

TRABAJO FIN DE GRADO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 3º DE EDUCACIÓN INFANTIL

Universidad Pontificia de Comillas

Educación Infantil

Curso: 2022/2023

María del Pilar Rodríguez Mariño

Director: Jorge Torres Sánchez

Grado en Educación Primaria y Educación Infantil

19 de abril de 2023



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO NORMATIVA	4
3. CONTEXTUALIZACIÓN	5
3.1 CONTEXTO EXTERNO	5
LA CIUDAD	5
LAS FAMILIAS	6
3.2 CONTEXTO INTERNO	6
3.2.1 DESCRIPCIÓN DEL COLEGIO	6
3.2.2 PERSONAL DEL COLEGIO	7
3.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS DE 3º DE INFANTIL (5-6 AÑOS)	8
3.2.4 MI CLASE DE 3º DE INFANTIL	9
4. OBJETIVOS	10
4.2 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	10
4.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
5. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS	13
5.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	15
6. SABERES BÁSICOS	20
7. METODOLOGÍA	44
8. EVALUACIÓN	46
8.1 RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS	49
8.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	50
8.3 EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA/SITUACIONES ESPECIALES	50
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	51
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	54
10.1 LENGUA INGLESA	54
10.2 LA CONVIVENCIA Y LA CIUDADANÍA	55
10.2 LAS TIC Y LA COMPETENCIA DIGITAL	56
11. CONCLUSIONES	57
12. BIBLIOGRAFÍA	58
13. ANEXOS	59
13.1 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DENTRO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 59	
13.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS Y SU CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y DE PROGRAMACIÓN	60



13.3	CONTENIDOS Y ELEMENTOS TRANSVERSALES	61
	ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	61
	ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	62
	ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	62
13.4	COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS Y SU RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y CONTENIDOS	63
13.5	METODOLOGÍA Y RECURSOS	66
13.6	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE CADA SESIÓN	67
13.7	EVALUACIÓN	112
	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	115
13.8	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	115
13.9	RECURSOS ELABORADOS	117
	AUTOEVALUACIÓN	118
	LISTA DE CONTROL	119



1. INTRODUCCIÓN

Una **programación** es un instrumento utilizado por los profesores para **planificar el trabajo diario** concretando el currículo a través de la adaptación de la respuesta educativa a las características y necesidad de nuestros alumnos. Este documento debe ser **dinámico, único y flexible**, así como **adecuado, específico y realista**. Dentro de él, los profesores deben especificar las intenciones educativas que se pretenden alcanzar a través de las distintas unidades didácticas. Al planificar su enseñanza, los profesores evitan la improvisación durante el proceso de aprendizaje. La programación y, en consecuencia, cada unidad didáctica **debe incluir** los objetivos de la asignatura, los contenidos, los criterios de evaluación, las competencias específicas y las competencias clave que se pretenden desarrollar en los alumnos. Además, debe establecer los aspectos metodológicos que van a seguir. Las medidas de atención a la diversidad también deberían tenerse en cuenta en ambos documentos.

Al referirnos a los niveles de concreción curricular, la programación es el tercer nivel de concreción curricular, basándose en el primero, que es el Currículo, y en el segundo que son los documentos de centro (como el Proyecto Educativo de Centro y la Programación General Anual).

La programación que se presenta en este Trabajo Fin de Grado ha sido diseñada para el segundo ciclo de Educación Infantil, en concreto para 3º de infantil. Esta programación está dividida en 15 unidades didácticas a lo largo de las que Timón, un pirata, nos acompañará planteándonos retos para los que necesitaremos una serie de conocimientos para poder resolverlos. De esta forma motivamos y aumentamos el



interés de los alumnos para trabajar y adquirir los conocimientos necesarios para resolver el reto.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO NORMATIVA

El **currículo educativo** es la herramienta didáctica que utilizan los profesores para proporcionar a los alumnos una educación integral y completa. Para ser más precisos, se entiende por currículo la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada uno de los programas de enseñanza. El actual currículo nacional ha sufrido algunos cambios debido a que sigue las demandas sociales. Como consecuencia, se está modificando el proceso de aprendizaje y la planificación del profesorado.

Actualmente, el marco legal que regula el sistema educativo es el siguiente:

En cuanto a las **leyes nacionales**, cabe destacar:

- **LOE**: Ley Orgánica 2 /2006, de 3 de mayo de Educación.
- **LOMLOE**: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación.
- **Real Decreto 95/2022**, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- **Orden EFP/608/2022**, de 29 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la Educación Infantil.

Cuando nos referimos a la **Comunidad de Madrid**, destacan las siguientes leyes:

- **Decreto 36/2022**, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil.



- **Orden 5958/2010**, de 7 de diciembre, de la Consejería de Educación, por la que se regulan los centros docentes públicos bilingües de la Comunidad de Madrid.
- **ORDEN 460/2023**, de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid
- **Orden 1493/2015**, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y promoción de los alumnos con necesidades educativas específicas, escolarizados en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Básica Obligatoria, así como la flexibilización de la duración de la escolarización de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid.

En los últimos años se han producido diversos cambios legislativos, por lo que durante el curso escolar 2022/2023 coexistirán leyes derogadas que son de aplicación con nuevas leyes y decretos.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1 CONTEXTO EXTERNO

LA CIUDAD

El colegio en el que nos vamos a centrar es un centro **público y bilingüe de Educación Infantil y Primaria de la Comunidad de Madrid**, situado en el distrito de El Viso. Esta zona cuenta con muchas facilidades alrededor que podemos aprovechar, como parques verdes, biblioteca, polideportivo, teatro, etc. Además está **bien comunicada** a distintas zonas del centro y las afueras de la ciudad.



LAS FAMILIAS

La mayor parte de las familias son españolas, pero también podemos encontrar familias de diferentes nacionalidades, en su mayoría de países europeos y sudamérica. La mayoría de estas familias, a pesar de su lengua y cultura de origen, hablan perfectamente español y están bien integradas. En cuanto al nivel académico de las familias, la mayoría son titulados superiores, pero una minoría sólo ha cursado estudios primarios y secundarios.

En cuanto al nivel socioeconómico de las familias, este es mayoritariamente de clase media. Sin embargo, todas las familias disponen de recursos suficientes para vivir con un nivel de vida normal y proporcionar una educación de alto nivel a sus hijos, ya que son conscientes de la importancia de la educación de sus hijos. Otra característica de las familias es que son comprometidas y apoyan las decisiones escolares. Además, participan activamente en la vida escolar. Esta estrecha relación familia-escuela favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

Según el **artículo 14 del Real Decreto 95/2022**, el currículo puede adaptarse para responder a las necesidades del alumno. En consecuencia, esta es la principal razón por la que nuestro contexto influirá y nos ayudará a configurar nuestro plan a largo plazo.

3.2 CONTEXTO INTERNO

3.2.1 DESCRIPCIÓN DEL COLEGIO

El colegio cuenta con diferentes instalaciones entre las que destacan: el **aula de informática** con 25 ordenadores, un total de **90 tablets** disponibles para todos los cursos de Primaria, **biblioteca**, **ludoteca**, **conexión inalámbrica**, **Wi-Fi** segura, instalaciones deportivas, aulas de arte y música, salas de reuniones, cocina y

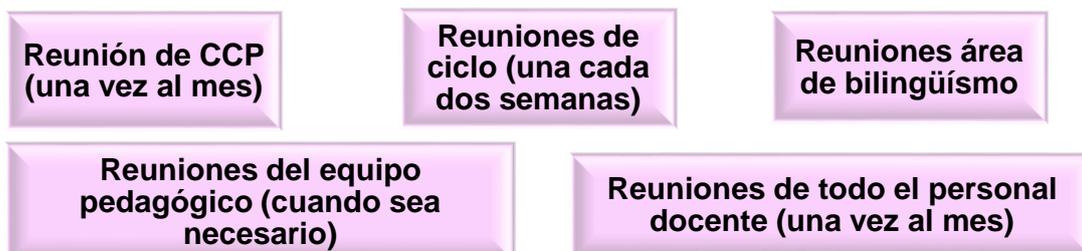


comedores, patio de recreo, laboratorios y aulas de pedagogía terapéutica. Todos estos recursos e instalaciones se utilizarán, cuando sea necesario, para **enriquecer la experiencia de aprendizaje de los alumnos**. Mi clase es una de las que más luz tiene del colegio. La acústica es buena. Tiene una pizarra interactiva que se puede utilizar como pizarra blanca o para navegar en internet, la zona de la asamblea, una biblioteca y un rincón de proyectos.

3.2.2 PERSONAL DEL COLEGIO

En cuanto al personal de la escuela, la mayoría de los profesores son **jóvenes**, lo que significa que están **motivados** y son **innovadores** y **abiertos**. Además, los profesores trabajan de manera colaborativa y coordinada. Hay un total de **43 profesionales**, incluido el equipo directivo (director, jefe de estudios, secretaria, personal de administración y servicios), 5 auxiliares de conversación y profesores de necesidades especiales (equipo pedagógico, profesores de necesidades especiales y logopeda). Además, hay 3 profesores de educación física, 2 de música y 2 de religión. Por último, hay un total de 27 tutores de clase.

Todos los miembros del personal **trabajan en equipo** para garantizar el buen funcionamiento de la institución. Para favorecer la coordinación, se llevan a cabo reuniones periódicas a lo largo del año:





Todas estas reuniones garantizan que en la escuela tengamos una **coordinación horizontal y vertical** para asegurar la mejor educación de nuestros alumnos.

Además de estas reuniones entre los miembros del personal del centro, también se realizan **reuniones con las familias**, fortaleciendo de esta manera la relación familia-escuela. Podemos distinguir **dos tipos de reuniones**: las de toda la clase, que se refieren a aquellas en las que participan todas las familias junto con el tutor (3 veces al año), y las entrevistas personales, en las que participan el tutor y los padres de un alumno concreto.

El **personal no docente** está formado por los profesores de actividades extraescolares, el conserje, el personal de limpieza, los auxiliares de comedor y la secretaria administrativa. Son 20 personas.

3.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS DE 3º DE INFANTIL (5-6 AÑOS)

Acorde con lo mencionado por Triglia (2015) teniendo en cuenta las etapas psicoevolutivas de Piaget, el grupo de alumnos para los que esta programación está diseñada pertenecen a la etapa preoperacional (2-7 años). En esta etapa los niños aprenden a través de la imitación, el juego. Además, empiezan a adquirir la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y a participar en el juego simbólico. Sin embargo, debido a que el egocentrismo sigue estando presente, existen dificultades para acceder al pensamiento abstracto. Según Vergara (2023), las principales características de esta etapa son:

- Centración: Capacidad para centrarse en un solo aspecto de un objeto o situación.
- Egocentrismo.



- Juego.
- Representación simbólica.
- Juego simbólico.
- Animismo: Creencia de que objetos inanimados tienen sentimientos.
- Artificialismo: Creer que ciertos aspectos del entorno son creados por personas, por ejemplo, las nubes.
- Irreversibilidad.

3.2.4 MI CLASE DE 3º DE INFANTIL

Hablando más concretamente de mi clase, es una clase de 3º de infantil compuesta por **19 alumnos** de entre **5 y 6 años**. Entre ellos hay **5 niñas** y **14 niños**. La mayoría de los alumnos son de nivel medio y en relación a su **actitud hacia el aprendizaje**, podemos decir que en general los alumnos tienen una actitud **positiva**. Además, hay un inmigrante procedente de Bolivia, quien habla español correctamente. Por otro lado, tenemos un alumno cuyo padre es americano. Por ello, y porque ha sido un oyente activo de inglés desde niño, tiene un nivel de inglés superior al resto de alumnos. Para conocer mejor las afinidades y rechazos que se producen dentro de la clase, los subgrupos, el aislamiento, el jefe de grupo, etc. realizaremos un sociograma sencillo. Esto también será útil para agrupar a los niños.

Haciendo referencia a la agrupación de los alumnos, estos son divididos en **parejas de gemelos y un grupo de trillizos**. Estas parejas se cambian cada trimestre. Además, dos parejas se unirán formando 4 grupos de 4 y uno de 3.

Por último, en cuanto a los **alumnos con necesidades educativas**, tenemos un alumno con hipotonía en el lado derecho sin afectación cognitiva. Se profundizará más en las características de este alumno en el apartado “Atención a la diversidad”.



4. OBJETIVOS

De acuerdo con el **Real Decreto 95/2022**, en su **artículo 2**, los objetivos son definidos como ***“los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”***.

Teniendo esto en cuenta, el principal objetivo de esta programación coincide con el principal objetivo de la Educación Infantil, establecido en el **artículo 5** de la **Orden EFP/608/2022**: ***“Contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones: Física, emocional, sexual, afectiva, social, cognitiva y artística, potenciando la autonomía personal y la creación progresiva de una imagen positiva y equilibrada de sí mismos, así como a la educación en valores cívicos para la convivencia”***.

4.2 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Acorde con la **Ley Orgánica 2/2006 (LOE)**, siendo modificados los objetivos **“e”** y **“h”** por la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**, los **objetivos** de la etapa de educación infantil son los siguientes:

- a) **Conocer su propio cuerpo y el de los otros**, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su **entorno familiar, natural y social**.
- c) Adquirir progresivamente **autonomía** en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus **capacidades afectivas**.
- e) Relacionarse con los demás en **igualdad** y adquirir progresivamente pautas elementales de **convivencia y relación social**, así como ejercitarse en el uso de la **empatía** y la **resolución pacífica de conflictos**, evitando



cualquier tipo de violencia

- f) Desarrollar **habilidades comunicativas** en **diferentes lenguajes y formas de expresión**.
- g) Iniciarse en las **habilidades lógico-matemáticas**, en la **lecto-escritura** y en el **movimiento, el gesto y el ritmo**.
- h) Promover, aplicar y desarrollar las **normas sociales que promueven la igualdad de género**.

Además, el **Decreto 36/2022** añade el siguiente objetivo para la etapa de Educación Infantil: “Iniciarse en el conocimiento de las ciencias”.

4.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

ÁREA 1

1. Conocer globalmente su cuerpo identificando y localizando las partes externas e internas del mismo.
2. Desarrollar su percepción sensorial.
3. Desarrollar una imagen positiva de sí mismo, identificando y respetando las diferencias en sí mismo y en los demás.
4. Identificar y expresar sus emociones: alegría, tristeza, miedo, vergüenza, aburrimiento, duda, enfado, envidia, sorpresa, asco, tranquilidad, cariño, preocupación, curiosidad y dolor.
5. Progresar en su coordinación motora, el equilibrio, los desplazamientos y las habilidades motrices básicas.
6. Comprender y respetar las normas para una buena convivencia.
7. Trabajar de forma colaborativa, respetando a los demás.
8. Resolver pequeños conflictos a través del diálogo.
9. Desarrollar de forma gradual hábitos de cuidado e higiene comprendiendo la necesidad de cuidarse.
10. Comprender el efecto que nuestras acciones tienen en el entorno.
11. Conocer las profesiones habituales y su necesidad en la sociedad.
12. Conocer festividades que se celebran en nuestro país.
13. Valorar el tiempo en familia y las actividades de tiempo libre que pueden disfrutar.
14. Desarrollar su autonomía en actividades del día a día en el aula y relacionadas con el cuidado e higiene personal.

ÁREA 2

1. Experimentar a través de los sentidos.
2. Asociar cada número con su grafía y cantidad.



3. Recordar los días de la semana, meses y la fecha.
4. Usar correctamente las nociones temporales básicas: ayer-hoy-mañana.
5. Clasificar objetos según sus cualidades.
6. Clasificar a los animales según sus hábitats.
7. Realizar series de 2/3 elementos con 2/3 variaciones.
8. Conocer las figuras planas y cuerpos geométricos básicos.
9. Contar de forma ascendente y descendente.
10. Expresar orden haciendo uso de los números ordinales (1º-9º).
11. Usar cuantificadores básicos: más grande/pequeño que, tantos como, etc.
12. Realizar operaciones matemáticas sencillas de forma manipulativa.
13. Indicar la posición de objetos en relación a su cuerpo utilizando las nociones espaciales básicas: de frente-de lado-de espaldas, derecha-izquierda.
14. Mostrar interés por la prehistoria, las primeras civilizaciones, los inventos más relevantes de la historia y el Sistema Solar.
15. Conocer las estaciones y los principales elementos de cada una de ellas.
16. Identificar la ropa adecuada para cada una de las estaciones.
17. Diferenciar alimentos saludables y no saludables.
18. Conocer los principales medios de transporte y su clasificación (terrestre, marítimo o aéreo).
19. Desarrollar una actitud de escucha, respeto y colaboración.
20. Comprender la importancia de reciclar para el cuidado del medio ambiente y ponerlo en práctica.
21. Conocer las principales medidas de seguridad vial.
22. Conocer monumentos y sitios de interés de Madrid.
23. Reconocer las fortalezas y debilidades en uno mismo y en los demás.
24. Realizar seriaciones numéricas hasta el 40.
25. Identificar los colores básicos.
26. Comparar objetos haciendo uso del Diagrama de Venn.

ÁREA 3

1. Usar la lengua oral con intención comunicativa y para expresar ideas, necesidades u opiniones.
2. Nombrar, identificar y realizar la grafía de las vocales y de las consonantes "L, S, P, D, N, B, V, J, F, R-RR, H, LL-Y, CH.
3. Leer y escribir palabras aisladas.
4. Ordenar, escribir y leer frases de entre 4 y 6 palabras.
5. Escuchar atentamente cuentos y captar la idea principal de estos.
6. Desarrollar habilidades musicales aprovechando las posibilidades que nos ofrecen nuestro propio cuerpo y el entorno.
7. Trabajar con diferentes técnicas plásticas.
8. Hacer uso de las TIC como elementos que posibilita el aprendizaje.
9. Reconocer vocabulario básico en la lengua extranjera inglés.
10. Conocimientos básicos sobre la lengua extranjera inglés.
11. Diferenciar los colores fríos de los cálidos.



5. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS

De acuerdo con lo establecido en el **artículo 2** del **Real Decreto 95/2022**, las competencias clave pueden ser definidas como *“desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales (...)”*.

Una vez que las competencias han sido definidas, es hora de presentar las 8 competencias clave que deben desarrollarse en la etapa de educación infantil:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL) 	Potenciar los intercambios comunicativos respetuosos , a los que se dota de una intencionalidad y contenidos progresivamente elaborados a partir de conocimientos, destrezas y actitudes que se vayan adquiriendo. Esto favorecerá la expresión oral de sentimientos, vivencias o experiencias. Además, la oralidad permitirá a los alumnos disfrutar de la cultura literaria a través de rimas, retahílas, adivinanzas y cuentos.
COMPETENCIA PLURILINGÜE 	Fomentar actitudes de respeto y aprecio por la diversidad lingüística y cultural , así como el interés por conocer nuevas lenguas .
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERIA (STEM) 	Adquirir las destrezas lógico matemáticas y desarrollar progresivamente el pensamiento científico . Estimular , desde un enfoque coeducativo , la curiosidad de los niños y presentar las matemáticas como una herramienta que permite entender mejor la realidad.
COMPETENCIA DIGITAL (CD) 	Inicio al acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales . Promover el uso responsable y saludable de herramientas digitales. Contribuir al aumento de la motivación de los alumnos mediante la integración de herramientas digitales en las actividades de aula.



<p>COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)</p> 	<p>Inicio de la educación emocional, es decir, reconocer las emociones en ellos mismos y en los demás, así como ser capaz de expresar sus sentimientos. Aprender a trabajar de manera cooperativa y a desenvolverse de manera autónoma en la sociedad.</p>
<p>COMPETENCIA CIUDADANA (CC)</p> 	<p>Desarrollar los valores de respeto, equidad, igualdad, inclusión y convivencia, así como las habilidades que permitan una resolución pacífica de conflictos. Además, se promueven prácticas sostenibles y del cuidado y protección de los animales, así como la adquisición de hábitos saludables.</p>
<p>COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)</p> 	<p>Hacer uso del juego para estimular la curiosidad, la iniciativa, la imaginación y la disposición a indagar y materializar las ideas personales o colectivas. Además, se desarrolla el análisis crítico y constructivo.</p>
<p>COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)</p> 	<p>Expresión creativa de sentimientos, ideas y emociones a través de diversos lenguajes y distintas formas artísticas. Desarrollo de la conciencia cultural.</p>

Teniendo en cuenta el **artículo 6** del **Decreto 36/2022**, por el que se regula la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid, lo que caracteriza a las Competencias Clave es su **transversalidad**, lo que pone de manifiesto la idea de que las Competencias Clave engloban el aprendizaje de las distintas áreas y, al mismo tiempo, se adquieren a partir de las destrezas específicas de cada área.

De esto se puede concluir que las Competencias Clave se trabajarán a través de todos los contenidos y actividades posibles, ya que son consideradas **fundamentales para desenvolverse con éxito en el día a día**. Para ello, a lo largo de las diferentes unidades didácticas incluiremos actividades en las que los alumnos tendrán que



aplicar estas competencias para completar y superar con éxito los diferentes retos propuestos.

5.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Una de las novedades que podemos encontrar en el marco legal es el concepto de **competencia específica**, definido en el **artículo 2 del Real Decreto 95/2022** como *"los desempeños que el alumnado deben poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área"*. Las competencias específicas conectan las competencias clave con los saberes básicos de las distintas áreas y los criterios de evaluación que se tienen en cuenta para considerar si estos han sido alcanzados por los alumnos.

Según la **Orden EFP/608/2022**, las **competencias específicas comunes a los dos ciclos de la etapa de infantil** son las siguientes:

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
<ol style="list-style-type: none">1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y <u>ecosocialmente responsable</u>.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.
ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
<ol style="list-style-type: none">1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante <u>la exploración, la manipulación sensorial</u>, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación



del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

3. **Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza**, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del **uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno** en la vida de las personas.

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

1. Manifestar interés por **interactuar en situaciones cotidianas** a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para **expresar sus necesidades e intenciones** y responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para **responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes**.
3. **Producir mensajes de manera eficaz**, personal y creativa, utilizando **diferentes lenguajes**, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.
4. Participar por iniciativa propia en **actividades relacionadas con textos escritos**, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.
5. Valorar la **diversidad lingüística** presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para **enriquecer sus estrategias comunicativas** y su **bagaje cultural**.

