



**COMILLAS**

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

# TRABAJO DE FIN DE GRADO

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

**ALUMNO:** Jaime Romojaro Gómez

**GRADO:** Doble Grado en Educación Primaria + Educación Infantil

**CURSO ACADÉMICO:** Quinto curso (2019-2020)

**DIRECTOR DEL TRABAJO:** Jorge Torres Sánchez

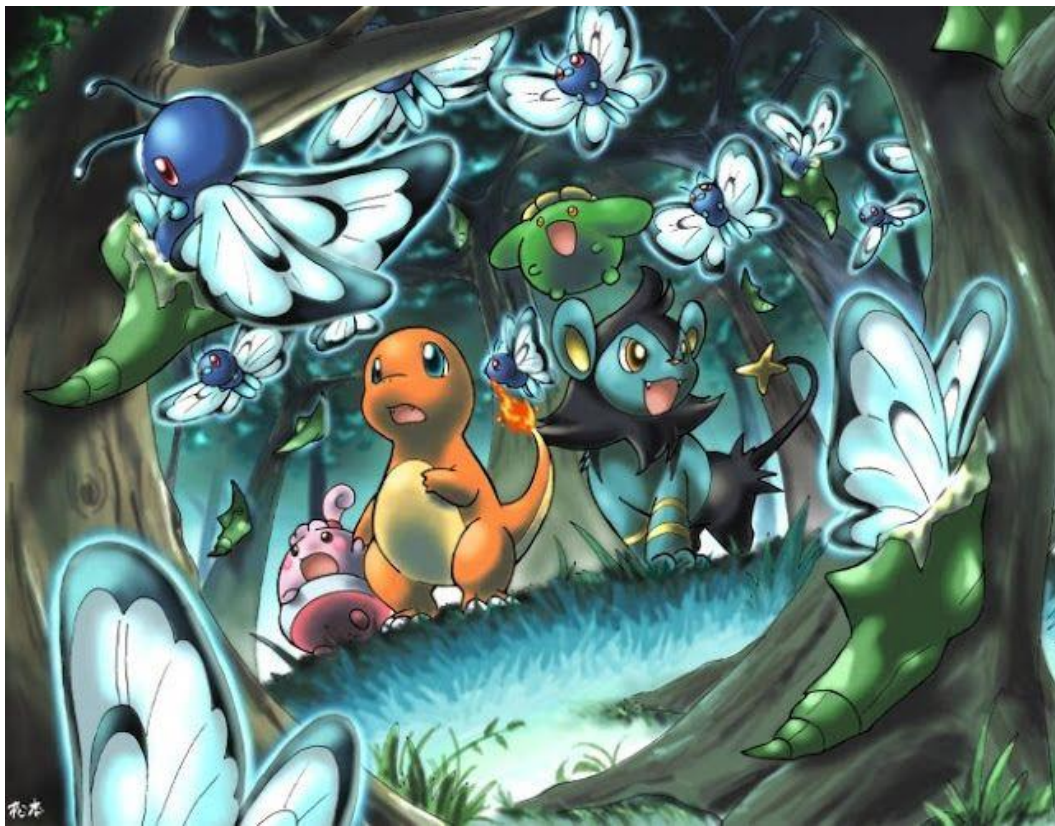
**FECHA DE PRESENTACIÓN:** 24 de abril de 2020



# PROYECTO

## EXPLORANDO EL MUNDO

### CON LOS POKÉMON



**Modalidad de TFG:** Programación didáctica

**Etapa educativa:** Educación Infantil

**Curso:** 3º de Infantil - 5 años

## ÍNDICE DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO

<b>1. PRESENTACIÓN GENERAL DEL TRABAJO .....</b>	<b>6</b>
<b>2. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.....</b>	<b>8</b>
<b>3. ABSTRACT AND KEY WORDS .....</b>	<b>9</b>
<b>4. PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL .....</b>	<b>10</b>
<b>4.1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
4.1.1. Justificación teórica: Influencias de las principales corrientes psicológicas, pedagógicas y sociológicas en el proceso educativo.....	10
4.1.2. Contexto socio-cultural.....	15
4.1.3. Contexto del equipo docente. ....	16
4.1.4. Características psicoevolutivas del niño/a de la edad para la que se realiza la propuesta .....	17
<b>4.2. OBJETIVOS .....</b>	<b>21</b>
4.2.1. Objetivos Generales de Etapa.....	21
4.2.2. Objetivos Didácticos del curso.....	21
<b>4.3. CONTENIDOS.....</b>	<b>21</b>
4.3.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM.....	21
4.3.2. Secuenciación en Unidades Didácticas. ....	21
<b>4.4. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE .....</b>	<b>23</b>
4.4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios.....	23
4.4.2. Actividades-tipo. ....	25
<b>4.5. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS .....</b>	<b>27</b>
4.5.1. Principios metodológicos.....	27
4.5.2 Papel del alumno y del profesor. ....	28
4.5.3. Recursos materiales y humanos .....	31
4.5.4. Recursos TIC.....	32
4.5.5. Relación con el aprendizaje del inglés. ....	33
4.5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas.....	34
4.5.7. Agrupamientos de los alumnos. ....	36
4.5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos.....	37
<b>4.6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>39</b>
4.6.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.....	40
4.6.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo. ....	41
4.6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares. ....	42
<b>4.7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....</b>	<b>42</b>
4.7.1. Actividades fuera del aula.....	42
4.7.2. Plan Lector .....	43
4.7.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas .....	45
<b>4.8. PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL Y COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS .....</b>	<b>47</b>
4.8.1. Objetivos de la acción tutorial. ....	47
4.8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela. ....	48
4.8.3. Entrevistas y tutorías individualizadas.....	49
4.8.4. Reuniones grupales de aula.....	50

