



# TRABAJO FIN DE GRADO

*Programación didáctica para Educación Primaria.*

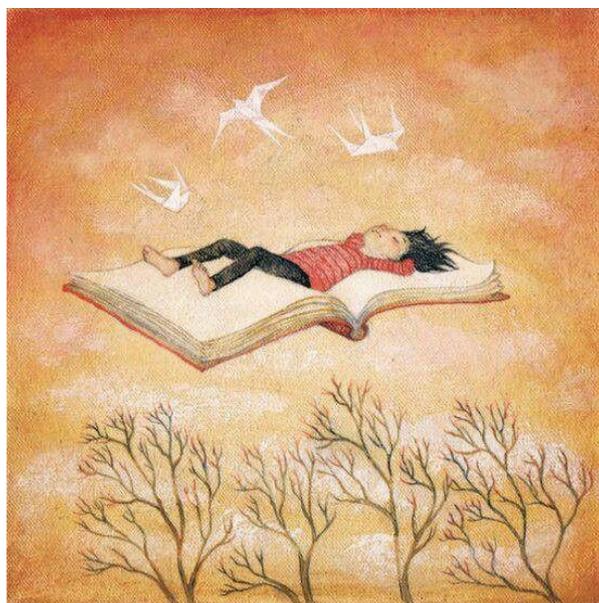
**Alumna:** Lucía De Miguel Martín-Delgado

**Directora:** Beatriz Núñez Gutiérrez de San Miguel

**Curso:** 5º de Educación Infantil y Educación Primaria

**Fecha:** 25 de abril de 2023

## **Programación didáctica anual por proyectos de Lengua Castellana y Literatura para 3º de Educación Primaria, poniendo en práctica la gamificación.**



Fuente:[https://www.pinterest.es/pin/339318153179421634/?amp\\_client\\_id=CLIENT\\_ID%28%29&mweb\\_unauth\\_id=&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.es%2Famp%2Fpin%2F339318153179421634%2F&expand=true](https://www.pinterest.es/pin/339318153179421634/?amp_client_id=CLIENT_ID%28%29&mweb_unauth_id=&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.es%2Famp%2Fpin%2F339318153179421634%2F&expand=true)

## Índice:

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN</b> .....	2
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	5
<b>4. OBJETIVOS</b> .....	8
Objetivos generales de etapa: .....	8
Objetivos didácticos: .....	10
<b>4. COMPETENCIAS</b> .....	13
<b>5. CONTENIDOS</b> .....	15
<b>6. METODOLOGÍA</b> .....	32
6.1 Principios metodológicos .....	32
6.2 Papel del alumnado y el profesor.....	35
6.3 Recursos materiales y humanos.....	35
6.4 Recursos TIC y su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	36
6.5 Organización de espacios y tiempos .....	37
6.5 Agrupamiento de los alumnos.....	39
<b>7. EVALUACIÓN</b> .....	40
<b>8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	41
8.1 Medidas generales de atención a todos los alumnos .....	43
8.2 Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.....	44
<b>9. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES</b> .....	45
9.1 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la competencia digital .....	45
9.2 Contribución de la programación de la convivencia y la ciudadanía.....	46
9.3 Contribución de la programación al fomento de la lectura.....	47
<b>10.CONCLUSIONES</b> .....	48
<b>11.BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</b> .....	49
<b>12.ANEXOS</b> .....	54
<b>Anexo I: Desarrollo de la Unidad Didáctica</b> .....	54
Contextualización.....	55
Objetivos didácticos y su contribución a los Objetivos generales de etapa.....	56
Contenidos y elementos transversales .....	58
Competencias específicas y clave y su relación con los objetivos y contenidos .....	59

<b>Metodología y recursos</b> .....	61
<b>Descripción de las actividades</b> .....	62
<b>Evaluación</b> .....	70
<b>Atención a la diversidad</b> .....	70
<b>Conclusión</b> .....	71
<b>Bibliografía</b> .....	72
<b>Recursos elaborados</b> .....	73
<b>Anexo II: Cono del aprendizaje</b> .....	89
<b>Anexo III: Calendario escolar 2022-2023</b> .....	89
<b>Anexo IV: Mapa de las unidades didácticas</b> .....	91

# 1. INTRODUCCIÓN

“El área de Lengua Castellana y Literatura en la Educación Primaria tiene como finalidad el desarrollo en el alumnado de estrategias básicas relacionadas con hablar, escuchar, leer y escribir de forma integrada en lengua castellana” (Ley Orgánica de Educación, 3/2020, p. 60).

Así define la nueva ley el objetivo fundamental del área de Lengua Castellana y Literatura en Educación Primaria. Por ello, esta programación didáctica anual va a centrarse en el desarrollo de esas cuatro habilidades fundamentales de la Lengua Castellana. La expresión oral, la integración de la lectura y el hábito lector, la expresión escrita y la escucha activa.

Todo esto, se llevará a cabo en 3º de Educación Primaria, ya que es el momento en el que los alumnos comienzan a iniciarse en el mundo de la lectura, la escritura o la expresión oral, asentando las bases fundamentales y pasando así a adquirir, en gran medida, las distintas habilidades de la Lengua Castellana. El objetivo principal de esta programación no es solo familiarizarse con estas áreas ya mencionadas, sino generar en los alumnos un gusto por la lectura, la escritura o la expresión oral. Viendo estas áreas y, por consecuencia la Lengua Castellana, como un juego al que no quieren dejar de jugar.

Esta programación estará compuesta por tres grandes proyectos, que pretenden distribuirse en los tres trimestres del curso escolar. Cada uno de ellos constará de cuatro Unidades Didácticas, por lo que la programación tendrá doce unidades en total.

La técnica de aprendizaje será la gamificación, una mecánica que traslada los juegos al ámbito educativo, con el fin de conseguir mejores resultados. El tema principal será el videojuego de “*Super Mario Bros*” conocido por todos los niños. Este tiene como objetivo pasar por una serie de mundos, resolviendo ciertos retos para salvar a una princesa y al hermano del protagonista del juego que se encuentran atrapados en un castillo custodiado por un monstruo. En cada mundo, el protagonista (Mario Bros), debe ser capaz de resolver los retos, subiendo de nivel, consiguiendo así pasar al siguiente mundo y estar más cerca

de su objetivo final. Este, servirá como fuente de inspiración para el planteamiento de los contenidos.

Por ello, “nuestro videojuego” constará de tres mundos (los tres proyectos) y cada uno de ellos estará formado por cuatro niveles (las Unidades Didácticas). El primer mundo será: El Mundo de los Comics, el segundo mundo será: El Mundo de las Fábulas y, por último: El Mundo de los Cuentos, a través de estos tres se trabajarán los distintos contenidos.

En todos se trabajarán de manera transversal, por medio de las competencias clave, otras asignaturas como Naturales o Matemáticas generando, así, una motivación o reto inicial, que supondrá un punto de partida significativo para los alumnos. También podrá llevarse a cabo la adquisición de las competencias clave a través del trabajo por rincones: el rincón de lectura, de trabajo manipulativo, de las TIC y de escritura. Con estos cuatro rincones se podrán trabajar contenidos del área de Lengua en otras asignaturas, al mismo tiempo que se adquieren conocimientos sobre otras materias.

De esta manera, la transversalidad tanto de contenidos de la lengua como de otras asignaturas estará presente en el aula, con el desarrollo y la adquisición de las competencias clave, al mismo tiempo que se genera en los alumnos una motivación que perdurará a lo largo del desarrollo de todo el proyecto a través de la gamificación y el videojuego “*Super Mario Bros*”.

## **2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN**

La siguiente programación didáctica se ha organizado en base a la ley que actualmente se encuentra en vigor en la Comunidad de Madrid y por la que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria la LOMLOE a través del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo.

A continuación, se hace explícita la base teórica de la programación, exponiendo así las distintas fuentes pedagógicas que han sido de inspiración para la realización de esta programación.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) de Kilpatrick (1946) es una de las principales fuentes de inspiración para la realización de esta programación. Un tipo de metodología que permite a los alumnos adquirir distintos conocimientos y actitudes con la creación de proyectos que están compuestos de actividades, retos y problemas de la vida real. Esto supone un aprendizaje mucho más activo para los alumnos, dejando de entender los conocimientos como una posesión del docente, pasando a ser también de los propios alumnos, que, a través de la experimentación, la recogida o la interpretación de datos crean su propia idea sobre los contenidos. La experimentación, la observación y la reflexión son fuentes principales en la adquisición del conocimiento a través de esta metodología.

Como se ha comentado con anterioridad, a través de esta metodología el papel del docente evoluciona, Vergara (2015). Este se expande más allá, abandona la idea principal de exponer los contenidos, creando situaciones de aprendizaje que permitan a los alumnos desarrollar el proyecto, implicándose así en este con la investigación y la manipulación. De modo que ellos son, en muchas ocasiones, los gestores de su propio trabajo.

Por otro lado, Edgar Dale (1946) supone una gran fuente de inspiración en la realización de esta programación. Dale fue un pedagogo norteamericano que habló sobre el aprendizaje de las personas, señalando así la existencia de dos tipos de aprendizaje: el activo y el pasivo. La mezcla de ambos aprendizajes supondrá una buena combinación, ya que el aprendizaje pasivo es aquel que se adquiere observando, leyendo o escuchando. Una buena forma de adquirir conocimientos e información, pero no lo suficiente, ya que Edgar compartía en sus investigaciones que a través de estas vías de aprendizaje se podía adquirir, tan solo hasta un 50% de los conocimientos. Por otro lado, el aprendizaje activo se alcanza con la exploración o la investigación realizada por uno mismo, pues la práctica es algo fundamental.

Otra de sus aportaciones al mundo de la educación fue la creación del Cono del Aprendizaje [\(Anexo III\)](#): una pirámide que expone un orden de importancia en cuanto a las actividades que se pretenden realizar para la adquisición de los conocimientos de manera completa. En esta programación ambos tipos de aprendizajes tienen protagonismo, combinando así la teoría con la práctica.

Al hilo de lo anteriormente mencionado, el aprendizaje significativo toma una gran importancia, ya que a través de este se tienen en cuenta las experiencias de los alumnos, sus gustos o intereses con el fin principal de mejorar la adquisición de los conocimientos. Como menciona Ausubel (1983) con su teoría constructivista el verdadero conocimiento solo puede surgir cuando los contenidos tienen un significado para los alumnos. Conectando así los conocimientos ya adquiridos con los nuevos o los que están por lograrse, haciendo que los ya adquiridos sean más estables y completos.

Por otro lado, autores como Vygotsky (1931) o Bruner (1976) también se encuentran muy presentes con sus teorías sobre el andamiaje o la zona de desarrollo próximo. Ambos están muy relacionados entre sí, ya que su objetivo principal es proporcionar a los alumnos las ayudas que necesiten al principio, con el fin de ir retirando estas poco a poco, favoreciendo así su autonomía y respetando siempre los ritmos de aprendizaje.

En cuanto al trabajo por rincones, como mencionan autores como Laguía-Vidal (1987) este tipo de metodología o recurso educativo lleva detrás una larga tradición, ya que se asientan sus bases en autores como Dewey y Freinet que fueron los propulsores de lo que se conoce como Escuela Nueva. Estos han realizado aportaciones que abogan por una nueva pedagogía que propone la realización de actividades que fomenten el desarrollo integral de los niños. De estas actividades propuestas deriva el trabajo por rincones. Haciendo posible la participación activa del niño en la construcción de su propio aprendizaje. Atendiendo así a la diversidad y los distintos ritmos de aprendizaje, al mismo tiempo que se fomenta la autonomía de los alumnos.

La gamificación, como mencionan los autores Juan Pablo Hernández Medina, Rosa Delia Cervantes Castro y Evelia Reséndiz en su libro *Gamificación en el aula: Los videojuegos como herramienta la enseñanza* (2022), consiste en coger elementos de los juegos, como pueden ser las recompensas, la acumulación de puntos, los niveles... y adaptarlos a un ambiente más formal, adaptándose a la educación. Esta técnica brinda la suerte a los docentes de “jugar” con sus alumnos dentro del aula mientras estos aprenden en un ambiente favorable para ello, que los mantiene motivados y concentrados. Dando esto como resultado un índice de rendimiento mayor al anteriormente esperado y desarrollando así

diferentes habilidades como son las relacionadas con el ámbito digital, la expresión oral, el trabajo en equipo o la curiosidad, entre muchos otros.

En cuanto al uso de las nuevas tecnologías en el aula, autores como Muñoz-Repiso, Gómez-Pablos o López García (2014), comentan que las TIC facilitan el trabajo cooperativo y el autoaprendizaje, potencian la interactividad, hacen más flexible el aprendizaje, amplían la oferta informativa... Se encuentran en el día a día, ofrecen información, sirven como recurso didáctico, con ellas se puede jugar, hablar con gente que se encuentra lejos, ver vídeo explicativos sobre distintos temas... Por lo que un buen uso de estas puede ser un gran recurso en las aulas.

Por último, el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) estará presente en el día a día de esta programación, ya que como comparten autores como San José, San Pedro, de Oca (2019) o Segura-Castillo y Quirós-Acuña (2019), el DUA parte de que toda la población estudiantil es capaz de aprender cuando se tiene en cuenta la diversidad en el aula y, por ello el personal docente construye, teniendo en cuenta el DUA, un currículo flexible y específico para quien lo necesita, respetando siempre los ritmos de aprendizaje y las necesidades de cada uno de ellos, siendo siempre conscientes de que somos nosotros, los docentes, los que tenemos que adaptarnos a ellos y no ellos los que han de adaptarse a nosotros y nuestras formas de enseñanza.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN**

Esta programación didáctica se va a aplicar en el colegio Ágora situado en Boadilla del Monte, en una zona residencial de casas bajas, cerca de un parque y de un centro de salud, un barrio tranquilo de familias de clase media. Aunque alguna de las familias reúne un nivel socio-económico más bajo, ya que cuentan con distintas ayudas y becas de la Comunidad de Madrid.

Este centro dispone de distintas instalaciones como son:

- Patio de Infantil.
- Pistas deportivas y patio destinado al segundo y tercer ciclo de primaria.

- Patio destinado para el primer ciclo de Primaria.
- Pabellón deportivo cerrado.
- Aula de música.
- Aula de informática.
- Biblioteca.
- Aulas de Educación Infantil.
- Aulas de Educación Primaria.
- Aulas de Pedagogía Terapéutica, Audición y Lenguaje y Orientación.
- Aula de apoyo para alumnos con autismo.
- Aula de Psicomotricidad.
- Huerto escolar.
- Comedor y cocinas propias.
- Enfermería

Es un colegio público que ofrece enseñanzas en la etapa de Educación Infantil (segundo ciclo) y Educación Primaria (primero, segundo y tercer ciclo). Tanto en Infantil como en el primer y segundo ciclo de Primaria el colegio es de línea dos. Sin embargo, el tercer ciclo de Primaria es de línea tres, ya que han mantenido la ratio impuesta con motivo de la Covid- 19. Por ello, este centro es muy familiar.

En cuanto al personal docente, se dispone de:

- 5 tutores de Educación Infantil.
- 14 tutores de Educación Primaria.
- 3 profesores de música.
- 1 profesor de Religión.
- 5 profesores de Educación Física.
- 3 profesores de Pedagogía Terapéutica.
- 1 profesor de Audición y Lenguaje.
- 1 profesora de apoyo en Educación Infantil.
- 1 profesora de Inglés para Educación Infantil.
- 3 profesores de Inglés para Educación Primaria.