A continuación, se presentan los **criterios de evaluación** que se emplearán para **evaluar la adquisición de estas competencias específicas** y, como consecuencia, de las competencias clave. Como bien se ha mencionado anteriormente, esta programación es diseñada para el segundo ciclo de Educación Infantil. Teniendo esto en cuenta, según la **Orden EFP/608/2022**, los criterios de evaluación son los siguientes:

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1

- 1.1 Progresar en el **conocimiento de su cuerpo** ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.
- 1.2 Manifestar sentimientos de **seguridad personal** en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.
- 1.3 **Manejar diferentes objetos**, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- 1.4 **Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo**, ajustándose a sus posibilidades personales.



COMPETENCIA ESPECÍFICA 2	
2.1	Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos , ajustando progresivamente el control de sus emociones.
2.2	Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.
2.3	Expresar inquietudes, gustos y preferencias , mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.
2.4	Progresar en el reconocimiento y capacidad de respuesta a las emociones y sentimientos expresados por otras personas , mostrando actitudes de respeto, ayuda y colaboración progresivamente ajustadas a la situación.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	
3.1	Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa y manifestando precaución ante manipulaciones de objetos o actividades potencialmente peligrosas.
3.2	Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	
4.1	Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.
4.2	Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.
4.3	Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.
4.4	Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.
4.5	Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	
1.1	Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
1.2	Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.
1.3	Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
1.4	Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir , utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.



1.5 **Organizar su actividad**, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la **planificación de secuencias de actividades**, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

2.2 **Canalizar progresivamente la frustración** ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.

2.3 **Plantear hipótesis** acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.

2.4 Utilizar diferentes estrategias para la **toma de decisiones** con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.

2.5 **Programar secuencias** de acciones o instrucciones para la **resolución de tareas** analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

2.6 **Participar en proyectos** utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

3.3 Mostrar una **actitud de respeto, cuidado y protección** hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.

3.4 Identificar **rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes**.

3.5 Establecer **relaciones entre el medio natural y el social** a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1

1.1 **Participar** de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en **situaciones comunicativas** de progresiva complejidad, en función del desarrollo individual, iniciándose en el reconocimiento y control de aspectos elementales de la comunicación no verbal y de la cortesía lingüística.

1.2 **Ajustar** progresivamente **su repertorio comunicativo** a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.

1.3 Participar en situaciones de **uso de diferentes lenguas**, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos.

1.4 **Interactuar con distintos recursos digitales**, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

2.1 **Interpretar de forma eficaz los mensajes** e intenciones comunicativas de los demás.

2.2 **Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones** o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.



COMPETENCIA ESPECÍFICA 3	
3.1	Hacer un uso funcional del lenguaje oral , aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.
3.2	Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás, con seguridad y confianza progresivas.
3.3	Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.
3.4	Elaborar creaciones plásticas , explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.
3.5	Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.
3.6	Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre o pautada, manifestando interés e iniciativa.
3.7	Expresarse de manera creativa , utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4	
4.1	Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.
4.2	Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales básicas mediante la indagación en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
4.3	Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 5	
5.1	Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.
5.2	Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.
5.3	Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil , tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.
5.4	Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.
5.5	Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas , explicando las emociones que produce su disfrute.



6. SABERES BÁSICOS

En esta sección se van a presentar todos los **contenidos** que se pretenden trabajar a lo largo del curso 2022/2023. Los contenidos están distribuidos en **tablas**, cada tabla hace referencia a una unidad didáctica. Dentro de esta tabla se establece una situación de aprendizaje con la que se iniciaría cada unidad. Brevemente, Timón es un pirata que nos va a plantear diversos retos a lo largo del curso para poder convertirnos en miembros de su grupo pirata y así poder acceder ver el tesoro pirata. Además, se vincula cada unidad con las competencias clave y específica que se trabajan, así como con los objetivos específicos establecidos previamente en la página 11. A continuación, se presentan las 15 unidades didácticas:



UNIDAD DIDÁCTICA 1: UN VIAJE POR EL CUERPO		DURACIÓN: 12 SESIONES (8-23 sept)		TRIMESTRE: PRIMERO		
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
<p>El curso empieza con un pergamino que nos deja Timón. En este pergamino Timón nos dice que para formar parte de su grupo pirata debemos superar una serie de retos. A medida que los vayan superando irán consiguiendo insignias piratas. Cuando los superen todos podrán acceder al tesoro pirata. Para esta primera unidad Timón les planteará 5 adivinanzas sobre las partes del cuerpo.</p>						
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
	ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
	ÁREA 2	1 Y 2		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9.	1, 2, 3, 4, 7, 9, 19, 23.	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
	ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				
CONTENIDOS						
ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3		
<ul style="list-style-type: none"> - Las partes del cuerpo. - Los sentidos y sus funciones. - El esquema corporal. - Desplazamiento: Zancadas. - Autonomía en la realización de actividades dentro del aula. - Identificación y expresión de emociones: La alegría. - Aceptación de las normas de comportamiento. - Mantenimiento de limpieza y orden del aula. - Hábitos de higiene. - Habilidades sociales de convivencia. - Trabajo colaborativo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación sensorial: áspero y suave. - Días de la semana, meses y fecha. - Ayer – hoy – mañana. - Grafía y cantidad: 1, 2 y 3. - Conteo hasta 10. - Seriaciones de dos elementos. - Actitud de escucha y colaboración. 		<ul style="list-style-type: none"> - Uso del lenguaje oral para establecer relaciones sociales. - Comprensión de mensajes orales. - Grafía: A, E, I. - Lectura y escritura de palabras que inician con dichas vocales. - Interpretación de imágenes. - Escucha activa de cuentos. - Posibilidades sonoras del cuerpo. - El dibujo como posibilidad expresiva. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: head, arms, hands, fingers, legs, feet, eye, nose, mouth. 		



CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las partes del cuerpo en sí mismo y en los demás. - Identifica los 5 sentidos. - Expresión e identificación de emociones: tristeza. - Es autónomo en actividades del aula. - Presenta actitud de respeto hacia los demás. - Pone en práctica las normas de convivencia. - Desarrolla hábitos de higiene y cuidado personal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia lo áspero de lo suave. - Identifica el día de la semana y mes en el que estamos. - Identifica qué día fue ayer y qué día es mañana. - Relaciona cada grafía con su cantidad. - Muestra una actitud de escucha al trabajar con otros. - Cuenta hasta 10 de forma ascendente y descendente. - Realiza seriaciones de dos elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza la lengua oral para comunicarse con otros. - Comprende aquello se transmite de forma oral. - Realiza correctamente el trazo de las vocales A, E, I - Escribe y lee de forma legible palabras que inician con dichas vocales. - Interpreta el mensaje transmitido por imágenes. - Muestra interés por la escucha de obras literarias. - Muestra curiosidad por los sonidos que se pueden realizar con el propio cuerpo. - Realizada zancadas de forma coordinada. - Usa de forma responsable de las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con el cuerpo en la lengua extranjera inglés.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: LA MAGIA DEL CUERPO		DURACIÓN: 12 SESIONES (26 sept – 11 oct)		TRIMESTRE: PRIMERO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta segunda unidad, empezamos el día con la clase hecha un desastre, todo alborotado, ¿habrá sido Timón? Entre todos recogemos y nos sentamos en la asamblea para comenzar el día. Mientras estamos cantando la canción de inicio, alguien nos interrumpe y aparece un nuevo video en la pantalla, ¡es Timón! “Hola amigos de la clase arcoíris, estoy muy contento porque superasteis el primer reto, pero faltan muchos más. ¿Estáis preparados? Habrá un día en el que os enfrentaréis a “la locura letrera” ¿qué es eso? Pues de entre un montón de palabras, debéis contar cuántas vocales hay y, una vez hecho esto, podréis descifrar un pergamino que os permitirá conseguir una nueva insignia.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		1, 3, 4, 6, 7, 8, 9.	2, 3, 4, 7, 8, 9, 15, 19.	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				



CONTENIDOS		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Órganos del cuerpo humano. - Cuidado del cuerpo humano: hábitos responsables con la alimentación, ejercicio, descanso. - Expresa e identifica la emoción de tristeza. - El diálogo como recurso para la resolución de conflictos. - Autonomía en la realización de actividades dentro del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - El otoño. - Grafía y cantidad: 4. - Conteo hasta 10. - Figuras planas: El cuadrado. - Seriaciones de dos elementos. - Actividades físicas para el bienestar y la salud. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación no verbal: gestos. - Expresión clara y ordenada de ideas. - Grafía: O, U. - Lectura y escritura de palabras con las vocales "O, U". - Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente. - El sonido y el silencio. - La danza como posibilidad de expresión. - Técnica plástica: Moldeado. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: brain, lungs, heart, kydneyes, stomach, small/large intestine.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce los principales órganos del cuerpo. - Lleva a la práctica hábitos responsables para la salud. - Expresa e identifica la emoción de tristeza. - Resuelve conflictos haciendo uso del diálogo. - Es autónomo en actividades del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las principales características y elementos del otoño. - Relacionada la grafía del 4 con su cantidad. - Cuenta hasta 10 de forma ascendente y descendente. - Identifica el cuadrado entre otras figuras planas. - Realiza seriaciones de dos elementos. - Diferencia las actividades adecuadas para la salud de las inadecuadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa gestos para transmitir mensajes breves. - Transmite ideas de forma clara y ordenada a través de la lengua oral. - Realiza correctamente el trazo de las vocales O, U. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen las vocales "O, U". - Identifica y expresa oralmente el suceso reflejado en una secuencia de imágenes. - Diferencia el sonido del silencio. - Muestra actitud positiva ante la danza. - Realiza obras plásticas con la técnica del modelado. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con los órganos en la lengua extranjera inglés.



UNIDAD DIDÁCTICA 3: HOY ME VISTO DE...		DURACIÓN: 12 SESIONES (13 – 28 oct)		TRIMESTRE: PRIMERO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad Timón les pide a los alumnos estar muy atentos a la nueva letra que van a aprender, ya que la necesitarán para superar el reto. Al final de la unidad los alumnos deberán escribir correctamente lo que representan ciertas imágenes. Todas estas contienen las sílabas que aprenderemos con la letra “L”, deberán escribir todas las que puedan en el tiempo que Timón les diga y después, entre todas esas palabras, identificar las que forman parte de la vida pirata.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		3, 4, 5, 12.	2, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 19, 20.	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				
CONTENIDOS							
ÁREA 1	ÁREA 2			ÁREA 3			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y respeto de diferencias. - Desplazamientos: cuclillas. - Lanzamientos con dos manos. - Expresión e identificación de emociones: vergüenza. - Rutina planificación tarea: pienso-preparo-hago. - Solicitud y recepción de ayuda. - Halloween y disfraces. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 5. - Conteo hasta 10. - Figuras planas: El rectángulo. - Comparación: cuadrado y rectángulo. - Clasificación de elementos según 2 cualidades (tamaño y color). - Sumas sencillas. - Mitad – igual que - Frio o calor según la estación. - Clasificación de ropa según la estación. - Trabajo en equipo. - Reciclaje. 			<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral para comunicarse y expresar sus necesidades. - Grafía: L. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “L”. - Sílaba directa “LA, LE, LI, LO, LU”. - Escucha activa de cuentos. - Instrumentos: pandereta y sonajas. - Técnica plástica: pegado. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: trousers, T-shirt, jumper, coat, shoes, socks, skirt, dress, gloves, hat, glasses. 			



CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
ÁREA 1	ÁREA 2			ÁREA 3			
<ul style="list-style-type: none"> - Muestra respeto hacia las diferencias de los demás. - Se desplaza de cuclillas manteniendo cierto equilibrio. - Expresa e identifica la emoción de vergüenza. - Planifica sus tareas antes de llevarlas a cabo. - Acepta y ofrece ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 5 con su cantidad. - Cuenta hasta 10 de forma ascendente y descendente. - Identifica el rectángulo entre otras figuras planas. - Identifica las diferencias entre el cuadrado y el rectángulo. - Clasifica objetos según su tamaño y color. - Realiza sumas sencillas de forma manipulativa. - Identifica y expresa de forma manipulativa los conceptos “mitad” e “igual que”. - Asocia el frío o calor a las estaciones. - Clasifica la ropa según la estación adecuada. - Identifica los principales elementos de Halloween y los disfraces más comunes. - Muestra una actitud positiva ante el trabajo en equipo. - Comprende la importancia del reciclaje para el cuidado del medio. 			<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica y expresa sus necesidades haciendo uso de la lengua oral. - Realiza correctamente el trazo de la consonante L. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la L. - Pronuncia correctamente las sílabas “LA, LE, LI, LO, LU”. - Muestra interés por obras literarias. - Diferencia la pandereta de las sonajas. - Realiza obras plásticas con la técnica del pegado. - Lanza balones con dos manos a una altura considerable. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con la ropa en la lengua extranjera inglés. 			
UNIDAD DIDÁCTICA 4: UN PASEO POR EL ZOO		DURACIÓN: 13 SESIONES (2 – 18 nov)		TRIMESTRE: PRIMERO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad Timón les pide a los alumnos estar muy atentos a la nueva letra que van a aprender, ya que la necesitarán para superar el reto. Al final de la unidad los alumnos deberán escribir correctamente lo que representan ciertas imágenes. Todas estas contienen las sílabas que aprenderemos con la letra “L”, deberán escribir todas las que puedan en el tiempo que Timón les diga y después, entre todas esas palabras, identificar las que forman parte de la vida pirata. Así conseguirán una nueva insignia.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
	ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	4, 5, 6, 7.	ÁREA 3	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9.
	ÁREA 2	1 Y 2		ÁREA 2	2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 19,20.		
	ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5					



CONTENIDOS		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamientos: Reptar y gateo. - Expresión e identificación de emociones: miedo. - Actitud de colaboración ante situaciones que lo requieran. - Juego simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 6. - Conteo hasta 10. - Figuras planas: El triángulo. - Seriaciones de dos elementos. - Sumas sencillas. - De frente – de lado – de espaldas. - Los animales y su clasificación según sus hábitats. - Cuidado y protección de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Conjugación correcta de género y número en sus mensajes. - Grafía: S. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “S”. - Sílabas directas “SA, SE, SI, SO, SU”. - Escucha activa de cuentos. - Onomatopeyas: Imitación de sonidos de animales. - Técnica plástica: recortado. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: dog, cat, cow, chicken, spider, snake, fox, giraffe, shark, lion, monkey, bird
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Repta y gatea con cierta coordinación corporal. - Expresa e identifica la emoción de miedo. - Colabora en situaciones que requieren una actitud positiva. - Juega utilizando figuras o imitando animales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 6 con su cantidad. - Cuenta hasta 10 de forma ascendente y descendente. - Identifica el triángulo entre otras figuras planas. - Realiza seriaciones de dos elementos. - Realiza sumas sencillas de forma manipulativa. - Clasifica a los animales según sus hábitats. - Comprende la importancia de proteger y cuidar correctamente a los animales y su medio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica haciendo uso de la lengua oral. - Conjuga correctamente los mensajes que transmite. - Realiza correctamente el trazo de la consonante S. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la S. - Pronuncia correctamente las sílabas “SA, SE, SI, SO, SU”. - Muestra interés por obras literarias. - Asocia correctamente cada animal con su sonido. - Realiza obras plásticas con la técnica del recortado. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con los animales en la lengua extranjera inglés.



UNIDAD DIDÁCTICA 5: 1,2,3 ¡A COMER!		DURACIÓN: 11 SESIONES (21 nov – 9 dic)		TRIMESTRE: PRIMERO						
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE										
<p>“¡Hola, hola, soy Timón! ¿Sabéis que dentro de poco voy a Madrid? Si, si, a Madrid, donde tu vives. Pero, tengo que navegar durante mucho tiempo para llegar y para aguantar el viaje necesito comida. ¿Qué comida creéis que debo comer para estar sano, fuerte y atento en el viaje?” Al final de la unidad Timón nos mandará una carta con la comida que le gusta y nos presentará el reto de crear un plato saludable para él.</p>										
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS					
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	2,4,5.	ÁREA 2	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 17.	ÁREA 3	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9.
		ÁREA 2	1 Y 2		ÁREA 1	2,4,5.	ÁREA 2	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 17.	ÁREA 3	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5		ÁREA 1	2,4,5.	ÁREA 2	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 17.	ÁREA 3	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9.
CONTENIDOS										
ÁREA 1		ÁREA 2			ÁREA 3					
<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación sensorial: dulce/salado/ácido. - Expresión e identificación de emociones: aburrimiento. - Habilidades motrices: voltereta. 		<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 6. - Conteo hasta 10. - Figuras planas: El círculo. - Seriaciones de dos elementos con dos variantes. - Sumas sencillas. - Resolución de problemas sencillos. - Alimentación saludable. - Clasificación de alimentos en saludable y no saludable. 			<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: P. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “P”. - Sílabas directas “PA, PE, PI, PO, PU”. - Escucha activa de cuentos. - Danza como forma de expresión. - Técnica plástica: pintura con pincel. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: meat, fish, eggs, milk, rice, donut, pizza, pasta, bread. 					



CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los sabores dulces, salados y ácidos. - Expresa e identifica la emoción de aburrimiento. - Realiza la voltereta de manera coordinada de forma autónoma o con cierta ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 6 con su cantidad. - Cuenta hasta 10 de forma ascendente y descendente. - Identifica el círculo entre otras figuras planas. - Realiza seriaciones de dos elementos. - Realiza sumas sencillas de forma manipulativa. - Resuelve problemas matemáticos que requieren la operación de sumas. - Comprende lo que es una alimentación saludable. - Clasifica los alimentos en saludables y no saludables. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica haciendo uso de la lengua oral. - Realiza correctamente el trazo de la consonante P. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la P. - Pronuncia correctamente las sílabas "PA, PE, PI, PO, PU". - Muestra interés por obras literarias. - Adapta su baile al tipo de música. - Realiza obras plásticas utilizando pinceles y pintura. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con la comida en la lengua extranjera inglés.

UNIDAD DIDÁCTICA 6: LOS TESOROS DE MI CIUDAD DURACIÓN: 9 SESIONES (12 – 22 dic) TRIMESTRE: PRIMERO						
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
<p>“Hola amigos de la clase arcoíris, soy Timón, vuestro amigo pirata. Gracias por vuestra comida, me han encantado todos los platos y me han puesto fuerte para llegar a Madrid. ¡Ya estoy aquí! Me tenéis que ayudar a conocer vuestra ciudad, es mi primera vez aquí. Necesito guías turísticos, pero no sé si puedo fiarme de vosotros. Voy a comprobarlo!”. Para comprobar que los alumnos son buenos guías turísticos Timón nos dejará en clase unas plantillas y un mapa sencillo de Madrid. En estas plantillas encontramos un lugar de origen y las indicaciones que debemos seguir para llegar al punto deseado. Si los alumnos superan esta prueba, estarán preparados para guiar a Timón por Madrid.</p>						
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
	ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
	ÁREA 2	1 Y 2		2, 4, 5, 7, 12, 16	2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 13, 21, 22.	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9.
	ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				



CONTENIDOS		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación sensorial: pesado – ligero. - Expresión e identificación de emociones: duda. - Habilidades motrices: bote con dos manos. - Respeto hacia las ideas de los demás. - Navidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - El invierno. - Grafía y cantidad: 7. - Conteo hasta 20. - Números ordinales: 1º al 7º. - Figuras planas: El óvalo. - Series de 3 elementos con dos variantes. - Derecha - izquierda - Observación mapa ciudad. - Investigación de monumentos y sitios de interés de Madrid. - Normas básicas de seguridad vial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: D. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “D”. - Sílabas directas “DA, DE, DI, DO, DU”. - Escucha activa de cuentos. - Villancicos. - Técnica plástica: el dibujo. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: school, library, hotel, hospital, bakery, park, pharmacy, airport.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los elementos pesados de los ligeros. - Expresa e identifica la emoción de duda. - Se desplaza al mismo tiempo que bota un balón con dos manos. - Escucha y respeta las ideas de los demás. - Identifica los principales elementos de la navidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las principales características y elementos del invierno. - Relaciona la grafía del 7 con su cantidad. - Cuenta hasta 20 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 7º. - Identifica el óvalo entre otras figuras planas. - Realiza series de 3 elementos con dos variantes. - Distingue la derecha de la izquierda. - Observa el mapa de Madrid e identifica sitios clave. - Comprende las principales normas de seguridad vial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para comunicarse con los demás. - Realiza correctamente el trazo de la consonante D. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la D. - Pronuncia correctamente las sílabas “DA, DE, DI, DO, DU”. - Muestra interés por obras literarias. - Canta villancicos. - Representa situaciones o sus emociones a través del dibujo. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con la ciudad en la lengua extranjera inglés.



UNIDAD DIDÁCTICA 7: A TALLAR PIEDRAS		DURACIÓN: 10 SESIONES (9-20 ene)		TRIMESTRE: SEGUNDO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad Timón necesita la ayuda de los alumnos de la clase arcoíris. ¡LO HAN SECUESTRADO! Para poder salir necesita saber el nombre de unos objetos que él no conoce y cree que los alumnos pueden saberlos. En este reto, Timón presenta a los alumnos varias imágenes con sus respectivas palabras. Pero, estas palabras tienen las letras desordenadas. Entre todos deberán descifrarlas para lograr rescatar a Timón y conseguir una nueva insignia. Además, ayudarán a Timón a continuar la búsqueda del tesoro.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		2, 4, 5, 7.	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 14.	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				
CONTENIDOS							
ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3			
<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación sensorial: pesado – ligero. - Expresión e identificación de emociones: duda. - Habilidades motrices: bote con dos manos. - Respeto hacia las ideas de los demás. 		<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 7. - Conteo hasta 20. - Números ordinales: 1º al 7º. - Figuras planas: El rombo. - Series de 3 elementos con dos variantes. - Más grande/pequeño que. - Elementos relevantes de la prehistoria. - Investigación sobre la prehistoria. 		<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa en conversación sobre temas cercanos a su entorno. - Grafía: N. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “N”. - Sílaba directa “NA, NE, NI, NO, NU”. - Escucha activa de cuentos. - Instrumentos: platillos y crócalos. - Colores cálidos. - Actividades interactivas con TIC. - Two vowels sound. 			



CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los elementos pesados de los ligeros. - Expresa e identifica la emoción de duda. - Se desplaza al mismo tiempo que bota un balón con dos manos. - Escucha y respeta las ideas de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 7 con su cantidad. - Cuenta hasta 20 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 7º. - Identifica el rombo entre otras figuras planas. - Realiza series de 3 elementos con dos variantes. - Identifica y representa de forma manipulativa los conceptos “más grande que” y “más pequeño que”. - Investiga sobre la prehistoria e identifica los aspectos más relevantes de esta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones sobre temas relevantes. - Realiza correctamente el trazo de la consonante N. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la N. - Pronuncia correctamente las sílabas “NA, NE, NI, NO, NU”. - Muestra interés por obras literarias. - Identifica el sonido de los platillos y los crócalos. - Realiza obras artísticas con colores cálidos. - Usa de forma responsable las TIC. - Pronuncia correctamente palabras de la lengua extranjera inglés que contienen dos vocales seguidas (coat).

UNIDAD DIDÁCTICA 8: DETECTIVES EN EGIPTO. DURACIÓN: 10 SESIONES (23 ene – 3 feb) TRIMESTRE: SEGUNDO						
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
<p>“Amigos de la clase arcoíris, he recibido un papel con símbolos, pero no entiendo nada. Algunos tienen forma de pájaro, plantas, no sé quién me lo ha enviado ni qué me quieren decir con esto. ¿Me ayudáis?” A continuación se presentará un jeroglífico, pero, al ser la primera unidad, los alumnos no sabrán que es, lo descubrirán a lo largo de la unidad didáctica. Una vez conozcamos más sobre los jeroglíficos, los alumnos podrán ayudar a Timón y superar este nuevo reto, consiguiendo de esta manera una nueva insignia.</p>						
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
	ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
	ÁREA 2	1 Y 2		4, 5.	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
	ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				



CONTENIDOS		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Recepción de balones. - Expresión e identificación de emociones: envidia. - Habilidades motrices: cierres básicos (cremalleras, cordones). 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 8. - Conteo hasta 20. - Números ordinales: 1º al 8º. - Figuras geométricas: pirámide. - Series de 3 elementos con dos variantes. - Tantos como/tan como. - Egipto: faraones, pirámides y su interior, dioses, amuletos, clases sociales, etc. - Diagrama de Venn 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: B. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra "B". - Sílabas directas "BA, BE, BI, BO, BU". - Lectura de frases breves. - Escucha activa de cuentos. - Creación de cuentos a partir de imágenes. - Sonidos agudos y graves. - Técnica plástica: picado y pegado. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulario: pyramid, mommy, pharaoh, scarab, sarcophagus, camel, desert, river, Nilo.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Recibe los balones de forma coordinada. - Expresa e identifica la emoción de envidia. - Se desplaza al mismo tiempo que bota un balón con una mano. - Actitud positiva ante el aprendizaje de cierres básicos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 8 con su cantidad. - Cuenta hasta 20 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 8º. - Identifica la pirámide entre otros cuerpos geométricos. - Realiza series de 3 elementos con dos variantes. - Comprende el concepto "tantos como/tan como" y lo representa de forma manipulativa. - Investiga e identifica los principales elementos de Egipto. - Compara cuerpos geométricos haciendo uso del Diagrama de Venn. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para comunicarse con los demás. - Realiza correctamente el trazo de la consonante B. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la B. - Pronuncia correctamente las sílabas "BA, BE, BI, BO, BU". - Muestra interés por obras literarias. - Crea cuentos acordes con una serie de imágenes. - Diferencia los sonidos agudos de los graves. - Realiza obras plásticas a través de la técnica del picado. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con Egipto en la lengua extranjera inglés.



UNIDAD DIDÁCTICA 9: EL COCHECITO LERÉ.		DURACIÓN: 10 SESIONES (6 – 17 feb)		TRIMESTRE: SEGUNDO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>“Amigos he encontrado una caja en la que hay muchas piezas. He intentado montar construir yo solo este puzzle pero es imposible, necesito vuestra ayuda. Creo que tiene alas, o patas, ruedas, no lo sé. ¡Estoy hecho un lío! Nos vemos al final de esta nueva aventura, espero que podáis ayudarme”. En este reto los alumnos deberán construir un puzzle e identificar el medio de transporte que ayudará a Timón a acercarse al tesoro.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		4, 5, 8, 12.	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 18, 19.	1, 2, 3, 4 5, 6, 7, 8, 10.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				
CONTENIDOS							
ÁREA 1	ÁREA 2		ÁREA 3				
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades motrices: escalada. - Expresión e identificación de emociones: sorpresa. - Resolución pacífica de conflictos. - Carnaval. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 8. - Conteo hasta 20. - Números ordinales: 1º al 8º. - Series de 3 elementos con dos variantes. - Iniciación a la resta. - Alrededor de - Clasificación de los medios de transportes: terrestre, aéreo, marítimo 		<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: B. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “V”. - Sílabas directas “VA, VE, VI, VO, VU”. - Escritura de frases breves. - Escucha activa de cuentos. - Interpretación visual de pentagramas. - Técnica plástica: sellado. - Actividades interactivas con TIC. - Inglés: Ryming words. 				



CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Escala en rocódromo coordinando pies y manos. - Expresa e identifica la emoción de sorpresa. - Utiliza el diálogo como principal medio de resolución de conflictos. - Identifica los principales elementos del carnaval. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 8 con su cantidad. - Cuenta hasta 20 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 8º. - Realiza series de 3 elementos con dos variantes. - Comprende el concepto “alrededor de”. - Investiga y clasifica los transportes en terrestres, aéreos y marítimos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para comunicarse con los demás. - Realiza correctamente el trazo de la consonante V. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la V. - Pronuncia correctamente las sílabas “VA, VE, VI, VO, VU”. - Ordena y escribe frases de entre 4-6 palabras. - Muestra interés por obras literarias. - Toca instrumentos siguiendo un pentagrama. - Realiza obras plásticas a través de la técnica del sellado. - Usa de forma responsable las TIC. - Identifica el sonido final de palabras y menciona otras que riman.

UNIDAD DIDÁCTICA 10: AL INFINITO Y MÁS ALLÁ DURACIÓN: 13 SESIONES (20 feb– 10 marz) TRIMESTRE: SEGUNDO						
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
<p>En este reto, Timón nos informa de que tiene que enfrentarse a un viaje muuuuy largo, y que necesita libros, juegos o cualquier cosa para entretenerse. ¿Lo ayudamos? Al final de esta unidad, los alumnos crearán un memory para Timón sobre elementos del espacio, creando de esta forma parejas de elementos.</p>						
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
	ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	4, 5, 8.	ÁREA 3 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11.
	ÁREA 2	1 Y 2		ÁREA 2	2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15.	
	ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				



CONTENIDOS		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades motrices: giros, la croqueta. - Expresión e identificación de emociones: asco. - Resolución pacífica de conflictos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 9. - Conteo hasta 30. - Números ordinales: 1º al 9º. - Cuerpos geométricos: la esfera. - Series de 3 elementos con dos variantes. - Restas sencillas. - Parejas. - El espacio: las galaxias, la vía láctea, los planetas, las estrellas, las constelaciones, la luna, movimientos de la tierra (día – noche). 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: J. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “J”. - Sílabas directas “JA, JE, JI, JO, JU”. - Escritura de frases breves. - Escucha activa de cuentos. - Creación de historias a partir de canciones. - Técnica plástica: modelado. - Colores fríos. - Actividades de respiración y relajación. - Actividades interactivas con TIC. - Inglés: planets, stars, sun, moon, sky, day, night, astronaut.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Gira en el suelo de forma coordinada. - Expresa e identifica la emoción de asco. - Utiliza el diálogo como principal medio de resolución de conflictos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 9 con su cantidad. - Cuenta hasta 30 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 9º. - Identifica la esfera entre otros cuerpos geométricos. - Realiza series de 3 elementos con dos variantes. - Realiza restas sencillas de forma manipulativa. - Identifica parejas de objetos dentro de un grupo. - Investiga e identifica los principales elementos del espacio 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para comunicarse con los demás. - Realiza correctamente el trazo de la consonante J. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la J. - Pronuncia correctamente las sílabas “JA, JE, JI, JO, JU”. - Ordena y escribe frases de entre 4-6 palabras. - Muestra interés por obras literarias. - Toca instrumentos siguiendo un pentagrama. - Realiza obras plásticas a través de la técnica del modelado. - Diferencia los colores fríos de los cálidos. - Participa en actividades de relajación siguiendo las indicaciones necesarias. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con el espacio en la lengua extranjera inglés.



UNIDAD DIDÁCTICA 11: HISTORIAS DE CASTILLOS		DURACIÓN: 13 SESIONES (13- 30 marz)		TRIMESTRE: SEGUNDO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>“¡Soy yo otra vez, Timón! ¿Tenéis ganas de ver el tesoro pirata y formar parte de nuestro grupo? Para debéis pasar fosos, saltar murallas, esquivar cañones... tened cuidado. ¡Estad muy atentos estos días! ¡Pronto nos vemos!” Al final de esta unidad Timón les planteará un reto en el que deberán identificar las últimas sílabas de cada palabras y con ellas formar una palabra (nueve). Si lo consiguen, deberán resolver el reto que se les plantea a través de un juego de scrath, atrapando todos aquellos elementos que pertenecen a los castillos.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		2, 4, 5, 7, 12.	2, 3, 4, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 24, 25, 26.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				
CONTENIDOS							
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3					
<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación visual: Encuentra las diferencias. - Expresión e identificación de emociones: tranquilidad. - Habilidades motrices: salto a la comba. - Juego simbólico. - Rutina: planificación de acciones para resolver una tarea. - Día del padre. - St. Patrick's Day. - Trabajo cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - La primavera. - Grafía y cantidad: 9. - Conteo hasta 30 de forma ascendente y descendente. - Números ordinales: 1º al 9º. - Restas sencillas. - Sumas sencillas. - Resolución de problemas sencillos que integren restas sencillas. - La Edad Media y los castillos. - Derecha-izquierda. - Tablas de doble entrada. - Figuras geométricas. - Colores básicos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: F. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “F”. - Sílabas directas “FA, FE, FI, FO, FU”. - Escritura de frases breves. - Escucha activa de cuentos. - Danza de la Edad Media y principales instrumentos. - Técnica plástica: recortado, pegado, punzón. - Colores cálidos - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: Mother, father, sister, brother, queen, king, prince, princess, dragon, ogre, knight. 					



CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none">- Identifica las diferencias entre dos imágenes.- Expresa e identifica la emoción de tranquilidad.- Salta a la comba de forma coordinada.- Juega en un ambiente de la Edad Media.- Piensa y prepara antes de hacer cálculos matemáticos.- Reconoce el día del padre.- Identifica los elementos principales de St. Patrick's Day.- Trabaja de forma cooperativa respetando y ayudando a los demás.	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce las principales características y elementos de la primavera.- Relaciona la grafía del 9 con su cantidad.- Cuenta hasta 30 de forma ascendente y descendente.- Identifica los números ordinales del 1º al 9º.- Comprende el concepto "en el medio".- Resuelve restas y sumas sencillas.- Resuelve de forma manipulativa problemas matemáticos.- Identifica los principales elementos de la Edad Media y los castillos.- Diferencia la derecha de la izquierda.- Interpreta correctamente la información representada en tablas de doble entrada.- Identifica y nombra las principales figuras geométricas.- Identifica los colores básicos.	<ul style="list-style-type: none">- Usa la lengua oral para comunicarse con los demás.- Realiza correctamente el trazo de la consonante F.- Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la F.- Pronuncia correctamente las sílabas "FA, FE, FI, FO, FU".- Ordena y escribe frases breves.- Muestra interés por obras literarias.- Comprender lo ocurrido en el cuento.- Muestra interés por el baile de la Edad Media.- Identifica los principales instrumentos.- Realiza obras plásticas a través de la técnica del recortado, pegado y el punzón.- Identifica los colores cálidos.- Usa de forma responsable las TIC.- Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con la familia y la familia real.



UNIDAD DIDÁCTICA 12: LOCOS DEL DEPORTE		DURACIÓN: 9 SESIONES (11- 21 abr)		TRIMESTRE: TERCERO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>“Bueno bueno clase arcoíris, ya casi estáis listos para formar parte del grupo pirata. Tengo una pregunta para vosotros, ¿hacéis algún deporte? Yo en mi tiempo libre me gusta correr y nadar, ¡tengo que estar en forma por si nos atacan! Vosotros, si queréis formar parte del grupo pirata. Nos vemos al final de esta aventura!” Al terminar la unidad Timón planteará a los alumnos el reto de crear un himno pirata. Si a Timón le gusta recibirán una nueva insignia.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		3, 4, 6, 9.	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 17, 23, 24	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				
CONTENIDOS							
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3					
<ul style="list-style-type: none"> - Imagen positiva de uno mismo. - Aceptación de las reglas del juego. - Salto a la pata coja en estático. - Desplazamiento: Marcha. - Expresión e identificación de emociones: cariño. - Reconocer el deporte como actividad positiva para la salud. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 0. - Conteo hasta 30. - Números ordinales: 1º al 10º. - Series numéricas. - Cuerpos geométricos: el cubo. - Ancho – estrecho. - Clasificación de deportes: acuáticos, terrestres, aéreos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral para expresar ideas, opiniones y necesidades de forma clara. - Grafía: R – RR. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “R” – “RR”. - Sílabas directas “RA, RE, RI, RO, RU” - “RRA, RRE, RRI, RRO, RRU”. - Escritura de frases de entre 4 y 6 palabras. - Escucha activa de cuentos. - Ruido y música. - Técnica plástica: rodillo y estampación. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: football, basketball, hockey, golf, baseball, surf, skydiving. 					



CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3			
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla una imagen positiva de sí mismo. - Acepta y cumple las normas del juego. - Salta a la pata coja un número repetido de veces en el mismo sitio. - Sabe desplazarse ajustándose al ritmo de la marcha. - Expresa e identifica la emoción de cariño. - Practica deportes y comprende la importancia de estos para su salud. 		<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 0 con su cantidad. - Cuenta hasta 30 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 10º. - Realiza series numéricas hasta el número 30. - Distingue lo ancho de lo estrecho. - Clasifica los deportes en terrestres, acuáticos o aéreos según donde se practiquen. 		<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para expresar ideas, opiniones y necesidades de forma clara. - Realiza correctamente el trazo de la consonante R – RR. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la “R” – “RR”.. - Pronuncia correctamente las sílabas “RA, RE, RI, RO, RU” - “RRA, RRE, RRI, RRO, RRU”. - Ordena y escribe frases de entre 4 y 6 palabras. - Resume brevemente lo ocurrido en el cuento. - Diferencia el ruido de la música. - Realiza obras plásticas a través de la estampación haciendo uso de rodillos. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con los deportes en la lengua extranjera inglés. 			
UNIDAD DIDÁCTICA 13: DE MAYOR QUIERO SER...				DURACIÓN: 13 SESIONES (24- 12 may)		TRIMESTRE: TERCERO	
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>“Hola amigos de la clase arcoíris, soy Timón. ¿Sabéis que un buen pirata debe saber comunicarse a través de gestos para que no lo escuchen en momentos peligrosos? Para empezar esta nueva aventura os dejo estas cartas ¿sabéis que son? Os dejo que lo descubráis, ¡nos vemos en unos días! Timón dejará en clase varias tarjetas con instrumentos de distintas profesiones, los alumnos harán distintos planteamientos e iniciaremos la unidad. Al final de esta, los alumnos deberán adivinar profesiones a través de mímica.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		4, 5.	2, 3, 4, 8, 9, 10, 14, 24.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				



CONTENIDOS		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación visual: identificación del objeto que falta. - Lanzamientos a puntos concretos. - Expresión e identificación de emociones: preocupación. - Control postural al leer y escribir. - Profesiones habituales y su necesidad en la sociedad. Instrumentos propios de cada profesión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 0. - Conteo hasta 30. - Números ordinales: 1º al 10º. - Cuerpos geométricos: Cono. - Series numéricas. - En el medio - Clasificación de instrumentos según la profesión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral para establecer relaciones sociales. - Grafía: H. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra "H". - Sílabas directas "HA, HE, HI, HO, HU". - Escritura de frases de entre 4 y 6 palabras. - Escucha activa de cuentos. - Música con elementos del día a día. - Técnica plástica: rasgado. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: doctor, pilot, teacher, farmer, cook, dentist, vet.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el objeto que falta. - Lanza balones con dos manos al interior de un aro. - Expresa e identifica la emoción de preocupación. - Mantiene una postura adecuada al leer y escribir. - Reconoce las principales profesiones y sus instrumentos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 0 con su cantidad. - Cuenta hasta 30 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 10º. - Identifica el cono entre otros cuerpos geométricos. - Realiza series numéricas hasta el número 30. - Identifica el objeto que está situado en el medio. - Clasifica los instrumentos según la profesión a la que corresponden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para relacionarse con los demás. - Realiza correctamente el trazo de la consonante H. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la "H". - Pronuncia correctamente las sílabas "HA, HE, HI, HO, HU". - Ordena y escribe frases de entre 4 y 6 palabras. - Resume brevemente lo ocurrido en el cuento. - Usa objetos del día a día para simular instrumentos conocidos. - Realiza obras plásticas a través del rasgado. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con las profesiones en la lengua extranjera inglés.



UNIDAD DIDÁCTICA 14: PEQUEÑOS INVENTORES.		DURACIÓN: 10 SESIONES (15-26 may)		TRIMESTRE: TERCERO			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>“Hola amigos de la clase arcoíris, tengo una súper buena noticia para vosotros! ¿Sabéis que en dos semanas nos conocemos? ¡Tengo muchas ganas de conocer a mis amigos de Madrid, a los que tanto me han ayudado en este tiempo! ¡Que nervios! Pero antes debéis superar el último reto, estáis preparados? En unos días lo sabréis”. En esta unidad Timón plantea a los alumnos rastrear una isla pirata desierta y contar cuántos elementos de los que él nos dice encontramos (I spy with my little eye).</p>							
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
		ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
		ÁREA 2	1 Y 2		4, 5.	2, 3, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 24.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10.
		ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				
CONTENIDOS							
ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3			
<ul style="list-style-type: none"> - Lanzamientos a puntos concretos. - Saltos: Pata coja. - Expresión e identificación de emociones: curiosidad. - Control postural al leer y escribir. 		<ul style="list-style-type: none"> - Grafía y cantidad: 10. - Conteo hasta 40. - Números ordinales: 1º al 10º. - Seriaciones numéricas. - Uno más/Uno menos. - División: repartir. - Investiga e identifica los inventos más relevantes de la historia. - Problemas matemáticos sencillos. 		<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: LL - Y. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “LL” – “Y”. - Sílabas directas “LLA, LLE, LLI, LLO, LLU” - “YA, YE, YI, YO, YU” - Lectura de frases breves. - Escucha activa de cuentos. - Identificación de sonidos. - Técnica plástica: arrastre de plastilina. - Actividades interactivas con TIC. - Inglés: I am... 			



CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Lanza balones al interior de un aro con una mano. - Salta a la pata coja mientras se desplaza. - Expresa e identifica la emoción de curiosidad. - Mantiene una postura adecuada al leer y escribir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona la grafía del 10 con su cantidad. - Cuenta hasta 40 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 10º. - Realiza series numéricas hasta el número 40. - Comprende y representa de forma manipulativa los conceptos “uno más/uno menos. - Divide un grupo de objetos en grupos iguales de forma manipulativa. - Identifica el resto de la división. - Investiga e identifica los inventos más relevantes de la historia. - Resuelve problemas matemáticos sencillos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para comunicarse con los demás. - Realiza correctamente el trazo de la consonantes LL - Y. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la “LL” – “Y”. - Pronuncia correctamente las sílabas “LLA, LLE, LLI, LLO, LLU” - “YA, YE, YI, YO, YU”. - Lee frases de entre 4 y 6 palabras. - Muestra interés por obras literarias. - Identifica el lugar del que procede la música. - Realiza obras plásticas a través del arrastre de plastilina. - Usa de forma responsable las TIC. - Se describe a sí mismo en la lengua extranjera inglés.

UNIDAD DIDÁCTICA 15: BAJO EL MAR		DURACIÓN: 12 SESIONES (29-13 jun)		TRIMESTRE: TERCERO		
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
Conocemos al pirata Timón y nos da a cada uno nuestro libro de insignias. Además, nos deja ver el tesoro y todo lo que hay dentro.						
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
	ÁREA 1	1, 2, 3 Y 4	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j.	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
	ÁREA 2	1 Y 2		4, 5, 10, 13.	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 24.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
	ÁREA 3	1, 2, 3, 4 Y 5				



CONTENIDOS		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Salto hacia atrás. - Desplazamiento en zigzag - Expresión e identificación de emociones: dolor. - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente. - Tiempo y actividades en familia. 	<ul style="list-style-type: none"> - El verano - Grafía y cantidad: 10. - Conteo hasta 40. - Números ordinales: 1º al 10º. - Seriaciones numéricas. - Derecha – izquierda. - División: repartir. - Problemas matemáticos sencillos. - Clasificación de las actividades de verano y tiempo libre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua oral con intención comunicativa. - Grafía: CH. - Lectura y escritura de palabras que contienen la letra “CH”. - Sílabas directas “CHA, CHE, CHI, CHO, CHU”. - Lectura y escritura de frases de entre 4 y 6 palabras. - Escucha activa de cuentos. - Creación de instrumentos. - Técnica plástica: punteado. - Actividades interactivas con TIC. - Vocabulary: go to the beach, watch TV, read a book, listen to music, ride a bike, go fishing, play a board game, to paint, go to the cinema, go swimming, to dance.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> - Salta hacia atrás de forma coordinada. - Hace zigzag al mismo tiempo que bota una pelota. - Expresa e identifica la emoción de dolor. - Mantiene una postura adecuada al leer y escribir. - Reconoce actividades para realizar en familia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las principales características y elementos del verano. - Relaciona la grafía del 10 con su cantidad. - Cuenta hasta 40 de forma ascendente y descendente. - Identifica los números ordinales del 1º al 10º. - Realiza series numéricas hasta el número 40. - Distingue la derecha de la izquierda. - Divide un grupo de objetos en grupos iguales de forma manipulativa. - Identifica el resto de la división. - Resuelve problemas matemáticos sencillos. - Clasifica las actividades de tiempo libre en interior o exterior. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa la lengua oral para comunicarse con los demás. - Realiza correctamente el trazo de las consonantes CH. - Lee y escribe a partir de modelos palabras que contienen la “CH”. - Pronuncia correctamente las sílabas “CHA, CHE, CHI, CHO, CHU”. - Lee y escribe frases de entre 4 y 6 palabras. - Muestra interés por obras literarias. - Crea sus propios instrumentos con elementos del día a día. - Realiza obras plásticas a través del punteado. - Usa de forma responsable las TIC. - Reconoce y utiliza el vocabulario relacionado con actividades de tiempo libre en la lengua extranjera inglés.



