la lámina correspondiente al taller y pinturas de cera de distintos colores
-------------------	---

Actividad de preparación

Para dar comienzo al taller, el docente ubicará a la clase en asamblea. A continuación, mostrará una tarjeta del artista Andy Warhol y otras de sus obras más características (las series de las latas de sopa Campbell o los retratos de

artistas, como Marilyn Monroe) así como una de su estilo: colores planos y contrastes brillantes. Se explicará a los niños que a este artista le encantaba transformar objetos de nuestro día a día en obras de arte.

Actividades de la lámina

Con el alumnado sentados en sus correspondientes espacios de trabajo, se mostrarán las tarjetas con retratos pintados por este artista y se preguntará: *¿Qué os parece este cuadro? ¿Sabéis qué es un retrato? ¿Os gustan los colores de este retrato?* A continuación, se mostrará la lámina correspondiente y se dialogará libremente sobre ella: *¿Qué os gustaría hacer para convertirla en un retrato como los de Warhol?* El docente ha de explicar que para hacer una cara pop hay que utilizar colores vivos que contrasten; por ejemplo, la cara verde y el pelo naranja.

Acto seguido, el profesor repartirá las láminas y explicará que la primera cara de Kira la pintarán todos juntos, de manera que los niños tengan un patrón que seguir para terminar la lámina. Se seguirán los siguientes pasos:

- Escoger un color y colorear el fondo.
- Colorear la boca de Kira de un color distintos al del fondo.
- Luego, colorear el pelo, cambiado una vez más el color.
- Por último, colorea las mejillas con otro tono diferente al pelo, al de la boca o fonde de la imagen.

Actividad complementaria

Se realizarán retratos a cada uno de los niños del aula para que cada uno tenga su retrato pop siguiendo la técnica de este artista.

Unidad Didáctica IX: LAS OREJAS DEL MAR

- Taller de aprendizaje socioemocional

Ya no tengo miedo

Objetivos	Competencias emocionales
<ul style="list-style-type: none">○ Reconocer la emoción del miedo en uno mismo.○ Identificar el miedo en los demás.○ Asociar situaciones a emociones mezcladas	<ul style="list-style-type: none">○ Conciencia emocional○ Gestión emocional○ Orientación al logro

Inicialmente, comenzará el taller mostrando a los alumnos tarjetas de la emoción del miedo y se les pedirá que intenten identificar y nombrar el sentimiento que representan las imágenes. Seguidamente se les propondrá a los alumnos que imiten gestualmente cada una de las imágenes que se muestran en las tarjetas.

Actividades centrales del taller

Se pedirá al alumnado que se sitúen en círculo en la alfombra de la asamblea y estableciendo turnos, el docente les pedirá cómo saben si tienen miedo y qué se sienten cuando les sucede. Les podrá ayudar con ejemplo.

Se invitará a los alumnos a contar a sus compañeros qué cosas le dan miedo. Para ello se utilizará una concha marina para marcar los turnos de intervención. El profesor explicará que, después de cada intervención, deberán de levantar la mano aquellos niños que compartan la misma emoción que el compañero.

Actividades de cierre de taller

Para esta última parte de la actividad se utilizará la obra de *Andante spianato y gran polonesa de Frédéric Chopin*. Se dará al alumno la lámina correspondiente se les indicará que mientras suene la música podrán dibujar libremente, pero que cuando esta se detenga, deberán de coger otro color y esperar a que la música suene de nuevo para pintar.

Con esta actividad, se busca que los niños comiencen a ver y aceptar el miedo como una emoción natural y poder hablar de ella libremente, pues es peor

ignorar los miedos que tengan o incluso tomar contacto con las situación que le producen esta emoción porque se aumentará su tensión emocional. De esta forma, y ante miedos leves, narrar ejemplos de personas que no han tenido miedo en situaciones parecidas o escuchar a niños que han conseguido superar ese miedo o similar, puede ser una forma de ayudar a nuestros alumnos a enfrentar esta emoción en un futuro.

El mar en calma

Las botellas sensoriales o de la calma, son un recurso que ayuda a estimular la curiosidad y el aprendizaje sensorial de los niños. Además, tienen un carácter flexible, pues se pueden realizar de cualquier temática y de muchas variedades.

Es importante escoger una botella que sea lisa, para que así se puedan apreciar mejor los objetos dentro de ella. Así mismo, es importante tener en cuenta que la botella tendrá que ser lo suficientemente grande como para que los objetos que insertemos en ella puedan moverse con facilidad.

Materiales	<p>Para un correcto desarrollo del taller serán necesario reunir los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Agua- Aceite corporal de bebé- Botellas de 500 ml- Colorante alimentario liposoluble (para teñir el aceite)- Colorante alimentario en gel hidrosoluble (para teñir el agua)- Miniaturas de animales del océano
-------------------	--

Para la realización y desarrollo de la actividad, será necesario contar con la ayuda de las familias que presenten disponibilidad y de alguna profesora de apoyo. De esta manera, cada adulto se responsabilizará de tres o dos niños se podrá llevar a cabo la actividad de una manera ordenada y sin problemáticas. A continuación, se presentan los pasos a seguir para la consecución de la actividad:

1. Se llenará un poco más de media botella de agua con colorante alimentario azul. Este paso se realizará con cada una de las botellas de los niños.
2. A continuación, se pedirá a los alumnos que introduzcan con cuidado (supervisar y/o ayudar en caso necesario) los animales marinos.
3. Seguidamente se teñirá el colorante liposoluble. Para conseguir un tono turquesa parecido al del océano se añadirá una mezcla de azul y amarillo.
4. Se incorporará con cuidado el aceite teñido en la botella.
5. A criterio de el/la maestra se podrá tener preparada una pistola de pegamento termofusible para señalar el tapón de la botella y evitar que el contenido se salga de la misma.

El resultado de esta quedará muy vistoso y atractivo porque el aceite quedará flotando se podrán diferenciar las dos capas de color, de manera que, si movemos la botella de un lado hacia el otro, simulará haber olas dentro de la botella. A su vez, los animales, que por su tamaño queden entre capa y capa, parecerán que están sacando la cabeza del agua. Y... sorpresa ¡hemos metido el mar en una botella! Se podrá trabajar con los alumnos a apreciar las burbujas, localizar a los animales dentro de ella o mover la botella para crear olas de mar. Este podrá ser un buen recurso para los momentos de relajación que se llevan a cabo a ciertas horas del día.

Propuesta: Se propone observar las botellas en la mesa de luz.

Las botellas se dejarán en el rincón de la calma para usarlas a lo largo de la unidad didáctica.

ANEXO XV. LOS SECRETOS DEL AGUA. (PROPUESTA STEM)

EL AGUA

A lo largo del primer trimestre el protagonista del ámbito STEM será el agua. Este elemento, además de ser imprescindible para nuestra supervivencia es un excelente vehículo motivador para todos los niños que desde que nacemos no podemos resistir la tentación de tocarla, además las oportunidades que brinda el juego con el agua no tienen límites. Por ello, profundizar en su conocimiento puede resultar ameno y atractivo para los alumnos.

Con los talleres que se proponen seguidamente se espera dar una respuesta a la necesidad de plasmar de manera individual las reflexiones, descubrimientos y aprendizajes que el alumnado ha adquirido con anterioridad, lo que adquirirá durante la manipulación y, a continuación, a partir de la puesta en común y sacar provecho de la curiosidad e interés de cada uno, la participación, comunicación e intercambio de ideas.

Es necesario mencionar que cada uno de los talleres del proyecto *Matraces y Pipetas* que se llevarán a cabo dentro del proyecto anual del curso estarán estructurados en dos partes. La primera de ellas será práctica y manipulativa permitiendo que el alumnado experimente con sus propias manos los sucesos que ocurren para luego poder plasmarlo en las láminas creadas para tener un recordatorio de los talleres realizados.

Unidad Didáctica I: TÚ, YO, NOSOTROS

¿Puedo coger el agua?

La intención de la primera propuesta STEM consiste en que el alumnado de 3 años de Educación Infantil comience a identificar algunas de las características del agua en su estado líquido.

Para la consecución de la actividad es necesario recipientes tipo acuario, cazos o cucharones, espumaderas, embudos o coladores además de alguna jarra con asa, vasos de plástico transparente y botellas de plástico con tapones.

Para la parte de experimentación del taller, será necesario que el docente reúna con anterioridad los materiales mencionados: objetos que permitan que el agua pase a su través y otros que no, como son los casos, espumaderas, embudos o coladores.

A continuación, el docente dispondrá agua en cada uno de los recipientes, de manera que los alumnos puedan trabajar en grupos reducidos. En primer lugar, se les dejará manipular con el agua para que, puedan ir descubriendo poco a poco y por sí mismos que es un líquido transparente. Mientras experimentan con ella, el docente puede realizarles cuestiones del tipo: *¿Cómo es el agua?, ¿qué pasa cuando ponéis la mano dentro?, ¿podéis ver vuestra mano?, ¿podéis coger el agua con las manos?, ¿qué objeto podríais utilizar para coger el agua?*

Acto seguido, el docente repartirá los materiales y permitirá que, por un tiempo corto, el alumnado vuelva a experimentar con libertad. Así mismo, el profesor podrá observar cada uno de los grupos y plantear en cada uno las siguientes preguntas para seguir desarrollando la reflexión en sus alumnos: *¿Con qué objetos se puede coger mejor el agua?, ¿qué sucede cuando cogéis el agua con el colador?, ¿y con el embudo?, ¿ocurre lo mismo si utilizáis el cazo?* Antes de finalizar la primera parte del taller, el docente cogerá un recipiente grande y dos bandejas: una de plástico (poliespán) y una de madera (semejante a una tabla de cortar de cocina) y preguntará al alumnado cuál de las dos dejará pasar el agua y cuál no. Acto seguido, se comprobará colocando ambas en el recipiente y observando que la bandeja de plástico no deja pasar el agua y por el contrario, la de madera sí.

Como ya se ha mencionado, la segunda parte de cada taller STEM consistirá en completar una lámina, previamente preparada, en relación con el taller realizado para que el alumnado refleje lo que ha experimentado y aprendido en el. Para ello, el docente antes de entregar a cada educando una lámina y pegatinas como las adjuntas explicará la actividad. Los adhesivos serán los objetos que han utilizado en el taller, de esta forma les será más sencillo reconocerlos y llevar a cabo la tarea. El objetivo de esta segunda parte del taller es que el alumnado pegue encima de la bandeja de madera, los objetos que dejen pasar el agua y encima de la bandeja de poliespán, los materiales que no dejen pasar el agua a través de ellos.

Actividades complementaria al taller: *¿Puedo coger el agua?*

❖ **¿Qué ocurre con el agua?**

La intención de esta primera actividad propuesta y complementaria al taller es que los niños de Educación Infantil comiencen a ser conscientes de los aprendizajes adquiridos.

Así, dispondremos en las mesas de algunas jarras con asa (que sean sencillas de coger para ellos) llenas de agua y tantos vasos transparentes como alumnos haya sentados en las mesas. Repartiremos estos últimos y les pediremos que sirvan el agua. Una vez que el docente haya observado cómo realizan esta tarea una o dos veces, preguntará: *¿Qué ocurre si tumbáis mucho la jarra?, ¿queréis echar mucha o poca agua en cada uno de los vasos?, ¿cómo tenéis que poner la jarra cuando queda poca agua?* Así mismo, se aprovechará para hablar de las características del agua en estado líquido al finalizar esta primera actividad.

❖ **¿Qué ocurrirá si metemos el agua en las botellas?**

Es necesario mencionar que esta actividad se llevará a cabo en asamblea. Para comenzar esta segunda tarea, el docente, mostrará una imagen de una red de pescar al alumnado y podrá establecer un pequeño diálogo entre esta y otros objetos que también permitan que el agua pase a su través. Una vez más, el objetivo de esta segunda actividad busca que los niños apliquen los conocimientos previamente adquiridos.

Para esta actividad, el profesor preparará botellas de plástico de distintos colores y tamaños con tapón y preguntará al gran grupo: *¿Creéis que se verá el agua dentro de las botellas?, ¿De qué color la veremos?, ¿Qué pasará si giramos la botella sin tapar?* Se dejará un tiempo de respuesta para iniciar así un pequeño debate y trabajar el turno de palabra. Por último, se dispondrán en cada mesa, unos recipientes de plástico grandes con los que cada niño y por turnos, podrá experimentar con la botella.

Para finalizar la actividad se comentarán entre todos, los experimentos llevados a cabo.

Unidad Didáctica II: MI PEQUEÑA MÁQUINA DE VIDA

La piel de los frutos. Primeras hipótesis.

Es necesario conocer si algunos de los alumnos padece alguna alergia o intolerancia antes de llevar a cabo este rincón y sus actividades.

Con la realización de este taller, los niños podrán trabajar los sentidos, especialmente el sentido del tacto, experimentando con la piel de algunos frutos de otoño, poniendo en práctica paralelamente su capacidad creativa con la elaboración de un primer *collage* otoñal.

Para la realización de este taller, se necesitarán la cáscara de dos naranjas y mandarinas, la cáscara de frutos secos como nueves, avellanas y almendras, bandejas o cajas sin tapa, cartulinas, ceras de colores y pegamento.

Una primera parte de esta actividad se realizará en asamblea por lo que se situarán las cáscaras de naranja y mandarinas en dos bandejas simultáneamente y se dejará que los alumnos las observen y se les invitará a que las huelan y manipulen al mismo tiempo que se realizan estas preguntas sobre sus características: *¿Cómo son?, ¿de qué fruta es esta cáscara? Al tiempo que se coge una de ellas ¿y esta de aquí pequeña y marrón? Mientras que se coge una de las cáscaras de frutos secos, ¿Cuáles se pueden doblar?, ¿y cuáles no?, ¿qué ocurre si intentamos doblar las pequeñas y marrones?, ¿y las de color naranja?, ¿a qué huelen?* Posteriormente, se repartirán por igual las cáscaras de naranja y mandarina y se dejarán reposar en una caja con tapadera y otra sin tapa durante unos días para valorar qué sucede con cada una de ellas. Antes de dejarlas por unos días, se puede plantear al alumnado las siguientes cuestiones: *¿qué pensáis que les pasará a las cáscaras?, ¿creéis que estarán igual dentro de unos días?* Las repuestas del alumnado se propone que se recojan en una tabla o cartulina de forma escrita o bien por pegatinas en columnas de sí/no para volver a ellas más adelante.

Tras pasar unos días se invitará a los alumnos a observar las cáscaras y preguntarles: *¿Están como antes?, ¿qué les ha pasado?, ¿han cambiado todas? ¿cuáles han cambiado y cuáles no?* Al mismo tiempo se podrá comprobar la cartulina que días antes se había realizado con las hipótesis sobre lo que iban a pasar y comprobar si se ha cumplido o no.

Seguidamente se dividirá a la clase en grupos de cuatro o cinco alumnos y el docente dispondrá en el centro de cada mesa una bandeja con algunas cáscaras, papeles de seda y ceras de colores. Después, repartirá individualmente una cartulina y pegamento a cada uno de los alumnos e indicará al alumnado que se podrá crear libremente un *collage* con los materiales. Las creaciones resultantes se dispondrán en el rincón del otoño y se dialogará sobre la posibilidad de reutilizar algunos materiales para elaborar otros *collages*.

Unidad Didáctica III: ¡Y UN RÁBANO!

Nuestro pequeño huerto

Uno de las grandes inconvenientes de vivir en la ciudad es que no se tiene tan cerca la oportunidad de estar en contacto con la naturaleza, más allá de los parques, y la mayor parte de las personas no conocemos el proceso de germinación de la semilla hasta que lo aprendemos en la escuela o nos lo mencionan en casa. De forma que, el desarrollo de este taller consiste en que el alumnado pueda observar el crecimiento de una semilla de rábano paso a paso.

Para ello, serán necesarios una serie de materiales tales como: semillas de rábano pues son de crecimiento rápido, tierra o sustrato para plantarlas, macetas pequeñas con una etiqueta para poder colocar el nombre del alumno y la fecha de plantación de la semilla. Además, ubicaremos nuestro pequeño huerto cerca del rincón aromático para que todo tenga una misma armonía.

Para este taller se podrá pedir la colaboración de algunas familias o profesoras de apoyo para garantizar que todos los alumnos realicen, de una forma u otra, todos los pasos. En primer lugar, se dividirá al gran grupo en tres subgrupos y cada adultos se encargará de supervisar uno de ellos. A continuación, el /la docente explicará para todos los pasos a seguir para la consecución de la actividad de manera correcta. De esta forma, se repartirá a cada alumno la maceta con su nombre. Seguidamente, se dispondrán dos platos en cada mesa con la tierra o sustrato de la que tendrán que coger y llenar sus respectivas macetas, sin presionar en exceso la tierra.

Después, se les indicará a los alumnos que hagan con el dedo un agujero en la tierra, para poder poner en él las semillas del rábano. Luego, se indicará a los

niños que cubran el agujero y coloquen la maceta debajo del letrero “Nuestro huerto” que el profesor habrá colocado mientras se realizaba la actividad próximo al rincón aromático del aula. Después de que todo el alumnado haya colocado la maceta en el lugar correspondiente, se regarán las macetas por subgrupos. El adulto responsable de cada uno supervisará que la acción se lleva a cabo ordenadamente y sin problemas. Los alumnos regarán sus respectivas plantas con ayuda de unos vasos de plástico dispuestos cerca de este.

A lo largo de las semanas se observará el crecimiento de las plantas para ver qué sucede. El docente tomará fotografías semanalmente de las plantas para poder registrar el proceso y plasmarlo en la lámina correspondiente. De esta forma también se trabajará la secuencia de sucesos.

Los niños iniciarán la rutina de regar, ordenadamente, su planta cada día o siempre que lo indique el maestro. Finalmente, una vez terminada la unidad, se les propondrá que se lleven las macetas a casa para que puedan seguir cuidándolas.

Unidad Didáctica IV: ¿DULCE O SALADO?

¿Cambia el color del agua?

Es necesario conocer si algunos de los alumnos padece alguna alergia o intolerancia antes de llevar a cabo este rincón y sus actividades.

La intención de este primer taller de la unidad didáctica cuatro es que el alumnado experimente algunos cambios que se pueden producir al interaccionar una sustancia al entrar en contacto con el agua.

Para la actividad serán requeridos algunos materiales como vasos de plástico transparentes (al ser posible), cucharillas y gelatinas de diversas frutas. Al menos tendrá que haber gelatinas de limón y fresa. Para llevar a cabo este taller se requerirá la ayuda de familias o de profesores de apoyo ya que el alumnado trabajará por parejas, de manera que cada uno disponga de más de un vaso, por lo que es necesaria la supervisión del adulto.

Se pedirá al alumnado que se sienten en sus respectivas mesas de trabajo para poder llevar a cabo la actividad. Primeramente, se mostrarán las gelatinas y se preguntará al gran grupo *¿Qué pasará si echamos la gelatina en el agua?, ¿el*

agua seguirá siendo transparente?, ¿olerá?, ¿qué sabor tendrá?, ¿de qué color creéis que se volverá el agua si echamos gelatina de fresa? ¿y si agregamos gelatina de limón?

A continuación, el docente expondrá la actividad que se va a realizar y la comentará de manera breve y en voz alta con los alumnos. Después de ello, cada adultos repartirá dos vasos a cada pareja de su respectivos grupos y cuando lo indique el maestro las gelatinas. A un miembro de la pareja le dejará el sobre de gelatina de fresa y al otro de limón y dos cucharas, para que cada uno pueda poner una cucharada de gelatina dentro del vaso de agua. Una vez hecho este paso, los adultos les indicará a los alumnos que remuevan la mezcla. A continuación, se les preguntará: *¿Qué ha pasado?, ¿ha ocurrido lo que pensábamos?, ¿qué creéis que podemos hacer para que el color sea más fuerte?*

Una vez finalizada la parte experimental del taller, al igual que los anteriores, se realizará la lámina correspondiente del proyecto *Los secretos del agua*. Esta vez, se le entregará a cada alumno su lámina con el nombre previamente puesto y se les indicará que deberán de colorear cada vaso del color de la fruta correspondiente al paquete de la gelatina: rojo para el paquete de fresa y amarillo para el paquete de limón.

Actividad complementaria al taller:

La intencionalidad de esta primera propuesta adicional es que los niños conozcan que hay una gran variedad de materiales que pueden cambiar el color del agua, pero todos lo hacen.

Para esta actividad, en primer lugar, la profesora mostrará una botella de agua en una mano y en la otra tendrá papel pinocho de color verde. Seguidamente preguntará al alumnado: *¿Qué pensáis que pasará si ponemos el papel en el agua?, ¿el agua se quedará del mismo color que los papeles?, ¿creéis que olerá la botella? Si ponemos papel rojo, ¿el agua se volverá roja? ¿y olerá?*

Pasado este primer tiempo de asamblea, el/la maestra agrupará a los alumnos por grupos y repartirá botellas de agua transparentes (las cuales no estarán llenas hasta arriba) y algunos trozos de papel pinocho de diferentes colores, de

manera, que cada grupo tenga colores dispares. A continuación, se les pedirá a los alumnos que introduzcan de uno en uno cada uno de los papeles. El docente preguntará: *¿Qué ha pasado? ¿qué pasará si esperamos un poco? ¿ qué le pasará al papel pinocho?*

Por último, se dejarán reposar las botellas mientras se realiza otra actividad y, al cabo, de un rato se volverá a ellas pidiéndoles a los niños que las observen y se les preguntará: *¿Qué ha pasado?, ¿De qué color es el agua ahora? ¿de qué color era el papel pinocho que habéis metido?, ¿le ha ocurrido algo al papel pinocho?*

Si sobrara tiempo o el profesor lo considera, se podrá entablar un diálogo con los alumno, enseñándoles una fotografía de un batido de fresa, comentando los ingredientes que puede tener, así como el cambio del color de la leche.