En la etapa de Educación Primaria, el profesor tutor se encarga de la enseñanza de las asignaturas troncales como son Lengua, Matemáticas y Sociales. Inglés,

Música, Religión o Educación física son impartidas por otros maestros especializados en estas.

El tipo de alumnado que forma parte de este colegio es muy variado lo que crea un entorno muy enriquecedor. Las clases están formadas, en su mayoría, por alumnado normotípico, pero también existen casos de alumnos con necesidades educativas especiales que requieren de adaptaciones curriculares. Por otro lado, los niños que necesitan más apoyo se encuentran en el aula TGD (trastorno general del desarrollo), ya que el centro es preferente TEA (Trastornos del espectro autista). En esta las maestras especializadas en Pedagogía terapéutica o Audición y Lenguaje responden a sus necesidades de manera más individualizada. Pero estos alumnos suelen pasar momentos en su aula de referencia, dando importancia a la socialización y la inclusión en el aula ordinaria.

El centro trabaja a través de la metodología por proyectos, globalizando así en mayor medida los contenidos y, por consecuencia, los aprendizajes. Por ello, cada aula trabaja un proyecto diferente en cada trimestre aproximadamente. Al mismo tiempo, el centro consta de un proyecto único para todos los cursos. Este se centra en el cuidado del medio ambiente. Por este motivo, los contenidos no solo se transversalizan con el tema principal del proyecto de aula, sino también con el de centro.

La clase para la que está dirigida esta programación es 3º de Educación Primaria. Una clase muy heterogénea, con 25 alumnos de todo tipo, siguiendo así diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que a cada uno de ellos reúne una serie de necesidades u otras. Aproximadamente el 87% de la clase no muestra ningún tipo de dificultad a la hora de desarrollar sus conocimientos y aptitudes, pero si bien es cierto en esta aula se realizan ciertas adaptaciones, sobre todo con una alumna. Esta está diagnosticada con TDAH y, en este momento se le están realizando pruebas relacionadas con el diagnóstico de altas capacidades. Sin embargo, en el aula también se encuentra una alumna repetidora que necesita algo más de atención que los demás y un alumno que llegó hace dos meses de Perú y muestra un desfase curricular importante, aunque todavía no se ha activado ningún protocolo específico para él, ya que es pronto. Por otro lado, un alumno con TEA que reúne conductas disruptivas, aunque a nivel cognitivo y social no muestre

ningún problema evidente sus conductas ponen en riesgo al resto de alumnos por lo que pasa mucho tiempo en el aula TEA.

## 4. OBJETIVOS

En este apartado se reúnen los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria y los objetivos didácticos que se pretenden abordar en el área de Lengua Castellana y Literatura para el curso de 3º de Primaria.

*Según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*, los objetivos se pueden definir como las metas o los logros que los alumnos han de conseguir al finalizar el proceso de enseñanza. Por ello, se exponen a continuación:

### Objetivos generales de etapa:

- a)** Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b)** Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c)** Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d)** Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

- e)** Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f)** Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g)** Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h)** Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i)** Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j)** Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k)** Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l)** Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- m)** Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n)** Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico

## Objetivos didácticos:

### ***Proyecto 1: El Mundo de los Comics***

- Comprender la idea principal de un texto concreto.
- Reconocer el sonido r suave.
- Reconocer el sonido de r fuerte.
- Diferenciar entre el sonido de r suave y r fuerte.
- Reconocer el sonido G.
- Reconocer el sonido J.
- Diferenciar entre sonido G y sonido J.
- Comprender la estructura de la oración.
- Diferenciar entre sujeto y predicado en una oración.
- Reconocer y diferenciar los sonidos de las distintas letras del abecedario.
- Demostrar su habilidad ortográfica a través de la realización de dictados.
- Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.
- Practicar la comprensión lectora.
- Practicar la expresión escrita.
- Realizar producciones orales.
- Separar una palabra por sílabas.
- Identificar sinónimos y antónimos.
- Generar sinónimos y antónimos de diferentes palabras.
- Identificar palabras polisémicas.
- Comprender el significado y uso de las palabras colectivas.
- Realizar textos informativos.
- Interpretar los comics.
- Crear comics poniendo en práctica los contenidos aprendidos.

## **Proyecto 2: El Mundo de las Fábulas**

- Reconocer las palabras derivadas.
- Reproducir diminutivos y aumentativos.
- Reconocer las palabras compuestas.
- Diferenciar entre palabras derivadas y compuestas.
- Diferenciar entre mp y mb.
- Crear biografías.
- Conocer las palabras terminadas en -y.
- Conocer las palabras terminadas en -z y en -d.
- Realizar un cartel publicitario.
- Identificar y conocer las palabras terminadas en -illo e -illa.
- Reconocer los sustantivos.
- Diferenciar el género de los sustantivos.
- Distinguir el número de los sustantivos.
- Clasificar palabras según el género y el número de los sustantivos.
- Producir palabras según el género y el número que se les indique.
- Mostrar cohesión en sus producciones en cuanto a género y número se refiere.
- Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.
- Practicar la comprensión lectora.
- Practicar la expresión escrita.
- Realizar producciones orales.
- Reconocer los artículos y los demostrativos.
- Discriminar entre artículos y demostrativos.
- Realizar textos informativos.
- Interpretar fábulas y sus moralejas.
- Elaborar fábulas poniendo en práctica los contenidos aprendidos.

### **Proyecto 3: El Mundo de los Cuentos**

- Comprender la idea principal de un texto concreto.
- Reconocer los gentilicios.
- Relacionar los principales gentilicios con su ciudad.
- Reconocer una familia de palabras.
- Identificar y reproducir onomatopeyas.
- Relacionar onomatopeyas con la persona u objeto que realiza el sonido.
- Comprender el significado de las frases hechas.
- Diferenciar entre las palabras con ha y las palabras con a.
- Realizar redacciones con un buen uso de las palabras con ha y con a.
- Conocer las reglas ortográficas relacionadas con el uso de la coma.
- Situar la coma en un texto o frase.
- Conocer las normas ortográficas relacionadas con el uso de los signos de exclamación e interrogación.
- Usar los signos de exclamación e interrogación.
- Conocer las normas ortográficas relacionadas con el uso de los dos puntos.
- Usar los dos puntos en textos u oraciones.
- Reconocer los determinantes posesivos.
- Comprender el uso de los adjetivos.
- Reconocer un adjetivo.
- Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.
- Practicar la comprensión lectora.
- Practicar la expresión escrita.
- Realizar producciones orales.
- Identificar los pronombres personales.
- Comprender el uso de los pronombres personales.
- Reconocer los verbos: el número y la persona.
- Clasificar algunos verbos según su tiempo verbal.
- Narrar un suceso. La noticia.
- Expresar sentimientos. La carta.
- Redactar una biografía.
- Crear cuentos.

### **Objetivos comunes a los tres proyectos**

- Respetar las normas.
- Respetar el turno de palabra.
- Mostrar una actitud positiva en cuanto a los contenidos.
- Mostrar un buen trato hacia los compañeros.

Fuente de las tablas: elaboración propia

## **4. COMPETENCIAS**

A lo largo de todo el curso y con la puesta en práctica de esta programación, se pretende desarrollar una serie de contenidos tanto conceptuales como procedimentales y actitudinales. Y, también una serie de habilidades que se consiguen con la adquisición de las siguientes competencias clave:

- 1. Competencia en comunicación lingüística (CCL):** con esta competencia se pretende que el alumnado adquiriera una buena acción comunicativa, a través de las diferentes prácticas sociales. Está se pondrá en práctica durante todo el curso, ya que la base del proyecto es el desarrollo de las competencias lingüísticas clave como son la expresión, la comprensión o la escucha activa.
- 2. Competencia digital (CD):** las TIC serán un recurso fundamental en el desarrollo de este proyecto, ya que estas son atractivas y llaman la atención de los alumnos. Al mismo tiempo, son una gran fuente de información que servirán a estos a la hora de llevar a cabo distintas actividades de indagación o presentación de nuevos temas a sus compañeros.

- 3. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):**  
esta competencia estará presente en muchas de las actividades con técnicas como la autoevaluación o el análisis de lo que sé antes de comenzar con el desarrollo de un contenido. Esta implica hacer conscientes a los alumnos de su propio aprendizaje, algo fundamental que ayudará a estos a evolucionar.
  
- 4. Competencia ciudadana (CC):** el trabajo de valores como la escucha, el respeto hacia los demás, la empatía, la tolerancia o la ayuda mutua, serán parte del día a día de esta programación. La creación de un espacio en el que trabajar estos temas y resolver los conflictos favorecerá a la construcción de actitud responsable, cívica y amable.
  
- 5. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** es importante que los alumnos conozcan otras culturas y sus características a lo largo del tiempo. Esta se pondrá en práctica continuamente con la lectura de libros o textos que reúnan información relevante e interesante sobre otras ciudades o países. Promoviendo así también un ambiente de respeto y tolerancia por los demás.

Dichas competencias tendrán una gran importancia a la hora de evaluar los aprendizajes de los alumnos, no serán un tema aislado y estarán relacionadas con los contenidos y los objetivos de las diferentes actividades. Al mismo tiempo que las competencias específicas que van a trabajarse a través de esta programación y los criterios de evaluación precisos que aparecen detallados en el apartado 7 de esta programación.

## 5. CONTENIDOS

Para llevar a cabo la elaboración de los distintos proyectos de esta programación se han tenido en cuenta una serie de contenidos que se encuentran reunidos en el DECRETO 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

Para ello, se ha elaborado una tabla dividida en los tres principales proyectos y sus unidades didácticas. Al comienzo de cada proyecto se podrá observar un reto que se les planteará a los alumnos para iniciarse en este y, al final de estos un producto final relacionado con la temática principal de cada proyecto, teniendo siempre en cuenta la gamificación con el videojuego de “Súper Mario Bros”.

Por último, en cada reto se habla de la aparición de un mapa, este sitúa a los alumnos en los distintos niveles (UD), como si del mundo de Súper Mario Bros se tratara, este puede encontrarse en el [\(Anexo IV\)](#).

<b>Proyecto 1: El Mundo de los Comics</b>	
<b><i>Reto: ¿Eres capaz de descifrar el mensaje?</i></b>	
Aparecerá en cada mesa de los alumnos un trozo de una viñeta de un cómic. Estos, con nuestras preguntas como guía descubrirán que deberán unirlos para descifrar el mensaje oculto en dicha viñeta. El mensaje será: 4 niveles que superar en este trimestre para poder pasar al siguiente mundo. Y detrás de la viñeta se encontrará un mapa del mundo de Super Mario Bros, con los distintos niveles (las UD) por los que tenemos que pasar marcados.	
Unidad didáctica 1: Nivel 1- La montaña helada Temporalización: 12/09/22- 30/09/22 Nº de sesiones: 16	
Objetivos generales de etapa	b, c, e, m
Objetivo general	Trabajar aspectos de la lengua como: ortografía, gramática o literatura.

Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Identificar sinónimos en un texto.</li> <li>• Generar sinónimos de diferentes palabras.</li> <li>• Reconocer el sonido K</li> <li>• Comprender la estructura de la oración.</li> <li>• Realizar un buen uso del lenguaje.</li> <li>• Aprender cómo comunicarse.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Interpretar los comics.</li> <li>• Presentar a un amigo a través de un comic.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las palabras sinónimas.</li> <li>• El sonido K.</li> <li>• La comunicación y el lenguaje.</li> <li>• Los comics.</li> <li>• Presentación de un amigo a través de los comics.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 8 y 10
Criterios de ev	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 8.1, 8.2, 10.2.

<b>Proyecto 1: El Mundo de los Comics</b>	
Unidad didáctica 2: Nivel 2- El desierto de arenas movedizas Temporalización: 3/10/23- 25/10/22 Nº de sesiones: 18	
Objetivos generales de etapa	a, b, c, e, i
Objetivos generales	Trabajar aspectos de la lengua como: ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Identificar los antónimos de algunas palabras.</li> <li>• Diferenciar entre sinónimos y antónimos.</li> <li>• Reconocer el sonido G suave.</li> <li>• Diferenciar entre sujeto y predicado en una oración.</li> <li>• Extraer la idea fundamental de un texto informativo.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Realizar textos informativos.</li> <li>• Interpretar los comics.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las palabras antónimas.</li> <li>• El sonido G suave.</li> <li>• La oración. Sujeto y predicado.</li> <li>• El texto informativo.</li> <li>• Los comics.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CCEC.
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 6 y 8.
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 4.1, 5.1, 6.1, 6.2 y 8.1.

<b>Proyecto 1: El Mundo de los Comics</b>	
Unidad didáctica 3: Nivel 3- El laberinto en el bosque Temporalización: 26/10/22- 18/11/22 Nº de sesiones: 20	
Objetivos generales de etapa	b, c, e, i
Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Comprender el significado del término polisemia.</li> <li>• Identificar palabras polisémicas.</li> <li>• Reconocer el sonido J.</li> <li>• Diferenciar entre sonido G y sonido J.</li> <li>• Reconocer y diferenciar los sonidos de las distintas letras del abecedario.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar los comics.</li> <li>• Escribir textos diferentes mostrando coherencia y cohesión.</li> <li>• Demostrar su habilidad ortográfica a través de la realización de dictados.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El sonido J.</li> <li>• Diferencia entre el sonido G y J.</li> <li>• Los sonidos y las letras.</li> <li>• Realización de textos propios.</li> <li>• El dictado.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD y CC.
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 8
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 8.1, 8.2

<b>Proyecto 1: El Mundo de los Comics</b>	
<b><i>Producto final: ¿Recuerdas la viñeta del principio?</i></b>	
<p>Los alumnos crearán un cómic por parejas, en el que se verán plasmados los contenidos aprendidos en el trimestre, además, la viñeta que apareció con el reto les servirá de inspiración. Cuando los comics estén terminados serán expuestos por las parejas ante el resto de sus compañeros de clase.</p>	
<p>Unidad didáctica 4: Nivel 4- La nube de Browser  Temporalización: 21/11/22- 16/12/22  Nº de sesiones: 17</p>	
Objetivos generales de etapa	b, c, d, e, m

Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Comprender el significado y uso de las palabras colectivas.</li> <li>• Reconocer el sonido de r fuerte.</li> <li>• Diferenciar entre el sonido de r suave y r fuerte.</li> <li>• Separar una palabra por sílabas.</li> <li>• Diferenciar las clases de sílabas que existen.</li> <li>• Interpretar los comics.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Crear comics poniendo en práctica los contenidos aprendidos.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión lectora.</li> <li>• Las palabras colectivas.</li> <li>• El sonido r fuerte.</li> <li>• La comparación entre r fuerte y r suave.</li> <li>• Las sílabas: separación y clases.</li> <li>• Los comics.</li> <li>• Expresión escrita.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CPSAA, CD,
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 6, 8

Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 6.1, 6.2, 8.1
-------------------------	--