7. METODOLOGÍA

La **metodología** puede definirse como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones previamente organizadas y planificadas por los profesores, de forma consciente y reflexiva, con el fin de asegurar la adquisición de los objetivos por parte de los alumnos.

La legislación vigente ofrece unos principios pedagógicos que debemos considerar a la hora de seleccionar la metodología que vamos a emplear en nuestra aula. Entre estos principios metodológicos mencionados en el **artículo 6 del Real Decreto 95/2022**, en el **artículo 11 del Decreto 36/2022** y el **artículo 7 de la Orden EFP/608/2022**, podemos destacar la importancia de desarrollar la autonomía, la gestión emocional, la autoestima, el control corporal, la comunicación y el respeto. Además, teniendo en cuenta que esta programación está siendo diseñada para el segundo ciclo de Educación Infantil, el Decreto 36/2022 resalta el desarrollo de una lengua extranjera.

La legislación mencionada anteriormente también concede especial importancia al **tratamiento de los errores**, dándoles una visión constructiva y ofreciendo a los alumnos la oportunidad de reconocer sus límites y aprender de los errores cometidos. Además, la Orden EFP/608/2022 destaca la importancia de desarrollar un ambiente agradable y acogedor, ya que contribuye al desarrollo de la autoestima y la integración social del alumno, así como al establecimiento de un apego seguro. Esto les motivará a participar en las diferentes actividades con seguridad y tranquilidad.

Otro punto a destacar es que debemos de llevar a cabo una **metodología que contribuya al desarrollo** de las competencias específicas y, como consecuencia, de las **ocho competencias clave** que reconocer al alumno como agente de su propio



aprendizaje. Esto implica que las situaciones pedagógicas en el aula tienen que favorecer la transferencia de experiencias a la vida cotidiana de los alumnos. Así, es esencial establecer situaciones de aprendizaje estén conectadas con los intereses y necesidades de los alumnos.

Autores como Boyd y Watson exponen la importancia del **enfoque globalizador**, ya que este permite al alumno vincular lo aprendido con la realidad, así como poner en práctica las distintas competencias.

Además de los principios mencionados, existen otros que se desarrollarán a través de las siguientes metodologías:

- **Diseño Universal del Aprendizaje:** La metodología empleada debe responder a las necesidades y características de todos los alumnos, adaptándose de esta manera a las capacidades de todo el alumnado. Por ello, debemos ofrecer distintas formas de representación, expresión e implicación, respondiendo de esta forma a las distintas formas de aprendizaje que nos podemos encontrar en el aula.
- **Rincones:** Crear pequeños espacios en el aula donde los niños, en pequeños grupos, experimenten, manipulen, desarrollen su creatividad y aprendan los contenidos de forma más dinámica, a la vez que interactúan con sus compañeros y desarrollan sus habilidades comunicativas.
- **Aprendizaje Cooperativo:** El principal objetivo de esta metodología es desarrollar la socialización de los alumnos. Además, aprenderán a compartir sus conocimientos, compartir ideas y construir un conocimiento conjunto.
- Además, debemos llevar a cabo una metodología **flexible**, adaptándonos a las situaciones y necesidades de los alumnos.



- **El juego** tiene un papel muy importante en la Educación Infantil, ya que es el motor y la canalización significativa del aprendizaje infantil. Por ello, utilizaremos el juego como un medio de aprendizaje, fomentando de esta manera el descubrimiento, experimentación y manipulación.

8. EVALUACIÓN

Según García Ramos (1989) la evaluación es una **herramienta fundamental** en el proceso de aprendizaje, siendo esta una actividad o proceso de **identificación, recogida o tratamiento de datos** sobre hechos educativos, siendo el principal objetivo **determinar el nivel de adquisición de los objetivos** planteados por los alumnos, así como **tomar decisiones** en base a la valoración de esos datos. Teniendo esto en cuenta, en el **artículo 2 del Real Decreto 95/2022**, los criterios de evaluación son definidos como aquellos referentes que indican el nivel de adquisición de las competencias específicas esperadas en el alumno.

Por otro lado, en el **Real Decreto 95/2022 (artículo 12)**, **Decreto 36/2022 (artículo 16)** y en la **Orden EFP/608/2022 (artículo 15)** se menciona que la evaluación en esta etapa educativa debe ser **global, continua y formativa**, siendo la **observación directa y sistemática** la principal técnica de evaluación. Además, se hace referencia al uso de los criterios de evaluación como referentes para determinar los avances en el desarrollo evolutivo del alumno. Además, el **proceso de enseñanza-aprendizaje** también debe ser evaluado, valorando la efectividad de la metodología, las situaciones de aprendizaje y los recursos empleados en la adquisición de los objetivos por los alumnos. Esto contribuirá a una mejora del proceso de enseñanza y a ofrecer al alumno una educación de calidad. Como consecuencia, esto servirá al docente para valorar su práctica educativa, ya que el profesor no es solo el encargado de evaluar,



sino también una persona que debe ser evaluada. En el **artículo 17** de la **Orden EFP/608/2022** se establecen algunos aspectos que los docentes deben valorar en relación a su práctica educativa, entre ellos encontramos la valoración de las medidas de personalización de la enseñanza o el funcionamiento de recursos empleados para favorecer la relación familia-escuela.

Por otro lado, en el **artículo 18.6** de esa misma Orden, se hace referencia al uso de las competencias específicas y los criterios de evaluación fijados en las adaptaciones de los alumnos ACNEAE para llevar a cabo la evaluación.

En las líneas anteriores se han mencionado las tres dimensiones de la evaluación, es decir, aquello que debe ser evaluado: el alumno, el docente y el proceso de evaluación. Pero, en relación al alumno, debemos establecer las competencias específicas y los criterios de evaluación que se van a emplear para valorar el desarrollo del alumno.

Más allá, ¿**cuándo** debe llevarse a cabo el proceso de evaluación? Podemos distinguir **3 fases**:

INICIAL O DIAGNÓSTICA

Se realiza **al inicio** de una etapa educativa, curso o unidad didáctica. Proporcionará información sobre los **conocimientos previos** y determinará el **nivel de partida**. Es obligatoria al principio de cada curso académico, especialmente en las asignaturas instrumentales.

CONTINUA O FORMATIVA

Se realiza a lo largo de **todo el proceso de enseñanza-aprendizaje** y proporciona información sobre cómo se está desarrollando el proceso. **Diagnostica necesidades y dificultades** y **determina las fuentes** necesarias para poder responder a ellas.



FINAL O SUMATIVA

Se realiza **al final** de cada etapa, nivel o unidad didáctica. Permite conocer el **grado de adquisición global** de los alumnos en función de los objetivos establecidos.

Otro punto a destacar en relación al momento en el que se lleva a cabo la evaluación, en la **Orden EFP/608/2022**, en el **artículo 16** se hace referencia a la obligación por parte del tutor de llevar a cabo una evaluación inicial individual cuando un alumno se incorpore al centro, así como una final al finalizar un determinado curso y ciclo, valorando la adquisición de las competencias específicas. Por otro lado, el tutor debe mantener informados a los padres o tutores legales del alumno, haciéndolos de esta manera partícipes del proceso de educativo, además de realizar, al menos, tres sesiones de evaluación a lo largo del curso.

Para continuar con la evaluación, presentaremos los **instrumentos y técnicas** que emplearemos para llevar a cabo este proceso:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Observación sistemática.- Entrevistas (diálogo y escucha).- Valorar las producciones de los alumnos.	<ul style="list-style-type: none">- Listas de control.- Dianas.- Rúbricas

Por último, haciendo referencia a “quién” lleva a cabo el proceso de evaluación, es importante destacar que en esta programación se fomentará la **autoevaluación** y la **co-evaluación** además de aquella realizada por el docente. De esta manera los alumnos serán **conscientes de sus fortalezas y debilidades**, fomentando así el **tratamiento del error**.



8.1 RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS.

En el apartado 5.2 de esta programación (**página 11**) se incluyen las **competencias específicas** establecidas en la **Orden EFP/608/2022**, así como los **criterios de evaluación mínimos exigibles** que deben tenerse en cuenta a la hora de valorar la adquisición de estas competencias, siendo estas competencias y criterios los mismos que los establecidos en el Decreto 36/2022.

Por otro lado, teniendo en cuenta que las competencias específicas y los criterios asociados a cada una de esas competencias están divididos por áreas, en el **Anexo II del Decreto 36/2022** se incluyen los contenidos (conocimientos, destrezas y actitudes) relacionados con cada área para el segundo ciclo de educación infantil, es decir, los saberes básicos que van a permitir al alumno alcanzar las competencias específicas de dicha área. A continuación, se presenta una tabla con los **bloques de contenidos establecidos para cada área**:

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENORNO.	ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.
A. El cuerpo y el control del mismo. B. Desarrollo y emociones. C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno. D. Personas y emociones. La vida junto a los demás.	A. El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios. B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.	A. Intención e interacción comunicativa. B. Las lenguas y sus hablantes. C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo. D. Aproximación al lenguaje escrito. E. Aproximación a la educación literaria. F. Lenguaje y expresión musical. G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales. H. Lenguaje y expresión corporal. I. Alfabetización digital. J. Lengua Extranjera.



Como bien se puede ver, **los tres elementos** (competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos) están **íntimamente ligados**, guardan una estrecha relación para el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo el principal objetivo que los alumnos logren la **adquisición de las competencias clave** y, como consecuencia, un **desarrollo pleno en lo personal, social y académico/profesional**.

8.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Anteriormente se han mencionado las técnicas e instrumentos que empleará la profesora para recoger información relacionada con el aprendizaje de los alumnos (conocimientos, destrezas y actitudes). Una vez valorada esta información y tras haber identificado las destrezas y debilidades de los alumnos, el docente especificará el **nivel de adquisición** de los distintos objetivos planteados con los siguientes ítems:

MUY CONSEGUIDO
CONSEGUIDO
EN PROCESO
NO CONSEGUIDO

8.3 EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA/SITUACIONES ESPECIALES

Aunque se llevará a cabo una metodología que tiene en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje, es decir, adecuada para responder a las necesidades, características y ritmos de todos los alumnos, con el objetivo de favorecer la adquisición de los objetivos por parte de todos los alumnos, se diseñará un **plan de refuerzo** para aquellos alumnos que no los alcancen.

Este plan de recuperación **debe contener** los objetivos que se pretenden alcanzar, el alumno al que va dirigido, el tiempo que durará, las medidas metodológicas y organizativas que se utilizarán, así como los materiales y el método de evaluación que



ayudarán al alumno a alcanzar dichos objetivos. Además, hay que destacar el **tratamiento de los errores**. Los errores se consideran un signo de progresión y este plan puede ayudar a los alumnos a afrontarlos y completar su desarrollo.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Hoy en día, es muy importante tener en cuenta que no todos los alumnos son brillantes ni aprenden de la misma manera. Así, la **Ley Orgánica 2/2006 (LOE)**, en su **Título II** (capítulo 1, artículo 71 a 79); la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)** (artículo 49); el Real Decreto **95/2022** (artículo 13), el **Decreto 36/2022** (artículo 15) y la Orden EFP/608/2022 (artículo 18) prestan atención a los alumnos con necesidades educativas especiales.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (Ley Orgánica, LOE 2/2006 (artículo 73))

Según la LOE, la atención a la diversidad se refiere al “alumnado con necesidades educativas especiales que **se enfrenta a barreras que limitan su acceso, presencia, participación o aprendizaje**, como consecuencia de una discapacidad o de trastornos graves de conducta, comunicación o lenguaje, y que requiere determinados apoyos y atenciones educativas específicas para la consecución de los objetivos de aprendizaje adecuados a su desarrollo.”

IMPORTANCIA DE LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Teniendo en cuenta que todos los alumnos tienen su **propio estilo y ritmo de aprendizaje**, la atención a la diversidad nos permite **dar respuesta** a las diferentes capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje, situaciones sociales, motivaciones e intereses de nuestros alumnos. De este modo, **todos los alumnos recibirán una educación significativa**, adaptada a sus necesidades. Además, se favorece la **integración escolar y social** de todos los alumnos.



Para lograr esto, como bien se menciona anteriormente en el apartado 7 de este mismo trabajo, se aplicará el **DUA** con el principal objetivo de dar respuesta a las necesidades de todos los alumnos, ajustándonos a los ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos y motivándolos a aprender. Para ello, es misión del docente crear entornos de aprendizaje positivos y enriquecidos, así como adaptar el contexto, de forma que el curriculum sea accesible para todos los alumnos. Coral Elizondo (2017) asegura que las barreras de participación y aprendizaje deben eliminarse, dando a todos los alumnos la oportunidad de acceder a aprendizajes exitosos, equitativos y eficaces, ofreciendo de esta manera una educación significativa y de calidad a todo el alumnado. Aunque se menciona en el apartado 7, es importante recalcar que el DUA se sustenta sobre tres principios (Azorín y Aznaiz, 2018)

- Proporcionar múltiples medios de representación.
- Proporcionar múltiples medios de expresión.
- Proporcionar múltiples medios de compromiso o implicación.

Para poner todo esto en práctica, nosotros, los docentes, debemos conocer todas las potencialidades y debilidades de nuestros alumnos.

Entre las medidas que ofrecemos a los alumnos podemos diferenciar entre:

- Medidas ordinarias: Estas medidas no suponen una modificación significativa de los elementos curriculares ni requieren de una evaluación psicopedagógica previa. Hace referencia a las estrategias de organización y los cambios en agrupamientos, métodos, técnicas, actividades, estrategias de aprendizaje y evaluación que se llevan a cabo en un momento determinado para responder a las necesidades de un alumno determinado.



- Medidas extraordinarias: Estas medidas van dirigidas a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) y suponen una adaptación curricular significativa, es decir, la modificación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Estas medidas se llevan a cabo cuando el alumno tiene afectada el área cognitiva.

Una vez conocemos más sobre el DUA y las distintas medidas que podemos implantar en el aula, vamos a conocer más en profundidad al alumno con necesidades educativas especiales que pertenece al grupo de alumnos para los que esta programación ha sido diseñada.

ALUMNO CON DIVERSIDAD FUNCIONAL MOTORA

Es el segundo curso de este alumno en el centro, por lo que existe cierta experiencia y conocimiento de sus necesidades y posibilidades. A continuación, presentamos una breve descripción de este alumno y las adaptaciones que se aplican.

En primer lugar, debemos mencionar que esta alumno tiene un hermano mellizo normotípico en la otra clase de 5 años con el que tiene buena relación. Además, sus padres y abuela están muy presentes e implicados en el cuidado de esta alumna. La alumna acude al centro cuatro días a la semana (lunes, martes, jueves y viernes) hasta la hora de comer. Los miércoles acude al centro de atención temprana.

En relación a su personalidad, es una niña alegre y comunicativa. En relación a las distintas áreas de desarrollo, la alumna no presenta retraso en relación a sus compañeros en el área cognitiva. Sin embargo, presenta dificultades en el área motora debido a su hipotonía.



A nivel comunicativo lingüístico, la alumna presenta una buena comprensión y el habla es inteligible. A nivel socio-afectivo le gusta jugar con otros niños, aunque tiene menor capacidad para iniciar interacciones. A nivel motor, la alumna presenta una hipotonía en el lado derecho, siendo esta más notable en el brazo, ya que su movilidad corporal y desplazamientos son buenos.

Una vez conocemos más en profundidad a esta alumna, las adaptaciones con las que se cuentan son:

1. Silla adaptada	
2. Molde de silicona antideslizante para folios.	
3. Adaptación de tiempos.	
4. Adaptación de espacios: Cajonera al lado de su mesa y espacio suficiente para la silla.	
5. Se priorizan objetivos	5.1 La interacción, solicitud de ayuda.
	5.2 Motricidad fina.
	5.3 Trazo, lateralidad.
	5.6 Estimulación sensorial.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

En este punto se especifica cómo esta programación didáctica contribuye al desarrollo de los siguientes planes:

10.1 LENGUA INGLESA

Actualmente, existe una nueva competencia llamada “**competencia plurilingüe**”, la que hace referencia al aprendizaje de lenguas extranjeras con el fin de ampliar el



repertorio lingüístico de los alumnos. Además, esta competencia busca desarrollar el respeto hacia otras culturas y el aprecio por la diversidad lingüística y cultural. Por este motivo, tanto el **plan de bilingüismo** como las **actividades** llevadas a cabo a lo largo de las unidades didácticas, tienen como objetivo desarrollar esta competencia en los alumnos, iniciándolos en el conocimiento de una nueva lengua, con el objetivo de que, a lo largo de las etapas educativas, desarrollen su competencia comunicativa, favoreciéndoles esto en lo personal, académico/laboral y social, ya que debemos tener en cuenta que vivimos en un mundo globalizado.

El centro cuenta con **5 auxiliares de conversación**. Una de ellas acude una vez a la semana a la clase y es la encargada de desarrollar ese día las actividades, motivando a los alumnos a comunicarse haciendo uso de la lengua inglesa. Por otro lado, la participación de la auxiliar en clase hace que los alumnos estén expuestos desde chicos a distintos acentos, favoreciendo de esta manera su comprensión oral de mensajes. Las actividades llevadas serán manipulativas, basadas en el juego y en el descubrimiento.

Por último, como bien se puede ver en las distintas unidades, se trabaja vocabulario sobre varios temas que permitirán a los alumnos participar en distintas conversaciones y otros aspectos básicos de la lengua extranjera inglés.

10.2 LA CONVIVENCIA Y LA CIUDADANÍA.

A lo largo de las distintas actividades se fomenta el **trabajo en equipo**, lo que hace que, desde pequeños, los alumnos aprendan a respetar las ideas u opiniones de los demás, tomar decisiones conjuntas y, de esta forma, construir un conocimiento conjunto.



Además, se considera importante trabajar la **resolución de conflictos** desde que son pequeños. Por ello, en 5 años introducimos esto cuando se trabaja por rincones y, en vez de ser la profesora quien distribuya a los alumnos por rincones e indicar qué cambios deben hacerse, serán ellos mismos quien deban hacerlo, utilizando el diálogo como principal medio de solución de conflictos. De esta forma aprenden a gestionar impulsos y sus emociones, también muy importante a esta edad.

Por último, cada día en la asamblea y siempre que sea necesario se repasan las **normas del aula y del centro**, basadas en el respeto, la escucha a los demás y en ser amable.

10.2 LAS TIC Y LA COMPETENCIA DIGITAL

Las TIC están presentes en nuestro día a día, por lo que es importante enseñarles a hacer un uso responsable de estas desde que son pequeños. El aula cuenta con un **ordenador y una pizarra digital**. Además, el centro cuenta con 200 tablets para las etapas de primaria e infantil.

Al igual que en el primer punto de esta sección, hay una competencia llamada “**competencia digital**” a la que debemos responder. Por este motivo, algunas de las actividades que se proponen en el día a día del aula se harán utilizando la pizarra digital. Además, en los rincones aprovecharemos para introducir a los alumnos en el uso de la pizarra y las **tablets** con ciertas actividades interactivas.

Por último, se hará conscientes a las familias de la importancia de utilizar las TIC en casa de forma equilibrada, ya que los alumnos deben experimentar, jugar, tocar y descubrir de forma manual, además de desarrollar el aspecto social.



11. CONCLUSIONES

Una vez terminada esta programación didáctica, estoy satisfecha con mi trabajo. Considero que he alcanzado el principal objetivo siendo consciente de las dificultades que he encontrado en su diseño, siendo la principal la dificultad para vincular objetivos y contenidos con las competencias clave y específicas, ya que este último es un concepto nuevo incluido en la ley sobre el que tengo poca experiencia y que aparece de forma muy general en la ley.

Por otro lado, considero que estar en las prácticas al mismo tiempo que desarrollaba el TFG me ha ayudado mucho, ya que podía observar si lo planteado en mi TFG encajaba en la realidad, además de tener muchas ideas que he podido aplicar en el desarrollo de este trabajo.

A lo largo de las actividades que se plantean, he tratado de poner en práctica una metodología activa, dinámica y manipulativa, ya que considero que es la mejor forma de aprender en infantil, experimentando y jugando. Del mismo modo, se da importancia a la lectoescritura y a su práctica a través de fichas, ya que esta tiene una gran importancia. Otro punto a destacar es la adaptación de las actividades a la alumna con diversidad funcional motora, ayudándola a alcanzar los mismos objetivos que sus compañeros. En este punto he tratado de informarme lo mejor posible con la PT del colegio y otros profesionales, ya que en muchas ocasiones la realidad del aula no permite dar a estos alumnos la atención que merecen y, en cierto modo, he querido reflejar que las adaptaciones que se proponen no llevan mucho trabajo o tiempo por parte del docente y son fáciles de poner en práctica.

Por último, destacar que, aunque se desarrolle una programación, considero que en infantil, una de las principales características del docente debe ser la flexibilidad,



ya que, aunque haya algo planeado, surgen distintos intereses, conversaciones o necesidades inesperadas que debemos atender, ya que esto también contribuye a la formación de los alumnos.

12. BIBLIOGRAFÍA

- Arnáiz, P., De Haro, R. y Azorin, C. M. (2018). «Support and Collaboration Networks for Improving Inclusive Education». Profesorado-Revista de curriculum y formación de profesorado, 22(2).
- Boyd, S. and Watson, C. (2006). Shifting the Frame: Exploring Integration of the Key Competencies at Six Normal Schools. Wellington: New Zealand Council for Educational Research.
- DECRETO 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil.
- GARCIA RAMOS, J.M. (1989): Bases pedagógicas de la Evaluación. Madrid: Síntesis
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Orden EFP/608/2022, de 29 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- ORDEN 5958/2010, de 7 de diciembre, de la Consejería de Educación, por la que se regulan los colegios públicos bilingües de la Comunidad de Madrid



- ORDEN 460/2023, de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil
- Triglia, A. (23 de diciembre de 2015). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- Vergara, C. (21 de marzo de 2023). ¿Qué es y como se desarrolla la etapa preoperacional según Piaget? *Actualidad en Psicología*. <https://www.actualidadenpsicologia.com/etapa-preoperacional/>

13. ANEXOS

13.1 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DENTRO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica seleccionada es la número 11, temporalizada entre el 13 y el 30 de marzo, teniendo esta un total de 13 días y con la que finalizaremos el segundo trimestre.