¿Cambia el sabor del agua?

Es necesario conocer si algunos de los alumnos padece alguna alergia o intolerancia antes de llevar a cabo este rincón y sus actividades.

La intencionalidad última de esta propuesta es que los alumnos sigan observando cambios que se producen al interaccionar distintas sustancias con el agua.

Para el desarrollo de esta actividad se necesitarán materiales tales como vasos de plástico transparentes, agua, cucharillas, sal, azúcar y concentrado de frutas en polvo y/o cacao en polvo instantáneo. Para esta actividad, se requerirá también la ayuda de familias o profesores de apoyo para asegurarse de que la actividad se desarrolla de manera correcta sin ningún incidente; Los alumnos trabajarán por parejas, de manera que cada alumno pueda disponer de más de un vaso.

El docente mostrará la sal y azúcar, ambos en una bandeja de color blanco para que pueda identificarlos de alguna manera y se les preguntará: *¿Qué creéis que esto?* En ese momento se dejará a los alumnos que prueben e identifiquen las sustancias. Después de que algunos alumnos hayan identificado las sustancias de las bandejas se les seguirá preguntando al alumnado: *¿qué pasará si echamos sal al agua?, ¿y si echamos azúcar?, ¿el agua seguirá siendo*

transparente?, ¿olerá?, ¿qué sabor tendrá, ¿sucederá lo mismo que con la gelatina?

Posteriormente, se repartirá un vaso de plástico transparente a cada miembro de la pareja y a uno de ellos se les dará un puñadito de sal y al otro de azúcar. Se les pedirá que lo echen en el vaso y con la cucharilla de la mesa lo remuevan. A continuación, se les preguntará: *¿Qué ha ocurrido?, ¿dónde está la sal?, ¿y el azúcar?, ¿ha ocurrido lo que pensábamos?, ¿sabrá igual el agua con sal y el agua con azúcar?, ¿tiene el agua el mismo color en ambos vasos?*

A continuación, se invitará a algunos de los alumnos a beber un poco del agua para que nos indiquen cómo sabe el agua ahora. Se comentará las respuestas con los alumnos y seguidamente se pasará a la actividad de la lámina.

El desarrollo de esta será sencillo, consistirá en pegar la pegatina de la sal o el azúcar en la casilla que se ubican debajo de la casilla de los niños. Para ello, se comentarán las caras de cada uno y describiendo los sabores: dulce, amargo, salado o ácido.

Actividad complementaria al taller:

El objetivo de esta segunda actividad adicional es que el alumnado pueda darse cuenta de que algunas sustancias cambian el sabor del agua. Esta actividad es muy parecida a la anterior pero los ingredientes pasarán a ser el cacao instantáneo y el concentrado de frutas.

Al igual que el taller anterior, los niños se agruparán por parejas y a cada uno se le repartirá un vaso de plástico transparente (estos podrán ser reutilizados de la actividad anterior) y se colocará un poco de cada alimento en diferentes platos. Se animará a los alumnos a que prueben cada uno para que puedan identificarlos y a continuación, el /la docente les preguntará *¿qué es esto?, ¿qué pasará si lo echamos en el agua?, ¿el agua quedará del mismo color?, ¿olerá?, ¿qué sabor tendrá entonces?*

Entonces se repartirá el concentrado de frutas y el cacao instantáneo y se pedirá a los alumnos que echen una cucharada en cada vaso y remuevan el contenido. Seguidamente se les preguntará: *¿qué ha pasado?, ¿tendrá el mismo sabor que*

antes?, ¿creéis que tendrá el mismo sabor el agua con el cacao que con el concentrado de frutas?, ¿el color del agua es igual en un vaso que en otro?

Por último, se animará a aquellos alumnos que puedan y quieran a probar la mezcla.

Unidad Didáctica V: ¡ENTRE PELOS Y ESCAMAS!

¿Cuáles flotarán?

La finalidad última de esta propuesta es que el alumnado comience a tomar conciencia de que hay objetos que flotan y otros que se hunden.

Para llevar a cabo esta actividad serán necesarios preparar con anterioridad diferentes juegos de materiales (recipientes, acuarios, o algún recipiente de plástico transparente) para que los alumnos, en grupos pequeños puedan tocarlos y manipularlos. Por ello, es necesario que se dispongan de los mismos objetos para todos: pelotas, tapones de corcho, llaves, una mandarina pelada y otra sin pelar además de algún muñeco pequeño de plástico y hojas de papel. También se utilizará el huevo de dragón (que se utilizó para generar motivación al inicio de la unidad y al entrar en contacto con el agua se abre. Este se reservará para el final del taller).

Se dejarán los recipientes de agua en cada una de las mesas para que experimenten por ellos mismos, se les plantearán las siguientes preguntas: *¿metéis juguetes en la bañera?, ¿qué les ocurre a los juguetes cuando los metéis en la bañera? ¿todos flotan? ¿cuáles se hunden? ¿cuándo se hunden? ¿si metéis la llave en el agua se hundirá? ¿y la mandarina pelada? ¿y sin pelar?*

Tras haber dialogado con el alumnado y haber propuesto algunas de las hipótesis que podrán suceder, se presentará la propuesta a los niños y se comentarán acerca de qué objetos flotan y cuáles se hunden. Finalmente, el docente, preguntará a los niños qué creen que pasará si se mete en el recipiente el huevo de dragón. Este se puede adquirir en cualquier tienda de juguetes y tiene el factor sorpresa de que un rato después de entrar en contacto con el agua se abre y nace el nuevo dragón.

Finalmente, se realizará la lámina correspondiente del proyecto *Matraces y pipetas* en el que cada alumno y alumna deberá de pegar la pegatina en el lugar correspondiente del acuario en función de si el objeto flota o no flota.

Actividad complementaria al taller: ¿Todos flotan?

La intención de esta actividad secundaria propuesta es que el alumnado pueda seguir descubriendo aspectos relacionados con la flotación de los cuerpos.

Para esta actividad será necesario que se creen primeramente algunos barcos de papel de diferentes tamaños y/o colores delante de los niños para que de esta manera, ellos y ellas puedan ver cómo se hacen. Se reutilizarán los recipientes de plástico utilizados en el taller anterior y se volverán a llenar de agua además de emplear también muñecos de plástico pequeños.

Esta actividad se realizará en asamblea y en gran grupo, por lo que no será necesario la presencia de ningún adulto, salvo la de un profesor de apoyo. A continuación, el/la maestra les mostrará los barcos y les preguntará: *¿pensáis que flotarán o se hundirán? ¿flotarán todos?*

Después se ubicarán en otros lugares de la alfombra otros recipientes con agua y se repartirán algunos barcos a los niños para que experimenten con ellos. Pasado un rato, se repartirán los muñecos para que los pongan de pasajeros en cada uno de los barcos. De esta manera, cuando algún barco se hunda, se preguntará: *¿Qué ha pasado?, ¿Todos se han hundido enseguida?, ¿se han hundido antes o después de colocar a los pasajeros? ¿por qué habrá pasado esto?*

Finalmente, se colocarán distintos objetos en los barcos para comprobar con cuáles se hunden los barcos y con cuáles no y averiguar el porqué.

Unidad Didáctica VI: UNA CASITA EN EL ARRECIFE

El comportamiento de la luz: el color

La finalidad de esta propuesta STEM es que los alumnos comiencen a darse cuenta de algunos efectos que tiene el comportamiento de la luz.

Materiales a usar	<ul style="list-style-type: none">- Linternas- Papel celofán de los colores primarios- Gomas elásticas- Botellas y vasos de plásticos transparentes y de colores variados.
--------------------------	---

Actividades de la lámina

Para la consecución de la actividad se prepararán los materiales previamente mencionado. Una vez esté todo preparado dará comienzo la actividad planteando las siguientes cuestiones: *¿Hay luz aquí?, ¿Qué es lo que produce luz?, ¿qué pasará si bajamos las persianas?*

Tras un breve diálogo, se repartirán las linternas y se intentará dejar el aula a oscuras. En el caso de que algún niño le incomode o no le guste la sensación de oscuridad se levantará una de las persianas más alejadas. Mientras que los niños juegan por turnos con las linternas, el profesor irá formulando las siguientes preguntas: *¿Qué hacéis para veros?, ¿qué hacéis para ver a vuestros compañeros?, ¿la luz podrá atravesar la puerta? ¿qué ocurrirá si se enfoca la mesa con la linterna: la luz pasa a través de ella?*

A continuación, el /la docente sujetará el papel celofán de color en algunas linternas con ayuda de las gomas elásticas y encenderá la bombilla. Acto seguido, preguntará: *¿De qué color es ahora vuestra luz?, ¿por qué es de ese color?*

A medida que los alumnos vayan contestando a las cuestiones planteadas, se pondrá papel celofán en sus respectivas linternas para permitir que jueguen durante un rato y se intercambien las linternas con otros compañeros. Una vez finalizada la primera parte del taller, se pasará a la parte práctica de la lámina. Esta vez, tendrán que pegar un gomet del color correspondiente debajo de la

linterna que creen que va a tener ese color. Para ello, tendrán que prestar especial atención al color de papel que lleva cogido Kira de la mano.

Actividades complementarias:

- Utilizar la pantalla digital del aula para realizar la siguiente actividad. El docente habrá elaborado una diapositiva con varios elementos que pueden o no cambiar la luz de las linternas. Los alumnos tendrán que reflexionar y una vez dado su argumento podrá salir a la pizarra a rodear el elemento que cree que cambiará la luz de la linterna.
- La segunda actividad adicional que se propone persigue el objetivo de que el alumnado profundice en el comportamiento de la luz. Para ello se repartirá a los alumnos vasos y botellas de plástico transparentes de colores y linternas.

Una vez realizado, se apagarán las luces del aula y se bajarán las persianas del aula, a excepción de la más alejada con respecto al lugar donde va a tener lugar la actividad por si algún alumno muestra sentimientos de angustia o miedo. Como en la actividad principal, se dejará que los niños jueguen, en un primer momento libremente con los materiales y linternas, preguntando: *¿De qué color es la luz que veis?, ¿por qué es de ese color?, ¿podéis cambiar el color de la luz de vuestra linterna?, ¿cómo?*

Por último, una vez finalizada la experimentación, se dialogará en gran grupo sobre su experiencia, los materiales que han utilizado para cambiar el color de la luz de la linterna y sobre qué otras cosas podrían servir para cambiar el color y porqué.

- La tercera actividad complementaria que se propone es mostrarles a los alumnos una ilustración de unos semáforos con el señalado de la luz roja y verde respectivamente. Se iniciará un diálogo con las siguientes cuestiones:
 - *¿De qué color será el cristal con luz del primer semáforo?*
 - *¿y del segundo semáforo?*
 - *¿Sabéis de qué color es el medio, aunque esté apagado?*

Unidad Didáctica VII: MI TORTUGA MARINA

Mezclas homogéneas y heterogéneas

El propósito de este taller es que el alumnado comience a percibir algunas interacciones que se producen al poner en contacto determinados elementos con un líquido, en este caso, el agua, y comprobar que unos se pueden recuperar de ella y otros no.

Materiales	Para proceder a llevar a cabo esta actividad serán necesarios los siguientes materiales: bandejas, 4 vasos transparentes, platos, coladores finos y cucharillas, pegatinas, una cartulina A4 y las láminas correspondientes al taller. Así mismo, también se necesitarán ciertos alimentos como: agua: cacao en polvo, arroz, lentejas, pimentón y harina.
-------------------	--

Actividades de la lámina

En primer lugar, el docente preparará cuatro bandejas con un vaso transparentes con agua en cada una y cuatro platos, uno con cada uno de los alimentos mencionados anteriormente. Al lado de todo ello, colocará un colador fino y unas cucharillas. Repartirá las bandejas y dejará algo de tiempo para que los alumnos huelan y manipulen los alimentos.

A continuación, el /la profesora preguntará: *¿Conocéis estos alimentos? ¿Cuáles? ¿Los utilizáis en casa alguna vez? ¿Habéis probado alguno? ¿Os gusta? ¿Qué creéis que pasará si los ponemos dentro del agua? ¿Se desharán? ¿No se desharán? ¿Los habéis mezclado alguna vez? ¿Qué pasó? Y si colamos las mezclas, ¿encontraremos el cacao, el arroz, las lentejas y el pimentón en el colador?*

El/la maestra habrá preparado una cartulina en la que, con una pegatina, se establecerán las primeras hipótesis de los niños. La cartulina se habrá dividido en cinco partes iguales y en cada una se establecerá una fotografía del alimento: cacao en polvo, arroz, lentejas, pimentón y harina. Se votará en gran grupo qué alimento se podrá recuperar una vez haya sido mezclado con agua y cuál no.

Según el resultado mayoritario se pegará una pegatina de un aspa, señalando que no, o un *tick*, como prueba de que sí se cree que se separarán los alimentos.

Se realizarán las mezclas y seguidamente se procederá a colarlas una a una. Después de haberlo experimentado y haber comprobado las hipótesis. Se completarán la lámina correspondiente de manera grupal: se pegará un adhesivo verde al junto al alimentos que se ha podido recuperar con el colador una vez se ha realizado la mezcla o uno naranja en el caso contrario.

Actividad complementaria

La intencionalidad de esta propuesta secundaria es que los niños reflexionen un poco más en profundidad acerca de que hay sustancias que una vez mezcladas se pueden separar más fácilmente que otras.

Para ello, se preparan, igual que en la actividad pasada, bandejas con platos, coladores finos, arroz, harina y cacao en polvo. El profesor distribuirá a los alumnos por grupos pequeños y les indicará que viertan el arroz y la harina en un plato, a continuación, se les preguntará: *¿están mezclados la harina y el arroz? ¿creéis que podríamos separarlos y volver a meter la harina y el arroz en sus recipientes? ¿cómo podríamos hacerlo?*

A continuación, se repartirá un colador y dos platos por grupo y se dejará un tiempo para que los propios niños intenten separar los ingredientes. Cuando finalicen y o lo haga la mayoría se les pedirá que expliquen a los demás compañeros lo que han realizado.

Seguidamente, con los mismos grupos, se pedirá a los alumnos que viertan en otro plato cacao en polvo y la harina. Una vez hecho se les planteará lo siguiente: *¿Están mezclados el cacao en polvo y la harina? ¿Creéis que podríamos separarlos y volver a tener el cacao en polvo y la harina como antes? Si usamos los coladores, ¿se separarán?*

Al igual que antes, se dejará que los niños intenten separar la harina y el cacao en polvo por sus propios medios. No obstante, es necesario mencionar que, una vez finalizada la actividad, lo importantes es que el alumnado sea capaz de explicar qué ha ocurrido, intentando establecer comparaciones entre lo sucedido

con la mezcla del harina y el cacao en polvo con lo sucedido entre el arroz y la harina.

UD VIII: EmbarARTE en una aventura submarina

¿Cómo quedará el agua?

El cometido de esta propuesta es que el alumnado pueda observar algunos comportamientos de los líquidos, en este caso, percibir que el nivel de agua siempre es paralelo al suelo y que verbalicen y expresen sus ideas al respecto.

Materiales	Para el correcto desarrollo del taller planteado, serán necesarios botellas lisas de plástico llenas de agua en $\frac{3}{4}$ partes de su tamaño, alguna pieza de construcción y una cámara o dispositivo que la tenga.
-------------------	--

Antes de comenzar el taller, el /la docente preparará las botellas lisas de plástico, llenándolas de agua unas $\frac{3}{4}$ partes de su tamaño ya acto seguido las tapaná. Seguidamente, las dispondrá en la asamblea, donde tendrá lugar la primera parte del taller. Se preguntará al alumnado: *¿Cómo queda el agua dentro de la botella? Si movemos la botella, ¿qué pasará con el agua? Y si la ponemos boca abajo, ¿cómo se coloca el agua? ¿Y si la ponemos inclinada? ¿Y si la ponemos tumbada de un lado? ¿Podemos mantener las botellas en diferentes posiciones, utilizando las piezas de construcción?*

Después de un pequeño debate con los alumnos acerca de cómo piensan que quedará el agua dentro de las botellas, se experimentará para ver realmente cuál es el resultado y si había alguna hipótesis de los alumnos que se correspondiera.

Seguidamente, se pedirá al alumnado que en la lámina correspondiente dibujen dentro de las botellas la posición del agua. Para ello, se podrán visiblemente para ellos las botellas y de esta manera, les sea más fácil dibujarlo.

Actividad complementaria

Una vez más, la finalidad de esta segunda actividad sugerida es que los alumnos manipulen, experimenten y comprueben las hipótesis realizadas.

Para ello, se preparan los mismos materiales que en la propuesta anterior: botellas y piezas de construcción. Una vez dispuesto, se animará a los alumnos a jugar con las botellas y piezas de construcción, colocándolas en distintas posiciones, con el fin de que observen por ellos/as mismos/as cómo queda el nivel del agua. Se les preguntará: *¿Cómo habéis puesto la botella? Y el agua, ¿cómo ha quedado? Si cambiáis la posición de la botella, ¿creéis que el agua también cambiará de posición? ¿Pensáis que con las piezas de construcción podemos sujetar las botellas en diferentes posiciones?*

Acto seguido se dejará a los niños que manipulen un poco más de tiempo con las botellas, que las cambien de posición o incluso que coloquen diferentes piezas de construcción para preguntarles: *Al cambiar la posición de la botella, ¿el agua también ha cambiado de posición?*

Por último, se podrá realizar una fotografía a todas las botellas que han sido manipuladas por los niños y proyectarlas en la pantalla digital del aula para poder hablar en gran grupos del nivel del agua en cada una de ellas.

UD IX: LAS OREJAS DEL MAR

¿Cuáles se hundirán?

El cometido de este taller es que los niños recuerden y compartan sus vivencias en relación con la flotación y anticipen qué objetos creen que flotarán y cuáles se hundirán.

Materiales	Para el correcto desarrollo de este taller serán necesarios los siguientes materiales: un recipiente con agua y materiales tales como: canicas, pelotas de goma, de <i>ping-pong</i> , tapones de corcho, llaves viejas, tijeras de plástico y pinzas tanto de manera como de plástico. Por último, serán precisos también una botella de plástico, una jarra y un embudo.
-------------------	--

El /la docente preparará todos los materiales mencionados y los colocará en una mesa baja en el centro de la alfombra, para que, de esta forma, todos los alumnos puedan ver el recipiente desde sus sitios en asamblea.

Se repartirá a cada alumno/a un objeto, por lo que tendrá que haber suficientes, y antes de que este lo meta en el recipiente de agua se le preguntará: *Lo que tienes tú, ¿flotará cuando lo metas en el agua? ¿Qué pensáis los demás? ¿Pensáis lo mismo?* A continuación, el alumno o alumna meterá, con cuidado, el objeto en el recipiente para comprobarlo.

Una vez que todos los alumnos hayan realizado sus respectivas comprobaciones, se les pedirá que se sienten en sus respectivos sitios de trabajo para realizar la lámina. El profesor les indicará que deberán de pegar la pegatina correspondiente a cada objeto, observando el recipiente y comprobando si el objeto flota o está hundido. En este último caso, deberán de colocar la pegatina en el suelo del recipiente, pero si flota, deberán de ubicarla sobre la superficie del agua.

Actividad complementaria

La intencionalidad de esta propuesta es que los alumnos apliquen los conocimientos adquiridos anteriormente y se planteen nuevas dudas con respecto a la flotación.

Se mostrará al alumnado una botella de plástico vacía acompañado de la pregunta: *¿Pensáis que flotará o se hundirá? ¿Sucederá lo mismo si está tapada o destapada? Y si estuviera llena de agua, ¿pasaría lo mismo?*

A continuación, se pedirá a un niño o niña que introduzca la botella tapada en el recipiente con agua y observar entre todos lo que ocurre. Seguidamente se propondrá a otro alumno o alumna que haga lo mismo, pero con la botella destapada. Pedir a los niños que expliquen lo que han observado que sucede en ambos casos.

¡Atrapa el agua!

Este taller se llevará a cabo en las mesas de trabajo, pero previamente el docente las habrá cubierto de bolsas de plástico para evitar mojar demasiado las mesas.

El taller a realizar consiste en llevar a cabo una serie de ejercicios Montessori de trasvases. Estos implican transferir de unos recipientes a otros líquidos o sólidos, en este caso. Estos ejercicios suelen atraer la atención de los más pequeños porque saben que forma parte del mundo adulto en el día a día. Algunos de los propósitos intrínsecos que tienen estas actividades son:

- Una mayor coordinación muscular que le conferirá una mayor autonomía y confianza en sí mismos, sobre todo a la hora de comer o servir alimentos.
- Independencia. Los niños tienen el profundo deseo de participar en la vida de los adultos y realizar las mismas cosas, por eso este tipo de actividades les motiva.
- Son ejercicios que mejoran la concentración de el/la menor.
- Coordinación visomotora. Para la formación posterior de los niños es necesario tener una buena coordinación entre lo que ve y lo que usa.
- Estos ejercicios preparan indirectamente las manos y las muñecas para los movimientos previos de la lectoescritura.