<b>4.9. EVALUACIÓN DEL PROCESO APRENDIZAJE - ENSEÑANZA .....</b>	<b>51</b>
4.9.1. Criterios de evaluación. ....	51
4.9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación. ....	51
4.9.3. Momentos de evaluación .....	52
<b>5. UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN.....</b>	<b>54</b>
UNIDAD DIDÁCTICA 1.....	54
UNIDAD DIDÁCTICA 2.....	57
UNIDAD DIDÁCTICA 3.....	74
UNIDAD DIDÁCTICA 4.....	89
UNIDAD DIDÁCTICA 5.....	93
UNIDAD DIDÁCTICA 6.....	109
UNIDAD DIDÁCTICA 7.....	112
UNIDAD DIDÁCTICA 8.....	127
UNIDAD DIDÁCTICA 9.....	131
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>135</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>137</b>
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>140</b>
ANEXO 1 – OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA.....	140
ANEXO 2 – OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL CURSO .....	141
ANEXO 3 – SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DEL CURRÍCULO OFICIAL CAM .....	145
ANEXO 4 - ELEMENTOS DEL HILO CONDUCTOR .....	156
ANEXO 5 – INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS .....	157
ANEXO 6 – CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	159
ANEXO 7 - UNIDAD 2: UN BOSQUE DE CLAROS Y OSCUROS .....	164
ANEXO 8 – UNIDAD 3: NUESTRA CIUDAD SE LLENA DE POKÉMON .....	173
ANEXO 9 – UNIDAD 5: LOS HABITANTES DEL DESIERTO .....	179
ANEXO 10 – UNIDAD 7: INVESTIGAMOS LA MISTERIOSA SELVA.....	185

## **1. PRESENTACIÓN GENERAL DEL TRABAJO**

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una Programación Didáctica destinada a alumnos del Tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil (5 años). En él, he intentado recoger y aplicar todos los aprendizajes adquiridos a lo largo de los cinco años de carrera y las diferencias que he alcanzado a distinguir entre las etapas de Educación Infantil y Primaria. Con respecto a estos aprendizajes mencionados, he considerado importante referirme no solo a aquellos que son puramente teóricos, sino también a aquellos obtenidos en mis experiencias de prácticas. A este último año en Infantil he querido añadir aquellos conocimientos asimilados durante cuatro años de prácticas previos que, aunque en otra etapa, me han ayudado a entender lo que significa formar parte del mundo de la educación. Por ello, a lo largo de todo el trabajo podrán encontrarse ideas de grandes pensadores, metodologías innovadoras, algunas de carácter más tradicional, etc. Todas ellas forman parte de un proceso en el que se incluyen otros factores como la relación familia-escuela, las medidas de atención a la diversidad, adquisición de hábitos lectores y, lo más importante, el conocimiento de la psicología y el mundo interior de los niños de la edad a la que va destinado el trabajo.

El hilo conductor que vertebra toda la programación didáctica es el de Pokémon, una franquicia de videojuegos y animación originaria de Japón, conocida mundialmente durante todo el siglo XXI y dirigida sobre todo al público más infantil. Sin embargo, es importante resaltar un factor clave de este trabajo, y es que el objetivo no es ni mucho menos aprender rasgos de estas criaturas ficticias. Al contrario, utilizaremos este recurso lúdico y normalmente asociado al ocio de los niños para ayudar a la adquisición y la comprensión de conocimientos del mundo real y el contexto más cercano a los alumnos. Aprovechando el parecido que tienen los Pokémon con algunos animales de la vida real, he diseñado un total de nueve unidades didácticas. En cada una de ellas, un paisaje natural será el protagonista de la acción docente. De esta forma, al final del curso habremos desarrollado paisajes como la playa, la sabana, la selva o el desierto. Cada paisaje protagonista de la unidad didáctica será el medio a partir del cual trabajaremos contenidos de diversa índole, todos ellos coherentes con lo establecido por el currículo oficial de la Comunidad Autónoma de Madrid.