<b>Proyecto 2: El Mundo de las Fábulas</b>	
<b>Reto: ¿Qué nos quiere decir?</b>	
<p>En el aula aparecerán varias fábulas cuyas moralejas estarán relacionadas con la constancia, la superación o el día a día. A través de una conversación, los alumnos tendrán que entender la moraleja de las fábulas y sacar conclusiones sobre lo que nos quieren decir esos mensajes con respecto al trimestre. En la última de estas aparecerá un sobre por la parte de detrás, en este se encontrará el mapa con los niveles (UD) de este trimestre. Por último, una nota que indica que las fábulas han de ser guardadas porque nos servirán en el futuro.</p>	
Unidad didáctica 5: Nivel 5- El tobogán arcoíris Temporalización: 12/01/23- 27/01/23 Nº de sesiones: 15	
Objetivos generales de etapa	b, c, e, h, i, m, l
Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Reconocer las palabras derivadas.</li> <li>• Diferenciar entre mp y mb.</li> <li>• Reconocer los sustantivos.</li> <li>• Interpretar fábulas y sus moralejas.</li> <li>• Crear biografías.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los textos.</li> <li>• Las palabras derivadas.</li> <li>• Palabras con mp y mb.</li> <li>• El sustantivo.</li> <li>• Las fábulas y sus moralejas.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redacción biográfica.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 8
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 8.1

<b>Proyecto 2: El Mundo de las Fábulas</b>	
Unidad didáctica 6: Nivel 6- El barco de los espíritus Temporalización: 30/01/23- 15/02/23 Nº de sesiones: 15	
Objetivos generales de etapa	a, b, c, e, i, m, l
Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Reproducir aumentativos.</li> <li>• Conocer las palabras terminadas en -y.</li> <li>• Diferenciar el género de los sustantivos.</li> <li>• Clasificar palabras según su género.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Realizar un cartel publicitario.</li> <li>• Interpretar fábulas y sus moralejas.</li> </ul>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comprensión de los textos.</li> <li>• Los aumentativos.</li> <li>• Las palabras terminadas en -y.</li> <li>• El género de los sustantivos</li> <li>• Clasificación de sustantivos según su género.</li> <li>• Realización de un cartel publicitario.</li> <li>• Las fábulas.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CPSAA
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 7
Criterios de evaluación	2.1, 3.2, 3.2, 4.1, 5.1, 7.1

### Proyecto 2: El Mundo de las Fábulas

Unidad didáctica 7: Nivel 7- El torreón de Toad

Temporalización: 16/02/23- 8/03/23

Nº de sesiones: 15

Objetivos generales de etapa	a, b, c, e, i, m, l
------------------------------	---------------------

Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
------------------	--

Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Reproducir diminutivos.</li> <li>• Reproducir diminutivos y aumentativos de una misma palabra.</li> <li>• Conocer las palabras terminadas en -z y en -d.</li> <li>• Distinguir el número de los sustantivos.</li> <li>• Clasificar palabras según el género y el número de los sustantivos.</li> <li>• Producir palabras según el género y el número que se les indique.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Mostrar cohesión en sus producciones en cuanto a género y número se refiere.</li> <li>• Interpretar fábulas y sus moralejas.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de la idea principal de un texto.</li> <li>• Los diminutivos.</li> <li>• La producción de diminutivos y aumentativos de una misma palabra.</li> <li>• Palabras terminadas en -z y -d.</li> <li>• El número de los sustantivos.</li> <li>• La clasificación de palabras según su género y número.</li> <li>• Producción de textos con coherencia y cohesión con respecto al género y número de los sustantivos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las fábulas y sus moralejas.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA
Competencias específicas	2, 3, 4, 7
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 7.1, 7.2

<b>Proyecto 2: El Mundo de las Fábulas</b>	
<p><b><i>Producto final: ¿Recuerdas las fábulas del principio de trimestre?</i></b></p> <p>Se creará un libro de fábulas con las aportaciones individuales de todos los alumnos de clase. Posteriormente este libro se expondrá a los compañeros de la clase de al lado, es decir, cada alumno leerá su fábula y explicará su moraleja.</p>	
<p>Unidad didáctica 8: Nivel 8- La selva embrujada</p> <p>Temporalización: 9/03/23- 24/03/23</p> <p>Nº de sesiones: 14</p>	
Objetivos generales de etapa	a, b, c, e, i, m, l
Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las palabras compuestas.</li> <li>• Diferenciar entre palabras derivadas y compuestas.</li> <li>• Identificar y conocer las palabras terminadas en -illo o -illa.</li> <li>• Reconocer los artículos y los demostrativos.</li> <li>• Discriminar entre artículos y demostrativos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar textos informativos.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Interpretar fábulas y sus moralejas.</li> <li>• Crear fábulas poniendo en práctica los contenidos aprendidos.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las palabras compuestas.</li> <li>• Diferenciación entre palabras derivadas y compuestas.</li> <li>• Palabras terminadas en -illo o -illa.</li> <li>• Reconocimiento de artículos y demostrativos.</li> <li>• Discriminación entre artículos y demostrativos.</li> <li>• Los textos informativos.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Las fábulas y sus moralejas.</li> <li>• Creación de fábulas poniendo en práctica los contenidos aprendidos.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD, CC
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 5.1, 6.1, 8.2, 9.1

<b>Proyecto 3: El Mundo de los Cuentos</b>	
<b><i>Reto: ¿Serás capaz de escribir tu propia historia?</i></b>	
Este reto aparecerá en forma de gimkana por el colegio. En la clase aparecerá un mapa con una serie de puntos marcados, al recorrer el colegio irán encontrando objetos como un boli, ilustraciones de cuentos, cuentos y por último un cuento en blanco. En la portada de este último aparecerá un mensaje en clave que tendrán que descifrar: cuando aprendas cómo, escribe tu historia.	
Unidad didáctica 9: Nivel 9- La ciudad de los acantilados Temporalización: 14/04/23- 26/04/23 Nº de sesiones: 10	
Objetivos generales de etapa	a, b, d, h, j
Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Reconocer los gentilicios.</li> <li>• Relacionar los principales gentilicios de su ciudad.</li> <li>• Diferenciar entre las palabras con ha y las palabras con a.</li> <li>• Realizar redacciones con un buen uso de las palabras con ha y con a.</li> <li>• Reconocer los determinantes posesivos.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Narrar un suceso. La noticia.</li> <li>• Interpretar los cuentos.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos.</li> <li>• Los principales gentilicios.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gentilicios de España.</li> <li>• Palabras con ha y las palabras con a.</li> <li>• Redacciones con un buen uso de las palabras con ha y con a.</li> <li>• Los determinantes posesivos.</li> <li>• La noticia.</li> <li>• Los cuentos.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD, CC, CCEC.
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 8
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 8.1, 8.2

<b>Proyecto 3: El Mundo de los Cuentos</b>	
Unidad didáctica 10: Nivel 10- El país de las nubes Temporalización: 27/04/23- 12/05/23 Nº de sesiones: 12	
Objetivos generales de etapa	b, c, e, i, m, h.
Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Reconocer una familia de palabras.</li> <li>• Conocer las reglas ortográficas relacionadas con el uso de la coma.</li> <li>• Comprender el uso de los adjetivos.</li> <li>• Reconocer un adjetivo.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar los adjetivos con el elemento o persona que corresponda.</li> <li>• Expresar sentimientos. La carta.</li> <li>• Leer y escribir cuentos</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos.</li> <li>• Las familias de palabras.</li> <li>• La coma.</li> <li>• Los adjetivos.</li> <li>• La carta.</li> <li>• Los cuentos.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA.
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 8
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 8.1

### Proyecto 3: El Mundo de los Cuentos

Unidad didáctica 11: Nivel 11- El barco de Browser

Temporalización: 15/05/23- 25/05/23

Nº de sesiones: 11

Objetivos generales de etapa	b, c, e, h, i, j
------------------------------	------------------

Objetivo general	Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.
------------------	--

Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>• Identificar y reproducir onomatopeyas.</li> </ul>
----------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar onomatopeyas con la persona u objeto que realiza el sonido.</li> <li>• Conocer las normas ortografías relacionadas con el uso de los signos de exclamación e interrogación.</li> <li>• Usar los signos de exclamación e interrogación.</li> <li>• Identificar los pronombres personales.</li> <li>• Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> <li>• Practicar la expresión escrita.</li> <li>• Realizar producciones orales.</li> <li>• Comprender el uso de los pronombres personales.</li> <li>• Interpretar los cuentos.</li> <li>• Redactar una biografía.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los textos.</li> <li>• Las onomatopeyas.</li> <li>• Los signos de interrogación y exclamación.</li> <li>• Los pronombres personales.</li> <li>• Una biografía.</li> <li>• Los cuentos.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CCEC, CD
Competencias específicas	2, 3, 4, 6, 9
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 6.2, 9.2

### Proyecto 3: El Mundo de los Cuentos

#### ***Producto final: ¿Ya eres capaz de escribir tu historia?***

Escribiremos el cuento de 3ºA, en este se contará nuestra historia, cómo nos conocimos, las aventuras en el patio, sus momentos favoritos en el colegio... Este será un trabajo en equipo, entre todos decidiremos cómo contar la historia, pero a través de roles ya que para escribir los capítulos se distribuirán por grupos y cada uno tendrá un papel diferente. Después, los capítulos se presentarán al resto de compañeros y tendrán que aprobarlo o proponer cambios. Finalmente, será expuesto ante los padres y cada uno podrá llevarse un ejemplar del cuento a su casa.

Unidad didáctica 12: Nivel 12- El rescate de Peach y Mario

Temporalización: 26/05/23- 7/06/23

Nº de sesiones: 10

Objetivos generales de etapa

b, c, e, i, m, n.

Objetivo general

Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.

Objetivos didácticos

- Comprender la idea principal de un texto concreto.
- Comprender el significado de las frases hechas.
- Conocer las normas ortográficas relacionadas con el uso de los dos puntos.
- Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.
- Practicar la comprensión lectora.
- Practicar la expresión escrita.
- Realizar producciones orales.
- Usar los dos puntos en textos u oraciones.
- Reconocer los verbos: el número y la persona.
- Clasificar algunos verbos según su tiempo verbal.
- Interpretar los cuentos.
- Elaborar cuentos.

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos.</li> <li>• Las frases hechas.</li> <li>• Los dos puntos.</li> <li>• Los verbos.</li> <li>• Los cuentos.</li> <li>• Creación de cuentos.</li> <li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li> <li>• La comprensión lectora.</li> <li>• La expresión escrita.</li> <li>• La expresión oral.</li> </ul>
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA
Competencias específicas	2, 3, 4, 5, 7, 8
Criterios de evaluación	2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 7.2, 8.1, 8.2

Fuente de las tablas. elaboración propia

## 6. METODOLOGÍA

### 6.1 Principios metodológicos

Como ya se ha mencionado anteriormente en el punto 2 de este trabajo y se puede observar a lo largo de toda la programación, el aprendizaje basado en proyectos (**ABP**) es la metodología principal en este. Una de las metodologías activas más populares e innovadoras entre los docentes que quieren ir mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje. Convirtiendo así a los estudiantes en los protagonistas de su propio aprendizaje, logrando que aprendan haciendo, explorando y manipulando. Por otro lado, con esta metodología se pretenden transversalizar los contenidos, por lo que la flexibilidad de esta metodología y su capacidad para conectar con los saberes de distintas ramas enriquece el aprendizaje de los alumnos.

El **aprendizaje cooperativo** también es una parte fundamental del trabajo por proyectos y, por tanto, de esta programación. Este favorece en gran medida el trabajo en grupo, la riqueza de las experiencias y la posibilidad de que los alumnos aprendan unos de otros. Poniéndose en el lugar de sus compañeros, aprendiendo a planificar actividades, organizar tareas o tomar decisiones, haciendo que el proceso de aprendizaje no solo suponga la adquisición de contenidos curriculares, sino también de aptitudes para desenvolverse en su día a día.

La **manipulación y la experimentación** en el aula es otra de las metodologías que se tendrán en cuenta a la hora de desarrollar esta programación. Esta forma un importante papel en el aprendizaje de los alumnos, sobre todo cuando se llevan a cabo metodologías activas, como es el caso. Con esta, se pretende desarrollar la actividad mental de los alumnos, contribuyendo así a la construcción activa de su propio conocimiento. Al mismo tiempo, dicha metodología no pretende que únicamente se manipule con los objetos, sino también con la observación de lo que tenemos a nuestro alrededor, la comunicación o la interacción con sus iguales.

Al hilo de lo anteriormente mencionado, la **gamificación** es, junto con el ABP una de las metodologías más importantes en esta programación. Con esta se pretenden tomar elementos de los videojuegos o los programas de televisión, como las recompensas, la acumulación de puntos o el registro del progreso, pero en un ambiente menos informal, como es el entorno educativo. Ofreciendo a los alumnos la oportunidad de aprender a través del juego, en un ambiente favorable para ellos que los mantiene motivados, participativos y concentrados, generando así un resultado de rendimiento mayor en los alumnos. A través de esta metodología, se desarrollan una serie de competencias también importantes, como son las habilidades digitales, el trabajo en equipo, la comunicación oral o la curiosidad, que como se ha mencionado anteriormente, son aptitudes importantes que ayudan a los niños en su día a día.

La realización de **talleres** con las familias también será una parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera la familia se verá vinculada en dicho proceso, los alumnos podrán trabajar y compartir con ellas sus aprendizajes.

Por otro lado, como ya se ha mencionado anteriormente, las **TIC** (tecnologías de la información y la comunicación) van a formar parte del día a día de esta programación. El objetivo principal que se pretende lograr con la puesta en práctica de esta metodología es el desarrollo de competencias relacionadas en cuanto al manejo y el procesamiento de la información. Estas favorecen la motivación de los alumnos, ya que les resulta más atractivo y divertido el aprendizaje a través de estas. Al hilo de la motivación, se encuentra el interés, con recursos tan ricos y diferentes como son las webs, los juegos virtuales o los vídeos. La interactividad es otro de los puntos importantes que se consiguen con el uso de las TIC en el aula, promoviendo una actitud participativa y activa en el alumnado. Al mismo tiempo, que fomenta la creatividad, ya que con ellas se estimula la imaginación. Por todo ello, el uso de las TIC en el aula es una manera muy útil de acercar las distintas asignaturas al alumnado de una forma más completa y entretenida.

Al hilo del uso de las TIC en el aula, cabe destacar la metodología por **rincones**. Es una propuesta metodológica que hace posible la participación de los alumnos en el aula, siendo los protagonistas de su propio aprendizaje, una forma lúdica y motivadora de llevar a cabo distintas actividades que no solo fomentarán la autonomía, sino también la adquisición de contenidos relacionados con los proyectos o aptitudes del día a día. En el aula habrá cuatro rincones, lectura, TIC, material manipulativo y escritura, una vez por semana (en el área de lengua) los niños podrán rotar por los rincones y trabajar con los distintos materiales. Al mismo tiempo, esto facilita la transversalidad de contenidos, por medio de la adquisición de las competencias clave, ya que los tres mismos rincones podrán ser utilizados en diferentes áreas.

Por último, muchas de las actividades se llevarán a cabo a través de la metodología llamada **Flipped Classroom o clase invertida**. Como su propio nombre indica, la clase se llevará a cabo de forma invertida, dejando a los alumnos impartir ciertas partes de las clases. Esto supone que aprendan haciendo, investigando y exponiéndoselo a sus compañeros como si fueran ellos los profesores. Al tener que investigar y ahondar en la información, esta metodología se complementará con el uso de las TIC. De esta manera, los alumnos serán los protagonistas de su propio aprendizaje y del aprendizaje del

resto de los compañeros, lo que hará que los conocimientos se consoliden y perduren en el tiempo. Un método de enseñanza-aprendizaje innovador que sitúa al alumno en el centro de su aprendizaje.

## **6.2 Papel del alumnado y el profesor**

Tener claro el papel del alumnado y el docente es fundamental para poder llevar a cabo bien el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asegurándose así de que las actividades se realicen con el mayor éxito posible.