Esta unidad didáctica está centrada en la **Edad Media y los castillos**, por lo que Timón, el pirata que nos acompaña a lo largo de todo el curso, nos recibirá el lunes con una nueva carta y objetos relacionados con la Edad Media y los castillos, siendo estos con los que daremos comienzo a esta unidad didáctica. Al final de la unidad, les planteará una serie de retos que deberán superar para finalmente lograr entrar en el castillo.



13.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS Y SU CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y DE PROGRAMACIÓN.

En esta sección se presenta una tabla en la que se establece la relación existente entre los objetivos específicos y su contribución al desarrollo de los objetivos de etapa y de programación.

Los objetivos de etapa han sido extraídos del artículo 5 del Decreto 36/2022 por el que se establece el currículo para la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid. Por otro lado, los objetivos específicos y los de programación han sido elaborados por el docente para su grupo-aula.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN
ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
2	A	Identificar las diferencias entre dos imágenes.
4	D	Expresar e identificar sus emociones: tranquilidad.
5	G	Saltar a la comba
7	E, H	Trabajar de forma cooperativa respetando a los demás.
12	B	Celebrar el día del padre e identificar elementos clave fiestas culturales de países de habla inglesa.
14	C	Realizar de forma autónoma actividades del día a día en el aula y de cuidado personal.
ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
2, 7, 9, 10, 12, 13	G	<ul style="list-style-type: none">- Relacionar la grafía del 9 con su cantidad.- Contar hasta 30 de forma ascendente y descendente.- Identificar los números ordinales del 1º al 9º.- Identificar las características de elementos para hacer seriaciones.- Identificar el objeto que está “en el medio”.- Resolver operaciones y problemas matemáticos sencillos.- Diferenciar la derecha de la izquierda.
14, 15	B	<ul style="list-style-type: none">- Identificar los principales elementos de los castillos y la Edad Media.



		- Reconocer las características de la primavera.
ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
1, 7, 9	F	<ul style="list-style-type: none">- Usar la lengua oral para establecer relaciones sociales y expresar ideas u opiniones.- Reconocer y pronunciar correctamente el vocabulario relacionado con la familia real en inglés.- Realizar obras plásticas sencillas con la técnica del recortado, pegado y punzón.
2, 3, 4, 5, 6, 11	G	<ul style="list-style-type: none">- Conocer y discriminar el sonido y la grafía de la letra F.- Escribir palabras que contengan la letra F.- Ordenar y escribir frases sencillas.- Escuchar cuentos relacionados con el tema.- Comprender lo ocurrido en el cuento.- Reconocer el baile típico de la Edad Media y su uso como forma de expresión.

13.3 CONTENIDOS Y ELEMENTOS TRANSVERSALES

A continuación, se establecen los **contenidos que se van a trabajar a lo largo de esta unidad didáctica**. En cuanto a los elementos transversales, se pretende trabajar el trabajo colaborativo, fomentando el respeto y la igualdad; la higiene personal; la autonomía personal; el uso de las TIC como elemento de aprendizaje y, aunque en esta unidad didáctica nos centramos en la tranquilidad como emoción, se trabajará de forma transversal la gestión de las emociones y, por último, la resolución de conflictos.

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA

- Estimulación visual: Encuentra las diferencias.
- Expresión e identificación de emociones: tranquilidad.
- Habilidades motrices: salto a la comba.
- Juego simbólico.
- Rutina: planificación de acciones para resolver una tarea.
- Día del padre.



- St. Patrick's Day.

ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

- La primavera.
- Grafía y cantidad: 9.
- Conteo hasta 30 de forma ascendente y descendente.
- Números ordinales: 1º al 9º.
- Series de 3 elementos con tres variantes.
- Restas sencillas.
- Resolución de problemas sencillos que integren restas sencillas.
- La Edad Media y los castillos.
- Derecha-izquierda.

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

- Uso de la lengua oral con intención comunicativa.
- Grafía: F.
- Lectura y escritura de palabras que contienen la letra "F".
- Sílabas directas "FA, FE, FI, FO, FU".
- Escritura de frases breves.
- Escucha activa de cuentos.
- Danza de la Edad Media y principales instrumentos.
- Técnica plástica: recortado, pegado, punzón.
- Colores cálidos
- Actividades interactivas con TIC.
- Vocabulary: Mother, father, sister, brother, queen, king, prince, princess, dragon, ogre, knight.



13.4 COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS Y SU RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS Y CONTENIDOS

A continuación, se presenta una **tabla** en la que se establecen las **relaciones entre los contenidos y los objetivos** planteados para esta unidad didáctica **y las competencias específicas y clave** que se desarrollan a partir de ellos.



CONTENIDOS	OBJETIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA			
Estimulación visual: Identificación de diferencias.	Identificar las diferencias entre dos imágenes.	1	
Expresión e identificación de emociones: tranquilidad.	Expresar e identificar situaciones en la que está tranquilo.	2	
Salto a la comba.	Saltar a la comba de forma coordinada.	1	
Planificación de acciones para resolver problemas.	Planificar acciones antes de resolver problemas.	3	
Juego simbólico.	Jugar con disfraces ambientados en la Edad Media haciéndose pasar por personajes de la época.	1	
La familia: día del padre.	Elaborar un regalo para el día del padre.	4	
Fiestas culturales: St. Patrick's Day.	Identificar los principales elementos de dicha festividad.	4	
Trabajo en equipo.	Trabajar de forma cooperativa, respetando y ayudando a los demás.	4	
ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO			
La primavera.	Reconocer las principales características y elementos de la primavera.	3	
Grafía y cantidad: 9	Relacionar la grafía del número 9 con su cantidad.	1	
Conteo hasta 30	Contar hasta 30 de forma ascendente y descendente.	1	



Números ordinales: 1º-9º.	Identificar los números ordinales del 1º al 9º.	1	
Restas y sumas sencillas.	Realizar restas sencillas de forma manipulativa.	1	
Resolución de problemas matemáticos sencillos.	Resolver problemas matemáticos sencillos en las que están incluidas restas.	1	
En el medio	Identifica el objeto situado en el medio.	1	
Edad Media y los castillos.	Reconocer las principales características de la Edad Media y los principales elementos de los castillos.	3	
Dereza-izquierda.	Diferenciar la derecha de la izquierda.	1	
Tablas de doble entrada.	Interpretar correctamente la información representada en tablas de doble entrada.	1	
Figuras geométricas.	Identificar y nombrar las figuras geométricas.	1	
Colores básicos.	Identificar el color como cualidad de las figuras geométricas.	1	
ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD			
Lengua oral con intención comunicativa.	Usar la lengua oral para expresar ideas, opiniones y para establecer relaciones sociales.	1, 3	
Grafía: F	Realizar el trazo de la F.	4	
Lectura y escritura de palabras que contienen la letra F.	Leer y escribir correctamente palabras que contienen la letra F.	4	



Sílaba directa: FA, FE, FI, FO, FU.	Pronunciar e identificar las sílabas directas FA, FE, FI, FO, FU.	4	
Escritura de frases sencillas.	Escribir frases breves.	4	
Escucha y comprensión de cuentos.	Escuchar y responder a preguntas sobre el contenido del cuento.	4	
Danza de la Edad Media.	Bailar la danza de la Edad Media.	3	
Técnicas plásticas: recortado, pegado, punzón.	Realizar obras plásticas a través de las técnicas de recortado, pegado y punzón.	3	
Pintura sobre lienzo	Investigar sobre una obra artística y replicarla.	3	
Actividades interactivas con TIC.	Reconocer las TIC como elemento de aprendizaje.	1	
Vocabulario sobre la familia y su relación con familia real en inglés.	Identificar y pronunciar correctamente el vocabulario relacionado con la familia y la familia real en inglés.	1, 5	

13.5 METODOLOGÍA Y RECURSOS

En esta unidad se podrán en práctica las metodologías mencionadas en el apartado 7 de esta programación. Además, los recursos se irán especificando en la explicación de las actividades.



13.6 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE CADA SESIÓN

En este apartado se van a explicar las distintas actividades que se llevarían a cabo para trabajar los contenidos previamente planteados y así alcanzar los objetivos propuestos. El horario que se seguirá a lo largo del curso es el siguiente:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:30	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:30 – 10:20	Edad Media	Edad Media	Lectoescritura	Lógico-matemáticas	Edad Media
10:20 – 10:30	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
10:30 - 10:35	Baño	Baño	Baño	Baño	Baño
10:35 – 11:05	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
11:10 – 12:00	Lectoescritura	Lectoescritura	Edad Media	Edad Media	Lecto
12:00 – 12:45	Inglés	Lógico-matemáticas	Edad Media	Inglés	Inglés
12:45 – 12:50	Baño	Baño	Baño	Baño	Baño
12:50 – 13:30	Comedor	Comedor	Comedor	Comedor	Comedor
13:30 – 14:35	Patio	Patio	Patio	Patio	Psico (docente de extraescolar)
14:40 – 15:30	Psicomotricidad	Inglés	Psicomotricidad		
15:30 – 16:20	Música	Religión	Lógico-matemáticas	Rincones	Rincones
16:20 – 16:30	Casa	Casa	Casa	Casa	Casa



Es importante mencionar que, excepto música, inglés y psicomotricidad, las demás horas son impartidas por la tutora, por lo que podrían estar sujeta a cambios en relación al orden en el que se imparten o al tiempo dedicado a cada una de ellas, aunque siempre cumpliendo lo establecido en la programación semanal.

Antes de explicar las actividades que se desarrollan en esta unidad didáctica, es necesario presentar un proyecto que se lleva a cabo en el aula llamado “**artista invitado**”. Cada semana un alumno es elegido para ser el artista invitado. Este alumno deberá investigar sobre una obra artística conocida y tratar de replicarla en un lienzo. Después le pondrá un nombre personal y, a la semana siguiente, lo exhibirá ante sus compañeros. ¿Cuál es el nombre de la obra? ¿El autor? ¿Qué nombre le has puesto tú? ¿Por qué has escogido esta obra? Después, lo compararemos con la obra original. Una vez explicado esto, continúo con la explicación de las actividades que se desarrollan en esta unidad:

Cada día para empezar tendrá lugar la **asamblea**:

1. Asistencia con imágenes de los alumnos:

Si están en clase responden “aquí estoy”. Si no están los alumnos cantarán “no, no, no, no está aquí, se ha quedado en casa a dormir”.

Cuando conocemos qué alumnos están en clase, hacemos una suma con los que han faltado, distinguiendo entre niños y niñas.

2. Días de la semana: Los decimos todos a la vez y escogemos el día en el que estamos. Una vez hecho esto: “si hoy es _____, mañana es _____. Ayer fue _____.

3. En el calendario, contamos hasta llegar al número del mes en el que estamos y lo añadimos.



4. Meses del año y decimos en el que estamos.
5. Tiempo: Cantamos “ventanita de clase, ¿cómo está el día hoy? Dime si el sol ha salido o la nube lo tapó, si la lluvia cae y cae o el viento sopla hoy. Ventanita de la clase, ¿cómo está el día hoy?”
6. Estaciones: Primavera, verano, otoño e invierno. “Estamos en _____”
7. Canciones:
 - [Días de la semana](#)
 - [Meses del año](#)
 - [Las estaciones](#)
 - [Canción del invierno](#) / [Canción de la primavera](#)
 - [Fonética](#)

DÍA 1 (13 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1: Al terminar la asamblea, escuchamos un ruido en la puerta, lo que alerta a todos los alumnos ¿Vemos qué es? En la puerta de la clase podremos encontrar espadas, escudos, un yelmo y más elementos propios de la Edad Media.

¡Soy yo otra vez, Tímón! ¿Tenéis ganas de ver el tesoro pirata y formar parte de nuestro grupo? Para ello, debéis pasar fosos, saltar murallas, esquivar cañones... tened cuidado que no os pillen los dueños del castillo. ¡Estad muy atentos estos días! ¡Pronto nos vemos!



¡Pero qué es esto! ¿Sabéis que son? ¡Un pergamino! Lo leemos todos juntos:

Todos los alumnos observan los objetos que nos ha dejado Timón: ¿Qué son?
¿Quiénes utilizan estos objetos? De esta forma trataremos de introducir a los alumnos al mundo de los castillos. A continuación, leemos el siguiente poema de Gloria Fuertes: Cómo se dibuja un castillo:



Fuente: Ínsula Zagalia.

Tras leer el poema, iniciamos la rutina de pensamiento: Qué sé, qué quiero saber.
Escucharemos las propuestas de los alumnos y las iremos anotando.

Para terminar, escucharemos la canción [“Un Castillo Medieval”](#) y la bailaremos en parejas.

ACTIVIDAD 2:

Antes de conocer la **nueva letra**, realizamos ejercicios preparatorios para favorecer el movimiento y coordinación de los músculos que intervienen cuando hablamos:



praxias, relajación, respiración y soplo. Una vez hemos hecho esto, presentamos la nueva letra escribiéndola en el suelo, tanto en mayúscula como en minúscula y primero todos juntos hacemos el sonido, después de forma individual para confirmar que todos lo realizan correctamente. Una vez conocemos el sonido, pronunciaremos las sílabas directas con prolongación (f.....a), sin prolongación (fa), sílabas combinadas (fafu, fufe...) y sílabas indirectas (af).

Después, veremos el siguiente vídeo ([123 Andrés Letra F](#)) con el que aprenderemos nuevas palabras con F y practicaremos el trazo de la letra F.

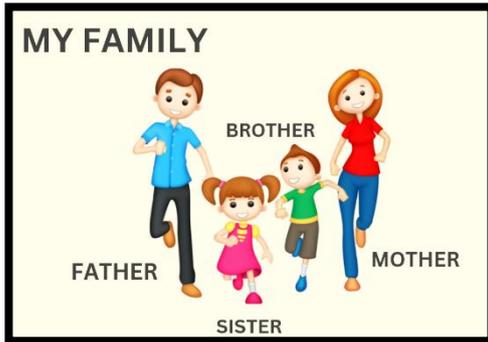
Para terminar, jugaremos a “El matamoscas”. Para ello formaremos dos grupos y a cada grupo se le entregará un matamoscas. Además, pondremos en el suelo varias imágenes que representan palabras que contienen o no la letra “f”. Los alumnos, en forma de relevos, deberán conseguir el mayor número de imágenes que contengan la letra “f”.

ACTIVIDAD 3:

En **inglés**, recordaremos los **miembros de la familia**: Mother, father, sister, and brother; y los relacionaremos con la **familia real**: Queen, King, princess, prince. Practicaremos la pronunciación de cada uno de ellos y escucharemos la siguiente canción: [In a castle](#)

Después, nos dividiremos en grupos (queen, king, princess and prince) según el rol que escojan los alumnos. Después, todos reasentaremos el video, saliendo al centro el grupo que se mencione y levantando los brazos cuando la canción diga “in a castle”.

Para terminar, escucharemos este breve [cuento](#) que, al final de esta unidad, representaremos nosotros.



Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 4:

En **psicomotricidad**, trabajaremos el salto a la **comba**. Primero, jugaremos a torito en alto para calentar de una forma dinámica. Después, daremos una cuerda a cada alumno y se colocarán en círculo alrededor de la profesora. Les pediremos que pisen por el centro de la cuerda y se la enrollen en las manos hasta que esté a la altura de la axila. Todo esto lo harán con la supervisión y ayuda de la profesora.

Después, para comenzar a trabajar el salto a la comba, simplemente tendrán que hacer correctamente el giro de brazos para pasar la comba delante de ellos y después dar un paso hacia delante.

Finalmente, nos sentaremos en círculo y haremos ejercicios de respiración y relajación, tratando de introducir la emoción de tranquilidad.

ACTIVIDAD 5:

En **música**, en primer lugar, preguntaremos a los alumnos qué saben de la Edad Media. Después, les preguntaremos cómo creen que era la música en esa época, o cómo bailaban. A continuación, todos juntos, nos aprenderemos el siguiente **baile medieval**. De esta forma también trabajaremos la coordinación corporal y el ritmo.

A partir de este día los alumnos pueden traer de casa disfraces, libros, juegos o cualquier otro objeto relacionado con la Edad Media que tengan en casa. Además, se



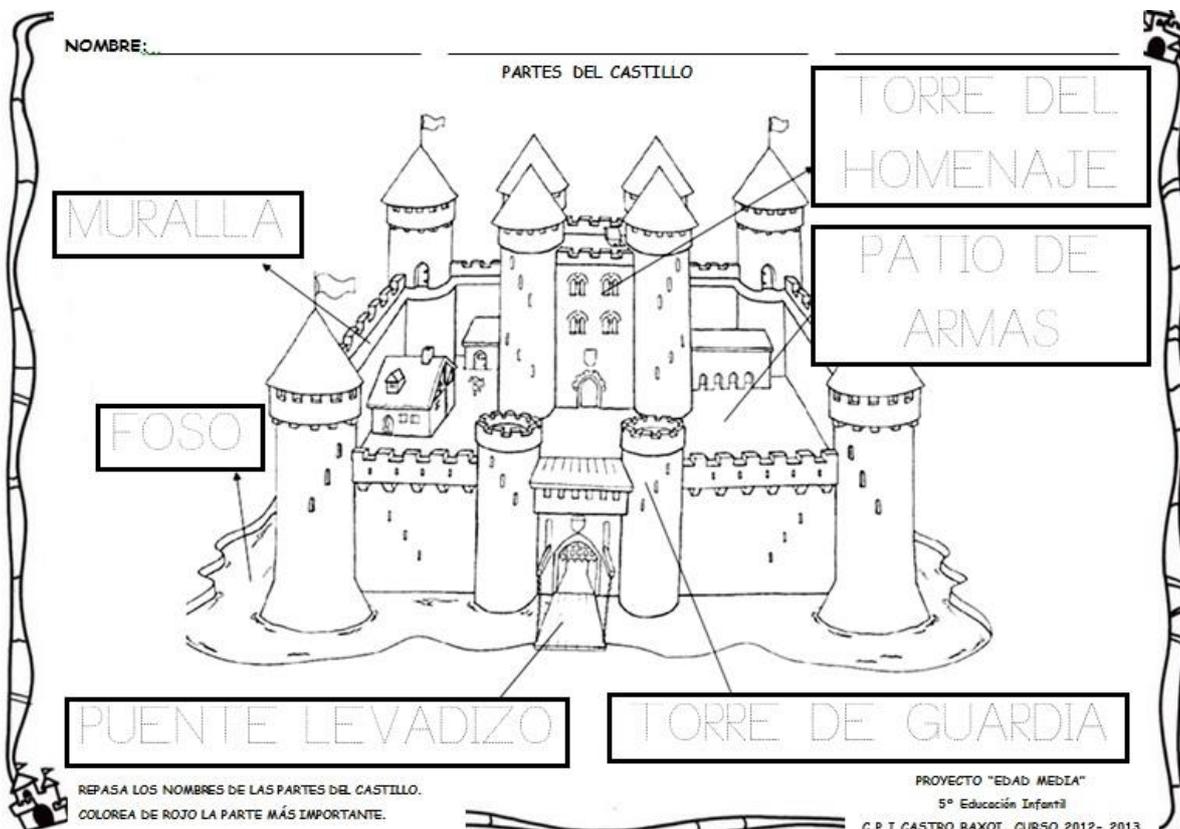
anima a las familias a visitar castillos, museos u otros sitios de interés relacionados con la Edad Media o los castillos.

DÍA 2 (14 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

Para comenzar, introduciremos una nueva canción: [La Edad Media](#), a través de la que los alumnos podrán conocer varios aspectos de la Edad Media.

En este punto, introduciremos las principales **partes de un castillo** a través de imágenes y una breve explicación, ya que profundizaremos en ellas en los siguientes días. Después, los alumnos completarán y colorearán la siguiente ficha. Primero lo haremos todos juntos en la pizarra, después ellos solos. Los alumnos que necesiten apoyo en el área de lectoescritura tendrán esa ficha, los demás esa misma pero sin las palabras escritas.



Fuente: C.P.I Castro Baxoi

http://1.bp.blogspot.com/- St4HISvy5o/USar7ya7vpl/AAAAAAAAAJwY/tmQGogVotbg/s1600/ficha3_edadmedia.jpg



ACTIVIDAD 2:

En esta actividad, leeremos el **cuento de la letra F** todos juntos:

Fátima es una foca muy especial. Como es muy golosa, le gusta comer fresas y flan. Cuando va a una fiesta, se pone una flor en la cabeza por si su amigo Felipe la invita a bailar. Estaba Fátima la foca bebiendo una fanta en su sofá, cuando sonó el teléfono y ella fue a contestar. Era su amigo Felipe, que quería invitarle a un café: "Quedamos en la fuente, sobre las tres". Fátima la foca se puso su falda y muy ilusionada fue a la fuente. Así, Fátima y Felipe pasaron la tarde en el café. Después, vieron unos fuegos artificiales y se fueron a casa para descansar.

Fuente: Calameo. María Fernanda Duarte Navarro

Una vez hemos leído el cuento, lo volveremos a leer **rodeando todas las "f"** que encontremos. Después, los alumnos lo harán de forma individual. A medida que vayan terminando, la profesora les pedirá que lean algunas palabras con "f" que aparezcan en el texto.

En el caso de que haya tiempo de sobra, cogerán plastilina y harán la F mayúscula y minúscula.

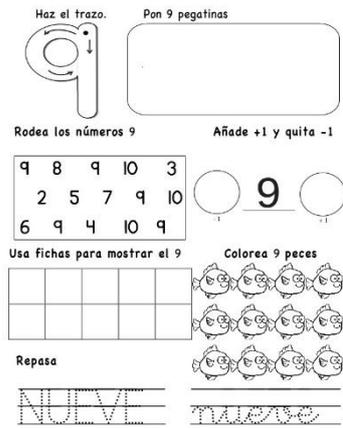
ACTIVIDAD 3

En esta actividad presentaremos nuevo número, el **número 9**. Todos los alumnos lo reconocen visualmente y lo nombran. Modificamos nuestro cartel del **número protagonista**: trazo, cantidad de pasajeros en autobús, estrellas, palillos y dedos.



Números vecinos y contar de forma descendente. Serán los alumnos quienes irán cogiendo las cartas que representan cada uno de los elementos mencionados anteriormente. Después, entre todos, los corregiremos.

Para continuar, irán saliendo de uno en uno a la pizarra para practicar el trazo del número 9. Una vez todos lo han hecho, completarán la siguiente ficha:



Fuente: El Rincón de Aprender.