Con el fin de facilitar la acción docente y la aplicación del hilo conductor, en el aula seguiremos las aventuras de una pareja de hermanos ficticia, Víctor y Gloria, que se embarcan en un viaje para reunir una serie de cristales y así completar su Carnet de Entrenador. Con los alumnos realizaremos el mismo viaje, manteniendo un contacto ficticio con dichos hermanos a través de cartas, trabajando con un mapa del mundo Pokémon creado exclusivamente para la aplicación de esta Programación didáctica, e incluso rellenando nuestro propio Carnet con los mismos cristales que Víctor y Gloria. De esta forma, se han utilizado y puesto en práctica algunas metodologías comúnmente utilizadas para trabajar en esta etapa de Educación Infantil. En este caso, trabajaremos siguiendo la metodología por proyectos y el trabajo por rincones. Las actividades de todas las unidades didácticas seguirán estas metodologías, y serán complementadas por dinámicas alternativas tales como salidas fuera del centro, visitas de padres o profesionales de distintos gremios, etc.

Por otro lado, al utilizar un hilo conductor que a priori les resulta motivador, favorecemos que los alumnos se conviertan en los verdaderos protagonistas de sus aprendizajes, adquiriendo procesos, habilidades y destrezas clave para su inminente paso a la etapa de Educación Primaria. Las actividades y en general la acción de los docentes deben despertar el interés de los alumnos no solo en el contexto escolar, sino también en el ambiente familiar y ajeno al centro. De esta forma, los alumnos se convertirán en investigadores y gestores de sus propios aprendizajes y conocimientos.

Este es un trabajo en el que me he sentido motivado desde el comienzo, no solo porque la temática del hilo conductor sea de mi agrado, sino porque realmente creo que es apropiada para trabajarse con alumnos en la etapa de Educación Infantil (e incluso Primaria). A partir de los Pokémon he intentado trabajar muchos de los temas del “mundo real” que normalmente suelen interesar a niños de esta edad y que en futuros años van a protagonizar de manera más desarrollada y profunda muchas de sus asignaturas. Durante todo el proceso de realización de este trabajo, he dado lo mejor de mí a la hora de crear una historia sobre la que basar las dinámicas y actividades que he diseñado para la unidades didácticas y en definitiva que sirva a los alumnos para disfrutar de una temática cercana y accesible al mismo tiempo que descubren y aprenden nuevas cosas del mundo en el que viven.

## **2. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

Este Trabajo de Fin de Grado recoge una propuesta de programación didáctica destinada a alumnos del tercer curso de la etapa de Educación Infantil (cinco años). Estará dividido en dos grandes bloques de contenido:

En primer lugar, la Programación General Anual, donde de forma exhaustiva se dará a conocer el funcionamiento y contexto general del centro escolar para la que va dirigida esta intervención. Por tanto, se desarrollarán conceptos tales como la relación entre familia y escuela, la atención a la diversidad, las metodologías empleadas, el personal del colegio necesario, formas y métodos de evaluar a los alumnos, etc.

Por otro lado, el trabajo presenta nueve Unidades Didácticas en las que se reflejarán los objetivos, contenidos y criterios de evaluación a partir de los cuales se realizarán las actividades, rincones y dinámicas necesarias para conseguir el éxito en todas ellas.

El hilo conductor que vertebra este trabajo es el de Pokémon, famosa franquicia de videojuegos y animación japonesa que, dado su gran parecido al mundo real, y gracias a su faceta lúdica e infantil motivará a los alumnos y ayudará a presentar temáticas y conceptos a respecto de diversas culturas, animales, plantas y paisajes del mundo que les rodea.

Todo el trabajo seguirá una metodología basado en proyectos y la forma de trabajar en el día a día será mediante la realización de actividades y el trabajo por rincones. Todos ellos ayudarán a fomentar la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo de los alumnos, el interés por aprender y la participación en la actividad del aula. En los aprendizajes que los alumnos obtendrán ellos serán los protagonistas: gestionando sus conocimientos previos y los que les motivan, analizando sus fortalezas y debilidades, aumentando la capacidad de búsqueda de información y potenciando la adquisición de valores necesarios para la vida.

**Palabras clave:** Educación Infantil, Pokémon, proyectos, rincones y paisajes naturales.



### **3. ABSTRACT AND KEY WORDS**

This End of Degree Project includes a proposal of didactic programming for students in the third year of the Early Childhood Education stage (five years). It will be divided into two large blocks of content:

Firstly, the Annual General Programming, where the operation and general context of the school for which this intervention is aimed will be made known in an exhaustive way. Therefore, concepts such as the relationship between family and school, attention to diversity, the methodologies used, the necessary school personnel, ways and methods of evaluating students will be developed.