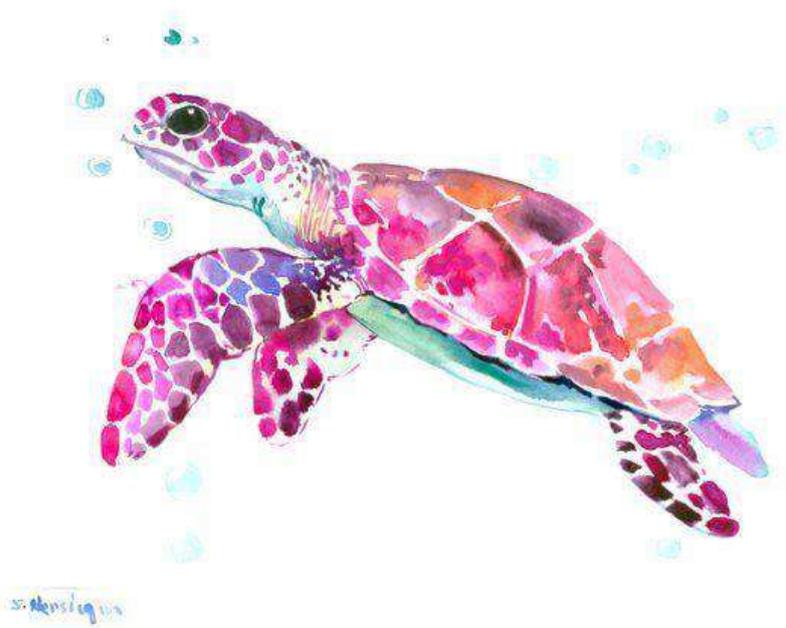
Algunos de los ejercicios de trasvases con agua que tendrán lugar serán los siguientes:

- **Cucharear.** Se colocarán en una bandeja dos recipientes iguales y una cucharita en medio de ellos. El recipiente de la izquierda se llenará con tierra fina, simulando la playa, pero al final de este se habrá colocado previamente una figura de estrella de mar. El reto consiste en encontrar la estrella en la arena traspasando la arena al bol vacío.
Una vez hecho el alumno enterrará la estrella de nuevo y para que el siguiente alumno pueda realizar la misma tarea. Primero colocará la estrella y a continuación la tapará con arena y la ayuda de la cuchara.
- **Vaciar el agua de una jarra a otra.** Se colocará en una bandeja dos jarras iguales. La jarra de la derecha se llenará hasta completar $\frac{3}{4}$ de agua. Se

podrá colocar una esponja pequeña entre ambas jarras para secar el agua cuando se caiga. El alumno o alumna tendrá que coger la jarra de la derecha y vaciar el agua en la jarra de la izquierda. Por último, volverá a verter el agua de la jarra izquierda en la de la derecha.

- **Llenar los vasos con jeringuillas o pipetas.** Se colocarán en una mesa más grande cinco vasos iguales correspondiendo con cinco cuencos rellenos de agua y 5 jeringuillas o pipetas, de manera que haya correspondencia uno-uno: un vaso, un cuenco y una jeringuilla o pipeta. Los niños tendrán que llenar los vasos con todo el agua de los cuencos simplemente utilizando las jeringuillas o pipetas dispuestas.

Unidad didáctica X:
Una Búsqueda
Vital



ANEXO XVI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 10: UNA BÚSQUEDA VITAL

1. Justificación y contextualización en la programación didáctica

La Unidad didáctica a desarrollar en el presente Anexo nº XVI, se corresponde con el final del segundo trimestre del curso escolar 2023/2024 y a su vez da cierre al segundo proyecto del curso *El mundo bajo las olas*, cuyo hilo conductor es el conocimiento, cuidado y respeto por y para el fondo marino. Paralelamente y con respecto al trabajo sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en esta unidad didáctica se abordan transversalmente los siguientes ODS: 5) Igualdad de género; 10) Reducción de las desigualdades y 14) Vida submarina.

El desarrollo de hábitos relacionados directamente con la sostenibilidad de la reducción de las desigualdades viene determinado por las características dadas por la contextualización del centro educativo y, por consiguiente, del alumnado. La ubicación del centro educativo tiene alrededor entornos naturales que permiten desarrollar actividades al aire libre y poner en contacto con la naturaleza a nuestros alumnos. Sin embargo, la descontextualización del alumnado con el fondo marino será la clave para el desarrollo de la presente Unidad Didáctica, en la que el papel protagonista se lo llevará conocer la biodiversidad marina para entender la necesidad de su sostenibilidad y así frente a las principales amenazas.

No obstante, el término final de la Unidad didáctica será construir un barco pirata, ya que estos intrépidos aventureros nos acompañarán durante todo el desarrollo de la Unidad; y un pequeño *scape room* para encontrar a la tortuga marina y mascota de una nuestra protagonista Kira. De esta manera, un factor determinante de este segundo trimestre nos dará la pista para conocer con antelación la temática del tercer y último proyecto del curso: la conservación del medio ambiente. Igualmente, el cierre del segundo trimestre con la llegada de la estación primaveral dará paso también a la posterior Unida Didáctica: Bajo el roble, en la que cobrará especialmente interés el interés por los bosques y los seres fantásticos.

2. Objetivos, contenidos y competencias de la Unidad Didáctica

Los objetivos didácticos de la Unidad Didáctica juntamente con los objetivos de programación y etapa a los que contribuye el desarrollo integral de los niños se especifican en el apartado 5. *Contenidos* (pp.42) de la presente programación. Así mismo, en este último se incorporan los contenidos sobre los que se configurará la Unidad Didáctica y su respectiva relación con los criterios de evaluación, así como las competencias clave y específicas establecidas en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

3. Metodología

El diseño metodológico y estructura didáctica de la Unidad Didáctica presente, así como todas aquellas acciones comprendidas en la presente programación, están orientadas por los principios metodológicos previamente descritos y mencionados en el subapartado *Principios metodológicos* (pp.100) dentro del sexto apartado global: *Metodología*.

En el apartado *Metodología* se detalla la configuración de las Unidades Didácticas a través de la metodología por Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). A continuación, se adjunta la tabla resumen de los proyectos planteados a lo largo de la presente Programación General Anual. El proyecto en el que se encuentra la *Unidad X: Una búsqueda vital* a desarrollar es el segundo de ellos, contextualizado en el segundo trimestre bajo el nombre *El mundo bajo las olas*.

Más aún, en este mismo apartado se indicaba la estructuración de las unidades didácticas a partir de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. De forma consecuente, esta se organizará en las fases de: motivación o presentación del reto, fase de desarrollo y fase de cierre.

Por último y antes de comenzar el relativo desarrollo de la unidad previamente presentada, se señalan los rincones que se adaptarán y llevarán a cabo en el desarrollo del proyecto de la siguiente manera.

4. RINCONES Y TALLERES DE LA UNIDAD DIDÁCTICA X

- **Rincón: Los piratas y el mundo marino**

Antes de dar comienzo al proyecto *Una búsqueda vital* se les habrá comunicado a las familias mediante una nota informativa acerca de la temática del proyecto y algunas de las actividades que se van a llevar a cabo a lo largo del mismo. Se les explicará algunos de los contenidos a trabajar, así como el motivo de la temática y la decoración del aula y el periodo de duración de este. Se les invitará a colaborar en la decoración de está proponiéndoles hacer un timón y un pequeño barco pirata con cartón y papeles de decoración. Asimismo, se les comunicará que poco a poco los niños puedan ir llevando al aula cualquier objeto, libro, cuento o disfraz acerca de la temática, pues con ello se irá construyendo el rincón *Los piratas y el mundo marino*.

- **Rincón de la biblioteca**

Para el desarrollo de esta unidad se incluirán en este rincón algunos de los siguientes libros y otros, según el criterio del docente, los presentará el mismo y después los incorporará al rincón. Estos serán fundamentales tanto como fuente de información esencial para la continuación del proyecto como para fomentar el atractivo por el aprendizaje lector y el desarrollo de la capacidad de comunicación en su doble perspectiva: comunicación y expresión del lenguaje.

A continuación, en la tabla consecutiva se presentan los cuentos a trabajar en esta Unidad Didáctica con la misma temática, así como algunas obras de introducción del sucesivo proyecto *El futuro pintado de verde*

Cuentos infantiles <i>Una búsqueda vital</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Daniela pirata</i> de Susanna Isern• <i>El pequeño pirata Serafín</i> de Mónica Carretero• <i>¿Dónde están los peces?</i> De Brendan Kearney• <i>Érase una vez una sirena</i> de Beatrice Blue• <i>Alguien se ha tragado a Lola</i> de Sarah Roberts y Hannah Peck
---	---

- **Rincón de razonamiento lógico-matemático.**

Las habilidades lógico-matemáticas tienen una relevancia importante y deben ser trabajadas correctamente para que el alumno disponga de una herramienta para interpretar y actuar situaciones y actividades de la vida diaria. Ello se consigue principalmente a través de las experiencias perceptivas directas y manipulativas para que el alumno pueda asimilar los conceptos del aprendizaje.

Así, este rincón, a partir del vínculo directo con los materiales y modificación del mundo externo, el educando incorpora nociones en cuanto a la forma, tamaño, espacio, tiempo y número.

Teniendo de referencia la tabla resumen de esta actividad, la habilidad matemática básica de trabajo y desarrollo en esta unidad es: el reconocimiento de los números del 0 al 4 así como su correspondiente cantidad y grafía, la diferenciación de la direccionalidad y un uso adecuado de las nociones *lleno* y *vacío*. Se incluirán en el rincón materiales tales como: bloques lógicos, chapas para contar, materiales para seriar y clasificar, pizarras vileda, bolas de colores y recipientes, entre otros materiales, para ejercitar las nociones correspondientes, así como agrupaciones y clasificaciones y empleo de cuantificadores con la continua participación en situaciones de juego-aprendizaje.

Rincón de desarrollo de la creatividad

En relación con este rincón, se llevará a cabo el taller de desarrollo de la creatividad titulado *Burbujas estampadas* por lo que a continuación se detalla el desarrollo del taller, así como los materiales necesarios para ello y que se encuentran en este rincón.

El propósito de este taller es que el alumnado realice sus propias creaciones a partir de elementos gráficos no convencionales como es aprovechar la fuerza de sus soplos para crear un increíble fondo marino.

Materiales	<p>Para un correcto desarrollo del taller que a continuación se va a desarrollar serán necesarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tapas y tapones de plástico - Platos o bandejas de plástico de cartón - Témperas de colores diluidas en agua - Pinturas de cera de distintos colores
-------------------	--

Actividades de preparación

Con anterioridad a la realización del taller se le enviará un comunicado a las familias para que los alumnos traigan de casa algunos tapones de botellas, así como tapas de botes de plástico de forma redonda. Se les mencionará, que teniendo en cuenta lo interesante es que haya variedad de tamaños en los tapones para que la lámina quede más atractiva, además de compartirlos.

Cuando se inicie el desarrollo de este, el docente comenzará mostrando las tapas y tapones a los alumnos para hablar, primeramente, de su uso común. Además, se aprovechará para preguntarles a los alumnos que necesiten reforzar el concepto del círculo, la forma que tienen las tapas y tapones. Seguidamente, se les preguntará: *¿Para qué pensáis que vamos a utilizar estos objetos? ¿Sabéis que un mismo objeto puede tener muchos usos?* Consecutivamente, el maestro seleccionará alguno de los tapones y preguntará de nuevo a los niños: *¿Os recuerdan a algo?* Dependiendo de la respuesta de los niños se les podrá sugerir que, dependiendo del tamaño de los tapones, algún posible uso pueden ser: botones, monedas o mesas redondas.

Posteriormente, se sugerirá el diálogo hacia que el efecto que tiene el aire sobre los líquidos, y que el profesor pregunte: *¿Qué creéis que sucede cuando soplamos en el agua? ¿Y si soplamos con una pajita dentro de un vaso de agua? ¿Se pueden formar burbujas de otra forma?*

Lámina de trabajo

Una vez que se ha llegado a la parte central del taller: el desarrollo de la lámina. En primer lugar, el docente mostrará la lámina correspondiente con un barco pirata hundido y entablará un diálogo libre sobre la misma: *¿Qué hay en el fondo*

del mar? ¿Qué creéis que le habrá pasado a ese barco? ¿Pensáis que es un barco antiguo o moderno?

De forma subsiguiente, el maestro explicará los pasos a seguir al gran grupo para que luego de manera individual lo pueda llevar a cabo. Antes que nada, los niños deberán de impregnar un tapón en pintura del color que se prefiera y estamparlo sobre la lámina de manera que se formen varias burbujas hasta que no quede apenas pintura. Seguidamente, se repetirá el mismo proceso con tapones de diferentes tamaños y pinturas de otros colores, haciendo así que las burbujas se superpongan para crear formas divertidas. Por último, se completará la creación, dibujando con las pinturas otras burbujas o elementos marino o pegando adhesivos en el caso de disponer de ellos.

Para finalizar el taller se observarán los resultados en gran grupo y se hará ver al alumnado las formas tan diversas que resultan de la superposición de las “burbujas”. Los trabajos resultantes se expondrán en el rincón pirata y el mundo marino ([Ir al apartado](#))

Actividad complementaria

Como actividad secundaria a la ya propuesta se sugiere la creación de seres marinos fantásticos a partir de la utilización de otros objetos del mismo modo que las tapas y tapones que se han utilizado, por ejemplo, pinturas de cera, gomas de borrar u otros objetos pequeños que se encuentren en el aula.

- **Taller de aprendizaje socioemocional: me relajo**

¡Importante!:

1. *Los talleres de relajación requieren un proceso de aprendizaje, por lo que es recomendable incluirlas en las rutinas diarias a lo largo de todo el curso, como mínimo de dos a tres veces por semana.*
2. *Se recomienda llevar a cabo este taller en el aula de psicomotricidad de Educación Infantil.*

Objetivos	Competencias emocionales
<ul style="list-style-type: none"> • Observar la respiración y ritmo cardíaco en situaciones relajadas y/o descanso • Diferenciar las respuestas del cuerpo en distintas situaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia emocional • Comunicación • Gestión emocional

Materiales	Obra musical: <i>Silencio</i> de Ludwing van Beethoven Cojín de relajación Música alegre
-------------------	--

Actividades iniciales

Inicialmente, el docente comenzará el taller invitando al alumnado a bailar de manera libre durante algunos minutos al ritmo de la obra musical alegre. Una vez, que los alumnos han terminado de bailar, se les indicará que observen su respiración poniendo las manos sobre su corazón, el cuál se indicará que se encuentra ubicado “debajo del escudo del colegio”, por lo que se les pedirá que coloquen las dos manos sobre este.

Por último, se les animará a que muestren el cojín que han escogido y explicar el motivo por el que lo han elegido.

Actividades centrales

Llegado el núcleo del taller, se invitará a los alumnos a que reflexionen individualmente y compartir con los amigos de clase cómo se sienten cuando están nerviosos y/o cuando están tranquilos, haciendo hincapié en los síntomas físicos. Para ello, el docente les orientará en sus descripciones con las siguientes cuestiones: *¿Cómo nos sentimos cuando estamos nerviosos? ¿Qué pasa en nuestro cuerpo? (El corazón se acelera y, a veces, tenemos dolor de estómago.) ¿Podemos escuchar o dibujar con atención cuando nos encontramos nerviosos? ¿Por qué?*

Posteriormente se les pedirá a los alumnos que se tumben en el suelo con el cojín de relajación sobre su “tripita” y que coloquen las manos encima. Después,

se les animará a cerrar los ojos y escuchar con atención la obra musical *Silencio* de Ludwig Van Beethoven. Mientras tanto, en un tono suave, el docente les indicará que cierren los ojos y comiencen a respirar, llenando completamente la tripa de aire y lo dejen salir suavemente por la boca sin dejar de prestar atención a la música. A lo largo de la respiración, se les pedirá a los niños que se fijen en cómo sus manos y el cojín suben y bajan con la respiración. Por último, se les pedirá que poco a poco comiencen a abrir los ojos e incorporando lentamente hasta ponerse de pie.

Actividades de cierre

Para finalizar el taller de desarrollo socioemocional, el profesor solicitará a los alumnos que cuenten cómo se sienten una vez terminada la relajación. Se les hará destacar el ritmo de su respiración y latidos de su corazón.

Posteriormente se les puede proponer a los niños que realicen un dibujo acerca de cómo se sienten tras la sesión de relajación.

TALLERES: LOS SECRETOS DEL AGUA (PROPUESTA STEM)

¿HAY POMPAS EN FORMAS DE ESTRELLA?

La intencionalidad del presente taller es que el alumnado comience a reflexionar acerca de que hay aire a su alrededor, así como que las pompas de jabón suelen tener siempre forma esférica.

Materiales	Para proceder a llevar a cabo esta actividad serán necesarios los siguientes materiales: <ul style="list-style-type: none">- Materiales para hacer diversas pompas de jabón- Jabón de lavavajillas- Agua, barreños y glicerina- Trozos de lana- Cordeles o cordones de zapatos
-------------------	--

Lámina de trabajo

Primeramente, el profesor preparará los materiales previamente mencionados de formas variadas para poder las pompas de jabón (estas se pueden formar

forrando con una cinta aislante o esparadrapo, un alambre). A continuación, realizará la mezcla necesaria, para ello, es necesario disponer de un jabón de lavavajillas de una marca que haga mucha espuma, agua y barreños o bandejas hondas para poner la mezcla. La proporción de esta será: 1 parte de glicerina por 2 de jabón y 6 de agua.

Una vez que esté todo dispuesto, el profesor les mostrará todo el material a los alumnos y les planteará las siguientes preguntas: *¿Podéis hacer pompas con estos materiales? ¿Solo las podéis hacer soplando? ¿Podrías hacerlas con el aire que hay en la clase? Si hacéis pompas con estos materiales, ¿qué forma tendrán? ¿Cómo podéis saber si saldrá la pompa antes de hacerla? ¿Qué debe haber para que se forme la pompa de jabón? Si no hay «velo», ¿saldrá la pompa? ¿Siempre sale si hay «velo»?*

Una vez finalizada esta primera parte de diálogo del taller se realizará la lámina adjunta y correspondiente (Anexo III) del proyecto *Los secretos del agua*. Esta vez, se le entregará a cada alumno su lámina con el nombre previamente puesto y de manera guiada se les indicará que deberán de pegar debajo de cada uno de los pomperos la pegatina con la forma de la pompa que piensen que saldrá. Esta actividad se llevará a cabo de manera guiada por lo que los niños de Educación Infantil tendrán que pegar las pegatinas planteando sus hipótesis después de que el docente mencione las siguientes preguntas: *¿Qué forma tendrá la pompa de jabón si las creamos a partir de un pompero con forma de círculo?, ¿y si el pompero tiene forma de triángulo?, ¿y el pompero tiene forma de cuadro o de estrella?* Se dejará un tiempo para que los alumnos terminen de completar la lámina antes de pasar a la comprobación de las hipótesis.

También se puede emplear la pizarra digital para dibujar pomperos con formas que a los alumnos se les ocurran e intentar reproducir alguna con los alambres.

El resultado del experimento será siempre el mismo: pompas “redondas” con forma esférica. La explicación científica que el profesor deberá saber para poder dar una respuesta adaptada a su alumnado es que las pompas siempre tienen forma esférica debido a la tensión superficial que atrae las moléculas de agua en una agrupación más apretada posible. La esfera es la forma geométrica es aquella que tiene la menor superficie para un volumen dado, por lo que así

minimizan la tensión superficial. Por ello, cuando se mete una estructura con forma (cuadrada, triangular o en estrella) en jabón, no se obtendrá una pompa con dicha forma sino una con la superficie menor de área posible: pues, por ejemplo, para tener un pompa en forma cuadrada se tendría que vencer la fuerza que produce la tensión superficial.

Actividad complementaria: ¿Se pueden hacer pompas con cordeles?

La intencionalidad de esta primera propuesta adicional es que los niños puedan observar que se pueden hacer pompas con objetos que no son rígidos.

Para ello, en el rincón de *Los secretos del agua* el docente habrá preparado los materiales necesarios para realizar la actividad: trozos de lana, diversos cordeles, cordones de zapatos, así como barreños, agua, jabón de lavavajillas y glicerina.

En primer lugar, el maestro unirá los cordeles formando un círculo y se lo mostrará a los alumnos. Además, lo acompañará de la siguiente cuestión: *¿Podríamos hacer pompas con esto? ¿Cómo las podríamos hacer?*

A continuación, se le pedirá al alumnado que trabaje por parejas, de manera que uno de los dos sumerja el cordel mientras que el otro introduce las manos en la mezcla de agua con jabón. Seguidamente, se sacará el cordel fuera y se estirará la cuerda dándoles formas diferentes. Esta última acción deberá de realizar el niño con las manos mojadas en el jabón. Cuando la pareja consiga que se forme el “velo” de la pompa, se soplará para poder formarla.

PINTURA DE ARCOIRIS

Este taller permite que los niños disfruten a partir de una actividad manual en la que el hielo y los colores formen parte del propio juego sensorial. Además, es una actividad sencilla que aporta una gran cantidad de beneficios para los niños, entre los que podemos destacar:

- Un **alto contenido sensorial** con el que se pueden potenciar y desarrollar los sentidos de la vista y el tacto a partir de algo frío y que resbala (en el caso de que lo hagan con las propias manos). Esta es una actividad atractiva para los niños gracias a la diversidad de colores que se pueden crear, así como el efecto que se pueden seguir cuando se pinte con ellos.

- Se trabaja la **psicomotricidad fina** a partir de la coordinación óculo-manual, la prensión y el uso correcto de la mano.
- La **resolución de conflictos** a partir de la observación de que el hielo se derrite. De esta forma, el alumno tendrá que darse cuenta de que deberá pintar a una velocidad suficiente para que le de tiempo a finalizar su dibujo antes de que este se derrita por completo o bien romper el papel por dejar este mucho tiempo sobre la misma zona.
- Además, tiene una **gran variedad de beneficios educativos**, como puede ser una actividad de aprendizaje para aprender una nueva técnica de dibujo generando gusto por el arte. También se puede utilizar como repaso de los colores primarios y las mezclas para formar los colores secundarios. También se puede aprovechar para explicar de forma real algunos de los conceptos relativos al sentido del tacto como: frío, resbaladizo o húmedo, así como compararlos con sus contrarios.