Como ya se ha mencionado anteriormente, en la metodología usada el alumnado será el protagonista de su propio aprendizaje, aunque el rol de ambos irá cambiando según la actividad que se lleve a cabo. En algunas ocasiones el docente será el guía para el alumno, acompañándole y dándole pautas para favorecer así su desarrollo. Retirando poco a poco esa ayuda, dejando a los alumnos hacer las cosas por sí mismos, favoreciendo su autonomía.

Por otro lado, con la realización de otro tipo de actividades, el alumno será el protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, dichas actividades se verán adaptadas con el fin de fomentar la curiosidad, el trabajo autónomo, cooperativo...

Por todo esto, el rol del docente y el alumno irá variando según se desarrollen las distintas actividades, sin olvidar nunca la metodología activa y fomentando así que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea mucho más enriquecedor.

## **6.3 Recursos materiales y humanos**

Los recursos materiales, ambientales y humanos que esta programación necesita para llevarse a cabo son los siguientes:

- Recursos materiales: son aquellos recursos tangibles o físicos que hacen posibles el desarrollo total de esta programación y sus actividades.

- Recursos fungibles: son objetos de carácter reemplazable y que se agotan con su uso. Como, por ejemplo: lapiceros, pinturas, rotuladores, tijeras, folios, pegamento, cartulinas...
- Recursos no fungibles: son aquellos materiales que no se gastan. Tales como: la pizarra, recursos digitales, libros de lectura...
- Recursos espaciales: son el conjunto de espacios que nos sirven para llevar a cabo las actividades. Por ejemplo: el aula, la biblioteca, el patio...
- Recursos didácticos: es cualquier material que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como, por ejemplo: las fichas, los libros de lectura, el material manipulativo, los juegos...
- Recursos humanos: todo el personal del centro educativo que forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Al mismo tiempo, que los padres, ya que con la realización de los talleres también serán grandes protagonistas en este proceso.

#### **6.4 Recursos TIC y su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Como ya se ha mencionado anteriormente, el uso de los recursos TIC a lo largo de esta programación es fundamental. Ya no solo con la realización de las distintas actividades, sino con el simple proceso de gamificación que es el principal protagonista de esta programación.

Al mismo tiempo, el uso de las tablets en el aula para la realización de diversas actividades forma parte de los recursos TIC de los que disponemos. Un total de 24 tablets para los 24 alumnos que hay en el aula, por lo que el trabajo con ellas será en equipo o individualmente, sacando del aula pequeños grupos.

Distintas aplicaciones de trabajo como *plickers*, *class dojo*, *symbaloo*, *educaplay*, *kahoot*, *padlet* o *wordwall* serán utilizadas para el desarrollo de diversas actividades, creando así un entorno motivador para los alumnos, al mismo tiempo que se trabajan las competencias digitales.

Por otra parte, el uso de los dispositivos móviles en el aula como las tablets o la pizarra digital, va a permitir a los alumnos acceder a distintas fuentes de información, con el fin de adquirir nuevos conocimientos y profundizar en las distintas líneas del proyecto.

Por último, la metodología por rincones va a permitir que exista un rincón fijo en el que los niños podrán usar los recursos tecnológicos al menos una vez por semana.

## **6.5 Organización de espacios y tiempos**

Para poder planificar y organizar los proyectos y sus unidades didácticas se ha tenido en cuenta el calendario escolar 2022-2023 ([Anexo II](#)) y las horas semanales que han de impartirse Lengua Castellana y Literatura en 3º de Educación Primaria.

Se han repartido los tres proyectos y las 12 unidades didácticas de la siguiente forma:

Proyecto	Unidad Didáctica	Temporalización	Trimestre
<b>Presentación del curso</b> <b>7/09/2022 - 9/09/2022</b>			
<b>El Mundo de los Comics</b>	Unidad didáctica 1	12/09/22- 30/09/22	1º
	Unidad didáctica 2	3/10/22- 25/10/22	
	Unidad didáctica 3	26/10/22- 18/11/22	
	Unidad didáctica 4	21/11/22- 16/12/22	
<b>Creación y exposición del producto final</b> <b>19/12/22- 22/12/22</b>			
<b>Repaso y presentación del nuevo trimestre</b> <b>9/01/2023 - 11/01/2023</b>			
<b>El Mundo de las Fábulas</b>	Unidad didáctica 5	12/01/23- 27/01/23	2º
	Unidad didáctica 6	30/01/23- 15/02/23	
	Unidad didáctica 7	16/02/23- 8/03/23	
	Unidad didáctica 8	9/03/23- 24/03/23	
<b>Creación y exposición del producto final</b> <b>27/03/23- 30/03/23</b>			
<b>Repaso y presentación del nuevo trimestre</b> <b>11/04/2023 – 13/04/2023</b>			
<b>El Mundo de los Cuentos</b>	Unidad didáctica 9	14/04/23- 26/04/23	3º
	Unidad didáctica 10	27/04/23- 12/05/23	
	Unidad didáctica 11	15/05/23- 25/05/23	
	Unidad didáctica 12	26/05/23- 7/06/23	
<b>Creación y exposición del producto final</b> <b>8/06/23- 13/06/23</b>			
<b>Repaso para la evaluación final</b> <b>13/06/2023</b>			
<b>Evaluación final ordinaria de enseñanzas que correspondan</b> <b>14/06/2023</b>			
<b>Repaso y actividades formativas de enseñanza que correspondan</b> <b>15/06/2023-21/06/2023</b>			

Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, durante todo el curso académico el horario de los alumnos será el siguiente:

3º	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 9:45	Religión/alternativa	Música	Inglés	Lengua	Matemáticas
9:45 10:30	Matemáticas	Inglés	Lengua	Religión/alternativa	Música
<b>RECREO</b>					
11:00 11:45	Matemáticas	Lengua	Matemáticas	Matemáticas	E.F.
11:45 12:30	Lengua	E.F.	E.F.	Inglés	Inglés
<b>COMIDA</b>					
14:30 15:15	Inglés	Matemáticas	Plástica	Sociales	Lengua
15:15 16:00	Naturales	Sociales	Naturales	Lengua	Plástica

Fuente: elaboración propia.

## 6.5 Agrupamiento de los alumnos

La clase consta de un total de 25 alumnos, pero uno de ellos se encuentra la mayor parte del tiempo en el aula TEA. Por lo que la mayor parte del tiempo contamos con 24 alumnos en el aula de referencia.

Con el objetivo fundamental de llevar a cabo una metodología activa, que permita que los alumnos trabajen cooperativamente y se ayuden entre ellos siempre que lo necesite, la clase se dispondrá en grupos de 4, por tanto, un total de 6 grupos. Dichos grupos se organizarán de la mejor manera posible, con el fin de que sean heterogéneos.

Entre una o dos veces por trimestre la disposición de los alumnos irá cambiando, con el objetivo de que se relacionen con todos sus compañeros y se acostumbren a los cambios en su día a día.

En el momento de trabajo por rincones esta agrupación no supondría ningún tipo de problema, ya que el aula se encuentra distribuida en torno a ellos.

Por último, cuando el trabajo sea más individualizado la disposición de los grupos permite que cada uno de ellos tenga su espacio de trabajo, por lo que no supondría ningún problema en cuanto a este aspecto se refiere.

## **7. EVALUACIÓN**

A través de la evaluación se establecen una serie de parámetros que nos ofrecen la oportunidad de reflexionar en cuanto al grado de éxito de los contenidos y objetivos planteados con la programación.

Al mismo tiempo, someter a la programación a una evaluación nos ofrece información sobre los puntos fuertes y débiles que esta tiene, dándonos así la oportunidad de saber cómo podemos mejorarla o qué cosas deberíamos repetir para obtener los mismos buenos resultados.

Por lo tanto, la evaluación nos ayuda a observar el grado de mejora del alumnado, tanto de los resultados adquiridos como del proceso de adquisición.

Se tendrá en cuenta tanto el proceso de aprendizaje como la adquisición de los objetivos pretendidos en los alumnos, pero también es importante valorar el proceso interno de los proyectos y sus unidades didácticas. Para ello, se realizarán cuestionarios tanto a los niños como a los padres, pudiéndonos hacer así una idea general sobre la calidad del proceso de enseñanza. Por otro lado, los alumnos valorarán también su propio proceso de adquisición de los contenidos y nos darán una opinión subjetiva sobre su proceso de aprendizaje.

Como ya se ha comentado anteriormente, en esta programación y el desarrollo de sus proyectos se pretende tener en cuenta tanto los resultados finales como

el proceso de aprendizaje, la evolución y el crecimiento de los alumnos. Por ello, se buscará una forma de evaluación continua, formativa y global.

Exponiendo este punto de manera general, para la recogida de información se seguirán distintas técnicas como: la observación de exposiciones o actitudes a través de rúbricas, la realización de pruebas escritas, orales, de comprensión lectora, expresión escrita, con juegos online, resolución de retos, fichas de lectura, participación en los rincones...

Por otro lado, la recogida de información relevante para la evaluación se llevará a cabo día a día durante su puesta en marcha en el aula. De esta manera, participarán en el proceso de evaluación tanto los profesores de dicha asignatura como otros especialistas presentes en dicho proceso de enseñanza y aprendizaje, al igual que ellos mismos.

Por último, la tabla propuesta en el [\(anexo v\)](#) expone los criterios de calificación de manera general, centrándose en las competencias específicas y los criterios de evaluación utilizados, estando estas divididas por proyectos.

## **8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

El término de diversidad puede explicarse como el conjunto de cosas diversas, diferentes, variadas. En el ámbito educativo, nos referimos a diversidad como el conjunto de características o situaciones del alumnado que afectan en mayor o menor medida al proceso de aprendizaje. Lo que supone identificar y, sobre todo, dar respuesta a esas necesidades que presenta el alumnado en cuanto al aprendizaje, las culturas, el idioma... reduciendo así la exclusión educativa.

En torno a la década de 1990 nace en el campo de la neurociencia el diseño universal para el aprendizaje (DUA), cuyos fundadores son Anne Meyer o David H. Rose. Ambos fueron conscientes de la necesidad existente de crear un diseño universal para el aprendizaje que adaptase el currículo con el fin de apoyar la diversidad. Propone un punto de vista diferente en cuanto a la intervención educativa, proporcionando a los alumnos expresarse, comprender o trabajar de múltiples formas, dando respuesta a las necesidades y utilizando así enfoques flexibles.

Por último, como menciona la profesora Osete (2022), el DUA brinda diferentes formas para que el niño reconozca una tarea, por lo que la puesta en práctica de este diseño no solo favorece a los niños que reúnan algún tipo de dificultad específica del aprendizaje (DEA), sino que propone estrategias y planes viables de los que todos los alumnos podrán beneficiarse.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el DUA brinda diferentes formas para que el niño reconozca una tarea, algunos ejemplos de ello son:

- Adaptar la evaluación y la metodología para que sea lo más justa posible con los alumnos
- Considerar distintos caminos para llegar a un mismo fin
- Personalizar el aprendizaje, adaptando las actividades y no cambiándolas
- Eliminar barreras
- Adaptarnos a los distintos ritmos de aprendizaje que presenta el alumnado

Al mismo tiempo, se tendrán en cuenta los tres principios fundamentales del DUA:

1. Qué: proporcionar múltiples medios de representación, activando la red de reconocimiento. Esta, activa redes nerviosas vinculadas a experiencias o conocimientos previos.
2. Cómo: trabaja las funciones ejecutivas como el autocontrol o la autorregulación.
3. Por qué: genera redes afectivas como son la motivación o la emoción.

Esto se tendrá en cuenta en esta programación, con el fin de beneficiar a todos en su proceso de aprendizaje.

## 8.1 Medidas generales de atención a todos los alumnos

En cuanto a medidas generales, son aquellas decisiones que se toman desde el centro educativo y que tienen como objetivo principal el dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado. Con el fin principal de facilitar el aprendizaje de sus alumnos y, por tanto, se verá afectada la organización del centro, la forma de evaluación o la metodología. Algunas de ellas serán:

- Cooperación y participación de las familias en el centro educativo: la relación triangular entre familia, centro y alumno es fundamental para conseguir un desarrollo óptimo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, la participación de las familias en la escuela estará siempre presente en esta programación, a través de reuniones, comunicaciones semanales o realización de talleres.
- Formación del profesorado: los docentes tenemos que estar en constante aprendizaje y, por ello, el equipo de profesionales que participa en el proceso de enseñanza del alumnado recibirá formaciones en cuanto a nuevas metodologías o inclusión.
- Rutinas de comunicación con los alumnos: estas se llevarán a cabo con el fin de conseguir que los alumnos sean capaces de cooperar y ayudar a quién más lo necesite.
- Organización del aula: el trabajo por equipos favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje de todo el alumnado, ya que podrán ayudarse entre ellos. Al mismo tiempo, los alumnos se distribuirán por los grupos según sus necesidades particulares.
- Plan de detección del *Bullying*: diseñado con el fin de tratar los posibles casos de acoso escolar.

- Plan de bienvenida: este plan pretende ayudar a los alumnos que se incorporan más tarde al curso escolar. Con este, se le asignará a ese alumno unos “hermanos” que le ayudarán y estarán más pendientes de él.

Estas son las medidas que se llevarán a cabo con todo el alumnado del centro, aplicándose con el objetivo principal de fomentar la inclusión.

## **8.2 Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo**

Reúnen aquellas medidas que van dirigidas a los alumnos con necesidades de apoyo educativo (ACNEAE). El objetivo fundamental es beneficiar al alumno en concreto, aunque si bien es cierto todo el alumnado podrá beneficiarse de ellas, lo que promueve el diseño universal para el aprendizaje.

El aula al que va dirigida esta propuesta cuenta con un alumno con TEA y otro con TDAH. Como ya se ha mencionado anteriormente, el niño con autismo reúne una serie de conductas disruptivas que no le permiten estar en el aula de referencia mucho tiempo, pero no muestra problemas en cuanto a comunicación o a nivel cognitivo. Por ello, la medida ordinaria principal que se ha tomado con él es la PT, esta estará con dicho alumno en el aula TEA. Sin embargo, en diversos momentos el alumno podrá estar en su clase de referencia realizando las mismas actividades que sus compañeros, con el objetivo principal de incluirle en el aula a nivel social. Teniendo siempre en cuenta la anticipación de las situaciones, así como la estructura del horario en su mesa para que pueda recurrir a este siempre que lo necesite.

Por otro lado, con el alumno con TDAH se llevarán a cabo una serie de medidas, tales como:

- Se le colocará en una zona asequible para que el profesor pueda acercarse fácilmente a su asiento.
- Se revisará su cuaderno o libro de trabajo diariamente.

- Aportar a las familias información de cómo reforzar en casa y qué actividades son las más adecuadas.
- Se le aplicarán las medidas especiales de evaluación si fueran necesarias (más tiempo en realizar las pruebas, exámenes orales, cambio de letra y de tamaño...)

Y otras más específicas que aporta la Comunidad de Madrid como:

- El tiempo de cada examen se podrá incrementar un máximo de un 35%.
- Adaptación del tipo y el tamaño de fuente en el examen.
- Se le permitirá el uso de hojas en blanco si lo requiere.
- Se utilizarán formatos variados de evaluación como: pruebas orales, escritas, de respuesta múltiple...
- Se realizará una lectura en voz alta antes de realizar el examen.

Estas son las medidas ordinarias que se llevarán a cabo con alumnos que presentan necesidades educativas especiales, todas ellas se verán reflejadas en las unidades didácticas de esta programación, teniendo como último fin favorecer al bienestar de dichos alumnos.