On the other hand, the work presents a total of nine Didactic Units that will reflect the objectives, content and evaluation criteria from which the activities, corners and dynamics necessary to achieve success in each of them will be carried out.

The unifying thread running through this work is Pokémon, a famous Japanese video game and animation franchise that, given its great resemblance to the real world, and thanks to its playful and childlike facet, will motivate students and help to present themes and concepts in this regard from diverse cultures, animals, plants and landscapes of the world around them.

All the work will follow a project-based methodology and the way of working on a day-to-day basis will be by carrying out activities and working in corners. All of them will help foster creativity, autonomy, teamwork of students, interest in learning and participation in classroom activity. In the learning that the students will obtain they will be the protagonists: managing their previous knowledge and those that motivate them, analyzing their strengths and weaknesses, increasing the ability to search for information and promoting the acquisition of necessary values for life.

**Key words:** Infant Education, Pokémon, projects, work corners and natural landscapes.

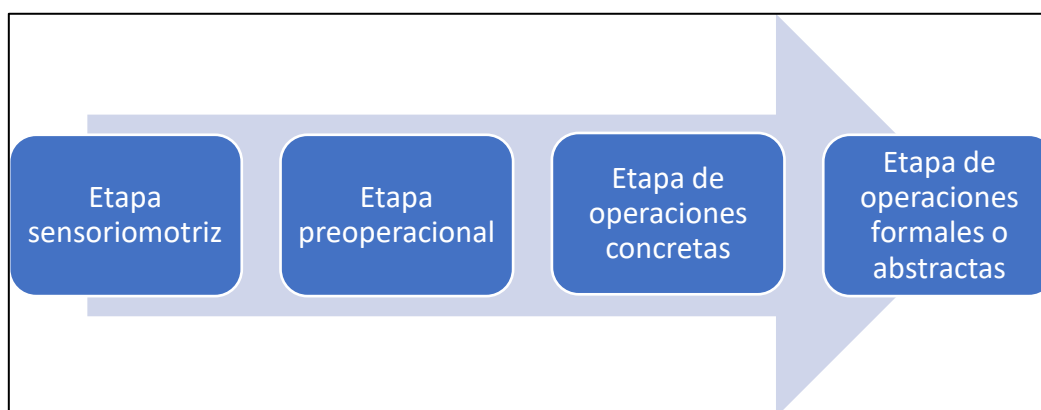
## 4. PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL

### 4.1. INTRODUCCIÓN

#### 4.1.1. Justificación teórica: Influencias de las principales corrientes psicológicas, pedagógicas y sociológicas en el proceso educativo.

A la hora de programar una acción educativa, resulta de vital importancia el hecho de organizar, planificar y diseñar una estructura lo más completa posible. De esta forma, los aprendizajes que otorgaremos a los receptores de dicha acción, los alumnos, serán significativos y favorecerán que su uso sea funcional y duradero. Esta programación didáctica se basará en las ideas de ilustres pedagogos, estudiosos y educadores que con sus teorías e investigaciones ayudaron a crear un modelo educativo que no solo perdura hasta nuestros días, sino que está sometida a un constante cambio y evolución.

En primer lugar, nos centraremos en las ideas de **Jean Piaget** (1896-1980), psicólogo suizo conocido por sus innumerables aportes al estudio de la infancia desde un enfoque constructivista. Piaget centró sus esfuerzos en estudiar cómo las personas manejan la información y acceden a los estímulos informativos del entorno desde las primeras fases de la vida hasta la adultez. Por tanto, y tras numerosas investigaciones, Piaget formuló una serie de estadios o etapas en el desarrollo de la inteligencia humana, que son los siguientes:



- Etapa sensoriomotriz (0-2 años): los sentidos tienen prácticamente el total protagonismo de esta etapa, pues son los elementos que más se desarrollan y a través de los cuales dan comienzo las reacciones psicomotrices iniciales. Es una etapa previa al desarrollo del lenguaje y el pensamiento.

- Etapa preoperacional (2-7 años): Esta es una etapa marcada por el inicio del juego simbólico, el cual se desarrolla al mismo tiempo que el lenguaje y provoca que puedan representar movimientos sin necesidad de realizarlos específicamente. Por otro lado, aparece el llamado egocentrismo, pues para individuos en este rango de edades la capacidad de empatía no está desarrollada y no suelen respetar los puntos de vista ajenos.
- Etapa de operaciones concretas (7/11 años): El pensamiento está desarrollado hasta el punto en que ya es lógico, y por tanto la resolución de problemas se realiza desde un punto de vista más analítico y aplicable a la manipulación y la experimentación.
- Etapa de operaciones formales o abstractas (11-edad adulta): En esta última etapa se consiguen los últimos puntos clave del desarrollo cognitivo del individuo, pues aparece la capacidad de abstraer y de formular hipótesis. Por otro lado, los pensamientos e ideas predominantes en esta última etapa van centrándose progresivamente en elementos sociales y relacionados con la identidad individual.