ACTIVIDAD 4

En inglés, empezamos escuchando la canción “in a castle” por grupos. Volveremos a escuchar el **cuento** e identificaremos los **personajes** que intervienen. Teniendo en cuenta que después lo representaremos nosotros, haremos la careta de cada personaje. Empezaremos por el **dragón**. La colorearán, recortarán la cara, el fuego y, con un punzón quitarán los ojos. Después le pondremos un palo de madera para poder sujetarla.



Fuente: [Link imagen.](#)



ACTIVIDAD 5

En **religión**, la profesora contará el cuento “la nueva prima”. Después, responderán a varias preguntas para trabajar la comprensión lectora. De esta forma introduciremos **el bautismo**, qué es y cuáles son sus principales elementos. Después, colorearán un dibujo y rodearán en azul: la concha, la vela y la pila bautismal. Cuando terminen, veremos fotos de los alumnos en su bautizo, identificando en los casos posibles los principales elementos (los padres habrán sido informados de enviar estas fotos a la profesora).

LA NUEVA PRIMA

Todos los días, papá iba a buscar a Sara al colegio. Pero un día, fueron a buscarla mamá, papá y Daniel. Parecían muy contentos.

- ¿A que no sabes de dónde venimos? —preguntó papá.
- De cuidar a las ovejas —dijo Sara.
- No. Venimos de ver a tu prima. ¡Acaba de nacer!

Sara se puso muy contenta y preguntó muchas cosas a sus padres: ¿cómo era la prima? ¿Cómo se iba a llamar? ¿De qué color tenía el pelo? ¿A qué hora había nacido? Pero la pregunta que más veces hizo fue:

- ¿Cuándo podré verla?
- Será mejor esperar unos días. La tía Ana y la pequeña María aún están en el hospital. Esperaremos a que vuelvan a casa.

Por fin llegó el esperado día.

Cuando Sara llegó a casa de la tía Ana, le abrió la puerta la abuela. Llevaba en brazos al bebé.

- ¡Qué pequeña es! —dijo Sara nada más ver a María—. ¡Y está calva!

Después, la tía Ana cogió en brazos a María y se sentó en el sofá, junto al tío. Los tíos miraban todo el rato a María muy sonrientes. Sara se acercó a su prima.

- Hola, María —dijo muy bajito, y entonces sacó algo de su zurrón—. Te he traído una estrella.
- Qué buena idea, Sara —dijo papá—. Pero la prima es pequeña todavía. Aún no puede jugar con estrellas.
- No es para que juegue. Es para su cuna, para que la ilumine de noche. Así no tendrá miedo.

María abrió los ojos un momento.



- ¡Te está mirando, Sara! —exclamó la abuela—. Parece que le ha gustado el regalo.
- Estrella te hará compañía. Como a mí —le dijo Sara al bebé y, con mucho cuidado, le dio un beso en la nariz.

María volvió a mirar a Sara y luego cerró los ojos.

- Ahora la prima duerme casi todo el día —le explicó papá—. Pero cuando sea un poco mayor, podréis jugar juntas.
- ¿No os recuerda mucho a Sara? —dijo la abuela—. Se parece a ella cuando era pequeña.
- ¿Sí? —preguntó Sara—. ¿Y yo tenía tan poco pelo?
- ¡Menos aún! —respondió papá.

Entonces Sara susurró a María:

- Cuando seas mayor y te crezca el pelo, yo te haré coletas. Igual entonces ya sé hacer trenzas y todo.

María volvió a abrir los ojos. La abuela abrazó fuerte a Sara.

Luego, los mayores se pusieron a hablar de la fiesta que iban a hacer para celebrar que había nacido María. Iban a invitar a toda la familia.

De vuelta a casa, Sara iba pensando.

- Papá, mamá, ¿me ayudaréis a hacer un regalo para María?
- ¿Otro? —dijo papá.

Fuente: Libro Religión Ágape-Berit 5 años.

Preguntas de comprensión lectora tras el cuento: ¿a quién ha ido a visitar Sara?, ¿por qué están tan felices?, ¿qué van a hacer para celebrarlo?, ¿cómo se llama la nueva prima de Sara?

Además: ¿habéis tenido un hermano o primo hace poco?, ¿qué hicisteis para celebrarlo?, ¿qué otras celebraciones habéis hecho?, ¿cuándo se junta toda la familia?, ¿os sentís felices en esos momentos?



DÍA 3 (15 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

En primer lugar, visualizaremos parte del siguiente vídeo: [El monosílabo](#). Después, pediremos a los alumnos que digan en voz alta palabras con **FA, FE, FI, FO, FU**. Una vez conocemos más palabras, practicaremos su grafía. Para ello, realizarán la siguiente ficha:

Nombre _____

FA _____

FE _____

FI _____

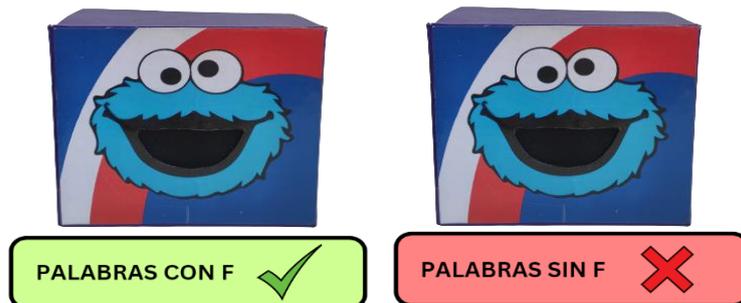
FO _____

FU _____

Repasar y realizar los trazos I,A,II,II I,O,IU

Fuente: Elaboración propia.

A medida que los alumnos vayan terminando, se irán sentando en la asamblea, en la que encontrarán dos monstruos como palabras (palabras con f – palabras f) y muchas imágenes esparcidas por la asamblea. De uno en uno, cogerán una imagen, dirán en alto lo que representa y analizarán si contiene la letra f o no. y, en función, de esto, introducirán la imagen en la boca de un monstruo u otro.



Fuente: Elaboración propia.

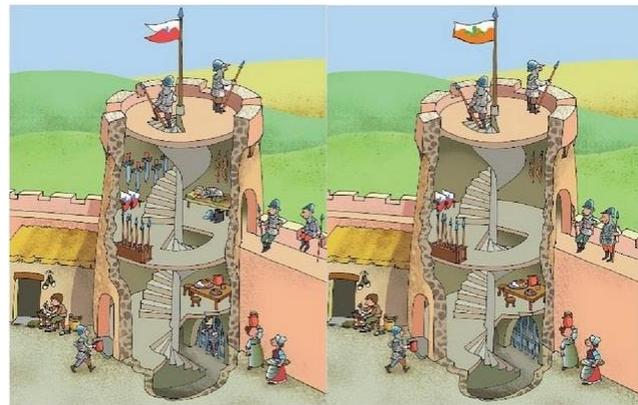


ACTIVIDAD 2

En esta actividad aprenderemos más sobre el patio de armas, **la torre del homenaje** y **la torre de guardia** con breves explicaciones por parte de la profesora e imágenes. Después, todos juntos en la asamblea trataremos de identificar las diferencias de dos imágenes que la profesora proyectará en la pizarra.

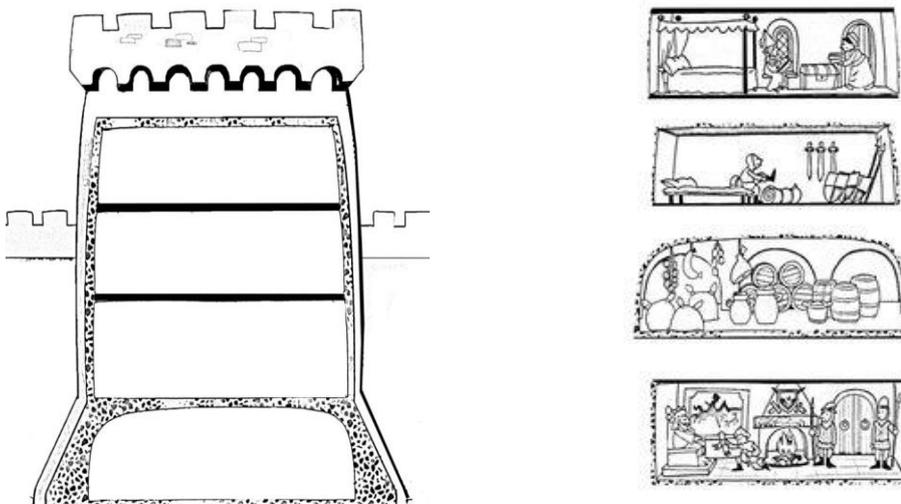


Torre del homenaje



Torre de guardia

Después, los alumnos realizarán su propia torre del homenaje, identificando la 1ª, 2ª, 3ª y 4ª planta, trabajando de esta forma los números ordinales.



Fuente: Slideshare.



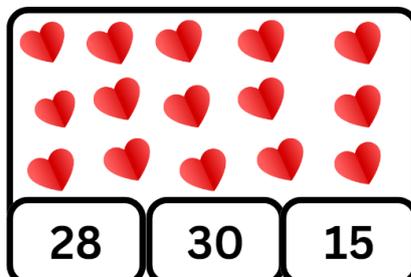
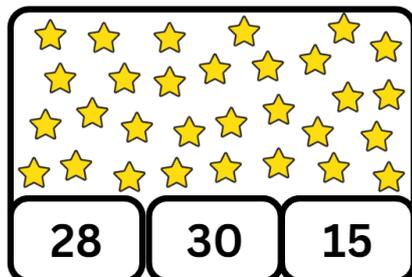
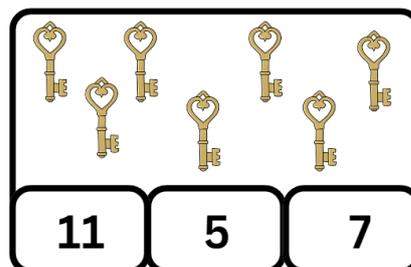
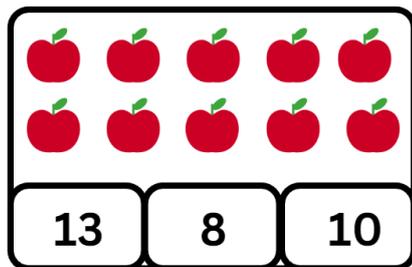
ACTIVIDAD 3

En **psicomotricidad**, haremos un recorrido con **5 estaciones/rincones**, siendo uno de ellos saltar a la comba. Primero, jugaremos a tuli para calentar. Después, presentaremos las 5 estaciones:

1. Escalera de braquiación.
2. Escalada.
3. Hacer la croqueta, gateo por tubo y voltereta.
4. Bote con pelota.
5. Salto a la comba.

ACTIVIDAD 4

En esta actividad trabajaremos **el conteo**. Para ello, repartiremos a cada alumno una serie de tarjetas en las que están representadas una cantidad determinada de objetos y tres posibles números. Deberán contar los objetos que hay y poner una pinza en el número correspondiente. Algunos ejemplos son:



Fuente: Elaboración propia.



DÍA 4 (16 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

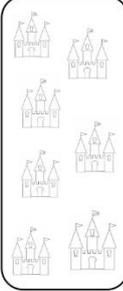
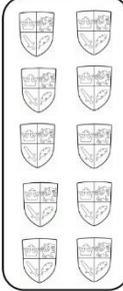
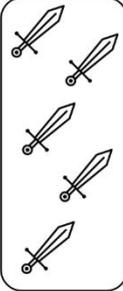
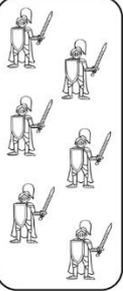
En esta actividad trabajaremos **la resta**. Para ello, la profesora habrá creado una máquina de restar, en la que los alumnos podrán visualizar lo que ocurre cuando quitamos algún elemento. Después, integraremos la resta en problemas sencillos que los alumnos pueden encontrarse en su vida diaria. Para terminar, completarán la siguiente ficha en la que, primero deberán tachar aquellos elementos que “quitamos” y después escribir el resultado final. Por último, colorearán el número de objetos que representen el resultado final.



Fuente:

<http://infantil.consolacionburrian.com>

Nombre _____

			
$7 - 3 =$	$10 - 8 =$	$5 - 0 =$	$6 - 2 =$

Fuente: Elaboración propia

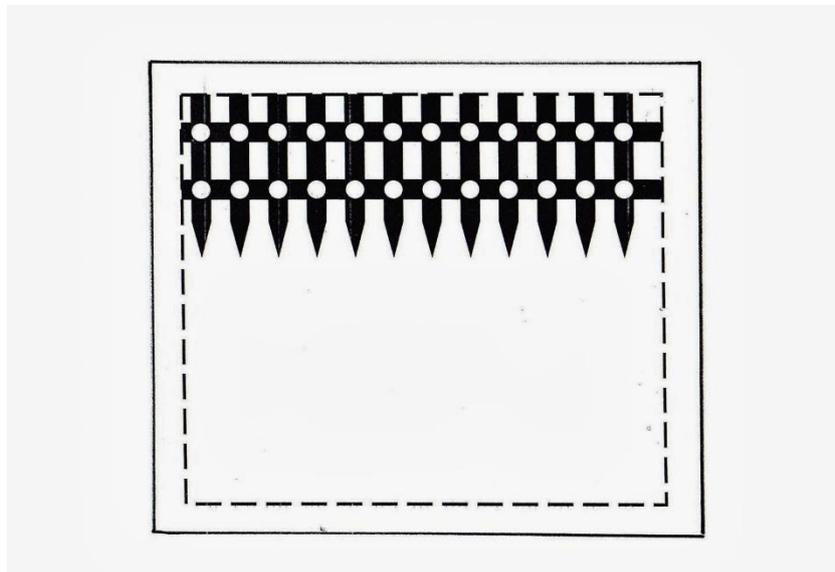
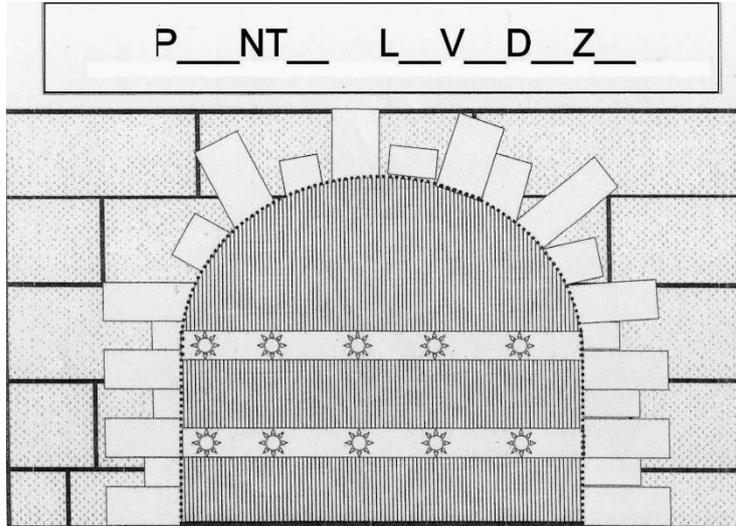
ACTIVIDAD 2

Ahora, aprenderemos más sobre la los castillos y, en este caso, nos centraremos en **cómo se construían los castillos** para evitar que gente externa entrase en ellos, para **evitar ser atacados**. Planteamos pregunta a los alumnos: ¿Cómo creéis que se defendían desde el castillo? ¿Qué hacían para que no entrase la gente de fuera?

Tras escuchar las respuestas de los alumnos, presentamos las murallas, fosos, almenas, puente levadizo y las saeteras. Esto lo mostraremos con el castillo de playmobil que uno de los alumnos ha traído a clase.



Una vez conocemos más a fondo los castillos, los alumnos harán su puente levadizo. Primero lo colorearán y completarán las palabras, después se dibujarán a ellos como caballeros, príncipes, princesas, etc bajo el rastrillo. Cuando hayan hecho esto, con el punzón abrirán la puerta y, con ayuda de la profesora, lo pegarán al rastrillo. Recurso de: [Debajo del arcoíris](#)



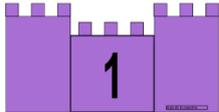
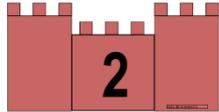
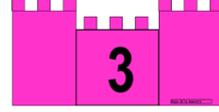
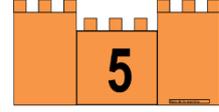
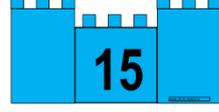
Fuente: <http://ampacovadonga1.blogspot.com/>



3. Descripciones: mini tarjetas y círculo en el centro. Un alumno deberá coger una mini tarjeta y, sin que los demás la vean, describirla. A partir de esa descripción los demás alumnos deberán identificar ese objeto en el círculo del centro. Quien lo adivine se queda la mini tarjeta.



4. Número anterior y posterior: Se les da un número y deberán colocar el anterior y el posterior. Ejemplo material:

		0	2	1	3	2	4
		3	5	4	6	5	7
		6	8	7	9	8	10
		9	11	10	12	11	13
		12	14	14	16	15	17
		16	18	17	19	18	20

<http://auladelamaestralaura.blogspot.com.es/>

5. Jugar con disfraces.

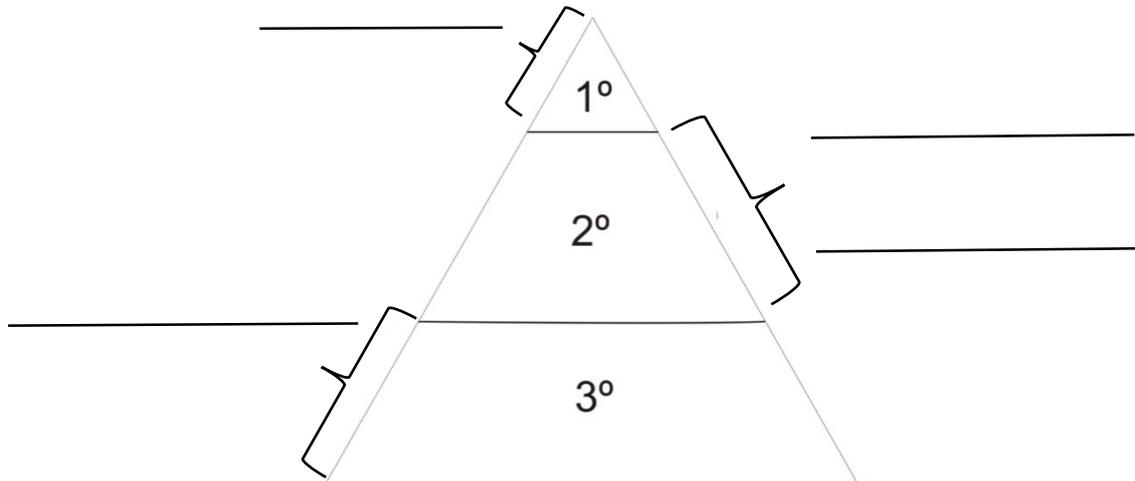
DÍA 5 (17 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

Tras la asamblea, reproduciremos la canción de la **Edad Media** para introducir de esta forma la **pirámide social**. Para empezar, planteamos la siguiente pregunta: ¿Quién mandaba en el castillo? A partir de esta pregunta presentamos al rey, la nobleza, el clero, los monjes y los campesinos.



Al terminar, los alumnos harán la siguiente ficha: Colorear, recortar, pegar y escribir los habitantes que correspondan. Además, deberán rodear el nombre de los habitantes que están en el medio.



RECORTAR Y PEGAR
EN LA SIGUIENTE HOJA



Material de: [El blog de una maestra](#)

ACTIVIDAD 2

En esta sesión de lectoescritura vamos a llevar a cabo dos juegos:

1. Conquistemos el castillo: Dividiremos a los alumnos en dos grupos caballeros/as sin importar el sexo y proyectaremos en la pizarra una imagen interactiva con muchas mini caballeros/as. Además, asignaremos a un alumno



como rey del castillo, que se sentará en un trono con la corona. También, justo delante de la pizarra habrá dos aros (uno para cada grupo) y una bandeja con varias palabras que contienen la letra F.

La misión que tienen es ir a galope hasta el aro con un caballo creado con un churro de piscina, ponerse dentro del aro, coger una palabra de la bandeja y leerla. Es el rey quien debe confirmar si la han leído bien. En el caso de que sea correcto tocarán a un mini caballero/ra y volverán a su grupo, consiguiendo la misma dinámica que los juego de relevos. En el caso de que no la lea correctamente, volverá a su grupo sin eliminar ningún caballero/ra. Ganará el equipo que elimine todos los mini caballeros/as y primero elimine al caballero grande. [Link Genially](#)

2. Twistter silábico: En este twistter intervendrán las sílabas nuevas como otras que hayamos aprendido anteriormente. Si un alumno no falla, le pediremos que salga y que diga una palabra con cada sílaba que ha marcado en el twistter.



Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 3

¡Chicos, chicos! ¡Hay duendes por la clase, si los encontramos nos dan buena suerte!
¡Corred buscad! Daremos un tiempo a los alumnos para buscar los duendes escondidos por la clase. De esta forma introduciremos St. Patrick's Day y les explicaremos el significado de este día y de los duendecillos.



Fijándonos en los duendes que hemos encontrado por la clase y los materiales que ha traído la profesora, ¿qué creéis que vamos a hacer? **¡Nuestro sombrero de duende!**

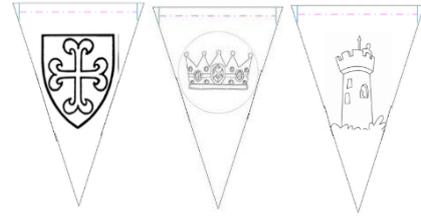
Para ellos los alumnos deberán recortar su sombrero, su barba (que ya llevará impreso la profesora en cartulina verde y naranja). Una vez tengan esto lo pegarán uno sobre otro harán la tira negra con el broche dorado. Para ello, utilizarán punzones y, con ayuda de la profesora, introducirán la tira negra sobre el broche dorado. Después lo pegarán al sombrero y la profesora, con otra tira se lo pondrá en la cabeza todo junto.

ACTIVIDAD 4

CONSTRUIMOS NUESTRO CASTILLO

En esta actividad haremos **rincones con las familias**, ya que ellas nos ayudarán a construir y decorar nuestro castillo.