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

### **9.1 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la competencia digital**

Actualmente, vivimos en una sociedad en la que las nuevas tecnologías forman parte de nuestro día a día y, por ello, hemos tenido que adaptarnos para ser capaces de aplicar estas en cualquier ámbito de nuestra vida.

El ámbito de la educación no podía quedarse atrás en este aspecto, para ello ha tenido que reinventarse y tanto los centros educativos como los docentes prepararse para ello. Se ha llegado a un punto que la tecnología y la educación han de ir de la mano, ya que es un recurso muy completo que nos da la oportunidad de desarrollar multitud de habilidades, al mismo tiempo, que trabajamos los contenidos proporcionando una mayor motivación al alumnado.

Por ello, como ya se ha mencionado anteriormente, este centro propone diversas maneras de trabajar por medio de las TIC, empezando por el uso de las pizarras digitales y pasando al uso de:

- Vídeos o imágenes
- Juegos
- Fichas interactivas
- *Class Dojo*
- *Plickers*
- *Padlet*
- *Kahoot*

Y un largo etcétera que trae consigo una formación continuada del profesorado en este ámbito, la revisión de los recursos tecnológicos con el fin de evitar imágenes de violencia o vídeos que promuevan el uso de valores negativos o la enseñanza al alumnado del uso responsable de las nuevas tecnologías. Todo ello se tendrá en cuenta a través de este plan, desarrollando así la competencia digital con los alumnos.

## **9.2 Contribución de la programación de la convivencia y la ciudadanía**

Con esta programación se pretende promover una serie de valores que acercan a los alumnos al desarrollo de la evaluación de su propia conducta, teniendo en cuenta la ética. El objetivo fundamental de este plan es participar en la construcción de una sociedad más equitativa y justa, divulgando los valores de un buen ciudadano desde que son pequeños.

En la etapa de la Educación Primaria la convivencia suele ser uno de los problemas más recurrentes, muchos no consiguen establecer relaciones sanas

con sus compañeros, a veces por miedo, por no sabes gestionar sus emociones... Por tanto, la solución principal como indica Osorio González (2023) en su tesis es la educación emocional, la enseñanza de una serie de valores que aporten a los niños las aptitudes necesarias para ser capaces de vivir en un espacio en el que se respete la convivencia y el espíritu ciudadano.

La convivencia y la ciudadanía son entendidas en sí mismas como áreas transversales que se compenentran entre sí, sin una no existe la otra. Por ello, con el desarrollo de esta cobran importancia valores como el respeto, el sentimiento de compromiso, el valor de la responsabilidad, la empatía, la riqueza que nos aporta la diversidad... Todos estos se verán incluidos en el desarrollo de las diversas unidades didácticas, a través de las mismas actividades y de los valores que se promueven con estas.

### **9.3 Contribución de la programación al fomento de la lectura**

El objetivo principal de esta programación es la adquisición de las cuatro habilidades fundamentales de la lengua. Estas son hablar, escribir, leer y escuchar. Por ello, el desarrollo de las distintas actividades propuestas en cada una de las unidades didácticas, fomentan en mayor o menor medida el gusto por la lectura. A través de los tres proyectos se ofrecerá a los alumnos la lectura de cuentos, comics o fábulas que sean de su interés. Así como la creación de estos, lo que, a través de un reto, supondrá para ellos una gran motivación por leer lo que van consiguiendo. Por otro lado, el desarrollo de actividades como “el libro viajero” o “llévame a casa” crearán un hábito lector fuera del aula.

Al mismo tiempo, cabe destacar la importancia de un buen entorno en el aula que fomente el desarrollo y uso de la lectura. Por ello, uno de los rincones estará destinado a ello, la lectura. Será un espacio cómodo, que invite a pararse un rato en él y disfrutar de los diversos libros que allí se les ofrecerán.

Por todo esto, dada la importancia del uso de la lectura en todos los ámbitos de nuestras vidas, la adquisición de diferentes habilidades relacionadas con este serán una parte fundamental de la programación.

## 10.CONCLUSIONES

Cinco años atrás me encontraba a las puertas de lo que iba a ser para mí uno de los mayores retos de mi vida. Convencida de que me encantaba la etapa de infantil y lo que suponía esta profesión, pero con muchas dudas acerca de la etapa de primaria. Ahora, casi puedo decir que soy también profesora de Educación Primaria y que me encanta, he superado todos mis miedos con la realización de mis prácticas y he disfrutado mucho con esta programación.

Si bien es cierto, al principio supuso un gran reto para mí, no conseguía encontrar una temática que me pareciera interesante y, sobre todo original. Un tema que al escribir y pensar en que podía hacerse realidad me llenase, pero lo he logrado, tras mucho esfuerzo puedo decir que llevaría a cabo cada punto de esta programación y, si es posible, lo haré en un futuro, lo que me ofrecerá la oportunidad de realizar cambios y mejoras si fuese necesario.

Mi idea principal con la realización de esta programación ha sido enganchar a unos niños de 8 o 9 años en el mundo de la Lengua Castellana, la lectura, las letras, el vocabulario... Y para ello he puesto en práctica una metodología innovadora como es la gamificación, suponiendo una fuente de enganche para los niños. Pero, al mismo tiempo, la elaboración de este no ha sido una tarea fácil, como ya he mencionada antes buscar algo que me motivará me costó, pensar en los recursos que vas a utilizar, la distribución de las unidades didácticas, la distribución según el tiempo, las actividades, los contenidos... Todo ello ha llevado mucho tiempo y esfuerzo, pero puedo decir que me siento orgullosa de este trabajo. Además, adaptarme a la nueva ley (LOMLOE) también ha sido un reto, ya que los últimos cuatro años de carrera se han centrado en la ley anterior (LOMCE). Poco a poco y con ayuda de muchos de nuestros profesores nos hemos familiarizado en gran medida con la nueva ley que nos acompañará un tiempo, probablemente los primeros años laborales.

Por último, considero que los objetivos, contenidos, la distribución de las unidades didácticas y la gamificación tienen un gran sentido global, se adaptan a las necesidades de cada uno de los alumnos, en concreto de esta clase y que por ello podría ponerse en práctica en cualquier momento en un aula real.

## 11.BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

### Bibliografía

- *ABP en el aula: qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos.* (2023). Educación 3.0.
- *Aprendizaje Experiencial: en qué consiste el cono del aprendizaje.* (2019, enero 16). Cerem.
- Aramburu Oyarbide, M. (2004). Jerome Seymour Bruner: de la percepción al lenguaje. *Revista Ibero Americana de Educación*, 34(1), 19.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- *Colegio Público Ágora Boadilla del Monte | EducaMadrid.* (n.d.). EducaMadrid. Retrieved March 24, 2023.
- Dale, E. (1972). Principios del Aprendizaje.
- De Redacción, C. (2018). Un acercamiento al aprendizaje basado en proyectos, cien años después de “The Project Method”, de WH Kilpatrick. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(2).
- Educación vol.43 n.1 San José, San Pedro, Montes de Oca Enero. /Junio. 2019 Epub Junio 01, 2019.
- *El Cono de la Experiencia.* (2019, Febrero 11). Universidad Anáhuac.
- *El uso de las TIC en las aulas: beneficios para el aprendizaje – Colegio CEU San Pablo Montepríncipe.* (2018, November 6). Colegio CEU Montepríncipe.

- España (2022). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación.
- Fino, C. N. (2001). Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP): tres implicaciones pedagógicas. *Revista Portuguesa de educação, 14*, 273-291.
- *Gamificación en el aula.: Los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia.* (2022). Editorial Newton Edición y Tecnología Educativa.
- García, D.M.; et al. Estilos de enseñanza y las nuevas tecnologías en la educación. *Reidocrea, 2*: 219-225 (2013).
- Madrid (2022). Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Muñoz-Repiso, A. G. V., Gómez-Pablos, V. B., & López García, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 21(42)*, 65-74.
- Osete, Y. (2022). *Apuntes Dificultades Específicas de Aprendizaje.* Madrid, España.
- Pozo Mirón, C. (2015). La enseñanza en infantil a través de la metodología investigadora: fundamentos y experiencias de referencia.
- San José, San Pedro, & de Oca, M. (2019). Desde el Diseño Universal para el Aprendizaje: el estudiantado al aprender se evalúa y al evaluarle aprende. *Revista de Educación Scielo, 43(1)*

- Segura-Castillo, M. A., & Quirós-Acuña, M. (2019). Desde el Diseño Universal para el Aprendizaje: el estudiantado al aprender se evalúa y al evaluarle aprende. *Revista Educación*, 43(1), 643–655.
- Trujillo, F. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Vergara Ramírez, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero: el aprendizaje basado en proyectos (ABP), paso a paso*. SM
- Vergara, A. (2017). El papel del docente, el ejemplo y el maestro en la enseñanza de la medicina. *Revista Colombiana de Cirugía*, 32(1), 9-11.

## Webgrafía

- <https://www.cerem.es/blog/conoces-el-cono-del-aprendizaje-y-el-debate-alrededor-de-su-autoria-su-denominacion-original-y-su-validez>
- <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/abp-en-el-aula-beneficios/>
- <https://rieoei.org/rie/article/view/2902>
- [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje\\_significativo-libre.pdf?1424109393=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA\\_DEL\\_APRENDIZJE\\_SIGNIFICATIVO\\_TEOR.pdf&Expires=1681992886&Signature=decTOYH5KHQRloPrebV2quwKaTtedFZms4Wc1mlX4VGsCQBNpYpBPq2o~h9C8yy4IbRE3YgS0Dw9Jnn93op7lmp1hyd15vblbrsQzIKzimirBCtQbx412WFiUz~qksyleDBdXFwMWmx-BWIPj2t9qWT1C6uA~z0wIzqNJtyRYQtWRY2LZuLZII LU4KkivZm55d4NwA5frNRGfW4zMQHn-W-X7nXukqvLdODJVzss2FUpk69R33Q5ZcEvNoBI9Woycdq~5QlbrPtBvMy2hNrK1t7SqpmJSa1GY6tHBdq7qcDqIAWDaSHaGJ37yGEC7JLWYbPwGzfpRqsg5QL5WFMIw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-libre.pdf?1424109393=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1681992886&Signature=decTOYH5KHQRloPrebV2quwKaTtedFZms4Wc1mlX4VGsCQBNpYpBPq2o~h9C8yy4IbRE3YgS0Dw9Jnn93op7lmp1hyd15vblbrsQzIKzimirBCtQbx412WFiUz~qksyleDBdXFwMWmx-BWIPj2t9qWT1C6uA~z0wIzqNJtyRYQtWRY2LZuLZII LU4KkivZm55d4NwA5frNRGfW4zMQHn-W-X7nXukqvLdODJVzss2FUpk69R33Q5ZcEvNoBI9Woycdq~5QlbrPtBvMy2hNrK1t7SqpmJSa1GY6tHBdq7qcDqIAWDaSHaGJ37yGEC7JLWYbPwGzfpRqsg5QL5WFMIw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

- <https://www.educa2.madrid.org/web/centro.cp.agora.boadilla>
- <https://repositorio.iica.int/bitstream/handle/11324/17428/CDRP21068758e.pdf?sequence=1>
- [https://scholar.google.es/scholar?q=kilpatrick+aprendizaje+basado+en+proyectos&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.es/scholar?q=kilpatrick+aprendizaje+basado+en+proyectos&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- <https://www.anahuac.mx/puebla/el-cono-la-experiencia>
- <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/27766/ReiDoCrea-Vol.2-Art.31-Garcia-Torres-Vazquez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/el-uso-de-las-tic-en-las-aulas/>
- [Gamificación en el aula.: Los videojuegos como herramienta para la enseñanza ... - Juan Pablo Hernández Medina, Rosa Delia Cervantes Castro, Evelia Reséndiz Balderas - Google Libros](#)
- [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41003/POZO\\_MIR%c3%93N\\_CAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41003/POZO_MIR%c3%93N_CAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- <https://digituma.uma.pt/bitstream/10400.13/799/1/Fino%207.pdf>
- <http://educa.fcc.org.br/pdf/comunicar/v21n42/v21n42a08.pdf>
- <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/27766/ReiDoCrea-Vol.2-Art.31-Garcia-Torres-Vazquez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442019000100734&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442019000100734&script=sci_arttext)
- <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.28449>

- [Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria - Trujillo, Fernando - Google Libros](#)
- [https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2015/05/159466\\_Aprendo-porque-quiero.pdf](#)
- [https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296](#)
- [http://www.madrid.org/wleg\\_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=12774&eli=true](#)
- [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-75822017000100001](#)

## 12.ANEXOS

### Anexo I: Desarrollo de la Unidad Didáctica



Unidad didáctica 9: “Nivel 9- La ciudad de los acantilados”

Proyecto 3: El Mundo de los Cuentos

Reto: ¿Serás capaz de escribir tu propia historia?

Producto final: ¿Ya eres capaz de escribir tu historia?

Destinatarios: 3º de Primaria

Temporalización: 14/04/23- 26/04/23

## Contextualización

Esta programación se divide en tres grandes proyectos que se expondrán poniendo en práctica la metodología de la gamificación. Por ello, a través del videojuego “Super Mario Bros” se pretende llevar a cabo las distintas unidades didácticas que habrá dentro de cada proyecto. Cada uno de estos proyectos se presentarán a los niños como mundos, compuestos a su vez por niveles, que serán las unidades didácticas ([anexo IV](#)). En cada proyecto habrá un total de 4 unidades didácticas (niveles) y superar cada una de estas supondrá pasar al siguiente mundo (proyecto). El primer proyecto toma el nombre de “El Mundo de Los Comics”, el segundo: “El Mundo de las Fábulas” y el tercero: “El Mundo de Los Cuentos”. Como ya se ha mencionado anteriormente, cada proyecto estará conformado por 4 unidades didácticas. A través de estas se trabajarán contenidos de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura propuestos por la ley actual para el curso de 3º de Primaria, sin dejar a un lado contenidos transversales como son la comprensión o expresión escrita, oral, el gusto por la lectura...

Cada proyecto constará de una fase de motivación con la propuesta de un reto y finalizará con un producto final relacionado con la temática principal de cada uno de ellos (los comics, las fábulas o los cuentos), toda esta información se encuentra plasmada de manera más desarrollada el apartado de [“contenidos”](#).

Esta unidad es la primera del tercer y último proyecto del curso. Para llevarlo a cabo los alumnos dispondrán de un nivel y una motivación para desenvolverse los más autónomamente posible. La superación de este supondrá una gran superación para ellos y un cambio de etapa.

Este proyecto se desarrollará en el tercer trimestre, es decir del 14 de abril del 2023 hasta el 13 de junio aproximadamente, ya que del 13 al 22 de junio se llevará a cabo la preparación y la realización de la evaluación final. Todo esto se encuentra expuesto de manera más general en el apartado de [“temporalización”](#).