Además del desarrollo de estos estadios o etapas en el desarrollo del pensamiento de las personas, Piaget como autor constructivista señaló algunas ideas más que aún hoy en día tienen una importancia capital en la comprensión actual de la educación. Por un lado, Piaget señaló la importancia del contexto y del medio exterior para la correcta evolución del pensamiento a lo largo del tiempo. Puesto que el niño en las primeras etapas de su vida se basa en la exploración y la manipulación de objetos, Piaget llegó a la conclusión de que estos objetos no son adoptados de forma directa por el niño, sino que los va incorporando a sus estructuras mentales de forma progresiva. De esta forma, los niños de estas edades exploran el medio exterior y el entorno social que les rodea añadiendo información y nuevos elementos que incorpora a esos esquemas mentales que ya poseía. También puede darse el caso de que dichos esquemas no sean potenciados por nuevos elementos, sino que estos provoquen una reestructuración y una modificación, recibiendo este proceso el nombre de “acomodación”. Piaget, por tanto, fue un ferviente defensor de que la inteligencia se desarrolla conforme a un proceso continuo y progresivo que surge de la adaptación a la nueva información que

va apareciendo nuestro camino y que ayuda a potenciar y en ocasiones modificar nuestros pensamientos y esquemas mentales.

En segundo lugar, las ideas de **Jerome Bruner** (1915-2016) son también destacables. Este psicólogo estadounidense consideraba al niño como un investigador del mundo que le rodea, pues este busca comprender de manera total cómo se relacionan los distintos elementos de su entorno más próximo. Por otro lado, Bruner defiende que los seres humanos podemos aprender desde nuestro nacimiento, pero también que para que esto suceda es necesario que interactuemos con otros miembros que nos acompañen en nuestro proceso vital. De esta forma, el aprendizaje del habla responde a una necesidad de comunicación con el entorno próximo que nos rodea, aunque si profundizamos podemos darnos cuenta que el lenguaje también nos ayuda a organizar nuestros pensamientos e ideas, a planificar y a ser más conscientes de lo que nos va ocurriendo. Dejando de lado el punto de vista del niño como explorador, Bruner también quiso resaltar la importancia de las personas que lo rodean como pilares que sustenten el desarrollo de los más pequeños e inexpertos. Utilizando el término de "*andamio o scaffolding*", Bruner describió perfectamente la relación que según él debe darse entre adultos y niños, en la que los miembros más mayores servirán de enlace entre los nuevos conocimientos y adquisición de nuevas capacidades con los más jóvenes.

En tercer lugar, y si hablamos de Bruner, no cabe duda que debemos mencionar también a **Lev Vigotsky** (1896-1934). En consonancia con el concepto de andamiaje ideado por Bruner, este psicólogo ruso diseñó lo que él denominó Zona de Desarrollo Próximo, concepto que intenta ilustrar de una forma esquemática y directa las diferencias entre el nivel real y actual de una persona y el nivel que, con diversas fórmulas, puede alcanzar dicha persona, siendo este el nivel potencial. Por otro lado, y en consonancia de nuevo con Bruner, señaló la importancia de las interacciones sociales como un factor clave a la hora de desarrollarnos de la mejor manera posible, situándonos en un proceso continuo e ininterrumpido de evolución. Centrándonos en el papel del profesor a este respecto, estas ideas nos dejan claro que los docentes debemos conocer en profundidad a nuestros alumnos para así ayudarles a alcanzar su máximo potencial. Esto sucederá con nuestra ayuda en un primer momento, pero conforme pase el tiempo se irán convirtiendo en personas más autónomas.

Siguiendo con las ideas que relacionan el lenguaje con las interacciones sociales, no podemos dejar de lado a **Albert Bandura** (1925). Este psicólogo canadiense resaltó la importancia del llamado Aprendizaje Social, y es que según él las personas extraemos gran cantidad de aprendizajes de la mera observación de nuestros iguales y superiores (adultos que son figuras de referencia para el niño). Puesto que las primeras etapas de la vida se basan en la observación e imitación de las figuras adultas más cercanas, Bandura afirmó que el juego y la creación de “modelos” son elementos clave para el desarrollo de los niños.

Por otro lado, y distanciándonos un poco de estos enfoques centrados en las interacciones sociales, encontramos un buen número de ideas alternativas que ponen el foco en otros factores y elementos que pueden resultar indispensables para lograr un óptimo desarrollo de las personas. Uno de estos enfoques lo protagoniza **Bernard Aucouturier**, pedagogo francés que describió la relación que existe entre el desarrollo y el movimiento. Por tanto, y basándose en los primeros estadios de desarrollo del niño, Aucouturier se centró en el estudio de la psicomotricidad como una posibilidad de interacción, experimentación y comunicación con el medio que proporciona a individuos de estas edades los elementos que necesitan para desarrollarse.