En esta actividad se emplearán colorantes alimenticios ya que los niños a la edad de 3 años tienden a meterse las cosas en la boca.

Materiales	<p>Para proceder a llevar a cabo esta actividad serán necesarios los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bandeja para hielo - Agua - Colorante alimenticio - Cucharas para remover - Cartulina o papel continuo - Palos de madera - Palillos de dientes - Pipetas (opcional)
-------------------	--

Preparación del material para la actividad

Para llevar a cabo esta actividad será necesario preparar con anterioridad las pinturas de hielo. El docente tendrá que discernir en realizar esta primera parte del taller de manera individual o realizarla de manera guiada y por grupos, de

manera que los alumnos sean quienes hagan las mezclas requeridas. En el caso último, se propone realizarlo de la siguiente manera:

1. Se dividirá al gran grupo en subgrupos de 4 alumnos, de manera que en total sean 5 mesas de 4 alumnos. Colocaremos una bandeja de hielo en el centro de la mesa para que todos los alumnos puedan llegar a ella sin dificultad.
2. A continuación, se repartirá una pipeta a cada uno de los alumnos y un cuenco hondo con agua. El maestro le indicará al alumnado que con las pipetas deberán de traspasar el agua de la bandeja a cada uno de los huecos. Para que no haya problemas, se les explicará también que hasta que un niño no ha terminado de llenar uno de los huecos no podrá comenzar a llenar otro.
¡Ojo! Se recomienda que cada alumno intente llenar, al menos, dos huecos de la bandeja de hielo y el resto lo rellene el docente para evitar retrasos de tiempo de unos grupos con respecto a los otros.
3. Una vez finalizada la tarea anterior, se verterá una o dos gotas de colorante alimenticio, dependiendo de la intensidad que queramos darle y pedimos a los alumnos que remuevan la mezcla con el palillo de dientes que les vamos a repartir, para que así la mezcla se quede más uniforme. Se les recordará que deberán de hacer despacio y tranquilos porque si no la mezcla se saldrá y no podrán colorear con ese color.
4. Se repartirán dos o tres palos de madera por niño para que cada uno lo ubique en su cavidad correspondiente y se les pedirá a los alumnos que los apoyen sobre la bandeja porque no se sostienen de pie.
5. Una vez llegados a este punto, se pedirá permiso a la cocina del centro educativa para guardar las bandejas en los congeladores hasta el día siguiente para poder realizar la actividad. Previamente, el docente habrá hablado con el responsable de la cocina y director/a del centro para informarles.
6. Al día siguiente se sacará del congelador las respectivas bandejas y después de dejarlas reposar para que se descongelen lo mínimo para poder sacar del recipiente los hielos. De esta manera no se habrá derretido tanta cantidad de color con el que poder dibujar.

7. Mientras los hielos se derriten, se habrá repartido a cada uno de los alumnos una lámina con una de la bandera pirata en blanco y negro. Se les indicará que cada uno tiene que pintarla como quiera pues será la bandera de su barco pirata.
8. Después, se sacarán los hielos y se dispondrán en bandejas para que cada grupo tenga el número de colores que han formado y listo... ¡a pintar, grumetes!
9. Una vez terminado, se dejarán secar en un sitio del aula para luego poder poner algunos en el rincón pirata y finalmente guardarlos como parte del portfolio del proyecto.

EL ARCOIRIS EN UN PLATO

La actividad que se explica a continuación se ha llevado a cabo en el aula de segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente en el aula de 3 años donde he realizado mis últimas prácticas de la carrera.

Concretamente esta actividad la realicé en el aula de prácticas como elemento de motivación para uno de los proyectos que daba inicio, por lo que la carta de motivación y algunos se hicieron acorde a ello. Acto seguido se exponen los materiales, desarrollo, así como la creación de cada uno de los elementos y fotografías resultantes de la actividad.

Materiales	<p>Para proceder a llevar a cabo esta actividad serán necesarios los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caja de cartón pintada y decorada - Carta de motivación e ilustración del duende de la primavera - Tapas de botes variados - Agua - Lacasitos de diferentes colores - Plato de plástico
-------------------	--

Objetivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar qué elementos se disuelven con el agua. 2. Observar si los colores se mezclan.
-----------------	---

Contenidos	Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Disolución • Cambio en la densidad del agua.
	Procedimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de hipótesis sobre lo que puede ocurrir. • Observación de los resultados. • Afirmación acerca de si se da la mezcla entre colores. • Anotaciones de los resultados y cambios producidos.
	Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidado de los materiales. • Respeto por el entorno y a los compañeros.

PRESENTACIÓN DEL RETO

Como se ha mencionado anteriormente, esta actividad se llevó a cabo con el propósito de ser la actividad de reto inicial para crear motivación ante la presentación de un nuevo proyecto. Por ende, se habrá creado una “caja de motivación” que guardará todo lo necesario para el desarrollo de la actividad.

Al inicio de la jornada escolar, los alumnos de 3 años A de Educación Infantil se encontraron una gran caja de cartón ubicada en el centro de la alfombra de la asamblea. Tras la sorpresa de los alumnos, se les pidió que se sentarán en la asamblea con las normas que se trabajan en el aula y después de una oración corta debido al entusiasmo de los estudiantes, se procedió a abrir la caja.

Dentro de ella, se descubrió una carta de Lula, el duende del bosque:

Hola, amigos, me llamo Lula

Soy el duende del bosque por eso mi pelo es como un frondoso árbol, de color verde y repleto de hojas que a veces me hacen cosquillas. Mi hogar es AIWA ¿lo conocéis?

Este lugar se encuentra en el océano Pacífico muy cerquita de la Isla de Pascua. Mi casa está formada por muchas islas mágicas en las que hay montañas de colores, playas con aguas mágicas, cascadas infinitas, flores con

diversos olores y algunos animales y plantas que no se conocen en el mundo real o que se han extinguido. Mi mascota se llama “Rexy” y es un pequeño Diplodocus, un dinosaurio ¿conocéis a los dinosaurios?

Como duende del bosque, me encargo de pintar las hojas de colores en otoño, hacer florecer y pintar las flores en primavera, cambiarlas en verano por ricos frutos y quitarlas en invierno para que cuando llegue el hada del invierno todo esté perfecto. Mi símbolo es una flor de colores.

Pero la semana pasada me pasó algo muy triste ¿queréis saber qué es? Bien, el topo verde, me quitó los colores y números para pintar las flores ¡Así nunca podrá llegar la primavera al bosque! Los números son muy importantes porque así sé cuántos pétalos tengo que pintar de cada color. Me ha dejado una carta con unos enigmas que tenemos que resolver... ¡experimentos! El hada del invierno, me ha dicho que sois todos unos super científicos y que me podríais ayudar.

¿Me ayudaréis a realizar los experimentos para conseguir de nuevo los colores y que llegue la primavera al bosque?

Muchas gracias por ayudarme. Os envío unas flores muy especiales de regalo que tenéis que plantar en la maceta correspondiente.

Un abrazo calentito y mágico:

Lula

En la carta, el duende Lula les pide ayuda porque el topo verde le ha quitado los colores con los que poder pintar las flores del bosque y así nunca podrá llegar esta estación. Para ello, les pide que tengan que realizar experimentos porque el hada del invierno le ha dicho que cada uno de los alumnos tienen experiencia de científicos.

Esto último se debe a que la clase había trabajado durante el mes de enero con el proyecto del invierno y el hada era el personaje motivador. Además, ella les puso el reto de convertirse en científicos realizando un experimentos con agua en el aula y explicándoles a los compañeros qué ocurría con ello. Asimismo, se hace una pequeña mención al proyecto de los dinosaurios que tanto han disfrutado y que acaba de finalizar. En pocas palabras, se intentó contextualizar

este proyecto lo más cercano a los alumnos y a los conocimientos previamente adquiridos.

Tras leer la carta, se sacaron de la caja todos los elementos que esta contenía para realizar el experimento, así como un papel con la siguiente pregunta: *¿Se le puede quitar el color a los lacasitos?*

Tras la sorpresa de los alumnos comenzaron las primeras hipótesis que se pueden observar algunas respuestas recogidas en la tabla adjunta:

Repuestas a <i>¿Se le puede quitar el color a los lacasitos?</i>	
Sí	4 alumnos
No	5 alumnos
Otras respuestas	“Si se le quitan los colores, se mueren” “No tendrán color” “No se pueden comer porque están malos” “Si se les quita el color hay que llevarlos a la tienda de Rafa” (tienda de chuches)

Procedimiento:

Una vez que se plantearon las primeras hipótesis se propuso a los alumnos llevar a cabo el experimento para averiguar si se les podían quitar o no el color de los lacasitos. Para ello se siguieron los siguientes pasos:

1. Se colocaron las tapas y el plato de plástico en el medio de la alfombra de la asamblea para que todos los alumnos pudieran observar el suceso.
2. A continuación, se rellenó con cuidado cada uno de los recipientes con agua sin que estos rebosaran.
3. Seguidamente, se pidió a algunos de los alumnos que habían estado en silencio y muy atentos durante toda la explicación que escogieran uno de los lacasitos y lo colocarán en una de las tapas o en el plato.

Una vez realizado estos tres primeros pasos, los alumnos pasaron unos cortos minutos en silencio y muy atentos para ver lo que sucedía hasta que uno de ellos observó un ligero destinte del color rojo y dijo en voz alta “Sonia, hay rojo en el agua” a lo que una gran mayoría de los alumnos se levantaron de sus sitios para

ver más de cerca lo que ocurría. Una vez que todos volvieron a sus respectivos sitios y tras unas pequeñas respiraciones de calma, se prosiguió con la actividad planteando las siguientes preguntas: *¿Qué está pasando? ¿Creéis que los colores se juntarán? ¿Serán del mismo color que el principio?*

Tras comenzar a ver que los lacasitos se volvían cada vez más blancos y el agua se volvía de colores los alumnos exclamaban *está naciendo un arcoíris*. No obstante, lo que más les impresionó que es que formaran triángulos de colores que separaban cada uno de los colores, pues rápidamente identificaron la forma.

A continuación, se adjunta una fotografía de ese momento:



Ilustración 11. Fotografía de la realización de la actividad durante el periodo de prácticas

Seguidamente se realizó la explicación científica adaptada a la edad de los alumnos para que comprendieran que estaba ocurriendo.

Explicación científica: El color de cada lacasito crea una fina capa que se disuelve rápidamente. Por debajo de la capa de color encontramos el azúcar (la capa de color blanco) que posteriormente también se disolverá en el agua. Así, la disolución del azúcar aumenta la densidad del agua originando una corriente de agua desde la zona de mayor densidad a la zona con menor. Es decir, desde la zona con más azúcar hasta el borde que es la que tiene menor.

Sin embargo, cuando el agua de un color llega a la frontera con otro color, cuya concentración de azúcar es similar y, por tanto, tiene una densidad idéntica, no habrá diferencia y se construirá una barrera que separará el color entre ambas.

Finalmente se habló en gran grupo de lo que más les había gustado y qué habían aprendido con ello. La actividad fue un éxito y el *feedback* de la profesora-tutora fue muy positivo.

De manera conjunta se realizó otra actividad con las “flores mágicas” mencionadas en la carta para el reconocimiento del nombre y la identificación de las vocales que se detallará en el desarrollo correspondiente de la sesión.

5. Desarrollo de las sesiones

FASE DE MOTIVACIÓN INICIAL

El aprendizaje por proyectos, como se ha mencionado con anterioridad, parte del reto o problema inicial al que hay que dar una solución a partir de un plan establecido. Ello generará un interés en cada uno de los estudiantes que les motivará para la consecución del respectivo proyecto. Desde el ámbito psicológico, la motivación se define como un proceso adaptativo de un estado interno del organismo, que es impulsado y dirigido hacia una acción en un sentido concreto. Ello se ha visto influenciado por gran cantidad de factores tanto internos como externos que activan en la persona la adquisición de nuevos conocimientos.

Fase: PRESENTACION DEL RETO

Unos días antes del inicio del proyecto, el profesor habrá enviado un correo a las familias de los alumnos para pedir colaboración en la decoración del aula, así como en la construcción de algunos elementos (timón pirata, cofre del tesoro y mural del rincón pirata).

Asimismo, se les recordará que poco a poco los niños puedan ir llevando al aula cualquier objeto, libro, cuento o disfraz acerca de la temática, pues con ello se irá construyendo el rincón *Los piratas y el mundo marino*.

Sesión I. Proyecto

Llega la carta de Piratina (creando motivación)

Temporalización: 60 minutos

Previamente a la llegada de los alumnos, el aula se habrá ambientado con la temática gracias a la colaboración de las familias: la puerta estará decorada con una bandera y el rincón pirata estará terminado, por lo que se podrá observar un timón de barco pirata y un mural ambientado en una playa con una gran palmera. En el medio de la asamblea se encontrará un cofre del tesoro con una botella con mensaje y un gorro pirata en su interior. Este estará enrollado y precintado con un lazo de color rojo firmado por la pirata Piratina.

Dado que los alumnos de infantil se les recoge en la puerta correspondiente que da a la calle, el docente les anticipará una vez que estén todos reunidos fuera del aula, que esta mañana alguien han entrado en la clase para dejarnos un mensaje.

Cuando se llegue al aula, el docente simulará una cara de sorpresa para generar aún más motivación al alumnado. Una vez que todos los estudiantes hayan entrado en el aula, se les pedirá que tomen asiento en la asamblea para comenzar a averiguar quién es el responsable de lo que ha pasado.

Después de la oración de la mañana, el docente comenzará planteando algunas preguntas como las siguientes: *¿Quién creéis que ha podido entrar en clase? ¿qué pistas ha dejado?* Tras un breve y primer diálogo con los alumnos se procederá a prestar atención al cofre del tesoro que se encuentra ubicado en el medio de la alfombra. *¿Qué es esto? ¿Qué creéis que podemos encontrar dentro?* Tras algunos minutos de respuesta y ante la mirada del alumnado se abrirá el cofre y el docente cogerá y mostrará la botella con el mensaje dentro. *¿Sabéis que es esto? Podrá formular el maestro.*

Seguidamente, el profesor sacará el mensaje de la botella y leerá la carta [\(Recurso I\)](#) de la Pirata Piratina:

Hola, amigos, me llamo Piratina ¿vosotros cómo os llamáis?

Soy la pirata de los mares verdes y capitana del PerlaBlanca, uno de los barcos más rápidos de AIWA. Mis amigos me conocen por ser intrépida y aventura: he surcado todos los mares y océanos del planeta Tierra, me he adentrado por los bosques y selvas más profundos y he recorrido las islas más peligrosas, pero también he ayudado al oso polar a encontrar una casa nueva en el Polo y he salvado al tigre de Bengala de ser extinguido. Al final del cofre os he enviado algunas fotografías de mis viajes.

Sin embargo, hace unos días, Kira, el hada del agua vino a mi barco porque estaba muy triste, seguía sin poder encontrar a Eli, su mascota ¿sabéis quién es Eli, ¿verdad? Ella me contó todos vosotros la habéis ayudado con muchas cosas y está muy agradecida por ello, pero ya no tiene fuerzas. Kira llora mucho. Por eso, me ha pedido que siga yo en la búsqueda de Eli. Pero mis grumetes están ahora de vacaciones después de un largo viaje y no puedo llevar el barco sin una tripulación ¿os atrevéis a convertirlos en piratas y ayudarme a encontrar a Eli?

Todo pirata del PerlaBlanca necesita conocer el mar, cómo funciona una brújula, las partes más importantes del barco y algunas características de las tortugas marinas como Eli. Pero también debe de saber estar en silencio y no interrumpir a los compañeros cuando hablan. Podrá hablar siempre de que haya levantado antes la mano y sobre todo si sabéis estar atentos con los ojos mirando y orejas escuchando ¿os apuntáis a la aventura?

Si queréis entrar a formar parte de la tripulación de la PerlaBlanca deberéis de hacerlo con un juramento: plasmar vuestra huella de mano en el papiro y haceros una foto con mi gorro de capitana pirata, para que pueda conocerlos y saber cómo sois. Solamente si cumplís estos dos procedimientos, comenzaréis a ser piratas.

Kira me ha dicho que cada uno de vosotros sois unos niños leales, llenos de valor y valentía por lo que estoy segura de que seréis unos fantásticos piratas del PerlaBlanca. Dentro del cofre pirata encontraréis mi gorro de capitana del Perla Blanca y los pergaminos para entrar a formar parte de mi tripulación. Cada día os dejaré algo en el cofre para que me ayudéis a encontrar a Eli.

Muchas gracias por ayudarme

Un saludo pirata,

Piratina.

Tras haber leído la carta, la sesión continuará con una pequeña puesta en común sobre lo bueno que es ayudar a los demás, tanto en la clase como en el mundo pirata. De esta manera, se trabajarán de manera transversal valores tales como el respeto mutuo, el trabajo en equipo y, sobre todo, la ayuda al prójimo. Además, con la pizarra digital se investigará acerca del mundo de los piratas. Se hará una recapitulación de lo que Piratina nos ha contado en la carta para que asegurarnos de que todos los alumnos sepan lo que deben de hacer ahora y a quién teneos que ayudar.

A continuación, el docente sacará del cofre las primeras láminas del proyecto referentes al pergamino ([Lámina 1I](#)) para realizar el juramento pirata y pedirá a los alumnos que se sienten en sus respectivas sillas para poder repartirlas.

En este momento se requerirá la ayuda de una profesora de apoyo para ayudar a los alumnos a pintarse las manos y plasmarlas en el hueco de la lámina correspondiente para sellar así el compromiso con el reto planteado por Piratina. Una vez terminado, se dejarán secar y posteriormente se le pedirá a cada alumno que lo guarden en su cajoncito de la estantería.

Fase: INVESTIGACIÓN

LUNES 4 DE MARZO

Sesión II. Proyecto

[Averiguando las líneas de investigación del proyecto](#)

Temporalización: 60 minutos

Antes de iniciar un proyecto, es necesario conocer los conocimientos previos que tienen los alumnos de los contenidos a trabajar en este, con la finalidad de determinar las líneas de investigación del proyecto. Estas son un eje temático e integrador del quehacer investigativo (Hare, 2018) a partir del cual se llevan a

cabo un conjunto de tareas que tienen como objetivo dar respuesta a los criterios que articulan los objetivos del proyecto.

Dada la corta de los alumnos, no podrán realizar esta tarea de manera individual, por ello se hará un primer mural cooperativo en gran grupo y luego otro de manera particular para que lo puedan adjuntar con el portfolio del proyecto de la unidad. Este último, se llevará a cabo en otra sesión, para no sobrecargar la actual.

Tras hacer un breve recordatorio de lo que ocurrió el viernes en el aula, se planteará a los alumnos que cierren los ojos e imaginen como es un pirata o Piratina. También se les pedirá que se imaginen como visten o algunos objetos que pueden llevar consigo. Seguidamente, el docente establecerá turnos para que los niños puedan ir diciendo sus respuestas acerca lo que saben los piratas. El educador habrá cortado y preparado con anterioridad, un trozo de papel continuo en el que se habrá escrito con letras mayúsculas *Los piratas*. Este a su vez estará subdividido en dos secciones bajo los titulares: *¿Qué sé?* y *¿Qué quiero averiguar?* El maestro escribirá las primeras respuestas del alumnado bajo el primer título, lo que determinará los conocimientos previos de los alumnos acerca de la temática.

Después se les pedirá a los alumnos que indiquen algunas cosas que les gustaría saber acerca de los piratas, de manera que se establezcan las líneas de investigación bajo la pregunta *¿Qué quiero averiguar?* Y las cuales podrán dar respuesta después de haber llevado a cabo la unidad didáctica.

Una vez que se hayan establecido las líneas de investigación y se tenga constancia de los conocimientos previos de los alumnos, el maestro les dejará un tiempo para que, en gran grupo, decoren con pinturas el mural. Una vez terminado, se colgará en el rincón del aula.

Por último, se visualizará en la pizarra digital de la clase, un episodio de la serie de animación infantil *Ben y Holly. Los piratas*, de esta forma se creará motivación entorno a la temática pirata. ([El pequeño reino de Ben y Holly 1x22 El tesoro del pirata - YouTube](#)).

MARTES 5 DE MARZO

Cuento *La Isla Pirata*

Sesión III. Lectoescritura

Temporalización: 45 minutos

La sesión del día de hoy se dividirá en dos partes principalmente: la primera de ellas se realizará un cuentacuentos de *La Isla pirata* por parte de las familias de uno de los alumnos del aula. Para ello, el docente se habrá puesto en contacto previamente con las familias para conocer su disponibilidad y poder organizar la sesión.

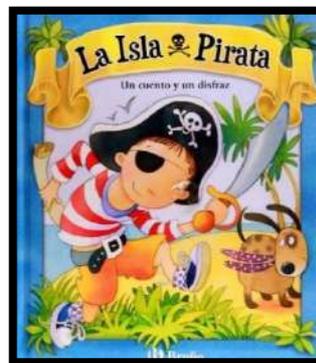


Ilustración 12. Cuento "La isla Pirata"

Se dará la bienvenida al aula a dos padres que vendrán a contar el cuento *La Isla Pirata* de la editorial Bruño. El protagonista de este cuento celebra el día del pirata junto a su padre y su perro llamado Bucanero. Ellos lo tienen todo preparado, pero... ¿podrán encontrar el tesoro? Con este cuento los alumnos aprenderán muchas palabras que podrán incorporar a su nuevo vocabulario.