## Objetivos didácticos y su contribución a los Objetivos generales de etapa

Objetivo general	Objetivos didácticos	Objetivos generales de etapa
<p>Trabajar partes de la lengua como: aspectos de ortografía, gramática o literatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender la idea principal de un texto concreto.</li> <li>- Reconocer los gentilicios.</li> <li>- Relacionar los principales gentilicios de su ciudad.</li> <li>- Diferenciar entre las palabras con ha y las palabras con a.</li> <li>- Realizar redacciones con un buen uso de las palabras con ha y con a.</li> <li>- Reconocer los determinantes posesivos.</li> <li>- Fomentar la lectura tanto de forma individual como de forma colectiva.</li> <li>- Practicar la comprensión lectora.</li> <li>- Practicar la expresión escrita.</li> <li>- Realizar producciones orales.</li> <li>- Narrar un suceso. La noticia.</li> <li>- Interpretar los cuentos.</li> </ul>	<p><b>a)</b> Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.</p> <p><b>b)</b> Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p><b>d)</b> Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad...</p>

		<p><b>h)</b> Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.</p> <p><b>j)</b> Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.</p>
--	--	--

Fuente: elaboración propia y

[http://www.madrid.org/wleg\\_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=12774&eli=true](http://www.madrid.org/wleg_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=12774&eli=true)

Como se puede observar en la tabla anterior tanto el objetivo general de dicha unidad didáctica como los objetivos didácticos en sí, tienen una gran relación con los objetivos de etapa seleccionados. Algunos de ellos estarán presentes de forma continua y general en todo el desarrollo de la unidad y de sus objetivos didácticos, a través de la realización de presentaciones orales, respeto del turno de palabra o de las normas de convivencia, así como la realización de trabajos tanto de manera individual como colectiva. Por otro lado, de forma más aislada se trabajarán alguno de los objetivos generales de etapa por medio de los objetivos didácticos, por ejemplo: conocer aspectos de la geografía o el respeto de otras culturas a través de los gentilicios.

Por todo ello, la relación entre objetivos didácticos y objetivos generales de etapa es clara.

## Contenidos y elementos transversales

Contenidos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión de textos.</li><li>• Los principales gentilicios.</li><li>• Gentilicios de España.</li><li>• Palabras con ha y las palabras con a.</li><li>• Redacciones con un buen uso de las palabras con ha y con a.</li><li>• Los determinantes posesivos.</li><li>• La noticia.</li><li>• Los cuentos.</li><li>• Fomento de la lectura individual y colectiva.</li><li>• La comprensión lectora.</li><li>• La expresión escrita.</li><li>• La expresión oral.</li></ul>

Fuente: elaboración propia

En cuanto a elementos transversales con respecto al desarrollo de los distintos contenidos, como ya se ha mencionado anteriormente se pretende trabajar de forma transversal con el desarrollo de alguna de las diferentes competencias clave. En este caso dichas competencias son: comunicación lingüística, digital, ciudadana y de expresiones culturales. Estas se trabajarán con las distintas actividades, al mismo tiempo que con la puesta en práctica de los rincones.

## Competencias específicas y clave y su relación con los objetivos y contenidos

Competencias clave	Competencias específicas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia digital.</li> <li>- Competencia ciudadana</li> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>	<p>2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
	<p>3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.</p>
	<p>4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>
	<p>5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>
	<p>8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.</p>

Tanto las competencias clave como las competencias específicas tienen una gran relación con el desarrollo de los objetivos y los contenidos en esta unidad didáctica, ya que, para adquirir los conceptos generales de los contenidos expuestos, los alumnos tendrán que seguir dichas competencias. Procurando así darles una cierta transversalidad a los propios contenidos.

- **Competencia en comunicación lingüística:** se pondrá en práctica continuamente en su día a día con el desarrollo de cada una de las actividades.
- **Competencia digital:** en muchas ocasiones los alumnos tendrán que buscar, filtrar y seleccionar información con el fin principal de formarse y de exponer a sus compañeros lo aprendido. Al mismo tiempo, el uso de los aparatos electrónicos como recurso didáctico será parte de nuestro día a día en el aula.
- **Competencia ciudadana:** el respeto de las normas del aula o el trabajo en equipo serán dos objetivos muy presentes en el trabajo de los alumnos, siendo este un elemento transversal no solo en esta UD, sino en todas.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:** en esta UD se trabaja el contenido de los gentilicios y, por ello, podremos trabajar contenidos relacionados con las distintas culturas y, sobre todo, el respeto de estas.

## Metodología y recursos

En cuanto a la programación existen diversas metodologías que se llevarán a cabo, pero en el desarrollo de esta UD se tendrán en cuenta de manera más concreta algunas como:

- **Aprendizaje cooperativo:** en el desarrollo de alguna actividad por grupos en la que tendrán que investigar, tomar decisiones y organizar las tareas o la información.
- **Manipulación y experimentación:** se llevará a cabo en actividad como el desarrollo del reto o el producto final.
- **Rincones:** una vez a la semana los alumnos tendrán la oportunidad de trabajar por rincones, escoger cuál del ellos prefieren y rotar. En ellos se podrá encontrar: material manipulativo, recursos TIC, material de lectura y de escritura.
- **Flipped Classroom:** el fenómeno de clase invertida se usará para la exposición de los contenidos aprendidos antes de pasar al siguiente.
- **TIC:** tablets, vídeos, búsqueda de información, juegos, kahoot, padlet, plickers... todo ello se utilizará en diversas situaciones durante el desarrollo de la UD y en los rincones.

Todas ellas se encuentran explicadas en el apartado de "[principios metodológicos](#)".

Los recursos utilizados se muestran en la siguiente tabla:

<b>Recursos</b>	
<b>Materiales</b>	<b>Humanos</b>
<b>Fungibles:</b> Lápices, pinturas, rotuladores, folios, pegamento, tijeras, cartulinas, revistas, periódicos...	Tutora PT Padres Familiares Alumnos
<b>No fungibles:</b> Pizarra, pizarra digital, libros de lectura, tablets...	
<b>Espaciales:</b> Aula de referencia, biblioteca, patio	
<b>Didácticos:</b> Fichas, libros, juegos, material manipulativo	

Fuente: elaboración propia

### **Descripción de las actividades**

Las sesiones que se desarrollarán a continuación son las pertenecientes a la UD 1 del tercer y último proyecto, que, como ya se ha comentado anteriormente, engloba el tercer trimestre del curso escolar.

A continuación, se podrá observar el horario con la distribución de las actividades por fechas y horas según el calendario escolar del curso relativo al 2022-2023:

Fecha	Hora	Sesión
Viernes 14 de abril de 2023	14:30- 15:15	Sesión 1: Reto y fase de motivación
Lunes 17 de abril de 2023	11:45- 12:30	Sesión 2: Para empezar, un texto
Martes 18 de abril de 2023	11:00- 11:45	Sesión 3: ¿Qué son los gentilicios?
Miércoles 19 de abril de 2023	9:45- 10:30	Sesión 4: Ubicamos los gentilicios en el mapa
Jueves 20 de abril de 2023	9:00- 9:45	Sesión 5: Palabras con a y ha
Jueves 20 de abril de 2023	15:15- 16:00	Sesión 6: Jugamos en los rincones
Viernes 21 de abril de 2023	14:30- 15:15	Sesión 7: Lectura colectiva y el círculo lector
Lunes 24 de abril de 2023	11:45- 12:30	Sesión 8: Los determinantes posesivos
Martes 25 de abril de 2023	11:00- 11:45	Sesión 9: ¿Nos das una noticia?
Miércoles 26 de abril de 2023	9:45- 10:30	Sesión 10: Evaluación de la UD

### **Sesión 1: Reto y fase de motivación inicial**

Esta sesión se centrará en generar una motivación en el alumnado al comenzar con un nuevo proyecto: “El mundo de los Cuentos”. El reto comenzará cuando en la clase aparezca un mapa de algunas zonas del centro con una serie de puntos marcados ([ver en recursos elaborados](#)). El objetivo será llegar a esos puntos y buscar lo que se esconde en ellos. Todos los objetos que encuentren los alumnos estarán relacionados con la temática principal del proyecto, los cuentos. Por este motivo, los alumnos recopilarán: una pluma, un bolígrafo, ilustraciones de cuentos, cuentos y, por último, un cuento en blanco con páginas

marcadas, en cada página habrá una palabra. Las palabras estarán desordenadas y tendrán que ordenarlas para descifrar el mensaje, este será: cuando aprendas cómo escribe tu historia.

Tras este descubrimiento y ya en el aula, se creará un debate con una serie de preguntas para que los alumnos lleguen a entender la temática del proyecto. Algunas de las preguntas serán: ¿qué hemos encontrado?, ¿sabéis para qué nos sirve?, ¿sabéis para que sirve una pluma?, ¿qué nos querrá decir este mensaje?, ¿conocéis cuentos divertidos?, ¿de qué tratará este proyecto?... Con esto, se conseguirá generar una motivación en los alumnos, a la vez que se activan conocimientos previos, con el fin de comenzar con el nuevo proyecto y el desarrollo de sus unidades didácticas.

## **Sesión 2: Para empezar, un texto**

En esta sesión realizaremos la lectura de un fragmento sacado del cuento “El Principito” ([ver en recursos elaborados](#)). Los alumnos tendrán que responder tanto a unas preguntas orales como escritas. Dado que el texto es un fragmento, no tendrá final por lo que los alumnos deberán también escribir un final para esa parte de la historia. El objetivo principal de esta sesión es que se familiaricen con los cuentos a la vez que se trabaja la comprensión lectora y la expresión escrita.

## **Sesión 3: ¿Qué son los gentilicios?**

En esta sesión se explicarán qué son los gentilicios, cómo se forman y alguno de los gentilicios de ciudades importantes de España. Para ello, se pondrá en práctica la metodología de “*flipped classroom o clase invertida*” y dos alumnos al azar tendrán que prepararse qué son los gentilicios, con el fin de explicárselo a sus compañeros en esta sesión. Posteriormente, completaremos lo explicado por los alumnos con un par de vídeos ([ver en recursos elaborados](#)).

Después de la explicación y el vídeo, comentaremos e iremos apuntando en la pizarra los distintos gentilicios de las Comunidades Autónomas de España. Con

el fin de agrupar a los alumnos de cuatro en cuatro para que escriban una canción o un poema con los gentilicios de España aprendidos. Una vez realizado esto tendrán que aprendérselas para que en la siguiente sesión se las presenten al resto de sus compañeros

#### **Sesión 4: Cantamos y ubicamos los gentilicios en el mapa**

Esta sesión comenzará con un repaso de lo visto en la sesión anterior, para ello un par de alumnos elegidos al azar nos recordarán la sesión anterior sobre los gentilicios.

Posteriormente, irán saliendo los grupos de 4 participantes para exponer a los compañeros el poema o la canción que escribieron sobre los principales gentilicios de las Comunidades Autónomas de España. Los compañeros que no estén exponiendo tendrán que votar por grupos teniendo en cuenta una serie de aspectos plasmados en una rúbrica ([ver en recursos elaborados](#)) que les servirá de guía para dar una nota u otra a sus compañeros, poniéndose así de acuerdo y debatiendo entre ellos. El grupo que obtenga una mayor puntuación será el elegido para aprendérsela todos y realizar una última tarea.

Esta última tarea consistirá en plasmar un mapa en la pizarra ([ver en recursos elaborados](#)) para que los alumnos vayan ubicando por equipos los gentilicios con su comunidad autónoma correspondiente, usando la canción para recordarlo. Finalmente, colgaremos el mapa con los gentilicios ubicados en el corcho de la clase para que sirva de recordatorio.

De esta manera los alumnos estarán trabajando contenidos de Ciencias Sociales de forma transversal.

#### **Sesión 5: Palabras con a y ha**

Para abarcar este contenido la sesión se dividirá en dos partes, una más teórica en la que, con distintos ejemplos se explicarán las reglas ortográficas que especifican cuándo escribir a con h o sin h.

Tras realizar una serie de ejemplos, se llevará a cabo un plickers ([ver en recursos elaborados](#)). Planteándoles a los alumnos el hecho de responder a las preguntas como un reto, ofreciéndoles, por ejemplo, una recompensa en la aplicación de class dojo, con está, a través de recompensas el monstruo de cada niño nace y va creciendo, ([ver un ejemplo en recursos elaborados](#)).

Plickers, te permite plasmar en la pizarra digital una serie de preguntas con diversas opciones de respuesta. Para contestar, los alumnos deberán enseñar una tarjeta y, al pasar el móvil o la Tablet por ellas reconocerá la respuesta y la registrará. Antes de pasar a la siguiente pregunta los niños podrán ver si han acertado o han fallado, por lo que les sirve también como proceso de autoevaluación. Al mismo tiempo que, esta información queda registrada, por lo que supondrá una información muy valida para el docente, tanto sí los alumnos han comprendido lo expuesto como si no.

Cabe destacar, que para tener en cuenta la ley de protección de datos y evitar a los niños que los demás vean si se han confundido o no, los alumnos podrán identificarse como un número, animales, frutas... ya que esta información la introduce el tutor en la app y se les comunicará antes de comenzar el juego.

## **Sesión 6: Jugamos en los rincones**

Como ya se ha mencionado anteriormente, la actividad de rincones se llevará a cabo a lo largo de toda la programación. Por ello, durante el desarrollo de los tres proyectos los rincones serán los mismos, pero irá cambiando su contenido aproximadamente una vez al mes. En el caso de esta UD los rincones contarán con:

- **Rincón de lectura:** este rincón destacará por ser cómodo, atractivo, que genere en los niños ganas de estar en él, teniendo como objetivo fundamental el fomento de la lectura en los alumnos. ([inspiración rincón de lectura](#))

En este podrán encontrar tanto libros como cuentos clásicos y más actuales ([ver en recursos elaborados alguno de estos](#)), teniendo en cuenta la temática de este último proyecto.

- **Rincón de juegos TIC:** en este rincón se pretenden utilizar las tablets, aproximadamente un total de 4, con el objetivo principal de jugar a juegos de lengua y trabajar con las nuevas tecnologías. [\(ver en recursos elaborados\)](#)
- **Rincón de material manipulativo:** el objetivo principal de este rincón es que los alumnos aprendan más sobre lengua y sus contenidos con el uso de materiales manipulativos como: memories, juegos de cartas, juegos de fichas, parchís, dominós...
- **Rincón creativo de escritura:** en este rincón se pretende fomentar el buen uso de la escritura, generando en los alumnos un hábito escritor. Para ello podrán encontrar 4 cuadernos (uno para cada participante), fotos, revistas, ilustraciones... Con el objetivo de que los alumnos vayan formando una historia con las imágenes y sus escritos. Por ello, tendrán que fijarse en la página anterior, que habrá sido escrita por otro compañero y continuar con la historia. Esto supondrá un reto para ellos, al mismo tiempo que se fomenta tanto el uso de la escritura como el desarrollo de la imaginación, [\(ver en recursos elaborados la idea\)](#).

## **Sesión 7: Lectura colectiva y el círculo lector**

En esta sesión se trabajará la comprensión lectora, el fomento de la lectura, la creación de un hábito lector, la expresión oral, el debate...

La sesión se dividirá en varias partes, la primera de ellas constará de una lectura colectiva de aproximadamente 10 minutos. Para ello, se irá leyendo de uno en uno y en voz alta el cuento de la clase que, en este caso será: *“Los cinco: Tim resuelve un caso”* [\(ver en recursos elaborados\)](#). De esta manera se podrá valorar la forma de lectura a través de la escucha y la observación.