1. **Vidrieras:** Con papel de forrar, papel de colores y distintas formas previamente creadas por la profesora, las familias crearán las vidrieras para las ventanas de nuestra clase.
2. **Lámparas:** Para ello utilizaremos cartulina de color negro que la utilizaremos para hacer las cadenetas, círculos de cartón que deberán y rollos de papel higiénico que deberán pintar con cera negra y papel amarillo y rojo que simularán las velas al introducirlo en el interior de los rollos.
3. **Guirnalda de escudos:** Ofreceremos distintos tipos de escudos que los alumnos deberán colorear y recortar con ayuda de sus familiares para después colgarlos en una cuerda.



DÍA 6 (21 de marzo de 2012)

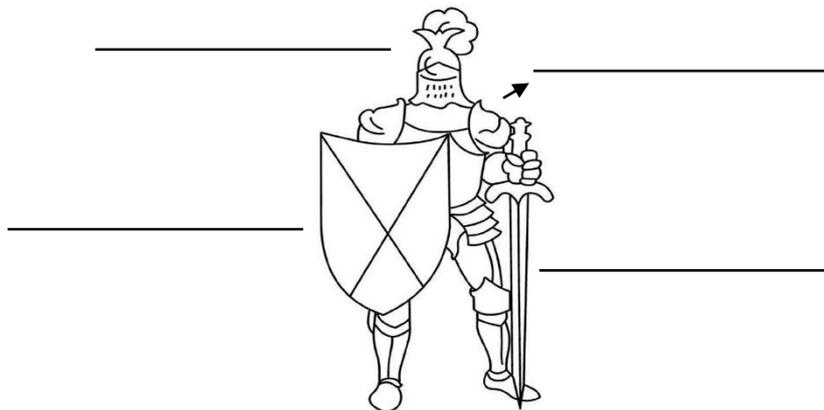
ACTIVIDAD 1

En esta actividad introducimos a un personaje fundamental en los castillos, **los caballeros**. ¿Qué sabemos de los caballeros? Tras escuchar las respuestas de los alumnos, les preguntamos. ¿Todo el que quiera puede ser caballero? ¿O tienen que formarse para serlo? De esta forma introducimos a los escuderos y el proceso que siguen hasta ser caballeros. Ahora, ¿cómo van vestidos los caballeros? De esta forma introducimos la armadura, el yelmo, la espada y el escudo.

Una vez sabemos todo esto, realizaremos dos actividades:

1. Completar la siguiente ficha:

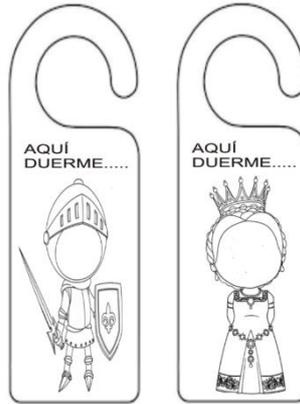
LOS _____ ERAN GUERREROS. LLEVABAN ARMAS PARA
ATACAR A SUS ENEMIGOS Y UNA ARMADURA PARA DEFENDERSE.



Fuente: Elaboración propia.



2. **AQUÍ DUERME...**: En esta actividad los alumnos escogerán uno de los colgadores de puerta que se muestran abajo. Deberán colorearlo y escribir su nombre. Después lo pegarán sobre una cartulina y lo recortarán. Para terminar, pegarán una foto de su cara y la profesora los plastificará para evitar que se estropeen.



Fuente: <http://aliciainfantil.blogspot.com/>

ACTIVIDAD 2

En esta actividad la profesora proyectará en la pizarra imágenes que representan **palabras que contienen la letra F**. Los alumnos, con **moldes de letras y plastilina** deberán formar la palabra.

ACTIVIDAD 3

En esta actividad vamos a trabajar las **tablas de doble entrada**. Para ello, los alumnos deberán colorear cada elemento según su posición. Primero, haremos algunos ejemplos en la asamblea.

NOMBRE:				
				
				
				
				

Fuente: Elaboración propia



ACTIVIDAD 4

En esta sesión de inglés, lo primero que haremos es recordar las estaciones ya que, ¡HA EMPEZADO LA PRIMAVERA! Para continuar, preguntaremos a los alumnos qué ocurre en primavera, que podemos observar cuando llega la primavera. Tras escuchar sus respuestas escucharemos la siguiente [canción](#) y les diremos que estén pendientes por si se menciona algo que no hayamos dicho.

Empezaremos con nuestra canción “in a castle” y recordaremos los personajes que intervienen en el cuento. ¿Qué personaje del castillo habéis aprendido hoy? **El caballero**. De esta forma introducimos el concepto “knight”. En esta sesión haremos nuestro yelmo con cartulina plateada y plumas rojas.

ACTIVIDAD 5

En esta sesión de **religión**, y relacionándolo con la cuaresma, hablamos de la importancia de cuidar y ayudar a las personas que nos rodean. ¿En qué habéis ayudado esta semana en el cole o en casa?

Por otro lado, celebramos que empieza la primavera y contamos el siguiente cuento:

Hacía frío para jugar fuera. Sara estaba en su cuarto cuando le llegó un olor especial. ¿De donde vendría? Estrella guio a Sara hasta la cocina.

- ¿A qué huele, papá?
- A tarta de manzana. Acabo de hacerlo.
- ¡Dame un trozo!
- ¿Por qué?

Sara se dio una palmada en la frente, había olvidado las palabras mágicas.

- Por favor – dijo Sara.
- Así está mejor. Sin embargo, no voy a poder darte todavía. Está demasiado caliente, tendrás que esperar como el manzano Picón.
- ¿El manzano Picón? ¿Quién es ese?
- Es el árbol que dio las manzanas que he usado ahora para hacer la tarta. Mira, es ese – dijo papá señalando por la ventana.



Sara vio un árbol solitario en medio de la colina. En sus ramas no había ojas, ni flores, ni frutos.

- ¡Pero no tiene manzanas! – exclamó Sara.
- Ahora no, - dijo papá -. Pero tenías que haberlo visto antes. Primero se llenó de flores blancas.
- ¡Es verdad! ¡Ahora me acuerdo! Un día mamá cogió un ramito y se las puso detrás de la oreja. Estaba muy guapa.
- A las abejas también les encantaban sus flores. A las ardillas les gustaba jugar con sus hojas y a los pájaros, estar en sus ramas. El año pasado una pareja de jilgueros hizo su nido ahí, en esa rama de arriba.
- ¿Y a Picón le importaba?
- No, es un árbol muy generoso. Da todo lo que tiene, por ejemplo, cuando empezó a tener manzanas, todo el mundo venía a cogerlas. Picón estaba feliz de poder ayudar a todos: a las abejas, a los pájaros, a las ardillas, a la gente que iba a coger manzanas...
- Para hacer pasteles tan ricos como el tuyo – dijo Sara.
- Exacto.
- ¿Puedo comer un trozo? Por favor.
- Aún no Sara, te quemarás.

Sara miró otra vez por la ventana.

- Parece triste – dijo.
- ¿Quién? ¿Picón? – preguntó papá-. Puede ser. `Piensa que durante un tiempo ha estado de animales y de personas. Pero ahora que no tiene ni flores ni frutos, nadie va a verle. Todos se han ido lejos, refugiándose del frío. Ahora Picón está dormido, esperando. Dentro de poco despertará y volverá a dar sus flores y sus manzanas, y habrá merecido la pena la espera. Por cierto, creo que ya puedes tomar un trozo de tarta. ¿Quieres?
- ¡Sí!

Mientras saboreaba un trozo, papá le preguntó:

- ¿Qué? ¿A ti también te ha valido la pena esperar?
- ¡Claro que sí, papá! ¡Está buenísima!

Fuente: Libro Religión Ágape-Berit 5 años.

Al terminar, preguntas sencillas de comprensión lectora. A continuación, vemos una imagen de Timón que está triste. Para ponerle feliz, debemos dibujarle una cara alegre, un sol en el cielo, y todo aquello que le hacía feliz (pájaros, abejas, ardillas, flores...).



Para terminar el día, la profesora dará a cada alumnos un escudo que ellos, en casa, deberán colorear y poner sus apellidos en la parte superior. Después, lo pegarán en una base de cartón y le pondrán un mango de cartón por la parte de atrás. Deberán traerlo cuando lo terminen.



DÍA 7 (22 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

Para continuar con la letra F los alumnos realizarán la siguiente **sopa de letras**, en la que después deberán escribir ellos la palabra.



Fuente: <https://www.imageneseducativas.com/>

ACTIVIDAD 2

En esta actividad introduciremos las **festividades que se celebran en los castillos**, entre ellos encontramos los banquetes. ¿Quiénes acuden a los banquetes para divertir a los invitados? Los bufones, lo juglares y trovadores.



A continuación, leeremos una breve poesía sobre los juglares para que comprendan mejor su función:



Fuente: <https://gemi-carpediem.blogspot.com/>

Después, como también hemos aprendido sobre los bufones, los alumnos escogerán a un compañero que quieran que haga de bufón. Le pondremos el sombrero y veremos cómo hace reír a los demás.

Para terminar, los alumnos deberán completar la siguiente ficha. En ella, recordaremos las sumas y los colores, asociando el resultado con el color que deben colorear el gorro en esas secciones.

Nombre: _____

Verde

$$\begin{array}{r} 2 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$$

Azul

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$$

Amarillo

$$\begin{array}{r} 7 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$$

Rojos

$$\begin{array}{r} 1 \\ + 7 \\ \hline \end{array}$$

Naranja

$$\begin{array}{r} 0 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

Morado

$$\begin{array}{r} 2 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$$

Realizar las sumas y colorear de acuerdo al resultado obtenido.

Fuente: Elaboración propia.



ACTIVIDAD 3

En esta actividad de **psicomotricidad** dividiremos a los alumnos en dos grupos. Tendrán que hacer un pequeño recorrido superando pruebas para conseguir las piezas para hacer un puzle:

1. Tres saltos a la comba (saltando o con paso).
2. Gateo por dentro de tubo.
3. Equilibrio por encima de un banco.
4. Andar con zancos hasta espaldera vertical.
5. Subir espaldera vertical.
6. Correr a su aro y coger una pieza.
7. Volver al grupo y sale el siguiente.

Cuando un alumno vaya por mitad del recorrido saldrá otro. El grupo que complete antes el puzle ganará esta actividad.

ACTIVIDAD 4

Para terminar el día, haremos **problemas** sencillos con la **máquina de restar**. Esta vez saldrán en parejas: uno de ellos se inventará el enunciado del problema y otro utilizará la máquina.

Por último, con objetos de clase, escribiremos restas en el suelo y los alumnos colocarán los objetos que representan esa resta.

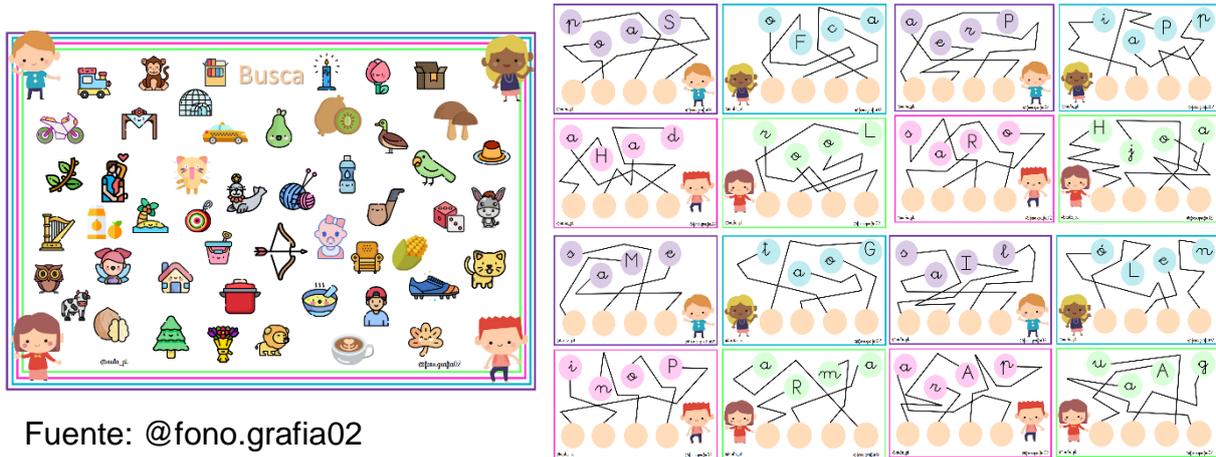


DÍA 8 (23 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

En esta actividad proyectaremos **sílabas** en la pizarra digital, todas las vistas, tanto en mayúscula como en minúscula. Los alumnos deberán leer la sílaba y decir una palabra que contenga esa sílaba.

Después, en grupos, se les dará unas tarjetas en las que deben **ordenar las letras para formar las palabras y escribirlas** en esas mismas tarjetas. Una vez descubran de qué palabra se trata la buscarán en la plantilla.



Fuente: @fono.grafia02

ACTIVIDAD 2

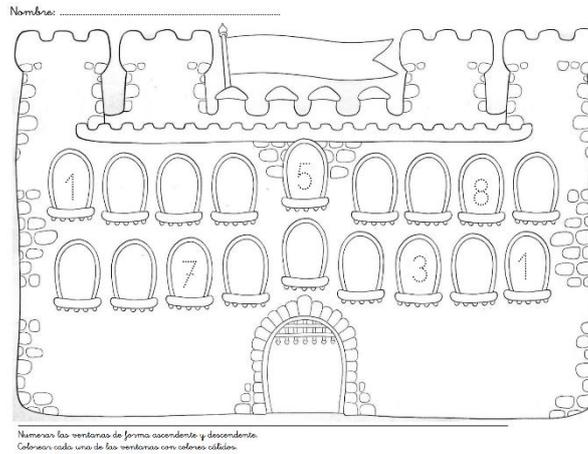
Para empezar el día vamos a recordar todo lo que sabemos sobre castillos, ¡cuántas cosas!

- Chicos, ¿os acordáis de cuáles son los colores cálidos?
- Marrón, naranja, amarillo y rojo.

En este castillo, los alumnos deberán contar las ventanas y escribir el número que les corresponde dentro de cada una de ellas. En la fila superior los números están de



forma ascendente y en la inferior de forma descendente. Por último, deberán colorear las ventanas con colores cálidos.



Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDAD 3

Como siempre recordaremos el vocabulario con la canción “In a castle”. Después, en esta actividad realizaremos la última máscara del cuento: el ogro que ataca a la princesa.



Fuente: [Link imagen](#).

ACTIVIDAD 4

RINCONES

1. Dooble medieval: Juego dooble pero con elementos de la Edad Media.

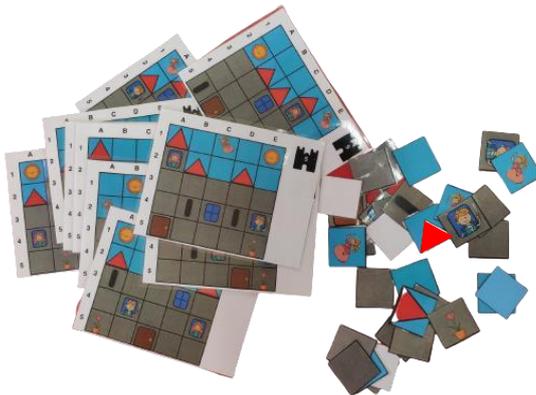




2. Restas con diamantes: Los alumnos cogerán una corona y una resta. Dentro de la corona podrán tantos diamantes como indique la resta y quitarán los necesarios para obtener el resultado adecuado.

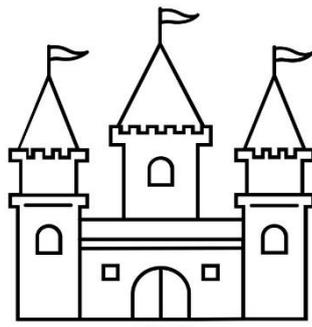


3. Construcción castillos: Los alumnos tendrán varias plantillas (tablas de doble entrada) de castillos y piezas que les permiten construir esos castillos. Deberán fijarse en la posición correcta para colocar la pieza en el lugar correspondiente.



Fuente: https://webinstit.net/index_fr.htm

4. Decoración castillo: Los alumnos tendrán el dibujo de un castillo y un dado. En este dado habrá distintos trazos como bien se puede observar en la imagen. Según en el que les toque colorearán una parte del castillo con ese trazo.





5. Jugar con el castillo de playmobil.

DÍA 9 (24 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

Continuando con las festividades en los castillos, recordamos lo aprendido anteriormente sobre los banquetes, a los que acudían los bufones, juglares y trovadores para entretener y divertir a los demás.

Además, en este punto, introducimos los **juegos o actividades de esa época**: ajedrez, tres, en raya, dados, la pala, la soule, los torneos y la caza. Entre todos, comentamos si conocemos alguno, si sabemos jugar, si actualmente tenemos más juegos que en la Edad Media, etc.

ACTIVIDAD 2

Primero, leemos de uno en uno palabras con F en la pizarra. Después, recordamos lo que era una frase y ponemos ejemplos de lo que es una posible frase (María come una manzana) y lo que no es una frase porque no tiene sentido (fresa come silla en María).

Los alumnos deberán **ordenar las palabras para escribir una frase**. Primero lo haremos todos en asamblea en la pizarra ayudándolos a razonar y después lo borrarémos para que lo hagan de forma individual. A medida que vayan terminando, escogerán una de las frases y harán un dibujo que lo represente.

Nombre: _____

SOFIA LA FILA. EN ESTÁ

S _____

FOTO. HIZO SE FELIPE UNA

F _____

COME FÁTIMA PATATAS. FILETES CON

F _____

Ordenar las palabras para formar frases y escribirlas

Fuente: Elaboración propia.



ACTIVIDAD 3

En esta sesión de inglés **representaremos por grupos el cuento** para el que hemos preparado las caretas. Se repartirán los personajes, lo practicaremos todos juntos y después lo harán en grupos.

ACTIVIDAD 4

RINCONES

1. **Puzzles sobre la Edad Media** (algunos numeradas las fichas y otros no).



Fuente: Elaboración propia.

2. **Memory** sobre la Edad Media y castillos en PDI. [Link memory.](#)
3. **Lanzamiento a diana:** Los alumnos lanzarán los pulpos a la diana dos veces, obteniendo dos puntuación diferentes del 1 al 5. Deberán recordar estos puntos para después anotarlos en la resta y resolver la operación.



NOMBRE: _____



$$\square - \square = \square$$

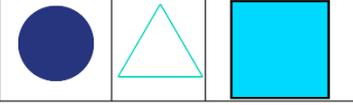
Fuente: Elaboración propia.



4. **Investigamos sobre castillos:** Pondremos a disposición de los alumnos una cantidad de libros sobre castillos y deberán buscar información nueva que después compartirán con nosotros en la asamblea.



5. **Identificar el objeto:** Los alumnos deberán leer, comprender y colocar una ficha sobre el objeto correcto. Algunos ejemplos son:

<p>Se trata de un medio de transporte aéreo</p> 	<p>Se trata de un objeto que puedes encontrar en diferentes espacios. Tiene cristal para que puedas ver lo que hay detrás suya.</p> 	<p>Es una figura geométrica con cuatro lados iguales.</p> 
---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

DÍA 10 (27 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

Para trabajar la clasificación de objetos, vamos a dibujar un diagrama de venn grande en el centro de la asamblea. Cada círculo externo tendrá una categoría: “Antes” y “Ahora”, haciendo referencia a pasado y presente. Por otro lado, la sección interna será común a ambos. Además, vamos a distribuir por la asamblea distintas imágenes de juegos, tanto actuales como antiguos.



Para llevar a cabo esta actividad, los alumnos, de uno en uno, irán saliendo, cogerán una imagen y la colocarán en “Ahora”, “antes” o en el medio si es común a los dos.

ACTIVIDAD 2

Los alumnos deberán **unir las sílabas** para formar palabras. Después, escogerán 3 palabras y las escribirán en la parte inferior junto con un dibujo que las represente.

Nombre _____

Fa	ta	Fe	le	te
Fu	da	Fi	qu	ca
Fru	gaz	Fa	bre	ra
Fal	se	Fi	bri	ra

Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDAD 3

En esta actividad de **inglés** conoceremos un **nuevo cuento**. Antes de presentárselo, dejaremos que sean ellos quienes lo reconozcan. Para ello, colocaremos en el centro de la asamblea dos peluches: **una rana y un príncipe**. En silencio, pensarán **de qué cuento se puede tratar**. Pasado un tiempo breve escucharemos las respuestas de los alumnos. Si alguno acierta le pediremos que cuente a sus compañeros de qué trata el cuento.

Después, será la profesora quien, haciendo uso de las marionetas, contará el cuento. Por último, identificaremos a los personajes y presentamos a los alumnos la actividad que realizaremos en la siguiente clase de inglés.



ACTIVIDAD 4

En psicomotricidad haremos **3 estaciones:**

- **¡Que te caes!:** Dos alumnos moverán la comba de lado a lado al mismo tiempo que otros dos la saltan cada vez que la comba pase por el centro. El alumno que toque la cuerda y haga que se pare será eliminado.
- **¡Helicóptero a la vista!:** Los alumnos se colocarán en círculo y uno en el centro. Este último deberá hacer girar la cuerda a su alrededor a ras de suelo. El alumno que la pise o no la salte saldrá del círculo.
- **Me llamo...:** En esta estación, los alumnos deberán saltar a la vez que dicen su nombre, diciendo una letra por salto.

ACTIVIDAD 5

¡Búsqueda del tesoro! En esta clase de música jugaremos a la búsqueda del tesoro. Para empezar, contextualizaremos el juego contando que gente externa al castillo han robado el oro (en este momento sacamos un pequeño cofre), y la reina está muy triste porque no lo encuentra. Por eso, la reina necesita a alguien que le ayude a encontrarlo, y esos somos nosotros.

Para continuar, distribuiremos los instrumentos entre los alumnos y mostraremos la diferencia entre **forte** y **piano**. Una vez sabemos esto, un alumno se saldrá al pasillo y esconderemos el cofre. Cuando el alumno entre deberá buscar el cofre y los demás compañeros deberán guiarlo. En el caso de que se aleje del cofre disminuirá el volumen de los instrumentos, pero, por el contrario, si se acerca, aumentará el volumen de los instrumentos.