Con anterioridad se habrá organizado la sesión con las familias y se les habrá recomendado que cada una de las dos personas que leerán el cuento, tengan preparados dos preguntas que realizar a los alumnos al terminar el cuento.

Para comenzar, se les pedirá a los alumnos que se dispongan en el aula en asamblea excepto los hijos cuyos padres vengán a contar el cuento a continuación. Ellos deberán de preparar las sillas delante de la alfombra para los padres. Una vez llevado a cabo la acción anterior los alumnos irán a recoger a los padres a portería y una vez llegados al aula les indicarán sus asientos y se los presentarán a los alumnos.

A continuación, se llevará a cabo la sesión de cuentacuentos que finalizará con un total de cuatro preguntas para conocer si los alumnos han estado atentos o no al cuento.

Sesión IV. Proyecto

¿Qué sé de los piratas?

Temporalización: 60 minutos

Una vez finalizada la ronda de preguntas, se pasará a la realización de la lámina (Anexo IV) relacionada con la sesión anterior *¿Qué sé de los piratas?* Para ello, el docente ya tendrá preparadas las láminas con los nombres puestos y los adhesivos correspondientes (estos llevarán escritos algunas anotaciones que luego el docente leerá en alto) pues consistirá en pegar las pegatinas de acuerdo con lo que a día de dicha sesión los alumnos conocen de los piratas, por lo que se trabajará la discriminación entre las mismas.

Dado que es una actividad que se realizará para conocer los conocimientos adquiridos a lo largo de estos tres días del alumnado, por lo que se supervisará la actividad, pero no se hará de manera dirigida, de esta forma el docente puede tomar nota de las respuestas de los alumnos. No obstante, antes de repartir el material, el docente indicará en voz alta cada una de las pegatinas y las breves descripciones a pie de estas.

Se espera que los alumnos peguen las cinco pegatinas correspondientes a: el barco pirata, el catalejo, el gorro y la bandera piratas y el mapa del tesoro descartando algunas prendas de ropa y otros medios de transporte marítimos. Las familias supervisarán junto con el docente la actividad hasta que esta finalice.

Si alguno de los alumnos ha pegado una pegatina de manera errónea se le preguntará porqué la ha puesto o por el contrario se le explicará porqué esa pegatina no está relacionada con los piratas, pero en ningún momento se le expondrá como un error o un “mal hecho”.

MIÉRCOLES 6 DE MARZO

¡Bienvenidos al grupo, grumete!

Sesión V. Asamblea

Temporalización: 60 minutos

Esta sesión tiene como finalidad la creación de los grupos base del proyecto. Para ello, el docente habrá estimado un total de cinco nombres diferentes relacionados con el mundo marino y la temática pirata de manera, que los alumnos puedan escoger el grupo del que quieran formar parte. Es necesario mencionar que, si hay un grupo con más alumnos que otros, durante las primeras clases no habría problema en que se dispusieran los alumnos de esta forma pues finalmente se ha seguido ese criterio para la formación de grupos. No obstante, si el docente ve necesario realizar cambios al respecto para mejorar la convivencia y bienestar del alumnado tendrá libertad para poder realizarlo.

Para la formación de los equipos se seguirá el siguiente proceso. En primer instancia, el docente anticipará al alumnado los cambios a realizar en la asamblea. Este lo justificará explicando que los sitios de trabajo se van a cambiar para que cada niño pueda aprender de otros amigos de la clase, porque está muy bien estar contento con los amigos de la misma mesa, pero también se puede aprender cómo trabajan otros amigos que aún no se han sentado a su lado. Dicho eso, el docente les explicará que se van a formar cinco tripulaciones diferentes ([Recurso III](#)) y cada una va a tener un cartel con su nombre en la mesa (en este momento el docente dirá en alto el nombre de los grupos, enseñando los carteles correspondientes y ubicándolos en el medio de la alfombra). El maestro seguirá mencionando que para escoger a qué tripulación se quiere pertenecer cada uno de los niños tendrá que venir al centro de la alfombra y señalar el cartel de la mesa. Esto se llevará a cabo teniendo en cuenta el comportamiento del alumnado como incentivo motivador. Los resultados los irá apuntando el docente para poder ubicar los sitios y nombres de los niños en las respectivas mesas durante la hora del recreo y seguir con la sesión antes de la hora de la comida.

Por último y antes de acabar con la hora de la asamblea, se presentará la canción del proyecto. El profesor la pondrá en la pantalla digital e irá realizando los gestos de acuerdo con esta para que el alumnado los realice también al tiempo que se les animará a cantar la canción. El link de la canción escogida para el proyecto es el siguiente: https://www.youtube.com/watch?v=ltfLqrh-hfs&ab_channel=LapandilladeDrilo

Sesión VI. Razonamiento lógico-matemático

Temporalización: 60 minutos

Para empezar

- Se contará del 0 al 10 hacia delante con los dedos, sentados en asamblea de manera guiada con el docente.
- Para contar hacia atrás o hacer “la cuenta atrás” se pedirá a los alumnos que se pongan de pie y se agachen, de forma que simule “la cuenta atrás” del lanzamiento de un cohete. Cuando se diga “cero” se animará a los alumnos a dar un santo y decir “despegue” para que de esta manera lo interioricen aún más.
- A continuación, se nombrará el número que se dibuje en la pizarra y se dirán objetos o partes del cuerpo que siempre tengan esa cantidad: por ejemplo, el sol es 1; las manos son 2, las luces del semáforo son 3 y los colores del parchís son siempre 4.

Problemas orales: “Pienso, escondo y muestro”

Para el desarrollo de esta segunda parte se pedirá a los alumnos que se sienten y escondan sus manos detrás de la espalda. De esta manera, se seguirá la estrategia “pienso, escondo y muestro” que consiste en reflexionar acerca de las cantidades que se indican en el problema, seguidamente, marcar con los dedos la cantidad, pero sin mostrarlo a los compañeros (fase “escondo”) y cuando el docente dice en alto la palabra “muestro” se enseñará el resultado final del problema. El profesor también marcará el resultado con los dedos y explicará de nuevo.

Los problemas orales serán:

- Antonio tiene 2 pegatinas, pero como se ha portado muy bien hoy, la profesora le da 1 pegatina más. ¿Cuántas pegatinas tiene ahora Antonio?

Solución: 3 pegatinas

- Nieves compró ayer 2 manzanas y hoy ha comprado 2 manzanas más. ¿Cuántas manzanas tiene Nieves?

Solución: 4 manzanas

Juego de demostración

El siguiente juego tiene como objetivo que el alumnado discrimine la forma rectangular de las demás formas geométricas. Para ello, se ubicarán por toda la alfombra de la asamblea gran cantidad de formas geométricas (triángulos, cuadrados, círculos y rectángulos) de diversos colores y tamaños.

El juego consistirá en contar a los niños que somos piratas que queremos cruzar hasta la isla del tesoro y para ello debemos cruzar el mar de las formas, pero Piratina nos ha puesto el reto de solamente poder cruzarlo por las formas geométricas de los rectángulos. Si pisamos otra forma, debemos de ponernos a la cola y volver a empezar.

Lámina de trabajo

Los niños tendrán que cruzar de un lado a otro de la alfombra de manera que cuando terminen cada uno se vaya ubicando en la silla de trabajo para la lámina de trabajo. Una vez que todos se hayan ubicado en sus respectivos asientos (¡ojo! Estos no serán aun los asientos nuevos) el profesor les mostrará la lámina ([Lámina 3](#)) a realizar y les explicará que el reto de hoy es repasar la forma de los rectángulos escondidos en los cofres del tesoro. Para ello tendrán que marcar, primeramente, con el dedo la forma delimitada por las líneas grises según indica la direccionalidad de las flechas de la lámina y por último, se realizará con pintura de dedos el mismo recorrido.

Sesión VII. Proyecto

Temporalización: 45 minutos

Dada que esta sesión tiene lugar tras el recreo y antes de la hora de la comida, la temporalización es mucho menor por ello, en este tiempo se llevarán a cabo la agrupación de las nuevas “tripulaciones” y sitios acordados en función de las respuestas dadas por el alumnado durante la hora de la asamblea. Se ha de

mencionar que, durante la hora del recreo, el docente habrá ubicado los nuevos sitios pegando un cartel pequeño con el nombre en mayúsculas de cada alumno con una flecha al lado de la letra inicial (de manera que sepan la dirección de la lectura) en el lugar escogido. A continuación, se adjunta un ejemplo de los carteles con el nombre.



Para ello, se pedirá a los alumnos que cojan sus mochilas de los sitios antiguos y busquen su nombre pues este les indicará su sitio con los nuevos compañeros de “tripulación”. Con esta actividad se trabajará el reconocimiento visual del nombre de manera que el docente pueda evaluar qué alumnos identifican su nombre en letras mayúsculas y quienes aún no.

Una vez que todos los alumnos estén ubicados en su nuevo sitio, el maestro les indicará que ahora realizarán la lámina de la tripulación. Para ello, antes se recordará quiénes forman la tripulación en un barco y cuáles son algunas de sus tareas. A continuación, el docente repartirá cada una de las láminas ([Lámina 5](#)) a los alumnos para indicarles, que en el rectángulo de arriba deberán de pegar el papel con el nombre de la tripulación que posteriormente se les facilitará y debajo, en el rectángulo una foto de los compañeros nuevos de “tripulación”.

No obstante, antes de comenzar, el docente les indicará a los niños que Piratina nos ha dejado un nuevo reto para hoy. El protagonista de la semana será el encargado de sacar el sobre del cofre y la carta para que el profesor pueda leerla en alto:

Queridos grumetes:

Los piratas necesitan dejar marcado con su nombre allá por donde van, de esta forma todo el mundo nos conoce y saben por dónde vamos. Por eso, el reto de hoy es que comencéis a hacer una primera escritura de vuestro nombre. Para ello, tendréis de modelo el cartel de vuestro nombre. ¡No pasa nada si no sale a la primera, poco a poco iréis mejorando!

Un saludo pirata, Piratina

Después de ello, se les preguntará a los alumnos *¿Aceptáis el reto de Piratina?* y tras su respuesta se repartirán unos lapiceros con adaptaciones para los primeros pasos de escritura: más gruesos y con los huecos para la posición de los dedos. Se les indicará que tendrán que fijarse muy bien en el nombre suyo.

Una vez que hayan terminado, se les pedirá que levanten la mano para darles el primer papel para pegar en la lámina, el referido al nombre del nuevo grupo. Cada vez que el docente entregue uno, lo acompañará de un pegamento y les recordará que se debe de poner el pegamento en la parte blanca del papelito. Cuando el alumno ha finalizado esta segunda tarea, el profesor les repartirá una fotografía de cada uno de sus compañeros de “tripulación” para que la peguen en el rectángulo grande, siguiendo las mismas indicaciones con el pegamento que anteriormente.

Una vez finalizado y que el docente haya supervisado la tarea del alumno, se le pedirá que guarden la lámina en el cajoncito de la estantería correspondiente.

JUEVES 7 DE MARZO

Sesión VIII. Lectoescritura

Temporalización: 60 minutos

Dado que la sesión V del proyecto se ubica en jueves después de la hora de la comida, tendrá lugar la bienvenida de la familia del alumno protagonista de la semana para conocerlos y contarnos un cuento.

No obstante, antes de ello se realizarán unos minutos de relajación, ya que en su mayoría algunos de los niños vuelven nerviosos la hora de después de la comida y el momento con las familias es necesario sentirse tranquilos. Una vez finalizado este momento se realizarán los hábitos de rutina para saludarnos de nuevo con un “Buenas tardes” y contar al resto de la clase lo que se ha comido. Concluido el momento de vuelta a la calma, se pedirá al alumno protagonista que prepare tantas sillas como miembros de su familia vengán a la clase (para ello, le ayudará la profesora recordándole las personas que vendrán).

El alumno irá, acompañado de otro alumno que se conozca bien el centro, a por la familia de este y la guiará hasta el aula, donde se sentarán según el

protagonista les indique. Mientras tanto el resto de los alumnos estarán colocados y en silencio en la alfombra, preparados para contar el cuento. Una vez que el niño haya presentado a su familia, se sentará con ellos en la silla que ha preparado. Seguidamente, se cantará la siguiente canción que marcará el inicio de lectura: *Brazos cruzados, bien sentados, cremallera cerrada, vamos a empezar*. Por ende, cuando la lectura del cuento haya culminado, se cantará la siguiente canción acompañado de un movimiento de brazos y palmadas en las piernas con las manos: *Colorín, colorado, este cuento se ha acabado; Colorín, colorete, por la chimenea sale un cohete*.

Una vez acabado, cada miembro de la familia planteará una pregunta para los alumnos y el protagonista escogerá a uno de sus compañeros para que dé la respuesta, de entre los niños que tengan los brazos levantados. Después, todos los niños les explicarán con sus propias palabras cómo se porta el protagonista en clase y se le harán a la familia las siguientes preguntas acerca de la rutina y comportamiento en casa:

- ¿Cómo se porta (nombre del niño) en casa?
- ¿Cómo come (nombre del niño)?
- ¿(Nombre del niño) duerme solo en su cama o duerme con vosotros?

Por último, en el caso de que este niño o niña tenga hermanos que hayan podido venir a leer el cuento, se les preguntará *¿Juegas con (nombre del niño) en casa? ¿A qué es lo que más os gusta jugar?*

Finalmente, se indicará a los niños que hagan una fila para despedirse de los padres y hermanos (si los tuviera) con un abrazo y un beso. Una vez que lo hayan hecho, se les pedirá que se sienten en sus correspondientes nuevos sitios y beban un poco de agua para continuar con la hora de trabajo.

En la media hora restante de la sesión se trabajará en la práctica de realización de trazos para la preescritura haciendo uso de la pizarra vileda y posteriormente en la realización de trazos dentro del propio nombre.

Para ello, en primer lugar, el docente repartirá cada una de las pizarras con ayuda del alumno secretario del día a los alumnos correspondientes. Una vez que todos los niños tengan su material, de manera conjunta y guiada el docente

les indicará la realización de trazos horizontales y verticales. Se trabajará durante algunos minutos para que el maestro pueda observar el trazo de todos los alumnos. Posteriormente, se recogerán las pizarras indicándoles a los alumnos que cierren bien el rotulador porque sino se secará y no podrán volver a utilizarlo en la siguiente sesión, así como que coloquen bien el borrador.

A continuación, se realizará la lámina ([Lámina 6](#)) de trazos dentro del nombre. Esta tiene el objetivo de que el alumnado realice los trazos sin (intentar) salirse de las delimitaciones grises de las letras, realizando, principalmente, trazos horizontales y verticales y algunos curvos. Esta vez, en vez de repartir a cada niño su correspondiente lámina, como esta tiene escrito en gran y con letras mayúsculas el nombre de cada niño, el profesor les indicará que tendrán que prestar atención para que cuando vean su nombre, levanten la mano, solo así podrán comenzar a realizar la actividad.

En el caso de que al finalizar haya niños que aún no reconozcan su nombre, se colocará su lámina debajo del cartel de su nombre y se le indicarán cada una de las letras.

Para el desarrollo de la actividad se les hará entrega de una bandeja de rotuladores por cada dos o si el grupo lo conforman tres alumnos, una para los tres. Ellos serán los que elijan realizar los trazos con el mismo color o variándolos. Al finalizar, los alumnos deberán levantar la mano para que el profesor supervise el trabajo y pueda ir tomando notas para la correspondiente evaluación y luego los alumnos podrán guardar su lámina de trabajo en su cajoncito correspondiente.

Sesión IX. Psicomotricidad

Temporalización: 60 minutos

La sesión de psicomotricidad se realizará en la sala de psicomotricidad de Educación Infantil del centro. A lo largo de esta se llevarán a cabo actividades para trabajar la coordinación y el equilibrio corporal a partir del comportamiento pirata. No obstante, antes de ir a la sala, el profesor indicará al alumnado que beban un poco de agua ya que se va a realizar ejercicio físico.

Antes de comenzar la sesión se hará un previo calentamiento articular en el que se harán diferentes movimientos del cuerpo. Seguidamente, por parejas o grupos pequeños se llevará a cabo la teatralización de algunas acciones propias de los piratas, así como movimientos con las diferentes partes del cuerpo a partir de las instrucciones del maestro.

VIERNES 8 DE MARZO

¡Por una búsqueda vital!

Sesión X. Asamblea

Temporalización: 60 minutos

¿Qué vamos a hacer?	<ul style="list-style-type: none">- La rutina de <i>Buenos días</i> y secretario del Día- Cuento <i>Daniela Pirata</i>- Praxias buco fonatorias “El barquito en cáscara de nuez”
----------------------------	--

El día del ocho de marzo se celebra el día de la mujer y para su conmemoración en la clase de Educación Infantil se llevará a cabo una actividad de cuentacuentos a partir de la obra infantil *Daniela Pirata* de la autora Susana Isern. Ella cuenta la historia de Daniela una marinera que sueña con convertirse en pirata de uno de los barcos más temidos del mar: el Caimán Negro. Para ello tendrá que enfrentarse a todas las pruebas y las superará brillantemente enseñando a toda la tripulación que la vida de cada uno se define por las capacidades y actitud que cada pirata tenga.

La lectura del cuento se realizará después de haber hecho la rutina de asamblea, la cual incluye la oración de la mañana y la selección del secretario del día. Al finalizar el cuento, la profesora planteará algunas preguntas para poder dialogar acerca del mensaje de quiere transmitirnos el cuento entre los que destacan: trabajar la justicia hacia las cualidades ajenas o lograr objetivos personales directamente relacionados con la ruptura de los estereotipos.

Seguidamente se utilizará el hilo conductor del barco pirata del cuento, para trabajar el contenido: ¿Cómo es un barco pirata? A lo largo de este viernes 8 de marzo. Para ello y dado que se sigue en la hora de asamblea se llevará a cabo

la práctica de las praxias buco fonatorias a partir de la propuesta “Los barquitos de nuez”.

La realización de las actividades en las que se trabajen los órganos que intervienen en la producción de los sonidos del habla son imprescindibles a esta edad. Esto se debe a que, para poder hablar, debemos de ser capaces de mostrar gran agilidad en la lengua para, entre otras cosas, hacerla vibrar. Por ello se deben de trabajar los órganos fonoarticulatorios a partir de lo que se denominan praxias. Concretamente, para la actividad que se propone este día se trabajará el soplido.

Para trabajar las praxias a través del soplido, el docente propondrá al alumnado una actividad sencilla en la que tendrán que hacer llegar el barquito de un lado a otro de un recipiente lleno de agua utilizando solo su propio soplido. Los barquitos de cáscara de nuez son muy sencillos de hacer:

Materiales	<p>Serán necesarios los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mitades de nueces - Palitos de madera o ramas pequeñas y secas - Papel de colores o <i>Washi Tape</i> (para las velas) - Plastilina o masilla (Para fijar el mástil a la vela)
Procedimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberán abrir las nueces con cuidado de no romper ninguna mitad de la cáscara. En el caso de que ocurra esto último, se tendrán que rechazar y utilizar otras, pues si le falta un trozo a la cáscara el barquito no flotará. 2. Se pegará un trocito pequeño de cinta adhesiva en el palillo de madera o rama para hacer la vela. A este se le cortarán las esquitas para hacer la forma del triángulo. 3. Por último, se fijará la vela dentro de la cáscara con un poco de plastilina o masilla.

Una vez que todos los niños hayan realizado el ejercicio para trabajar el soplo, se finalizará la sesión de asamblea con la canción *Un barquito de cáscara de*

nuez de Miguel Bosé, Miliki y Emilio Aragón, disponible en el siguiente *link* adjunto: [https://www.youtube.com/watch?v=yAvsgdNB - U&ab_channel=besmuiscchannel](https://www.youtube.com/watch?v=yAvsgdNB-U&ab_channel=besmuiscchannel)

Sesión XI. Razonamiento-lógico matemático

Temporalización: 60 minutos

Para empezar

- Se contará del 0 al 10 hacia delante con los dedos sentados en asamblea de manera guiada con el docente.
- Para contar hacia atrás o hacer “la cuenta atrás” se pedirá a los alumnos que se pongan de pie y se agachen, de forma que simule “la cuenta atrás” del lanzamiento de un cohete. Cuando se diga “cero” se animará a los alumnos a dar un santo y decir “despegue” para que de esta manera lo interioricen aún más.

Problemas orales: “Pienso, escondo, muestro”

Para el desarrollo de estos problemas orales se seguirá la dinámica descrita en la sesión anterior.

Los problemas orales serán:

- Guillermo trae para merendar 4 galletas de chocolate, pero tenía tanta hambre que se ha comido 2 galletas. ¿Cuántas galletas le quedan a Guillermo? **Solución: 2 galletas.**
Leire y Eduardo llevan cada uno 2 zapatillas ¿Cuántas zapatillas tienen entre los dos? **Solución: 4 zapatillas.** Para este problema, una vez los alumnos hayan dicho sus respuestas se podrá sacar a dos niños para contar las zapatillas totales entre los dos.