Posteriormente, teniendo en cuenta que cada dos semanas los alumnos se llevarán un libro a su casa, se dividirá la clase en grupos de 4 o 5 participantes y, una vez

agrupados comentarán cosas sobre el libro, si les ha gustado, qué les ha parecido más interesante, qué cambiarían... Compartirán opiniones, dado que ese mismo cuento será leído también por sus compañeros de grupo. Para llevar a cabo esta conversación, los alumnos dispondrán de una ficha guía con una batería de preguntas que inspirará su conversación ([ver en recursos elaborados](#)). Esta reúne una serie de adaptaciones para los niños que lo necesites. Además, podrán contar con la ayuda de un padre, ya que en esta sesión se les invitará y podrán distribuirse por los grupos, ayudar, intervenir en el círculo lector o recomendar otros libros. De esta manera se fomentará la participación de las familias en el proceso de aprendizaje de los alumnos y motivará en el proceso de adquisición del hábito lector.

Finalmente, de manera individual con las tablets, tendrán que compartir en un “*padlet*” ([ver en recursos elaborados](#)) su opinión sobre el libro que han leído, respondiendo a una serie de preguntas guía que estarán plasmadas en dicho “*padlet*”. Con el fin, no solo de comprobar si han realizado la lectura de ese libro de manera consciente, qué les ha aportado el círculo lector... Este “*padlet*” servirá para que al final del proyecto se analicen las opiniones y se decida cuál es el cuento favorito del proyecto.

## **Sesión 8: Los determinantes posesivos**

Para llevar a cabo esta sesión, comenzaremos visualizando un vídeo muy completo que explica a la perfección el uso de los determinantes posesivos ([ver en recursos elaborados](#)), por lo que clarificará en gran medida las ideas de los alumnos.

Posteriormente, pasaremos a trabajar una ficha interactiva en gran grupo que será proyectada en la pizarra digital, lo que servirá para asentar los conocimientos y resolver dudas en grupo.

Tras realizar esto, los alumnos cogerán sus tablets y se pondrán a trabajar con la aplicación “*liveworksheets*” ([ver en recursos elaborados](#)). Esta ofrece fichas interactivas muy completas, además de proporcionar una opción de “enviar a tu

profesor”, por lo que al terminarlas y revisarlas podrán enviárselas al tutor y esperar su respuesta para saber si han comprendido bien el contenido expuesto.

### **Sesión 9: ¿Nos das una noticia?**

El objetivo principal de esta sesión es evaluar la expresión escrita y el uso adecuado de los conocimientos adquiridos a lo largo de esta UD. Para ello, esta sesión se dividirá en dos partes. La primera pretende que los alumnos manipulen con los periódicos y observen la estructura de las noticias, pasando a tener una conversación en gran grupo en la que estableceremos cuáles son las partes principales de una noticia (título, subtítulo, foto, pie de foto...). Posteriormente, se establecerán por parejas con la idea de escribir su propia noticia, cogiendo fotos e inspiración de los periódicos si fuese necesario. Al finalizar la sesión, las noticias serán recogidas, evaluadas y puestas en el corcho, con el objetivo de que los alumnos vean sus noticias y sientan que lo que hacen tiene un fin.

### **Sesión 10: Evaluación y repaso de la UD**

Para la evaluación de esta sesión se realizará un breve kahoot ([ver en recursos elaborados](#)). En este aparecerán definiciones y ejemplos de todos los contenidos vistos en esta UD, distribuidos por preguntas que tendrán que ir contestando con sus tablets. Al mismo tiempo, su forma de participar en el juego servirá a los alumnos como forma de autoevaluación, ya que alguna de las respuestas se centrará en que ellos mismos sean sinceros y digan si dudan o no lo saben. De esta manera, ellos mismos podrán reflexionar sobre si han prestado suficiente atención a lo largo del desarrollo de las actividades o deben prestar más en la siguiente UD.

El objetivo principal de esta evaluación es que a lo largo de esta programación existan diversas formas de evaluar, al mismo tiempo que se pretende fomentar en los alumnos un sentimiento de tranquilidad frente a las evaluaciones, dejando de sentir presión cuando oyen la palabra evaluación, abandonando la frustración o el sentimiento de miedo, simplemente aprender a mostrar lo que saben.

## **Evaluación**

Para llevar a cabo la evaluación y calificación de esta UD, se tendrá en cuenta todo el proceso de aprendizaje y las distintas actividades que se realizarán a lo largo del desarrollo de dicha unidad.

Por ello, para las actividades que requieran de observación serán registradas a través de la toma de notas en el momento del desarrollo de la actividad.

Posteriormente, todas ellas, además de plikers, kahoot, su participación en el padlet o las fichas de los determinantes posesivos se evaluarán a través de una rúbrica dividida por notas ([ver en recursos elaborados](#)), dichas notas se establecerán en torno a una serie de criterios que podrán observarse en la tabla elaborada, ([ver en recursos elaborados](#)).

Finalmente, se establecerá una tabla con una serie de porcentajes. Esta será más específica agrupando los criterios de evaluación, con el fin de establecer una nota final por alumno para la UD ([ver en recursos elaborados](#)).

## **Atención a la diversidad**

La presencia de un alumno con TDAH, otro con conductas disruptivas y el niño de acceso a la escolarización tardía, ha sido relevante a la hora de diseñar las actividades y se ha tenido en cuenta en todo momento. Por ello, las actividades son lo más dinámicas posibles, fomentando mucho el trabajo con las TIC, los vídeos o los juegos, pretendiendo enganchar a estos alumnos, mantener su atención el mayor tiempo posible y hacer de la adquisición de conocimientos una tarea divertida.

Por otro lado, se pretende que la aparición del alumno con TEA en el aula ordinaria aumente y que con ayuda de la PT encuentre su sitio en el grupo, fomentando así la disminución del uso habitual de las conductas disruptivas.

En esta UD no se han tenido en cuenta una adaptación mayor o más significativa, ya que estos alumnos no reúnen problemas cognitivos notables ni de comunicación.

## **Conclusión**

He disfrutado mucho pensando este proyecto y elaborándolo, me he sentido muy motivada con el tipo de metodología, las dinámicas o las actividades. Considero que es tan importante que a ti mismo te motive lo que haces, como buscar la forma de motivar a tus alumnos y creo que lo he conseguido.

Me gustaría llevarlo a cabo en la vida real esta unidad didáctica y su proyecto y ver así qué sensaciones o motivaciones produce en los niños, pudiendo perfeccionarlo.

Realizar este me ha servido mucho para crecer como persona y como futura maestra, poniéndome en el lugar de una docente y su día a día pensando actividades que les puedan motivar, que se adapten más a las necesidades de todos los alumnos, ser creativa...

## Bibliografía

- Madrid (2022). Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- *ABP en el aula: qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos.* (2023). Educación 3.0.
- *El uso de las TIC en las aulas: beneficios para el aprendizaje – Colegio CEU San Pablo Montepríncipe.* (2018, November 6). Colegio CEU Montepríncipe.
- *Ejercicios de Determinantes posesivos online o para imprimir.* (n.d.). Live Worksheets
- Bibkiotheka, L. (2022). *Los gentilicios para niños Primaria.* Youtube.
- Español, H. I. (2023). *LOS GENTILICIOS.* Youtube.
- Noemí, L. P. (2018). *Los determinantes posesivos.* Youtube.

## Webgrafía

- [http://www.madrid.org/wleg\\_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=12774&eli=true](http://www.madrid.org/wleg_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=12774&eli=true)
- <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/abp-en-el-aula-beneficios/>
- <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/el-uso-de-las-tic-en-las-aulas/>

- [https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua\\_Castellana/Determinantes\\_posesivos](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_Castellana/Determinantes_posesivos)
- [https://www.google.com/search?q=los+posesivos+3+primaria&rlz=1C1CHBF\\_eES900ES901&biw=1280&bih=601&tbm=vid&sxsrf=APwXEdejAOWyxME7d\\_2SCL6vfu1ysJ7ng%3A1681234632393&ei=yJo1ZPW3F4bpdUPwuyy0AI&oq=+los+posesivos+3&gs\\_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LXZpZGVvEAEYADIFCAAQgAQyCA](https://www.google.com/search?q=los+posesivos+3+primaria&rlz=1C1CHBF_eES900ES901&biw=1280&bih=601&tbm=vid&sxsrf=APwXEdejAOWyxME7d_2SCL6vfu1ysJ7ng%3A1681234632393&ei=yJo1ZPW3F4bpdUPwuyy0AI&oq=+los+posesivos+3&gs_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LXZpZGVvEAEYADIFCAAQgAQyCA)
- [que son los gentilicios para niños - Buscar con Google](#)
- [https://www.google.com/search?q=los+posesivos+3+primaria&rlz=1C1CHBF\\_eES900ES901&biw=1280&bih=601&tbm=vid&sxsrf=APwXEdejAOWyxME7d\\_2SCL6vfu1ysJ7ng%3A1681234632393&ei=yJo1ZPW3F4bpdUPwuyy0AI&oq=+los+posesivos+3&gs\\_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LXZpZGVvEAEYADIFCAAQgAQyCA](https://www.google.com/search?q=los+posesivos+3+primaria&rlz=1C1CHBF_eES900ES901&biw=1280&bih=601&tbm=vid&sxsrf=APwXEdejAOWyxME7d_2SCL6vfu1ysJ7ng%3A1681234632393&ei=yJo1ZPW3F4bpdUPwuyy0AI&oq=+los+posesivos+3&gs_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LXZpZGVvEAEYADIFCAAQgAQyCA)

## Recursos elaborados

Mapa fase de motivación:



Fuente: elaboración propia.

## Fragmento del cuento:

### "EL PRINCIPITO"

"Cuando yo tenía seis años, vi una vez un libro sobre la Selva Virgen, que se llamaba *Historias vividas*, una preciosa estampa. La imagen representaba a una serpiente boa que engullía una fiera.

El libro decía: "Las serpientes boas engullen su presa entera sin masticarla. Luego duermen tranquilamente sin moverse durante los seis meses que dura la digestión".

Ello me llevó a reflexionar mucho sobre las aventuras de la selva y a la vez logré trazar mi primer dibujo, con un lápiz de color.

Fue mi dibujo número uno y era así:



Mostré mi obra maestra a las personas mayores y les pregunté si mi dibujo les daba miedo. Ellos me respondieron: "¿Por qué nos habría de atemorizar un sombrero?"

Pero mi dibujo no representaba un sombrero, sino una serpiente boa

que digería un elefante. Dibujé entonces el interior de la serpiente boa, a fin de que las personas adultas pudieran comprender, pues los adultos siempre necesitan explicaciones.

Mi dibujo número dos era así:



Las personas mayores me aconsejaron abandonar el dibujo de serpientes boas y que pusiera más interés en la geografía, la historia, el cálculo y la gramática. Y así fue como abandoné, a la temprana edad de seis años, una magnífica carrera de pintor, descorazonado por el fracaso de mis dibujos números uno y dos. Las personas mayores nunca comprenden por sí solas las cosas, y resulta muy fastidioso para los niños tener que darles continuamente explicaciones.

Por tanto, tuve que elegir otro oficio, y aprendí a pilotar aviones. Volé por casi todo el mundo y debo reconocer que la

## Responde y comenta con tus compañeros estas preguntas:

- ¿Cuál fue su primer dibujo?
- ¿Por qué quiso dibujar una boa?
- ¿Por qué tuvo que realizar su segundo dibujo?
- ¿Por qué tuvo que cambiar su sueño?
- ¿Cuál es tu sueño? ¿Por qué?
- ¿Te gustan los cuentos? Cita tus tres favoritos
- ¿Cómo crees que continúa la historia? Inventa un final para esta.

Fuente:

- Texto "El Principito": <https://es.scribd.com/document/510296494/EL-PRINCIPITO-Fragmento#>
- Preguntas: elaboración propia

Vídeos gentilicios:

<https://youtu.be/z7yWSfXW3Hg>

<https://youtu.be/jd0ADdFSEyM>

### Rúbrica para la votación de la canción de los gentilicios:

Lee los distintos criterios y subraya el que consideres que se adapta más a lo que has visto, después suma los puntos para obtener la puntuación total					
0 puntos	3 puntos	5 puntos	7 puntos	9 puntos	10 puntos
No ha realizado el trabajo	No ha realizado adecuadamente el trabajo	Ha realizado bien el trabajo, pero hay mucho por mejorar	El trabajo está bien, pero podrían mejorarse varias cosas	El trabajo reúne todo lo que se pide, pero hay algo que podría mejorarse	El trabajo reúne todo lo que se pide
No hay gentilicios	Faltan muchos gentilicios	Faltan varios gentilicios	Falta algún gentilicio	Falta 1 gentilicio	No falta ningún gentilicio
No hay ritmo	Tiene muy poco ritmo	Tiene algo de ritmo	Tiene ritmo	Tiene bastante ritmo, pero no lo suficiente	Tiene mucho ritmo
No es pegadiza	Es muy poco pegadiza	Es algo pegadiza	Es algo pegadiza	Es muy pegadiza	La tengo en la cabeza constantemente
No hay rimas	Hay muy pocas rimas	Hay pocas rimas	Hay varias rimas	Hay bastantes rimas	Hay muchas rimas
<b>Si lo necesitas suma aquí:</b>			<b>Número total de puntos:</b>		

Fuente: elaboración propia

## Actividad mapa gentilicios:



Fuente: [https://www.gifex.com/detail/2009-12-03-11311/Mapa Mudo coloreado de las Comunidades Autonomas de Espana.html](https://www.gifex.com/detail/2009-12-03-11311/Mapa_Mudo_coloreado_de_las_Comunidades_Autonomas_de_Espana.html)

<b>catalán</b>	<b>extremeño</b>	
<b>valenciano</b>	<b>castellanoleonés</b>	<b>murciano</b>
<b>aragonés</b>	<b>gallego</b>	
<b>madrileño</b>	<b>asturiano</b>	
<b>castellanomanchego</b>	<b>cántabro</b>	
<b>andaluz</b>	<b>vasco</b>	
<b>navarro</b>	<b>riojano</b>	
<b>canario</b>	<b>balear</b>	

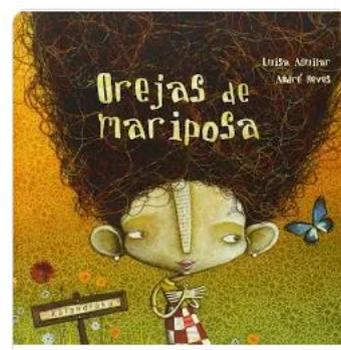
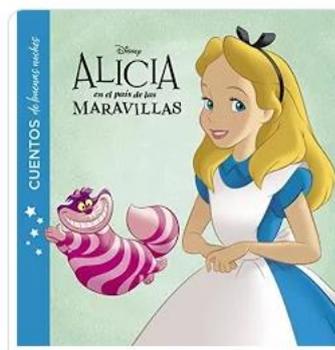
Fuente: elaboración propia

## Inspiración rincón de lectura:



Fuente: <https://maloo-studio.com/como-crear-un-rincon-de-lectura-atractivo-para-ninos/>

## Algunos cuentos del rincón de lectura:





Fuente:

[https://www.google.com/search?q=cuentos+3%C2%BA+de+primaria&bih=601&biw=1280&rlz=1C1CHBF\\_esES900ES901&hl=es&tbm=shop&sa=X&ved=2ahUKEwi797f\\_obH-AhVBmycCHRPVAeEQ1TV6BAgBEHg](https://www.google.com/search?q=cuentos+3%C2%BA+de+primaria&bih=601&biw=1280&rlz=1C1CHBF_esES900ES901&hl=es&tbm=shop&sa=X&ved=2ahUKEwi797f_obH-AhVBmycCHRPVAeEQ1TV6BAgBEHg)

**Aplicaciones para trabajar contenidos de lengua con las TIC:**

<https://www.academons.com/app-lengua-primaria>

<https://es.educaplay.com/>

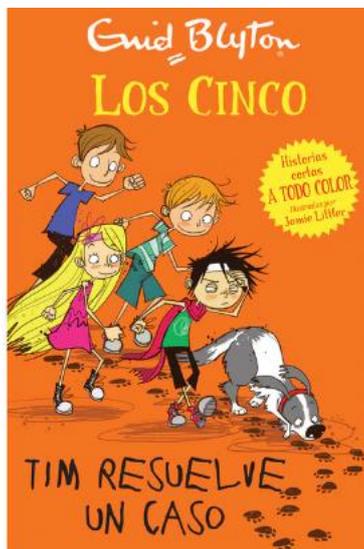
<https://happylearning.tv/>

## Idea creación de historia en el rincón de escritura:

 <p>Erase una vez en una ciudad muy lejana y fría, una niña llamada Candela.</p>  <p>A esta le gustaba mucho ir al parque, pero no para jugar con otros niños, sino para leer.</p>	<p>Un día, Candela se despistó por no sacar la mirada de su libro que la tenía muy enganchada. Cuando quiso darse cuenta era de noche y estaba sola.</p>  <p>....</p>
--	--

Fuente: elaboración propia

## Cuento de lectura colectiva:



ENID BLYTON

Fuente: <https://www.editorialjuventud.es/tim-resuelve-un-caso-9788426140975/>

## Batería de preguntas para guiar el círculo de lectura:

### GUÍA PARA EL CÍRCULO LECTOR

Usa estas preguntas para guiar la conversación, puedes utilizar otras, incluso sugerir algunas nuevas para añadir las a esta guía.