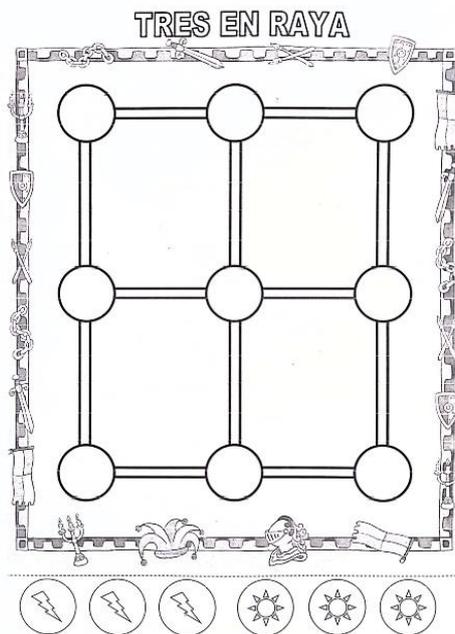
DÍA 11 (28 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

Entre los juegos comunes al pasado y al presente encontramos el tres en raya. Para iniciar esta actividad preguntamos en clase: ¿Quién sabe lo que es el tres en raya? ¿Habéis jugado alguna vez? ¿Puedes explicárselo a los demás?

Tras esta breve conversación, como habrá niños que nunca hayan jugado, practicaremos en la PDI, tratando de enseñar a los alumnos las estrategias e indicando a qué deben prestar atención para poder ganar la partida.

Una vez todos los alumnos han comprendido en qué consiste el juego, les mostraremos el tablero que se muestra en la parte inferior. Los alumnos deberán decorarlo como ellos quieran, al igual que las fichas.

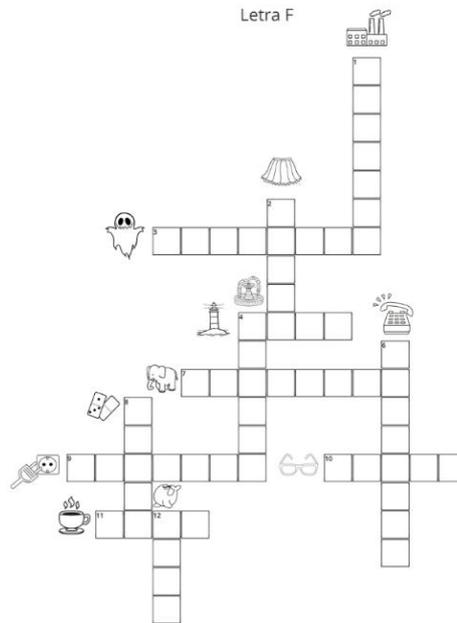




ACTIVIDAD 2

En esta actividad los alumnos realizarán el siguiente crucigrama. Todas las palabras contienen la letra F.

Nombre: _____

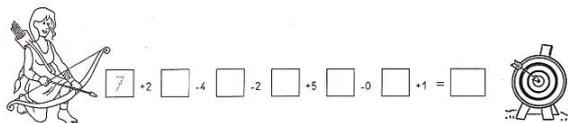
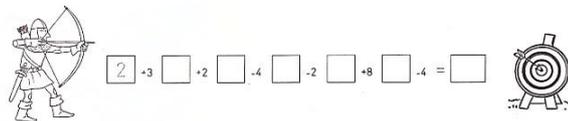


Fuente: Elaboración propia con <https://www.educima.com/crosswordgenerator.php>

ACTIVIDAD 3

Teniendo en cuenta que los alumnos ya dominan las sumas y comprenden el significado de la resta y cuando debe usarse, vamos a combinar ambas en la siguiente ficha.

Nombre: _____



Resuelve las sumas y restas propuestas.
Colorea el arquero/a que ha conseguido mayor puntuación.

Fuente: Elaboración propia.



ACTIVIDAD 4

Como bien se enseñó ayer a los alumnos, en esta sesión realizaremos una rana con pajita, de forma que al soplar la lengua se estire.



ACTIVIDAD 5

Se acerca la Semana Santa y por eso contamos a los alumnos en forma de historia la muerte y resurrección de Jesús. Junto a esto, les explicamos que este es el motivo por el que se dice ALELUYA. Además, anticiparemos lo que ocurrirá la semana siguiente, y es que hay muchos que irán a ver procesiones. Esas procesiones cuentan historias de Jesús, distintos momentos de su vida. Por último, tras una conversación con los alumnos, colorearán el siguiente dibujo:

ALELUYA



Fuente: <https://coloringonly.com/>

DÍA 12 (29 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

En esta actividad de lectoescritura trabajaremos la **lateralidad** y la **lectura** a través de un **juego**. Dibujaremos una cuadrícula 6x6 en el suelo y, en algunos de los cuadrados habrá cruces rojas y, además, situaremos un castillo, una muralla, una



iglesia y un huerto en algún cuadrado de la plantilla. En el resto de cuadrados habrá tarjetas con palabras que contienen la F, tanto en mayúscula como en minúscula. Por otro lado, repartiremos entre los alumnos una espada (caballero), una corona (rey), una cesta (campesino) y una cruz (monje).

Para empezar este juego, uno de los personajes mencionados y su pareja se pondrán en la casilla de salida. Uno guiará y otro hará el recorrido. Imaginemos que sale el rey, pues el guía debe guiar al rey utilizando las palabras “delante”, “detrás”, “izquierda”, “derecha” hasta llegar al castillo. Para pasar de casilla el rey deberá leer la palabra que está en ella. Del mismo modo, el caballero irá a la muralla, el monje a la iglesia y el campesino al huerto. Después cambiaremos roles.

ACTIVIDAD 2

Para finalizar con la unidad didáctica de la edad media, realizaremos un **pasapalabra** sobre conceptos que hemos aprendido. Después, dejaremos tiempo a los alumnos para que jueguen en parejas al **tres en raya**.

ACTIVIDAD 3

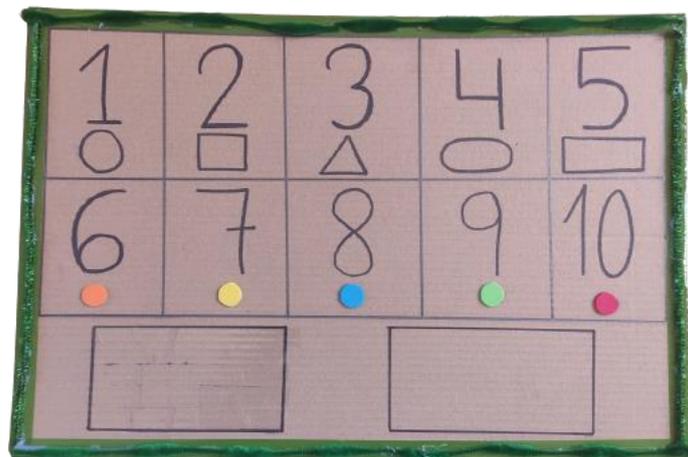
En esta última sesión de **psicomotricidad** previa a las vacaciones sacaremos **patinetes y bicicletas**. Haremos distintas actividades como zigzag, velocidad, movimiento y frenar con música entre otros.

ACTIVIDAD 4

En esta actividad trabajaremos de forma conjunta las figuras, los colores y los números. Se planteará como un juego con 3 niveles:



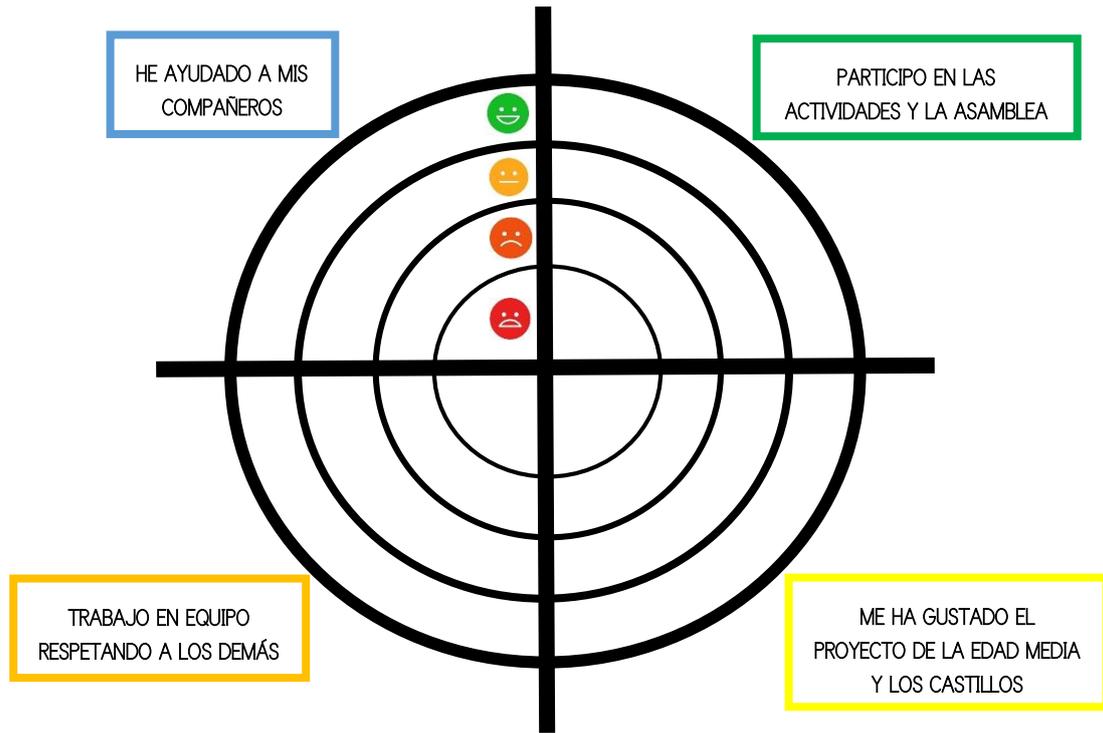
- Nivel 1: Profesora les dice un número y los alumnos tienen que identificar, con el primer número la figura y con el segundo el color. Después, cogerán de una caja de figuras de gomaeba la correcta.
- Nivel 2: La profesora les pone la figura y los alumnos escriben el número que corresponda.
- Nivel 3: Se les plantea una suma. Cuando tengan el resultado cogerán la forma correspondiente atendiendo solamente a la variable que corresponda a ese número. Por ejemplo, $6+1=7$, los alumnos deben fijarse en el número 7 que es el color amarillo. Ellos deberán coger cualquier figura pero debe ser obligatoriamente del color amarillo.



DÍA 13 (30 de marzo de 2023)

ACTIVIDAD 1

Para poner en práctica la autoevaluación, entregaremos una diana a cada alumno. En esta diana se valoran distintos aspectos sobre los que los alumnos deben reflexionar y colorear tantas franjas como ellos consideren.



Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD 2

Una vez hayamos terminado esto, pondremos en práctica la técnica 1-2-4 para continuar con la autoevaluación. Para ello, primero completarán la ficha que se muestra debajo de forma individual. Después, en parejas comprobarán y discutirán cuál es la respuesta correcta y, finalmente, en grupos de 4.

Nombre:

			
_____	_____	_____	_____
			
_____	_____	_____	_____

Escribir el nombre de las diferentes personas que viven en un castillo y colorear.

Fuente: Elaboración propia.



ACTIVIDAD 3

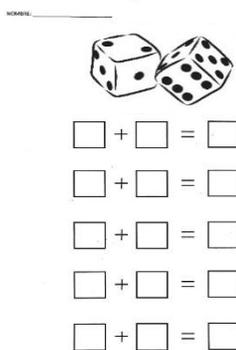
En esta sesión de **inglés** vamos a centrarnos en la festividad Easter. Para ello, preguntamos a los alumnos qué saben de esta festividad y les mostraremos, a través de flashcards, los principales elementos de esta festividad en UK. Después, mostraremos varios huevos de papel con distintos estampados y, todos juntos, aprenderemos a describirlos de forma simple, por ejemplo: A blue egg with Green squares. Esto lo haremos varias veces y, finalmente, ¡sorpresa! ¡cada uno va a crear su propio huevo de pascua!

Para ello ofreceremos a los alumnos huevos de corchopán que decorarán con témperas como ellos quieran. Al final del día se lo llevarán a casa.

ACTIVIDAD 4

RINCONES

1. **Suma de dados**: En este rincón, los alumnos trabajarán por parejas en una competición de dados. Cada pareja utilizará dos dados. Un miembro de la pareja lanza los dos dados y deberá anotar esos dos números en la suma de la ficha que muestra y resolverla, así hasta terminar todas las sumas y haciendo turnos para lanzar los dados. Una vez tienen las sumas hechas, deberán sumar todos los resultados y, ese resultado final, indicará el ganador de la competición.



Fuente: Elaboración propia.



2. **Descomposición de palabras:**

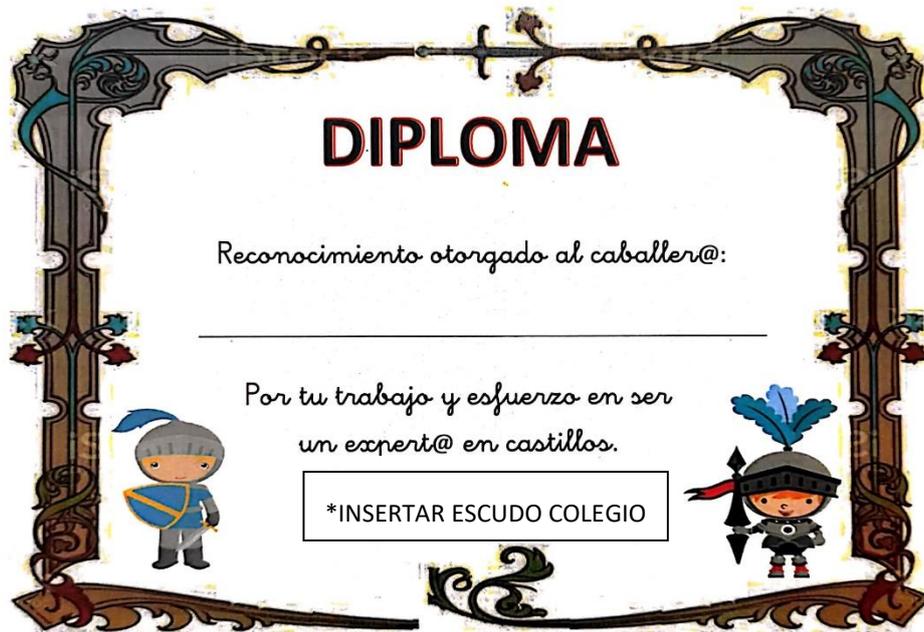


3. **Puzzle de un caballero.**

4. **Construcción muralla con bloques.**

5. **Reto con Scratch para conseguir el tesoro:** En este juego deberán mover el cofre para atrapar los objetos que pertenecen a los castillos. [Link](#)

Por último, al terminar esta actividad, como ponemos fin a esta unidad didáctica, entregamos a cada uno de los alumnos su diploma de caballero.



Fuente: Elaboración propia



Además, cada alumno será entregado su nueva **insignia** por superar los retos que Timón les ha ido planteando en esta aventura medieval. En esta ocasión, obtendrán la siguiente insignia que pegarán en su diario pirata.



**13.7 EVALUACIÓN**

OBJETIVOS	COMPETENCIAS CLAVE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
Identificar las diferencias entre dos imágenes.		Identifica elementos diferentes entre dos imágenes.
Expresar e identificar situaciones en la que está tranquilo.		Identifica la emoción/estado de tranquilidad y lo expresa correctamente.
Saltar a la comba de forma coordinada.		Secuencia los pasos necesarios para saltar a la comba de forma coordinada.
Planificar acciones antes de resolver problemas.		Prepara los datos para resolver problemas matemáticos antes de ejecutar la operación.
Jugar con disfraces ambientados en la Edad Media haciéndose pasar por personajes de la época y con castillos.		Juega trasladándose a la Edad Media y época de los castillos.
Elaborar un regalo para el día del padre.		Decora los stick de madera de forma creativa para crear un marco de fotos para el día del padre.
Identificar los principales elementos del día de St. Patrick.		Reconoce los leprechaun como un personaje fundamental del día de St. Patrick.
Trabajar de forma cooperativa.		Trabaja en equipo ayudando y respetando a sus compañeros.



ÁREA 2: DESCUBRIENDO Y EXPLORANDO EL ENTORNO		
Reconocer las principales características y elementos de la primavera.		Reconoce los cambios que se producen en la naturaleza y los principales elementos de la primavera.
Relacionar la grafía del número 9 con su cantidad.		Coloca tantos objetos como indica el número escrito.
Contar hasta 30 de forma ascendente y descendente.		Cuenta hasta 30 de forma ascendente y descendente.
Identificar los números ordinales del 1º al 9º.		Identifica la posición de los objetos con el número ordinal correspondiente.
Identificar las características de elementos para realizar series.		Realiza series atendiendo a las características de los objetos.
Realizar restas y sumas sencillas.		Obtiene el resultado de correcto en restas y sumas sencillas horizontales.
Resolver problemas matemáticos sencillos en las que están incluidas restas.		Comprende y resuelve problemas matemáticos sencillos en los que hay que restar.
Identificar el objeto situado en el medio.		Identifica la clase social que está en el medio de la pirámide.
Reconocer las principales características de la Edad Media y los principales elementos de los castillos.		Reconoce la existencia de castillos, su construcción, habitantes, festividades...
Diferenciar la derecha de la izquierda.		Guía a un compañero por un recorrido diferenciando la derecha de la izquierda.



Tablas de doble entrada.		Interpreta correctamente la información representada en tablas de doble entrada.
ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
Usar la lengua oral para expresar ideas, opiniones y para establecer relaciones sociales.		Usa la lengua oral con fluidez para comunicarse con los demás, establecer relaciones sociales y expresar sus ideas/opiniones.
Realizar el trazo de la F.		Realiza correctamente el trazo de la F.
Leer y escribir correctamente palabras que contienen la letra F.		Lee y escribe palabras que contienen la letra F.
Pronunciar e identificar las sílabas directas FA, FE, FI, FO, FU.		Pronuncia e identifica en palabras las sílabas directas FA, FE, FI, FO, FU.
Escribir frases breves.		Ordena las palabras para escribir frases breves con sentido.
Escuchar y responder a preguntas sobre el contenido del cuento.		Escucha atentamente y comprende el contenido del cuento.
Bailar la danza de la Edad Media.		Recuerda los pasos de la danza medieval y la baila junto a sus compañeros.
Realizar obras plásticas a través de las técnicas de recortado, pegado y punzón.		Demuestra una buena motricidad fina en el proceso de recortado, pegado y en el uso del punzón.
Reconocer las TIC como elemento de aprendizaje.		Usa correctamente y aprende con las TIC.
Identificar y pronunciar correctamente el vocabulario relacionado con la familia y la familia real en inglés.		Identifica el vocabulario de la familia real en inglés y lo pronuncia correctamente.



CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Tal y como se especifica en el apartado de “evaluación” de esta programación, el docente recopilará información, principalmente, a través de la observación diaria en el aula, y hará uso de instrumentos como listas de control, anecdotarios o dianas. Además, previo a la evaluación final, realizará preguntas breves a cada alumno para confirmar si dominan o no ciertos contenidos en los que tienen dudas, siendo esto también información útil para las familias. Tras recopilar esta información, los objetivos de los alumnos se especificarán de la siguiente forma:

MUY CONSEGUIDO
CONSEGUIDO
EN PROCESO
NO CONSEGUIDO

13.8 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta alumna presenta especial dificultad en actividades de trazo, aquellas actividades que requieren precisión. Además, se trabajará la fuerza y el uso del brazo afecto como apoyo. Entre los apoyos o atención que se le ofrece a esta alumna podemos destacar:

- Lápiz triangular grueso o sujeción a la mano (se muestra en la imagen)



- Antideslizante para folios.
- Silla adaptada



- Algunas actividades que se plantean para cuando sus compañeros estén trabajando la lectoescritura en pautas pequeñas son las siguientes:
 - Trabajar con plastilina:
 - Utilizar plastilina nueva (dura) y usada (blanda) para trabajar la fuerza.
 - Hacer bolitas
 - Pegar bolitas en el trazo de las letras. En este caso, se le presentarían letras de mayor tamaño con una línea más gruesa.
 - Coordinación óculo manual: Aunque algunas de las propuestas mencionadas anteriormente también servirían, otras propuestas son:
 - Piezas de colores y vasos de los mismos colores. Con una pinza deberá introducir cada pieza en el vaso correspondiente.
 - Letras de un tamaño más pequeño impresas en un folio. Además, hará bolitas de plastilina de distintos colores. Después, le indicaremos, “una bolita azul en la letra A” y deberá pegarla encima.
 - Trazo y precisión:

Al igual que se trabaja en 3 años, le daremos ejercicios con disintos trazos que deberá completar con pintura, plastilina o ceras, lo iremos intercalando.
 - Le daremos dibujos sin tanto detalle como a sus compañeros pero sobre el mismo contenido. Para colorear, al igual que con el trazo, intercalaremos pintura, plastilina y ceras, de forma que trabajamos precisión, fuerza o trazo según el material que utilicemos.



13.9 RECURSOS ELABORADOS

Los materiales que se van a emplear a lo largo de la unidad didáctica se han adjuntado a medida que se explicaban las actividad, de forma que el seguimiento de las actividades es más sencillo.



AUTOEVALUACIÓN

ITEMS	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	MEJORABLE	OBSERVACIONES
Concomimiento de los niños y sus necesidades					
Creatividad e innovación en la planificación de actividades didácticas					
Comunicación efectiva con los padres					
Gestión del tiempo y del espacio					
Lograr los objetivos planteados					
Aplicación de estrategias de atención a la diversidad					
Fomento de la autonomía en los niños					
Comunicación efectiva con otros profesional que trabajan con los alumnos					
He generado interés por el tema de la unidad					
Fomento de respeto, igualdad y cooperación entre los alumnos					



LISTA DE CONTROL

COMPETENCIAS	SI	NO	EN PROCESO	OBSERVACIONES
Comunicación efectiva con los compañeros				
Comunicación efectiva con los adultos				
Respeto hacia los demás				
Colaboración y trabajo en equipo				
Autonomía en actividades diarias del aula				
Curiosidad y motivación por aprender				
Establece relaciones sociales con sus compañeros y juega en grupo				
Buen comportamiento en el aula				
Capacidad de atención y concentración				
Habilidades motoras gruesas				
Habilidades motoras finas				
Comprensión y seguimiento de instrucciones				
Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones				
Interés y participación en actividades creativas y artísticas				
Interés y participación en actividades de lectura y escritura.				
Adquisición de los objetivos planteados				