**Francesco Tonucci** (1940), por su parte, recalcó la importancia de la escucha del alumno por parte del profesor como un elemento clave a la hora de conocer más a fondo a las personas que tenemos que ayudar a desarrollarse. Por otro lado, y siguiendo las ideas predominantes de la época, era defensor de que el juego puede ser nuestra principal herramienta como docentes si queremos lograr una evolución positiva para nuestros alumnos, pues el juego representa una oportunidad única de experimentación e interacción con iguales de forma equilibrada.

Otra de las ideas que en su momento fue rompedora y que, incluso a día de hoy, sigue teniendo gran importancia para entender la educación actual, nos llega de parte de **Ovide Decroly** (1871-1932). Por parte de este pedagogo belga nos llegó el concepto de “Centros de Interés”, que vino a ilustrar la notable importancia que tiene partir de los gustos e inquietudes de nuestros alumnos. Todo esto para, en primer lugar, garantizar su motivación y, en segundo lugar, para fomentar y potenciar el juego y la experimentación que proponemos con nuestra acción educativa. Por ello, las

actividades que se propongan a los alumnos deben empezar atrayendo nuestros sentidos, seguir con una asociación entre lo que ya sabíamos (conocimientos previos) y lo que vamos a aprender y terminar con una ejecución de lo recientemente aprendido para resolver nuevos retos.

Uno de los métodos más conocidos y extendidos con respecto a la educación infantil es el que propone **María Montessori** (1870-1952). En primer lugar, enunció una serie de características que, desde su punto de vista, caracterizan de forma general a todos los niños. Una vez tuvo claras dichas características, elaboró un método basado en la pura experimentación y manipulación de materiales siempre al alcance del niño, lo que favorecerá un aprendizaje espontáneo y en libertad. En este método, el docente tiene un papel de mero observador y guía, además de proporcionar dichos materiales y situaciones de experimentación, siendo este en definitiva un puente o conexión entre el material y el receptor (el alumno).

Por último, todas estas ideas previamente expuestas responden a la necesidad actual que predomina en el ámbito educativo, que es la de elaborar aprendizajes significativos siguiendo un enfoque globalizador. En primer lugar, y para definir qué es el aprendizaje significativo, es necesario detenernos en la figura de **David Ausubel** (1918-2008). Este psicólogo y pedagogo estadounidense acuñó dicho concepto, que a grandes rasgos defiende la necesidad de plantear actividades y dinámicas donde el alumno sea el verdadero protagonista de sus aprendizajes, de tal forma que logre unir sus conocimientos previos a los que va aprendiendo con el paso del tiempo, fortaleciendo así sus aprendizajes. De todas estas ideas deriva el **enfoque globalizador** de la educación, que defiende que los aprendizajes no pueden diseñarse de forma estanca por asignaturas, sino que estas deberían comunicarse entre sí para ofrecer unos conocimientos nuevos y cohesionados. Este enfoque tiene mayor sentido todavía en la etapa de Educación Infantil pues los propios alumnos de estas edades no conciben las cosas por sus compartimentos o partes, sino que sus capacidades cognitivas los llevan a verlas como un todo global y cohesionado. Por suerte, en la actualidad incluso la legislación educativa para esta etapa recoge la necesidad de presentar a los alumnos de Infantil los nuevos conocimientos que van a adquirir siendo consecuentes con este enfoque y no compartimentando la enseñanza por asignaturas.

#### **4.1.2. Contexto socio-cultural.**

El colegio “Los Jinetes” es un centro concertado-privado bilingüe de línea tres que comprende desde la etapa de Infantil hasta el final de la etapa Primaria. Está situado en el noreste de Madrid, concretamente en el barrio de Sanchinarro. El colegio está situado en una zona privilegiada puesto que el barrio es relativamente nuevo y sus instalaciones están actualizadas y son variadas. Por ello, cerca del colegio encontramos parques y zonas verdes, biblioteca y centro cultural, centro de salud y hospital, polideportivos e incluso algún que otro centro comercial de mayor o menor tamaño.

El acceso al centro es accesible, pues al estar situado en un barrio nuevo la conexión con la línea de metro, bus y carreteras es óptima y garantiza que la zona pueda alcanzarse con facilidad. Respecto a las familias, son de clase media y como particularidad encontramos que la gran mayoría de ellas son parejas jóvenes con pocos hijos. Aun así, no podemos generalizar, pues si bien hay familias con mayor nivel adquisitivo, también existen aquellas que no gozan de tantos privilegios.