Juego de demostración

Dado que la lámina de trabajo posterior se van a realizar series en las que el factor es el color, en la parte práctica de la sesión se realizarán actividades muy similares. Para ello, se usará la estrategia de “El adivino o adivina”. Esta actividad consiste en que el niño que se viste de “adivino” diga bien la secuencia de colores. Por lo tanto, primeramente, se seleccionará al “adivino” de entre los

niños de clase y se le pondrá el gorro puntiagudo azul con estrellas amarillas para que sea “el adivino/a”. Después, se sacarán a 7 niños de la clase y les indicará que se pongan en fila unos al lado de los otros. Se creará con ellos una secuencia de colores directa, es decir, proporción 1:1 (azul-naranja-azul-naranja) porque cada uno de ellos recibirá una bola de color a excepción del último niño, pues tendrá que ser “el adivino” quien diga qué color debería tener la bola que le toque a ese niño. La actividad se puede incrementar de dificultad realizando secuencias indirectas, es decir, proporciones 2:1 (azul-azul-naranja-azul-azul-naranja).

Esta actividad se realizará un total de tres veces para asegurar que todos los niños han salido al menos una vez a representar uno de los dos papeles: el adivino o sujetar la bola de color.

Después del juego de demostración, se pedirá a los alumnos que tomen asiento en sus “tripulaciones” para llevar a cabo la lámina de trabajo ([Lámina 4](#)) de razonamiento-lógico matemático. Esta consistirá en completar el barco pirata y el mar realizando dos series cuyo criterio es el color, pero la primera de ellas será de estilo directo (proporción 1:1), mientras que la del mar, la cual incrementa el nivel de dificultad, será de estilo indirecto (proporción 2:1).

Para ello, primeramente, el docente repartirá las láminas y las pegatinas correspondientes a la primera serie. Una vez terminada esta y supervisada de que la serie esté correctamente, el profesor le facilitará al alumno las pegatinas para realizar la segunda secuencia. Una vez terminado, cada alumno guardará su lámina en el cajoncito de la estantería correspondiente.

Sesión XII. Proyecto

Temporalización: 60 minutos

Durante la última sesión de la semana se aprenderá acerca de los barcos piratas y sus partes más importantes: la proa y la popa, el mástil, las velas, el timón, la bandera, los cañones y el ancla. Para ello, el docente tendrá preparadas algunas ilustraciones a color con las que se animará a los alumnos, de manera guiada, es decir, con preguntas, a describir cada uno de estos elementos. Por ejemplo, si queremos que el alumno describa el mástil se le podrá preguntar: *Esto de aquí*

se llama mástil y es una de las estructuras más altas del barco. Sirve para sujetar las velas ¿qué sujeta el mástil? A lo que el alumnado tendrá que dar la respuesta. ¿El mástil se encuentra encima o debajo del barco pirata? Con esta pregunta se podrán repasar algunos conceptos relacionados con las habilidades matemáticas. También, el docente puede realizar estas preguntas a aquellos niños que necesiten reforzar este contenido.

Para finalizar esta primera parte del proyecto en la asamblea, el docente habrá preparado una serie de adivinanzas en relación con las partes principales del barco pirata para contárselas a los niños y conocer el aprendizaje de estos durante los últimos días. Para ello, se seguirá la siguiente dinámica: primeramente, el profesor leerá la adivinanza en voz alta y una vez terminada pedirá que solamente conteste el niño que este nombre, para trabajar así el impulso y el turno de palabra. En el caso de que el niño/a no sepa la respuesta se le podrá dar el turno a otro niño que haya guardado silencio mientras tanto y haya tenido la mano levantada.

- *Es redondo como el mundo y él lleva el rumbo. Solución: **el timón.***
- *Si sube nos vamos y si baja nos quedamos. Solución: el **ancla.***
- *Son grandes y de tela. Cuando el viento las sopla, el barco navega. Solución: **las velas.***
- *Escupen fuego por la boca y destrozan el barco de proa a popa. Solución: **los cañones.***

La segunda parte de la sesión del viernes se llevará a cabo en las mesas de trabajo. La primera de ellas consistirá en completar con pegatinas las partes más importante, y que anteriormente se han estudiado, del barco pirata. Para ello, el docente habrá elaborado unas láminas sencillas en las que al barco pirata le faltan las correspondientes partes y los alumnos tendrán que colocar en ella la pegatina correcta, de manera, que el barco quede totalmente completo. Este, una vez terminado, cada alumno lo guardará en el cajoncito de la estantería.

Para finalizar la sesión de hoy, se contará a los alumnos que para la semana que viene tendrán que hacer una investigación para averiguar algunos de los elementos más usados por los piratas: vestimenta, brújulas, catalejos, tripulación y mapas, de manera que se formen un total de cinco grupos de investigación con

cuatro niños. Cada grupo tendrá que investigar sobre los aspectos más importantes de la temática, pero esta la escogerán ellos, al igual que la selección de grupos, los alumnos escogerán qué quieren investigar. No obstante, se les recordará la cantidad de niños que pueden investigar sobre cada cosa, así como que todos los temas son igual de importantes. Se les explicará que la semana que viene se harán las exposiciones correspondientes para los compañeros de la clase, por lo que tendrán que traer completadas las láminas correspondientes ([Lámina 8](#)).

A continuación, cada niño seleccionará la temática sobre la que quieren investigar para la semana que viene, indicándolo en la lámina que el docente le mostrará. Una vez señalado, este la apuntará en la lámina de investigación que el alumno tendrá que llevarse a casa para realizar durante el fin de semana en colaboración con su familia. De igual manera, todas las láminas para realizar la investigación habrán sido preparadas por el docente con anterioridad y dispuestas cada una en las carpetas transparentes para poder transportarlas.

LUNES 11 DE MARZO

Sesión XIII. Asamblea

Temporalización: 60 minutos

¿Qué vamos a hacer?	<ul style="list-style-type: none"> - La rutina de <i>Buenos días</i> y secretario del Día - Presentación protagonista de la semana - Puzle cooperativo. Primer día de investigación.
----------------------------	---

Dado que se vuelve a comenzar la semana, se deberán de retomar algunas de las rutinas semanales que se llevan a cabo en el aula, entre ellas, la presentación del nuevo protagonista de la semana.

Primeramente, se llevarán a cabo la rutina de “Buenos días” y la oración de la mañana además de un pequeño tiempo para que los alumnos cuenten cómo ha sido o qué han hecho durante el fin de semana. Posteriormente se seleccionará de manera alfabética el secretario del día teniendo en cuenta qué alumno fue el viernes. Por último y antes de dar comienzo a las actividades del proyecto, se presentará el protagonista de la semana y nos enseñará las fotos que ha traído,

así como qué hacía en ellas. También se le medirá, plasmarán las manos y se dibujará a sí mismo, de manera que se trabaje el dibujo del propio esquema corporal. Todas estas láminas se quedarán expuestas la semana para que las familias puedan observar el rincón, cuando vengan a realizar la actividad del cuentacuentos y el viernes estas serán guardadas para que el alumno se las pueda llevar consigo como recuerdo.

Después, el docente pedirá al secretario del día que se dirija al cofre de Piratina para ver si ha dejado alguna pista acerca del elemento pirata que se tendrá que investigar el día de hoy. En efecto, el docente habrá colocado un sobre dentro de este con un total de veinte tarjetas que conformarán el puzle de un mapa. Este será el elemento que se expondrá hoy en la investigación. Para ello, el docente y el alumno secretario repartirán una tarjeta a cada uno de los alumnos para que cada uno pueda poner su pieza en el puzle y tengan ese momento de “protagonismo” diario tan importante a esta edad. El docente establecerá turnos y guiará al alumnado para que entre todos se consiga conformar el puzle.

Sesión XIV. Proyecto

Temporalización: 45 minutos

Dado que esta hora es de 45 minutos, se llevará a cabo la exposición de las investigaciones de los primeros alumnos. La temática, como se ha “encontrado” en la sesión anterior serán: los mapas.

Para hacerlo correctamente, se pedirá a los alumnos que hayan hecho la exposición acerca de esta temática que, por favor, cojan de su carpeta la primer lámina, correspondiente a la que han hecho un dibujo del mapa y salgan al medio de la alfombra para enseñárselo a los compañeros. El docente establecerá turnos para que cada alumno explique cómo ha hecho el dibujo correspondiente y si le han ayudado o no a realizarlo. Una vez que los cuatro alumnos han expuesto esta primera parte de su investigación, se les pedirá que cojan la segunda lámina en la que cada uno ha investigado más a fondo acerca del elemento que escogieron. Una vez más, el docente establecerá turnos para que cada uno de los alumnos cuenten sobre lo que han investigado. El maestro primeramente les podrá guiar sobre lo que tengan dibujado o hecho en la lámina para que por sí solos continúen la exposición.

El docente grabará esta segunda intervención de los alumnos, siempre que cuente con el permiso de las familias, para enviárselo a estas y tenerlo como evaluación de esta parte del proyecto.

Sesión XV. Razonamiento Lógico-Matemático

Temporalización: 60 minutos

Para empezar

- Se contará del 0 al 10 hacia delante con los dedos sentados en asamblea de manera guiada con el docente.
- Para contar hacia atrás o hacer “la cuenta atrás” se pedirá a los alumnos que se pongan de pie y se agachen, de forma que simule “la cuenta atrás” del lanzamiento de un cohete. Cuando se diga “cero” se animará a los alumnos a dar un salto y decir “despegue” para que de esta manera lo interioricen aún más.

Problemas orales: “Pienso, escondo, muestro”

Para el desarrollo de estos problemas orales se seguirá las mismas dinámicas que en sesiones anteriores.

Los problemas orales serán:

- Marcos se ha comido 4 galletas y su hermana Cayetana se ha comido 1 galleta más que Marcos. ¿Cuántas galletas se ha comido Cayetana?
Solución: **5 galletas.**
- Leire tenían 5 trozos de manzana, pero se ha comido 2 trozos. ¿Cuántos trozos tiene ahora Leire? Solución: **3 trozos de manzana.**

Juego de demostración

El juego práctico del este día hará hincapié en la ordenación de los números sobre la recta numérica. Para ello, la profesora repartirá a diez niños de la clase, con ayuda del secretario del día, 10 tarjetas que contengan la grafía de los números del 0 al 9, es decir, una a cada uno. Después, repartirá 10 tarjetas a los alumnos restantes con las cantidades del 0 al 9 representadas por timones de barco. De esta manera, habrá 10 niños del aula con tarjetas correspondientes a la grafía y otros a la cantidad.

El profesor indicará que primeramente salgan aquellos alumnos que tengan en su tarjeta un número representado del 0 al 9. Así se comenzará preguntando: *¿qué número va el primero de todos? Os doy una pista, va delante del número 1.* De esta forma, se busca que el alumno que tenga la tarjeta con la grafía del número 0 levante la mano, salga al medio de la alfombra enseñando su carta y situándose en la parte izquierda de esta. Este proceso se repetirá con cada uno de los niños con la grafía de los números hasta completar toda la recta. Una vez finalizado, se pedirá un aplauso a los compañeros por el trabajo realizado.

A continuación, el docente les indicará que ahora es el turno de los compañeros que tengan en sus tarjetas las cantidades de los números representadas en timones de barco. Para completar la recta, se seguirá el mismo procedimiento que en el caso anterior.

Una vez, finalizada esta primera parte práctica, se realizará la lámina correspondiente al trabajo de hoy. Esta, seguirá la destreza de pensamiento *Veo -Pienso- Me pregunto* para que, en un primer momento, cuando el docente muestre la lámina los alumnos respondan lo que ellos creen que deberán de realizar en ella. Después de un turno de respuestas, el docente les explicará que con el rotulador deberán de repasar el recorrido que tendrá que hacer el barco de la Perla Blanca hasta llegar a la Isla siguiendo el camino marcado por los números del 1 al 5. Además, antes de comenzar a realizar el recorrido con el rotulador se les recordará el reto de Piratina de aprender a escribir el nombre con el lapicero, de formar que se repartirán los lápices adaptados y una vez que el alumno indique que ha terminado, se le dará un rotulador para que realice la lámina de trabajo. Una vez concluida y supervisada por el maestro, esta se guardará en el cajoncito de la estantería para su posterior archivado.

Al tiempo que van terminando los alumnos el docente tendrá preparado los materiales para la creación de un catalejo pirata, pues será el instrumento a investigar al día siguiente (esto último no se dirá a los alumnos para que sea sorpresa). Para ello, se habrá recogido con anterioridad veinte rollos de papel higiénico de los baños del colegio (por lo que se habrá hablado con las señoras de la limpieza para ayudar en esta tarea) y se habrán preparado recipientes individuales con pintura negra que se les entregarán a los alumnos con un pincel gordo para que pinten el rollo de papel.

Cuando el alumno haya terminado se le limpiará las manos con toallitas y se le pedirá que posteriormente se lave las manos para quitarse los restos de pintura.

MARTES 12 DE MARZO

Sesión XVI. Asamblea

Temporalización: 50 minutos

¿Qué vamos a hacer?	<ul style="list-style-type: none">- La rutina de <i>Buenos días</i> y secretario del Día- Puzle cooperativo. Segundo día de investigación.
----------------------------	---

Como cada mañana, se llevarán a cabo la rutinas de “Buenos días” y la oración de la mañana además de un pequeño tiempo para que los alumnos cuenten a los demás cómo se sienten hoy, repasando así los sentimientos. Posteriormente se dirá quién es el secretario del día para que pueda colocar en el calendario el día que es hoy, los alumnos que no han venido a clase y el tiempo que hace.

A continuación, el docente pedirá al alumno secretario que se dirija al cofre de Piratina para averiguar cuál será el elemento a investigar el día de hoy. Al igual que ayer, el docente habrá colocado un sobre dentro de este con un total de veinte tarjetas que conformarán el puzle de: **la tripulación del barco**, elemento que hoy expondrán los alumnos durante el momento de “investigación”. Para ello, el docente y el alumno secretario repartirán una tarjeta referente al puzle a cada uno de los alumnos para que cada niño pueda poner su pieza y tengan ese momento de “protagonismo” diario tan importante a esta edad. El docente establecerá turnos y guiará al alumnado para que entre todos se consiga conformar el puzle.

Sesión XVII. Lectoescritura

Temporalización: 45 minutos

¿Qué vamos a hacer?	<ul style="list-style-type: none">- Identificación del nombre en los gorros de capitán/a- Clasificación del nombre por vocales
----------------------------	---

Dado que esta es la sesión con la duración más corta de la jornada escolar, se llevará a cabo una actividad sencilla en gran grupo con la finalidad de trabajar la

discriminación del propio nombre con el de los demás compañeros, así como la identificación de las letras vocales en el nombre propio y su clasificación.

La actividad que se explica a continuación se ha llevado a cabo en el aula de segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente en el aula de 3 años A donde he realizado mis últimas prácticas de la carrera.

Esta actividad la realicé en el aula de prácticas como elemento de motivación para el proyecto que se comenzaba en ese momento: la primavera, por lo que algunos de los elementos tuvieron que ser modificados con respecto a esta unidad. Concretamente, el nombre en vez de estar inscrito en gorros de capitán pirata estaban en flores de primavera, ya que el proyecto tenía ese hilo conductor, pero el desarrollo y preguntas guía son las mismas. Al finalizar de detallar esta unidad se adjuntan algunas de las fotografías que mi tutora me realizó durante el desarrollo de la actividad.

Para comenzar esta primera actividad de la sesión, se pedirá a todo el alumnado que se sienta en la alfombra de la asamblea formando un gran círculo. Luego, el docente indicará que *todo grumete, es decir, persona que forma parte de una tripulación pirata lleva un gorro pirata con su nombre*. Seguidamente, el maestro sacará los gorros con los nombres de los alumnos y se los mostrará. Estos se sustentan sobre un palo de polo para que puedan agarrarse. Una vez expuestos, el docente les explicará a los alumnos que cada uno deberá de intentar reconocer su gorro pirata cuando este lo levante y cuando lo identifique, en silencio deberá levantar la mano. El docente se lo entregará si es el correcto. Una vez explicado, se llevará a cabo la realización de la actividad.

La segunda parte de la actividad consistirá en clasificar los nombres propios atendiendo a las vocales que su nombre contiene. De manera que, si el nombre de un alumno contiene las letras a, o, i podrá introducir su gorro pirata en cualquiera de los tres barcos. Para realizarlo, se irá sacando al centro de la alfombra individualmente a cada niño para realizar las preguntas guías. Puede ser que algunos niños no las requieran porque con solo decirles *¿En qué barco pirata puedes poner tu gorro?* Discriminan correctamente. No obstante, a los alumnos que lo necesiten, se les irá preguntando *¿tu nombre tiene la letra A? ¿y la letra E? ¿y la I?* para ayudarles en la respectiva clasificación.

A continuación, se presentan las fotografías de esta actividad cuando la realicé en el aula de prácticas:



Ilustración 13. Realización de la actividad en el aula de prácticas

Sesión XVIII. Razonamiento Lógico-Matemático

Temporalización: 60 minutos

Para empezar

- Se contará del 0 al 10 hacia delante con los dedos sentados en asamblea de manera guiada con el docente.
- Para contar hacia atrás o hacer “la cuenta atrás” se pedirá a los alumnos que se pongan de pie y se agachen, de forma que simule “la cuenta atrás” del lanzamiento de un cohete. Cuando se diga “cero” se animará a los

alumnos a dar un santo y decir “despegue” para que de esta manera lo interioricen aún más.

Problemas orales: “Pienso, escondo, muestro”

Para el desarrollo de estos problemas orales se seguirá las mismas dinámicas que en sesiones anteriores.

Los problemas orales serán:

- Asier dio 4 pasos y su amiga Naira dio 2 pasos. ¿Quién ha dado más pasos? Solución: **Asier**.
- Carlota recibió ayer 4 caramelos, pero se comió 1 caramelo. ¿Cuántos caramelos le quedan ahora a Carlota? Solución: **3 caramelos**.

Actividad con la mesa de luz

La mesa de luz es un material didáctico e innovador que nos permite realizar una gran diversidad de actividades incluyendo un extra de motivación a los alumnos. Con estas se favorece la concentración de los alumnos alcanzando así un nivel sensorial superior aprendiendo a través de los sentidos.

Piratina habrá dejado en el cofre un nuevo sobre con una carta. El docente leerá la carta sorpresa y mostrará la tarjeta con la adivinanza *Solamente con luz, descubrirás los secretos*. Seguidamente el profesor sacará del sobre grande unas botellas piratas que al parecer están ¿vacías? El profesor preguntará a los alumnos *¿Qué podemos utilizar para averiguar qué esconden las botellas? ¿conocéis algo con luz que podamos utilizar?* Se espera que algún alumno indique la utilización de las mesas de luz para descubrir qué secreto guardan las botellas. Una vez resuelto el misterio. La profesora organizará a los alumnos que se dividan en dos grupos de diez para que puedan realizar la actividad correspondiente.

Cada grupo de 10 alumnos tendrán cinco botellas con la grafía de los números del 1 al 5 y cinco botellas con las cantidades correspondientes representadas con iconos de barcos piratas. De manera que los alumnos tendrán que emparejar cada botella que guarda la grafía con su correspondiente a la cantidad. Una vez que el alumnado haya finalizado la actividad, se le darán papeles de colores en

forma circular y un patrón de serie para que la realicen y trabajen con la mesa de luz.

Sesión XIX. Proyecto

Temporalización: 60 minutos

Durante la última hora del martes, se llevará a cabo la segunda exposición de las investigaciones del mundo pirata. La temática, como se ha “encontrado” en la sesión de asamblea será: la tripulación pirata. (Se seguirá el mismo procedimiento que en la sesión anterior).

Para hacerlo correctamente, se pedirá a los alumnos que hayan hecho la exposición a cerca de esta temática que, por favor, cojan de su carpeta la primer lámina, correspondiente a la que han hecho un dibujo del mapa y salgan al medio de la alfombra para enseñárselo a los compañeros. El docente establecerá turnos para que cada alumnos explique cómo ha hecho el dibujo correspondiente y si le han ayudado o no a realizarlo; Una vez que los cuatro alumnos han expuesto esta primera parte de su investigación, se les pedirá que cojan la segunda lámina en la que cada uno ha investigado más afondo acerca del elemento que escogieron. Una vez más, el docente establecer turnos para que cada uno de los alumnos cuenten sobre lo que han investigado. El maestro primeramente les podrá guiar sobre lo que tengan dibujado o hecho en la lámina para que por sí solos continúen la exposición.

El docente grabará esta segunda intervención de los alumnos, siempre que cuente con el permiso de las familias, para enviárselo a estas y tenerlo como evaluación de esta parte del proyecto.

MIERCOLES 13 DE MARZO

Sesión XX. Asamblea

Temporalización: 60 minutos

¿Qué vamos a hacer?	<ul style="list-style-type: none">- La rutina de <i>Buenos días</i> y secretario del Día- Puzle cooperativo. Tercer día de investigación.
----------------------------	--

Como cada mañana, se llevarán a cabo la rutinas de “Buenos días” y la oración de la mañana además de un pequeño tiempo para que los alumnos cuenten a los demás cómo se sienten hoy, repasando así los sentimientos. Posteriormente se dirá quién es el secretario del día para que pueda colocar en el calendario el día que es hoy, los alumnos que no han venido a clase y el tiempo que hace.

A continuación, el docente pedirá al alumno secretario que se dirija al cofre de Piratina para cuál será el elemento a investigar el día de hoy. Al igual que ayer, el docente habrá colocado un sobre dentro de este con un total de veinte tarjetas que conformarán el puzle de: **el catalejo**, elemento que hoy expondrán los alumnos durante el momento de “investigación”. Para ello, el docente y el alumno secretario repartirán una tarjeta referente al puzle a cada uno de los alumnos para que cada niño pueda poner su pieza y tengan ese momento de “protagonismo” diario tan importante a esta edad. El docente establecerá turnos y guiará al alumnado para que entre todos se consiga conformar el puzle.