¿Qué es lo que **más te ha gustado** del cuento?



¿Cuál es tu **personaje favorito**?

¿Te has sentido **identificado** con alguna parte de la historia?

¿Qué **cambiarías** de la historia?

¿Qué **otro cuento** te ha gustado **más**? ¿y **menos**?



¿Tienes alguna **sugerencia** de pregunta?  
Hazla aquí

---

---

---

---

---

Fuente: creación propia

Vídeo determinantes posesivos:

<https://youtu.be/3bOCf6VuwPs>

## Fichas interactivas determinantes posesivos:

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua\\_Castellana/Determinantes\\_posesivos](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_Castellana/Determinantes_posesivos)

## Plickers ha y a:

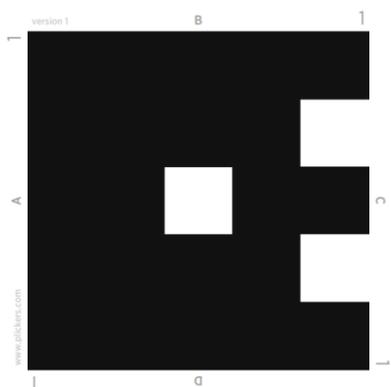
<https://www.plickers.com/seteditor/643e59f4e2533e6040fb91a5>

Al no tener mi usuario y contraseña el plickers no podrá abrirse, pero a continuación podrá verse la lista de alumnos, un ejemplo de las tarjetas y las preguntas:

ESTUDIANTES 25

[Lista de impresión](#) [Editar estudiantes](#)

1 andaluz	16 asturiano	22 colombiano	6 extremeño
10 castellanomanchego	17 aragonés	23 ruso	7 gallego
11 balear	18 japonés	24 ucraniano	8 vasco
12 canario	19 chino	25 francés	9 castellanoleonés
13 riojano	2 catalán	3 madrileño	
14 navarro	20 español	4 valenciano	
15 cántabro	21 portugués	5 murciano	



¿Te \_\_\_\_ llamado tu padre?



A ha

B a

C tiene

D está

Creo que me va \_\_\_\_\_ tocar la lotería



A ha

B querer

C a

D tener

¡Contigo me \_\_\_\_ tocado la lotería!



A a

B quiere

C tiene

D ha

¿Lo \_\_\_ entendido usted?



- A ha
- C sabe

- B a
- D no

\_\_\_ venido el fontanero \_\_\_ arreglar el grifo



- A Tener, querer
- C A, ha

- B Ha, a
- D Comer, beber

Fuente: elaboración propia

**Class dojo:**

<https://teach.classdojo.com/#/classes/643e7b8975b03bc2ac8d6f1f/points>

Al no tener mi usuario y contraseña no se abrirá el perfil creado para 3ºA de Primaria, pero en las siguientes fotos se podrá ver cómo es la aplicación:

Aula    Carpetas    Historia de la clase    Mensajes    Inicio de sesión de alumno    No hay familias conectadas    Opciones

Estudiantes    Grupos

Toolkit    Asistencia    Seleccionar varios    Al azar    Contador de tiempo    Big Ideas

Dar feedback a 12    Canjear puntos

- Ayudando a otros (1)
- En la tarea (1)
- Participando (1)
- Perseverancia (1)
- Trabajando duro (1)
- Trabajo en equipo (1)
- Añadir habilidades

Fuente: elaboración propia

**Padlet lectura:**

<https://padlet.com/luciadm178/cu-l-ser-el-mejor-cuento-del-trimestre-ki9h3a42u5jvz2nd>

Fuente: elaboración propia

## Kahoot:

**Kahoot!** Inicio Descubre Bibliote



**Kahoot repaso UD9: La ciudad de los acantilados**

0 jugadas · 0 jugadores

### 1 - Quiz

Hola, mi nombre es Manuel y vivo en Aragón. Nuestro gentilicio es....



### 2 - Verdadero o falso

La ubicación de este gentilicio es...



### 3 - Quiz

María \_\_\_\_ salido ahora del cole y va \_\_\_\_ su casa



### 4 - Quiz

Las noticias tienen elementos como:



6 - Quiz

El gentilicio de Asturias es:



7 - Quiz

\_\_\_ estado aquí tu tía



8 - Verdadero o falso

¿Te gusta? Es nuestra perro



Fuente: elaboración propia

### Rúbrica actividades:

Nombre:											
Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Observaciones
Mapa gentilicios											
Canción gentilicios											
Plickers											
Padlet											
Participación en rincones											
Ficha de los determinantes posesivos											
Elaboración de la noticia											
Comprensión lectora											

<b>Lectura en alto</b>											
<b>Expresión escrita</b>											
<b>Actitud frente a las actividades y la adquisición de conocimiento</b>											
<b>Kahoot de evaluación</b>											

Fuente: elaboración propia

#### **Criterios de las notas:**

<b>Nota</b>	<b>Criterio</b>
1	Suspenso (no ha realizado nada, no se esfuerza nada)
2	Suspenso (no ha realizado nada, se esfuerza lo mínimo)
3	Suspenso (ha realizado muy poco, podría esforzarse más)
4	Suspenso (no ha llegado a realizar todo lo que se pedía, debe esforzarse más)
5	Aprobado ( su trabajo no está mal, pero puede esforzarse más)
6	Bien (su trabajo está bien, se esfuerza y quiere aprender)
7	Notable (realiza un buen trabajo y puede alcanzar más)
8	Notable + (realiza muy buen trabajo)
9	Sobresaliente (realiza un trabajo prácticamente perfecto)
10	Sobresaliente + (realiza un trabajo excelente y su esfuerzo es pleno)

Fuente: elaboración propia

**Rúbrica porcentajes:**

<b>Nombre:</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Porcentajes</b>
Actividades de clase (mapa de gentilicios, canción gentilicios, elaboración de la noticia)	20%
Actividades de evaluación de conocimientos (Kahoot, Plickers, ficha posesivos)	20%
Actitud y participación frente a la adquisición de conocimientos (rincones, Padelet...)	20%
Lectura	10%
Comprensión lectora	10%
Expresión escrita (Padlet...)	10%
Expresión oral (noticia, participación en clase...)	10%
<b>Porcentaje final:</b>	
<b>Nota final:</b>	

Fuente: elaboración propia

## Anexo II: Cono del aprendizaje

### Cono del aprendizaje de Edgar Dale



Fuente:

[https://www.google.com/search?q=cono+de+la+experiencia+&tbm=isch&ved=2ahUKEwjDtMu0\\_IP-AhV6micCHaMHB08Q2-cCegQIABAA&oq=cono+de+la+experiencia+&gs\\_lcp=CgNpbWcQA1DzDFiDImCHJWgBcAB4AIABqwgIAboQkgEEMy4xNJgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&sclient=img&ei=lqslZMOblfq0nsEPo4-c-AQ&bih=601&biw=1280&rlz=1C1CHBF\\_esES900ES901](https://www.google.com/search?q=cono+de+la+experiencia+&tbm=isch&ved=2ahUKEwjDtMu0_IP-AhV6micCHaMHB08Q2-cCegQIABAA&oq=cono+de+la+experiencia+&gs_lcp=CgNpbWcQA1DzDFiDImCHJWgBcAB4AIABqwgIAboQkgEEMy4xNJgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&sclient=img&ei=lqslZMOblfq0nsEPo4-c-AQ&bih=601&biw=1280&rlz=1C1CHBF_esES900ES901)

## Anexo III: Calendario escolar 2022-2023

Primer trimestre

SEPTIEMBRE 2022						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTUBRE 2022						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

NOVIEMBRE 2022						
L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DICIEMBRE 2022						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

## Segundo trimestre

ENERO 2023						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEBRERO 2023						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MARZO 2023						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Tercer trimestre

ABRIL 2023						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAYO 2023						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNIO 2023						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Fuente: <https://www.educa2.madrid.org/web/calendario-escolar-de-la-comunidad-de-madrid/calendario-escolar-22-23>

Anexo IV: Mapa de las unidades didácticas

Mapa completo



Fuente: <https://mario.fandom.com/es/wiki/Mapa> y elaboración propia

Primer mundo: El mundo de los comics y sus niveles



Fuente: <https://mario.fandom.com/es/wiki/Mapa> y elaboración propia

Segundo mundo: El mundo de las fábulas y sus niveles



Fuente: <https://mario.fandom.com/es/wiki/Mapa> y elaboración propia

Tercer mundo: El mundo de los cuentos y sus niveles



Fuente: <https://mario.fandom.com/es/wiki/Mapa> y elaboración propia

Muñeco de Mario Bros que se situará en el mapa para simbolizar el cambio de nivel:



Fuente:

[https://www.google.com/search?q=mario+bross+videojuego&tbm=isch&ved=2ahUKEwingPqj94P-AhW4kicCHX4wBokQ2-cCegQIABAA&oq=mario+bross+v&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgAMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEOgQIlxAnOgkIABCABBAKEBg6CAgAEIAEELEDUNcOWL8aYIlmaAFwAHgAgAG1AYgBrwaSAQMwLjaYAQCgAQGgAQtn3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&scient=img&ei=waUIZOofDKbilnsEP\\_uCYyAg&bih=601&biw=1280&rlz=1C1CHBF\\_esES900ES901](https://www.google.com/search?q=mario+bross+videojuego&tbm=isch&ved=2ahUKEwingPqj94P-AhW4kicCHX4wBokQ2-cCegQIABAA&oq=mario+bross+v&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEOgQIlxAnOgkIABCABBAKEBg6CAgAEIAEELEDUNcOWL8aYIlmaAFwAHgAgAG1AYgBrwaSAQMwLjaYAQCgAQGgAQtn3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&scient=img&ei=waUIZOofDKbilnsEP_uCYyAg&bih=601&biw=1280&rlz=1C1CHBF_esES900ES901)

## Anexo V: Tabla de competencias específicas y criterios de evaluación

Proyecto 1: El Mundo de los Comics	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas	2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y avanzando, en la valoración crítica del contenido y de los elementos no verbales elementales.
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.	3.1. Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación, ajustando el discurso a la situación comunicativa y utilizando recursos no verbales básicos.
	3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y de cortesía
4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de	4.1. Comprender el sentido global y la información relevante de textos sencillos, escritos y multimodales, realizando inferencias a partir de estrategias básica

<p>contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>	
<p>5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p>
<p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación de modelos dados.</p>
	<p>6.2. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o social y medioambiental, realizado de manera acompañada.</p>
<p>8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.</p>	<p>8.1. Escuchar y leer textos variados de la literatura infantil universal, que recojan diversidad de autores, relacionándolos en función de temas y aspectos elementales del género literario, e interpretándolos y relacionándolos con otras manifestaciones artísticas o culturales.</p>
	<p>8.2. Producir textos sencillos individuales o en grupo con intención literaria, recreando de manera personal los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.</p>
<p>10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la</p>	<p>10.2. Movilizar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias</p>

convivencia utilizando un lenguaje adecuado y eficaz.	básicas para la escucha activa, la comunicación asertiva, el consenso y el diálogo.
---	---

<b>Proyecto 2: El Mundo de las Fábulas</b>	
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas	2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y avanzando, en la valoración crítica del contenido y de los elementos no verbales elementales.
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.	3.1. Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación, ajustando el discurso a la situación comunicativa y utilizando recursos no verbales básicos.
	3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y de cortesía.
4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.	4.1. Comprender el sentido global y la información relevante de textos sencillos, escritos y multimodales, realizando inferencias a partir de estrategias básica

<p>5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p>
<p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación de modelos dados.</p>
<p>7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer.</p>	<p>7.1. Leer con autonomía o de forma acompañada textos de diversos autores, ajustados a sus gustos e intereses y seleccionados con creciente autonomía, avanzando en la construcción de su identidad lectora.</p> <p>7.2. Compartir la experiencia de lectura, en soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito escolar.</p>
<p>8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la</p>	<p>8.1. Escuchar y leer textos variados de la literatura infantil universal, que recojan diversidad de autores, relacionándolos en función de temas y aspectos elementales del género literario, e interpretándolos y relacionándolos con otras manifestaciones artísticas o culturales.</p>

literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.	8.2. Producir textos sencillos individuales o en grupo con intención literaria, recreando de manera personal los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.
9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia de la lengua y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.	9.1. Formular conclusiones elementales sobre el funcionamiento de la lengua, prestando especial atención a la relación entre sustantivos, adjetivos y verbos, a partir de la observación, comparación y transformación de palabras, enunciados y textos, en un proceso de producción o comprensión de textos en contextos significativos.

<b>Proyecto 3: El Mundo de los Cuentos</b>	
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas	2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y avanzando, en la valoración crítica del contenido y de los elementos no verbales elementales.
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.	3.1. Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación, ajustando el discurso a la situación comunicativa y utilizando recursos no verbales básicos.
	3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y de cortesía.
4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la	4.1. Comprender el sentido global y la información relevante de textos sencillos,

<p>información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>	<p>escritos y multimodales, realizando inferencias a partir de estrategias básica</p>
<p>5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p>
<p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.2. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o social y medioambiental, realizado de manera acompañada.</p>
<p>7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer.</p>	<p>7.2. Compartir la experiencia de lectura, en soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito escolar.</p>

<p>8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.</p>	<p>8.1. Escuchar y leer textos variados de la literatura infantil universal, que recojan diversidad de autores, relacionándolos en función de temas y aspectos elementales del género literario, e interpretándolos y relacionándolos con otras manifestaciones artísticas o culturales.</p>
	<p>8.2. Producir textos sencillos individuales o en grupo con intención literaria, recreando de manera personal los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.</p>
<p>9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia de la lengua y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.</p>	<p>9.2. Revisar y mejorar los textos propios y ajenos y subsanar algunos problemas de comprensión lectora, a partir de la reflexión metalingüística e interlingüística y usando la terminología básica adecuada.</p>

Fuente: elaboración propia