Por supuesto, el centro cuenta con un porcentaje bastante notable de alumnado inmigrantes, proporcionando mayor diversidad tanto en los alumnos como en las familias. El colegio cuenta con pocos alumnos con necesidades educativas y los que hay se encuentran exclusivamente en los cursos altos de la etapa Primaria. Por otro lado, sí que cuenta con bastantes alumnos con necesidad de recibir apoyo educativo de carácter variado.

El colegio está formado por aproximadamente 650 alumnos, arrojando un promedio de 24 niños por aula tanto en Infantil como en Primaria. Las instalaciones del centro son modernas y están equipadas con materiales actualizados y funcionales. El colegio está formado por un edificio de tres plantas. En la primera planta encontraremos el gimnasio o polideportivo del centro destinado a los alumnos de Primaria y la sala de psicomotricidad para los alumnos de Infantil (la cual incluirá escalera de braquiación, espalderas y demás equipamiento para fomentar el desarrollo de las capacidades motrices de los alumnos). Además, en esta planta subterránea estarán la enfermería y el acceso al comedor, el cual es de gran tamaño con el fin de cumplir con el aforo requerido. Este comedor estará dividido en la zona de los alumnos de Infantil (con mesas a una altura adaptada), la zona de los alumnos de Primaria (que podrán albergar a la vez

a tres cursos de Primaria, que bajarán a comer en dos turnos distintos) y una zona de comedor para profesores.

En la primera planta encontraremos la secretaría del centro, así como los despachos tanto del director como de los jefes de estudio y personal especializado (pedagogas terapéuticas y psicólogas). También estará la sala de profesores de Infantil. Para finalizar, las nueve clases pertenecientes a los tres cursos de Infantil y las pertenecientes a Primero y Segundo de Primaria estarán en esta primera planta. La segunda planta estará destinada a albergar la sala de profesores de Primaria y el resto de clases desde tercer hasta sexto curso. Por otro lado, la biblioteca del centro y las salas de informática también se encontrarán en esta última sala.

Con respecto a los exteriores, el centro cuenta con dos patios claramente diferenciados, estando destinado uno de ellos a los alumnos de Infantil y otro a los de Primaria, con la particularidad que este último estará dividido en zonas (para alumnos de primero a tercer curso y otra para los pertenecientes a cuarto, quinto y sexto). Las instalaciones polideportivas exteriores incluirán unas canchas de fútbol, baloncesto y balonmano.

Este centro está comenzando a implantar un programa bilingüe de la Comunidad de Madrid sobre todo para la etapa de Educación Primaria, aunque en los últimos años se ha empezado a tratar este asunto con más seriedad también en la etapa Infantil. Por tanto, se ha comenzado a aumentar ligeramente el número de horas en dicha lengua y a contar con un mayor número de profesores nativos para intentar conseguir mejores habilidades en el manejo del inglés previamente al paso a Primaria.

#### **4.1.3. Contexto del equipo docente.**

El equipo docente del centro es amplio, contando con un total de X profesionales los cuales se agrupan de la siguiente manera:

- Director de centro
- Subdirector
- Dos jefes de estudios, cada uno de ellos destinado a una etapa educativa. Ellos serán parte del plantel de profesores, pero reduciendo su cantidad de horas para no sobrecargarles de trabajo.



- Un total de veintisiete tutores, de los cuales nueve de ellos serán de Educación Infantil y los dieciocho restantes de Primaria.
- Dos profesores de Religión.
- Seis profesores de inglés, dos para la etapa de Infantil y cuatro para Primaria.
- Tres auxiliares de conversación que servirán de apoyo a los profesores de inglés.
- El equipo de orientación educativa y psicopedagógica o EOEP, que colabora con el centro y con otras instituciones y que está conformado por los siguientes miembros:
  - o Dos psicólogas.
  - o Tres pedagogas terapéuticas.
  - o Cinco profesores de apoyo.
- El resto de personal perteneciente al centro, entre los cuales se incluyen:
  - o Una enfermera
  - o Dos profesores de música.
  - o Dos profesores con especialidad en psicomotricidad.
  - o Dos profesores de Educación Física.

Los estudios que poseen los integrantes del centro son variados, y van desde los grados de Educación Primaria e Infantil hasta graduados en Psicología, Enfermería y CAFYD (en caso de profesores de Educación Física). Por supuesto, las PT cuentan con la mención pertinente, siendo este el mismo caso de las profesoras de Religión, cuyo requisito será la posesión de la DECA. Por último, todo el equipo docente deberá contar con, al menos, el nivel B2 de inglés, pudiendo pedirse un certificado superior a los profesores de inglés.

#### **4.1.4. Características psicoevolutivas del niño/a de la edad para la que se realiza la propuesta**

Los hitos del desarrollo en la Educación Infantil forman parte de un proceso continuo e ininterrumpido donde cada pequeño paso que se va dando puede contribuir a lograr un todo completo y bien estructurado. Para la edad de 5 años, que es a la que esta propuesta irá dirigida, nos encontramos a niños que son los mayores dentro de su etapa, y que han pasado por dos cursos previos donde han ido asentando conocimientos y esquemas mentales a los que previamente ya poseían.