Sesión XXI. Razonamiento Lógico-Matemático

Temporalización: 50 minutos

Para empezar

- Se contará del 0 al 10 hacia delante con los dedos sentados en asamblea de manera guiada con el docente.
- Para contar hacia atrás o hacer “la cuenta atrás” se pedirá a los alumnos que se pongan de pie y se agachen, de forma que simule “la cuenta atrás” del lanzamiento de un cohete. Cuando se diga “cero” se animará a los alumnos a dar un salto y decir “despegue” para que de esta manera lo interioricen aún más.

Problemas orales: “Pienso, escondo, muestro”

Siguiendo la rutina de *Pienso, escondo, muestro*, se realizará la siguiente actividad, en la que los niños mostrarán con los dedos los siguientes números:

- Soy el número siguiente al 9. ¿Qué número soy? Solución: **EI 10**.
- Soy el número siguiente al 3. ¿Qué número soy? Solución: **EI 4**.
- Soy el número siguiente al 8. ¿Qué número soy? Solución: **EI 9**.

Juego de demostración

Durante la sesión de hoy se trabajarán las secuencias temporales con cuentos clásicos, para que posteriormente, los alumnos pongan en práctica lo trabajado realizando individualmente una secuencia temporal. Esta consta de colocar en orden cronológica una serie de ilustraciones que, en primer término, se presentan desordenadas en el tiempo. Por ello, la finalidad que tiene es que los alumnos empleen su razonamiento para establecer por orden cronológico cada imagen, ayudándose de la lógica y la propia experiencia.

Para trabajarlo, se utilizarán secuencias temporales de algunos cuentos clásicos que el propio alumnado conozca y otros no porque sabrán establecer la cronología y, de esta manera, les será más sencillo ordenar aquellos cuentos que no conocen.

Así, se sacarán grupos de tres niños al medio de la alfombra de la asamblea para realizar la actividad y a cada uno se le hará entrega de una lámina ilustrada. En grupo y con ayuda del docente, los alumnos tendrán que intentar ordenarse de acuerdo con las láminas que se les ha entregado, para que se ubique a la derecha la primera acción, en el medio la segunda y en la izquierda la última. Acto seguido los compañeros les realizarán una coevaluación empleando los gestos: pulgares arriba si el resultado es correcto o con pulgares abajo si es, al contrario.

Seguidamente, el profesor pedirá a los alumnos que se sitúen en sus respectivos sitios de trabajo para comenzar la actividad vinculada a la lámina del proyecto que, tendrá relación con el juego de secuencias llevado a cabo anteriormente. Así, el maestro habrá preparado una lámina ([Lámina 7](#)) en la que se muestran tres cuadros con los números del 1 al 3 respectivamente, para que los alumnos realicen una secuencia temporal. Así tendrán que ubicar, en primera instancia, cada una de las imágenes de la secuencia del pirata encima de cada recuadro que ellos piensen que es el correcto. Una vez que han recibido el visto bueno del docente, este le facilitará la barra de pegamento para que el alumno pueda pegarlo a la ficha y completar así la actividad. Una vez finalizado tendrán que guardar la lámina en su cajoncito de la estantería.

- **Actividad sensorial complementaria *El cofre del tesoro***

En el caso de que sobrara tiempo o algún alumno terminase la actividad antes que el resto, se le ofrecerá el material sensorial “El cofre del tesoro”. Este está compuesto por una huevera, pompones, unas pinzas de agarrar y unas cartas ilustrativas. La tarea consiste en que el alumno deberá de ubicar, con ayuda de las pinzas, un pompón de la caja a un hueco de la huevera y tendrá que colocar el total de pompones que le salgan en la tarjeta (por ello, estas deberán de estar dadas la vuelta mientras se realiza la actividad).

Transferir objetos de un recipiente a otro es una de las actividades más clásicas Montessori que además de desarrollar la coordinación ojo-mano también trabaja la fuerza de las manos o el agarre en pinza, el cuál cobra especial interés cuando se comienzan a formar hábitos de preescritura.

Sesión XXII. Proyecto

Temporalización: 45 minutos

Durante la última hora del martes, se llevará a cabo la segunda exposición de las investigaciones del mundo pirata. La temática, como se ha “encontrado” en la sesión de asamblea será: el catalejo. (Se seguirá el mismo procedimiento que en la sesión anterior).

Para hacerlo correctamente, se pedirá a los alumnos que hayan hecho la exposición acerca de esta temática que, por favor, cojan de su carpeta la primer lámina, correspondiente a la que han hecho un dibujo del mapa y salgan al medio de la alfombra para enseñárselo a los compañeros. El docente establecerá turnos para que cada alumno explique cómo ha hecho el dibujo correspondiente y si le han ayudado o no a realizarlo. Una vez que los cuatro alumnos han expuesto esta primera parte de su investigación, se les pedirá que cojan la segunda lámina en la que cada uno ha investigado más a fondo acerca del elemento que escogieron. Una vez más, el docente establecerá turnos para que cada uno de los alumnos cuenten sobre lo que han investigado. El maestro primeramente les podrá guiar sobre lo que tengan dibujado o hecho en la lámina para que por sí solos continúen la exposición.

El docente grabará esta segunda intervención de los alumnos, siempre que cuente con el permiso de las familias, para enviárselo a estas y tenerlo como evaluación de esta parte del proyecto.

- **¡Montamos nuestro catalejo!**

Como buenos grumetes y miembros de la tripulación de Piratina y como les acaban de explicar sus compañeros de clase, todo pirata necesita un catalejo para poder ver bien el horizonte para saber el avistamiento de una nueva isla o de otro barco pirata. Por ello... ¡crearemos nuestro propio catalejo de grumete!

Materiales	Para la correcta elaboración de este material, serán necesarios los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none">- 2 rollos de papel higiénico de diferente tamaño- Témpera negra- Pegatinas de diferentes formas y colores- 1 tira de servilleta de 5 cm de ancho- Celo
-------------------	---

Anteriormente, se había pedido a los alumnos que pintaran los rollos de papel higiénico por lo que, para el día de hoy, ya estarán totalmente secos para poder montarlos. Este paso, lo llevará a cabo el docente con la colaboración de un profesor de apoyo.

Se recomienda que los rollos de papel higiénico tengan diferente tamaño uno del otro respectivamente para que encajen perfectamente uno dentro del otro, pero en el caso de no disponer de ellos, se podrá solucionar realizando un corte en diagonal en uno de los rollos y volviéndolo a enrollar metiendo uno de los lados para hacerlo más estrecho de manera que encaje bien uno dentro del otro. Una vez que esta acción se haya realizado ambos se pegarán con pegamento. Igualmente, se ubicará en uno de los laterales del tubo más estrecho la tira de papel de servilleta de 5 cm de ancho sujetándola con celo de manera que haga tope y los tubos no se salga.

Más tarde, se entregará cada catalejo a su correspondiente alumno para que lo decoren con las pegatinas que el docente les facilitará para terminar de decorarlo y ... tachán ¡ya tenemos nuestro catalejo pirata!

Sesión XXIII. Psicomotricidad

Temporalización: 60 minutos

Para la realización de las actividades de psicomotricidad se utilizará una delimitación concreta del patio central del colegio. Al igual que en sesiones anteriores, se comenzará con un calentamiento articular, así como de las partes principales del cuerpo.

La actividad principal de esta sesión consistirá en realizar un circuito que simule el recorrido de un barco pirata haciendo carreras de relevos.

JUEVES 14 DE MARZO

Sesión XXIV. Asamblea

Temporalización: 60 minutos

¿Qué vamos a hacer?	<ul style="list-style-type: none">- La rutina de <i>Buenos días</i> y secretario del Día- Puzle cooperativo. Cuarto día de investigación.
----------------------------	--

Como cada mañana, se llevarán a cabo la rutinas de “Buenos días” y la oración de la mañana. Posteriormente se dirá quién es el secretario del día para que pueda colocar en el calendario el día que es hoy, los alumnos que no han venido a clase y el tiempo que hace. Dado que hoy, según el horario planteado no hay una hora determinada para dedicarle al proyecto, la exposición se realizará en esta hora.

Como se viene haciendo desde días anteriores, el docente pedirá al alumno secretario que se dirija al cofre de Piratina para averiguar cuál será el elemento a investigar el día de hoy. Al igual que ayer, el docente habrá colocado un sobre dentro de este con un total de veinte tarjetas que conformarán el puzle de: **la brújula**, elemento que hoy expondrán los alumnos durante el momento de “investigación”. Para ello, el docente y el alumno secretario repartirán una tarjeta referente al puzle a cada uno de los alumnos para que cada niño pueda poner

su pieza y tengan ese momento de “protagonismo” diario tan importante a esta edad. El docente establecerá turnos y guiará al alumnado para que entre todos se consiga conformar el puzle.

Seguidamente se realizarán las exposiciones de este elementos siguiendo los mismos pasos que se han llevo a cabo los días anteriores.

Sesión XXV. Lectoescritura

Temporalización: 60 minutos

Esta sesión tiene lugar el jueves después de la hora de la comida, por lo que el tiempo destinado a la actividad de lectoescritura será menor pues tendrá lugar la bienvenida de la familia del alumno protagonista de la semana para la sesión de cuentacuentos.

No obstante, antes de ello se realizarán unos minutos de relajación, ya que en su mayoría algunos de los niños vuelven nerviosos la hora de después de la comida y para el momento con las familias es necesario sentirse tranquilos. Una vez concluida la relajación se realizarán los hábitos de rutina para saludarnos de nuevo con un “Buenas tardes” y contar al resto de la clase lo que se ha comido. Concluido el momento de vuelta a la calma, se pedirá al alumno protagonista que prepare tantas sillas como miembros de su familia vengan a la clase (para ello, le ayudará la profesora recordándole las personas que vendrán).

El alumno protagonista irá, acompañado de otro alumno que se conozca bien las instalaciones del centro, a recoger a la familia del primero y la guiará hasta el aula, donde tomarán asiento según el protagonista les indique. Mientas tanto el resto de los alumnos estarán colocados y en silencio en la alfombra, preparados para contar el cuento. Una vez que el niño haya presentado a su familia, se sentará con ellos en la silla que ha preparado. Seguidamente, se cantará la siguiente canción que marcará el inicio de lectura: *Brazos cruzados, bien sentados, cremallera cerrada, vamos a empezar*. Después cuando la lectura del cuento haya culminado, se cantará la siguiente canción acompañado de un movimiento de brazos y palmadas en las piernas con las manos: *Colorín, colorado, este cuento se ha acabado; Colorín, colorete, por la chimenea sale un cohete*.

Una vez acabado, cada miembro de la familia planteará una pregunta para los alumnos y el protagonista escogerá a uno de sus compañeros para que dé la respuesta, de entre los niños que tengan los brazos levantados. Después, todos los niños les explicarán con sus propias palabras cómo se porta el protagonista en clase y se le preguntará a la familia las siguientes preguntas acerca de la rutina y comportamiento en casa:

- ¿Cómo se porta (nombre del niño) en casa?
- ¿Cómo come (nombre del niño)?
- ¿(Nombre del niño) duerme solo en su cama o duerme con vosotros?

Por último, en el caso de que este niño o niña tenga hermanos que hayan podido venir a leer el cuento, se les preguntará *¿Juegas con (nombre del niño) en casa? ¿A qué es lo que más os gusta jugar?*

Finalmente, se indicará a los niños que hagan una fila para despedirse de los padres y hermanos (si los tuvieran) con un abrazo y un beso. Una vez que lo hayan hecho, se les pedirá que se sienten en sus correspondientes nuevos sitios y beban un poco de agua para continuar con la hora de trabajo.

Durante la última hora de la jornada escolar se realizará una actividad con el recurso educativo y tecnológico *Bee Bot*. Esta es un elemento educativo muy útil para niños a partir de los 3 años, ya que les ayuda a estimular el conocimiento básico de la programación. Además, presenta una gran variedad de beneficios entre los cuales se destacan:

- El **desarrollo de la lateralidad**. Los alumnos tendrán una mejor distinción entre la derecha y la izquierda, tanto propia como en espejo, por lo que ello contribuirá al desarrollo y mejora de su escritura, así como a su posicionamiento en el entorno.
- Debido al desarrollo de secuencias lógicas los alumnos mostrarán mejoras en cuanto al razonamiento lógico.
- Mejorar del trabajo cooperativo. Si desde edades muy tempranas los alumnos aceptan las diferencias de roles en una misma pareja y respetan las opiniones de los iguales, se estará contribuyendo a una mejora individual del trabajo cooperativo.

- Desarrollo de la orientación espacial. Puesto que el trabajo con *robots* se basa en secuencias descritas en cuadrículas, desarrollo de la percepción espacial y la relación con los espacios cercanos muestra una mejora.

Así, se planteará la búsqueda de llevar a *Bee Bot* a diferentes puntos del tapete en función de las consignas de los alumnos. La actividad consistirá en que cada alumno programe y, por tanto, realice un circuito, que el docente o un alumno le ha indicado. De esta forma se podrá observar si realiza órdenes sencilla y el nivel de eficacia que tiene.

El tapete que se mostrará tendrá 24 elementos relacionados con la temática pirata pues este ha sido elaborado por el docente para realizar una revisión de los contenidos trabajados. El trabajo con *Bee Bot* tiene la finalidad de incorporará un componente lúdico con la intención de despertar la emoción y mantener la emoción del alumnado.

Materiales	<p>Para el correcto desarrollo de la actividad a realizar serán necesarios los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un dado grande con los números del 1 al 6 en graffia - Una cartulina tamaño A1 dividida en 24 cuadrados iguales de 15x15cm - Imágenes que representen los contenidos trabajados relacionados con el mundo pirata. - Robot (igual o similar a <i>Bee Bot</i>) <p>Nota: se aconseja forrar el tapete con un rollo de plástico adhesivo para facilitar el paso del robot.</p>
-------------------	---

¿Cómo se juega?

- 1) Colocar el tapete sobre una superficie plana
- 2) Explicar a los alumnos las reglas del juego. En este momento, el profesor tendrá que decir a los niños/as lo que deben hacer. Podrá pronunciarse de la siguiente manera: “el reto que os toca realizar es el siguiente: tienes que llevar a *Bee Bot* desde el barco pirata hasta el tesoro”.
- 3) El alumno deberá pensar en el circuito que se debe seguir y, con ayuda del profesor, programar el robot para llegar al elemento indicado.

4) Comprobar si se ha llegado al objetivo indicado y, en caso de que no sea así, analizar qué errores se han cometido.

Sesión XXVI. Psicomotricidad

Temporalización: 60 minutos

En el cuento de *Daniel Pirara*, la protagonista debía superar un total de siete pruebas para poder ser parte de su tripulación soñada. De la misma forma, con la *gymkana* que se presenta a continuación, superen seis pequeñas pruebas consiguiendo una insignia con la que irán completando su carnet de tripulante del Perla Blanca.

La actividad se realizará en una delimitación del patio central del centro educativo y contará con la ayuda de algunas familias o profesores de apoyo.

Prueba 1. Pesca: En un perímetro delimitado se dispondrán diferentes formas geométricas, así como elementos típicos piratas. Se dividirá al alumnado en dos grupos de manera que, en un tiempo establecido, el equipo que recoja más elementos y los clasifique correctamente ganará la insignia de la Pesca de primer o segundo lugar.

Prueba 2. Peso: Se realizará una carrera de sacos. Todos los alumnos que consigan llegar a la línea de meta conseguirán esta insignia.

Prueba 3. Velocidad: Con un antifaz se le tapaná los ojos a la mitad de los alumnos y se les explicará que sus parejas les darán de la mano para conducirles lo más rápido posible hasta el aro que se encuentra en el otro lado de la pista. Con esta actividad se trabaja la confianza en los iguales y las habilidades sociales.

Prueba 4. Canto. Se pondrá la canción del proyecto y los alumnos deberán de cantarla acompañándola de los gestos que previamente se habían trabajado. Todos los alumnos podrán conseguir la insignia de Canto.

Prueba 5. Valentía. Se creará una caja sensorial y se incluirán en ellos diferentes objetos con texturas diferentes. Los alumnos podrán conseguir la insignia de la Valentía si consiguen sacar dos de los elementos.

Prueba 6. Cocina. Al igual que la pirata Daniela, cada uno de los alumnos tendrá que realizar una sopa con las cantidades indicadas en su receta.

VIERNES 15 DE MARZO

Para finalizar la unidad de *Una búsqueda vital* se llevará a cabo durante las dos horas finales de la jornada escolar una experiencia con luz negra con la finalidad de encontrar a Eli y devolverla con Kira. De esta forma, a lo largo de toda la mañana el docente, en colaboración con las familias u otros profesionales educativos podrá transformar la sala de psicomotricidad en un “oscuro” fondo marino en el que se pudiese experimentar y encontrar a la tortuga marina.

Objetivos de la actividad
<ul style="list-style-type: none">• Despertar la imaginación del alumnado• Desarrollar su imaginación y creatividad a partir de la luz negra.• Trabajar el miedo a la oscuridad
Contenidos de la actividad
<ul style="list-style-type: none">• Vivencia de experiencias con elementos de materiales que lucen en la oscuridad• Elaboración de obras plásticas individuales y grupales a partir de diferentes materiales• Desarrollo de la autonomía e iniciativa en actividades de carácter lúdico

Recursos y herramientas necesarios para la ambientación del lugar:

1. La sala de psicomotricidad de Educación Infantil, en la que cuál se retiraron todos los materiales cotidianos para generar los diferentes espacios de experimentación.
2. Se acondicionó el espacio con una diversidad de materiales que proporcionaban la luz ultravioleta (luz negra): cintas leds ultravioletas y diferentes tubos y luces leds, así como un tubo de luz y telas negras.
3. Se ubicaron para la utilización de los niños diferentes materiales para la experimentación con la luz negra: tales como las mesas de luz del aula,

construcciones brillantes, pinturas flúor, plastilina fluorescente, papel continuo blanco, así como murales ambientados en el ecosistema marino.

Desarrollo de la actividad

La intencionalidad última de esta actividad es que el alumnado experimente y sean capaces de vivenciar la realidad inusual con respecto al día a día, de forma libre y eligiendo sus propios intereses.

Con esta vivencia se pretende despertar la curiosidad hacia lo totalmente desconocido de manera que aumenten su interés por conocer e investigar al mismo tiempo que pueden superar algunos miedos que pueden ser muy comunes a esta edad: la oscuridad o la incertidumbre de no saber qué pasará ante un ambiente al que el alumno no está acostumbrado.

El día anterior, se enviará un correo comunicativo a las familias para exponerles la actividad que se realizará en el día de hoy y que, para vivir aun más la experiencia, los alumnos podrán venir vestidos con algún tipo de ropa blanca o fosforita.

Igualmente, antes de llegar al aula de psicomotricidad también se podrán distinguir algunos momentos clave:

1. Motivación y ambientación

Se les explicará a los alumnos que para el último reto que nos ha preparado Piratina y con el que podremos encontrar a Eli, nos tendremos que maquillar con pintura fluorescente en la cara y /o la manos. Así como algunas de las normas que tendrán que seguir una vez lleguen el lugar “misterioso”.

Se realizará una entrada silenciosa y oscura a la sala de Psicomotricidad

2. Desarrollo de la sesión

En primer lugar, se llevará a cabo la narración del cuento *¿Dónde están los peces?* adecuado para ser contado con luz ultravioleta o con una linterna, además que comenzará a dar pistas a los alumnos de lo que le habrá pasado a la tortuga Eli. Seguidamente se procederá al encendido de las luz negra de todas las zonas y ambientes de la sala y se hará una primera observación del ambiente.

A continuación, se les explicará a los alumnos los diferentes ambientes y actividades que podrán realizar en la sala durante un total de 30 minutos. El juego no será dirigido. Finalizado el tiempo se apagarán las luces ultravioleta y se volverá al aula

3. Vuelta al aula

Tras la vuelta a la realidad del aula, el alumnado se encontrará un gran peluche en el aula, el cuál representará a Eli. Esta tendrá enganchado al cuello un plástico con el que se colocan las latas de refresco. Seguidamente se hará una asamblea acerca de vivido en la sala de luz negra y con respecto a lo que le ha pasado a Eli.

Se dejará un tiempo para que los alumnos realicen sus hipótesis sobre lo que piensan que le ha podido ocurrir a Eli y porqué en el mar hay un plástico como ese.

Recursos de la unidad didáctica

RECURSO I. CARTA DE PIRATINA



PIRATINA

Y LA PERLABLANCA



Hola, amigos, me llamo Piratina ¿vosotros cómo os llamáis?

Soy la pirata de los mares verdes y capitana del PerlaBlanca, uno de los barcos más rápidos de AIWA. Mis amigos me conocen por ser intrépida y aventurera: he surcado todos los mares y océanos del planeta Tierra, me he adentrado por los bosques y selvas más profundos y he recorrido las islas más peligrosas, pero también he ayudado al oso polar a encontrar una casa nueva en el Polo y he salvado al tigre de Bengala de ser extinguido. Al final del cofre os he enviado algunas fotografías de mis viajes.

Sin embargo, hace unos días, Kira, el hada del agua vino a mi barco porque estaba muy triste, seguía sin poder encontrar a Eli, su mascota ¿sabéis quién es Eli, ¿verdad? Ella me contó todos vosotros la habéis ayudado con muchas cosas y está muy agradecida por ello, pero ya no tiene fuerzas. Kira llora mucho. Por eso, me ha pedido que siga yo en la búsqueda de Eli. Pero mis grumetes están ahora de vacaciones después de un largo viaje y no puedo llevar el barco sin una tripulación ¿os atrevéis a convertirlos en piratas y ayudarme a encontrar a Eli?

Todo pirata del PerlaBlanca necesita conocer el mar, cómo funciona una brújula, las partes más importantes del barco y algunas características de las tortugas marinas como Eli. Pero también debe de saber estar en silencio y no interrumpir a los compañeros cuando hablan. Podrá hablar siempre de que haya levantado antes la mano y sobre todo si sabéis estar atentos con los ojos mirando y orejas escuchando ¿os apuntáis a la aventura?

Si queréis entrar a formar parte de la tripulación de la PerlaBlanca deberéis de hacerlo con un juramento: plasmar vuestra huella de mano en el papiro y haceros una foto con mi gorro de capitana pirata, para que pueda conocerlos y saber cómo sois. Solamente si cumplís estos dos procedimientos, comenzaréis a ser piratas.

Kira me ha dicho que cada uno de vosotros sois unos niños leales, llenos de valor y valentía por lo que estoy segura de que seréis unos fantásticos piratas del PerlaBlanca. Dentro del cofre pirata encontraréis mi gorro de capitana del Perla Blanca y los pergaminos para entrar a formar parte de mi tripulación. Cada día os dejaré algo en el cofre para que me ayudéis a encontrar a Eli.

Muchas gracias por ayudarme

Un saludo pirata,

Piratina



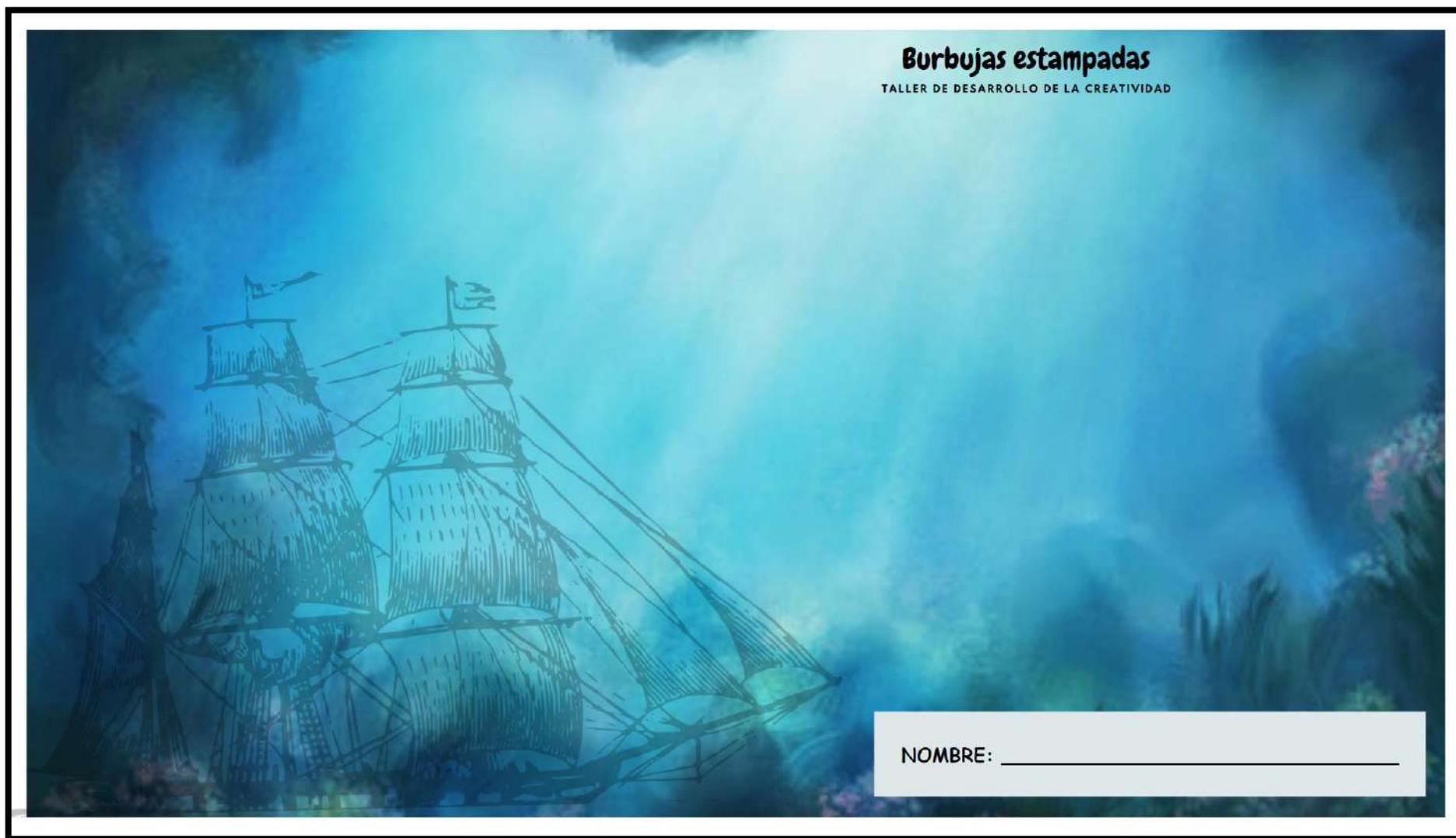
RECURSO II. IMÁGENES ADJUNTAS CON LA CARTA DE PIRATINA



RECURSO III. NOMBRES DE LOS GRUPOS DE AULA PARA EL PROYECTO



RECURSO IV. LÁMINA DEL TALLER DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD: BURBUJAS ESTAMPADAS



RECURSO V. LÁMINA DEL TALLER *LOS SECRETOS DEL AGUA*: ¿HAY POMPAS EN FORMAS DE ESTRELLA?

¿Qué forma tendrán las pompas de jabón?
LOS SECRETOS DELA GUA

NOMBRE: _____

LÁMINA 1 DEL PROYECTO

¿Quieres formar parte de la tripulación de la Perla Blanca?
SELLA TU JURAMENTO



¡Me apunto!

NOMBRE: _____



LÁMINA 2 DEL PROYECTO: ¿QUÉ SÉ SOBRE LOS PIRATAS?

¿Qué sabemos de los Piratas?

**CONOZCO TODO ESTO
DE LOS PIRATAS**
Pero quiero seguir
aprendido sobre ellos



Viajan en barco



Utilizan el catalejos
para ver de lejos



Usan mapas



Tienen una bandera
pirata



Utilizan gorros

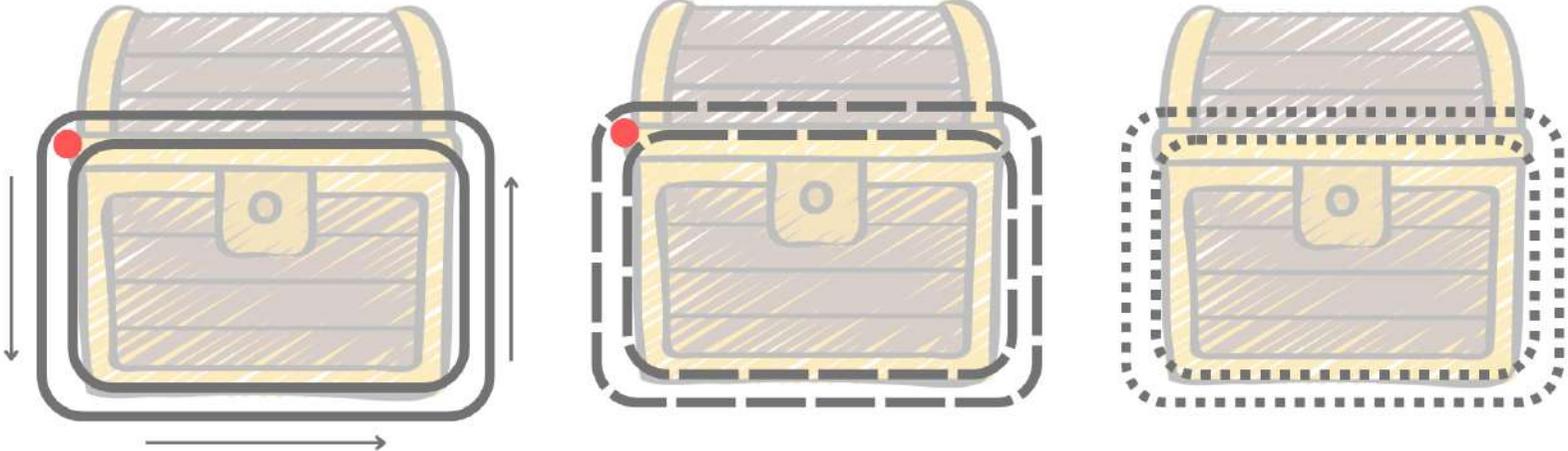


NOMBRE: _____

LÁMINA 3 DEL PROYECTO. RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO. EL RECTÁNGULO

TRAZA LOS RECTÁNGULOS SIGUIENDO LA DIRECCIONALIDAD

GEOMETRÍA. RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO



NOMBRE: _____

FECHA: _____

LÁMINA 4 DEL PROYECTO. SERIES EN EL BARCO PIRATA

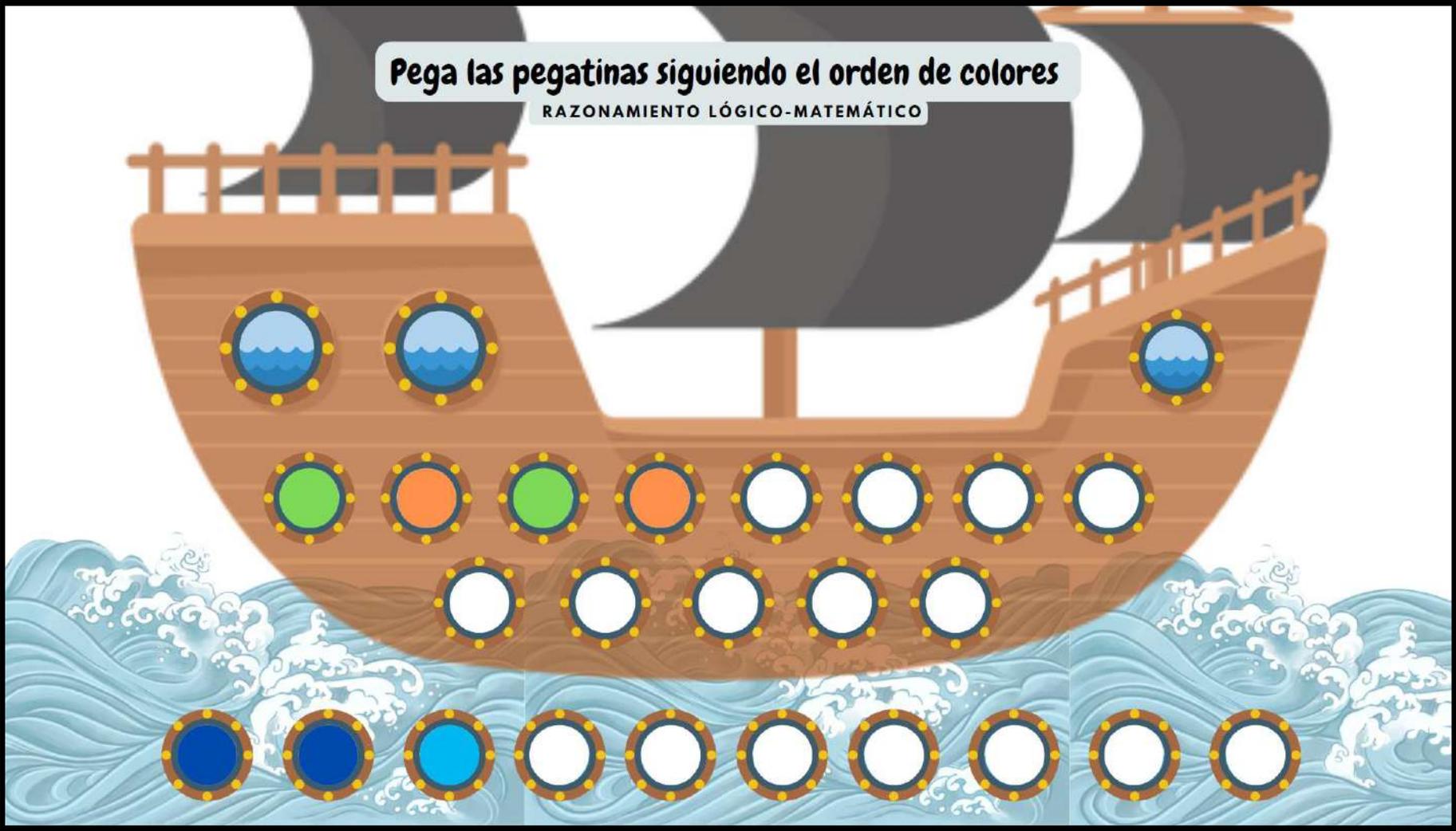


LÁMINA 5 DEL PRYECTO. EN LA TRIPULACIÓN

MI TRIPULACIÓN

PERTENEZCO A LA TRIPULACIÓN:



SOMOS



NOMBRE: _____



LÁMINA 6 DEL PROYECTO. TRAZAR LAS LÍNEAS DEL NOMBRE

TRAZA LAS LETRAS DE TU NOMBRE

LECTOESCRITURA



→ SONIA

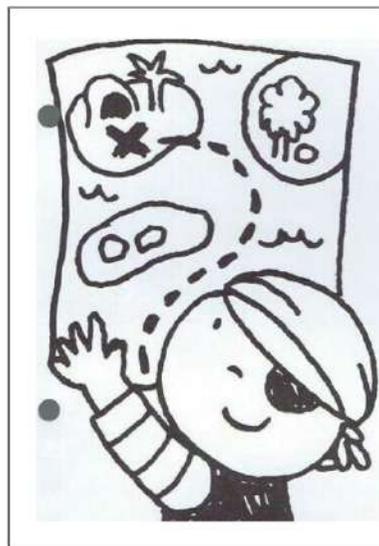
NOMBRE: _____

FECHA: _____

LÁMINA 7 DEL PROYECTO. SECUENCIA TEMPORAL

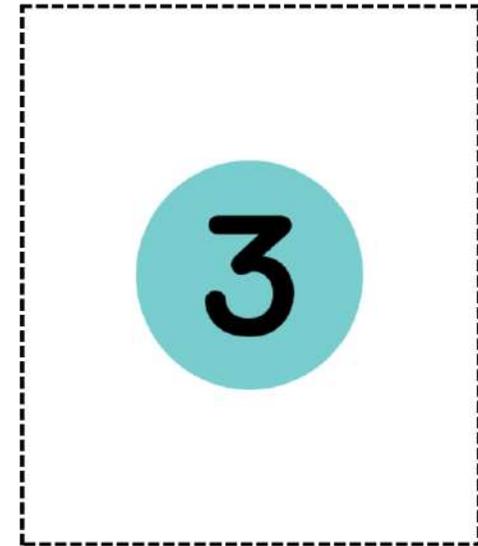
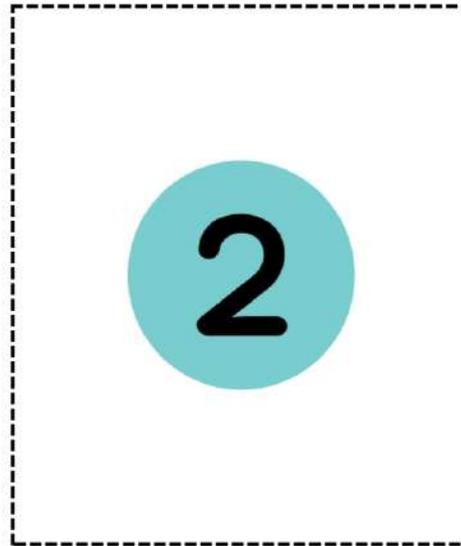
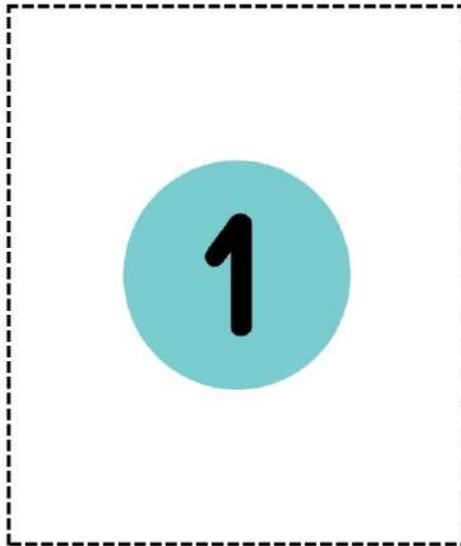
RECORTA LAS IMÁGENES DE LA SECUENCIA DEL PIRATA

SECUENCIA TEMPORAL



ORDENA LA SECUENCIA DEL PIRATA

SECUENCIA TEMPORAL



NOMBRE: _____

FECHA: _____

LÁMINA 8 DEL PROYECTO. MI PRIMERA INVESTIGACIÓN

MI PRIMERA INVESTIGACIÓN NOMBRE: _____

QUIERO INVESTIGAR SOBRE:

Mi dibujo

MI PRIMERA INVESTIGACIÓN

NOMBRE: _____

Os quiero contar que...



EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	ADQUIRIDO AMPLIAMENTE
ÁREA I. CRECIMIENTO EN ARMONÍA				
1.1. Progresar en el desarrollo del equilibrio.	Muestra progresos de manera sutil en el desarrollo del equilibrio.	Comienza a progresar en el desarrollo del equilibrio.	Emplea el equilibrio en situaciones contextualizadas.	Emplea un desarrollo del equilibrio controlado en diferentes situaciones.
1.4. Participar en juegos con curiosidad y diversión.	Manifiesta interés por integrarse en situaciones de juego.	Participa de manera autónoma en juegos del aula.	Manifiesta actitudes de curiosidad por los juegos propuestos en el aula. Plantea preguntas y realiza algunas acciones de manera autónoma.	Participa de manera autónoma y activa en todas las actividades de carácter lúdico del aula mostrando curiosidad.
2.1. Identificar y expresar los sentimientos y pensamientos propios.	Identifica las principales emociones en sí mismo.	Muestra conocimiento de los sentimientos en uno mismo y los identifica en el resto.	Expresa con gestos y alguna palabra sus propios sentimientos.	Es capaz de expresar sus sentimientos acompañados de una breve explicación (Porque...).
3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado del entorno.	Manifiesta actitudes de imparcialidad hacia el medio ambiente.	Manifiesta actitudes de respeto al entorno.	Muestra actitudes de respeto al entorno y se interesa por su cuidado.	Participa activamente en las acciones de cuidado del medio ambiente mostrando respeto hacia el mismo.
4.2. Rechaza estereotipos del juego simbólico.	Muestra actitudes de enfado al realizar algunas acciones del juego simbólico	Muestra actitudes de respeto hacia ciertas tareas del juego simbólico	Manifiesta actitudes de respeto durante el juego simbólico	Participa sin rechazos y respeto en los roles del juego simbólico

ÁREA II. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO				
1.1. Establecer relaciones a partir de las cualidades de los objetos.	Muestra actitudes de indiferencia ante las cualidades de los objetos	Manifiesta actitudes de curiosidad por las cualidades de los objetos	Manipula los objetos teniendo en cuenta los atributos de estos	Establece relaciones de atributos entre diferentes objetos mostrando curiosidad
2.1. Manifiesta interés e iniciativa por los retos propuestos.	Muestra interés por aquellos retos que le motivan, pero no por el resto	Manifiesta actitudes de interés por los retos y actividades planteadas en el aula sin participar	Participa y muestra interés a partes iguales en aquellos retos de aula que más le interesan	Muestra iniciativa para participar de manera voluntaria en todos los retos del aula
2.2. Canaliza la frustración mediante la aplicación de estrategias.	No demuestra casi interés por la aplicación de estrategias para canalizar la frustración	Se compromete a partir de ciertas estrategias a canalizar la frustración	Conoce y emplea algunas herramientas para canalizar su frustración	-
3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural.	Se muestra poco interesado en tener actitudes de respeto hacia el entorno natural	Comienza a manifestar actitudes de respeto hacia el medio natural y algunos elementos	Se interesa por el impacto de la acción humana sobre el entorno natural	Identifica el impacto de los seres humanos en el medio natural manifestando actitudes de respeto
ÁREA III. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD				
1.1. Muestra respeto en las diferentes situaciones de complejidad.	Comienza a realizar tareas de diferente complejidad, pero siempre pide ayuda	Comienza a realizar intentos en las diferentes situaciones, pero se frustra si no lo consigue	Identifica los diferentes de complejidad dentro de una situación	Muestra respeto por las situaciones de complejidad y no se frustra ante ellas.
2.1. Interpreta de forma eficaz los mensajes orales de los demás.	Muestra atención a los compañeros e interacciona en gran grupo	Comienza a responder de forma coherente a los mensajes orales del docente	Empieza a interpretar los mensajes orales de sus iguales	Responde con coherencia a los mensajes orales de sus iguales y del docente tanto en situación pequeñas como en gran grupo

<p>4.1. Muestra interés por comunicarse a través de códigos escritos</p>	<p>Manifiesta poco interés por el código escrito</p>	<p>Muestra algunas actitudes de interés hacia el código escrito haciendo intentos con su propio nombre</p>	<p>Participa activamente en la escritura de su propio nombre</p>	<p>Identifica y escribe con el código escrito palabras sencillas y de uso común</p>
<p>5.5. Expresar ideas y emociones a través de manifestaciones artísticas.</p>	<p>Se muestra imparcial ante la participación en situaciones de carácter artístico</p>	<p>Comienza a expresar las emociones principales a partir de retos artísticos que le atraigan</p>	<p>Expresa sus ideas y emociones con algunas manifestaciones artísticas</p>	<p>Expresa y muestra sus emociones y pensamientos a partir de las manifestaciones artísticas.</p>