Atendiendo a la clasificación que realizan Bassedas, Huguet y Solé i Gallart (1998), encontramos que las características generales de los niños y niñas de esta edad pueden y deben ser clasificadas según tres categorías: motrices, cognitivas e interpersonales o relacionales.

- **Capacidades motrices**: durante toda la etapa de Educación Infantil debemos centrar el aprendizaje a nivel motriz de los alumnos en dos elementos clave: la construcción de sus **esquemas corporales** y la orientación en el tiempo y en el espacio. En los dos cursos previos a tercero de Infantil debemos procurar que existan avances significativos en ambos aspectos. Deteniéndonos en la edad de 5 años, nos encontramos con alumnos que van siendo más capaces de controlar los movimientos que realizan, sobre todo existe un mayor dominio en la individualización y “segmentación” del cuerpo por partes. De un modo abstracto, pero también concreto, los alumnos de 5 años conocen las partes del cuerpo y la función que estas realizan. Aunque este dominio se refiere a las partes más externas del cuerpo, observamos que hay mayor predisposición a saber más acerca de las partes internas. Sin embargo, el factor clave y que marcará el nivel de desarrollo motriz que los alumnos van adquiriendo lo encontramos en el desarrollo de la lateralidad. Al conocer que existe un eje de simetría imaginario en nuestro cuerpo, empiezan a distinguir entre izquierda y derecha, además que la grafía y la mano dominante se va asentando para el futuro.

Con respecto a la **orientación en el espacio y el tiempo**, sus experiencias previas les hacen conocedores y en cierto modo dominadores de nociones tales como encima, cerca, debajo, etc. Con respecto a la orientación espacial, son capaces de establecer relaciones de posición entre objetos utilizando como referencia su propio cuerpo y el espacio que pueden manejar. Por otro lado, sus avances en cuanto a la orientación espacial se consiguen mediante la rutinización y repetición de la vida cotidiana, lo que les permite empezar a comprender cómo los eventos que les han pasado, les pasan y les pasarán se sitúan en el tiempo.

- **Capacidades cognitivas**: este tipo de capacidades deben ser analizadas teniendo en cuenta los factores que caracterizan a los niños de esta edad y su pensamiento. Los niños de 5 años son, por lo general, egocéntricos y tienen dificultades para tomar en consideración otros puntos de vista. Por otro lado, comparten un buen número de

características propias de la edad, como no distinguir qué es real y qué no, creer que el mundo es animado y no distinguir que tiene vida y lo que no, etc. Un factor clave relacionado con el desarrollo cognitivo tiene que ver con las experiencias previas que han vivido, las cuales modifican sus esquemas de pensamiento y les permite conocer la causa-efecto detrás de múltiples acciones, pudiendo adelantarse a los acontecimientos si es necesario. De la misma forma estas experiencias modificarán o no su conducta, en tanto que podrán adaptarla o modificarla en función de lo que quieran conseguir.

Con respecto al **lenguaje**, es importante saber que los niños de estas edades están inmersos en un proceso de continua y veloz evolución. Un factor clave en su desarrollo es la preparación que irá adquiriendo para iniciarse en los procesos lectores y escritores de forma cada vez más completa. En cuanto al lenguaje propiamente dicho, podemos distinguir dos tipos en los que el niño de 5 años experimentará grandes cambios, siendo estos el lenguaje expresivo y comprensivo.

Dentro del lenguaje expresivo, los niños de estas edades son capaces de distinguir prácticamente la totalidad de los fonemas propios del idioma, y los órganos responsables de la emisión de sonidos están formados casi completamente, de modo que apenas encontramos fallos en la pronunciación y en la emisión de según qué fonemas. Por otro lado, sus esquemas sobre los elementos del lenguaje (palabras, sílabas, etc.) son cada vez más refinados y empiezan a dominar la separación de cada palabra en sus pertinentes sílabas, e incluso el reconocimiento y omisión de sílabas separadas de su unidad de referencia. Como último factor clave, su repertorio de palabras es cada vez más extenso y aumenta a gran velocidad, provocando que sus enunciados y mensajes emitidos sean cada vez más complejos y dotados de mayor carga informativa.

En cuanto al lenguaje comprensivo, este evoluciona de la mano del expresivo, pues las habilidades con las que el niño cuente en la expresión favorecerán en gran medida su nivel comprensivo. El niño de 5 años es capaz de realizar correctamente algunos procesos relacionados con un lenguaje más avanzado, tales como: resolver adivinanzas, encontrar semejanzas y diferencias entre elementos, contestar preguntas cada vez más difíciles acerca de temas o personas cercanas a él, detectar errores en algunos mensajes

recibidos, etc. A modo de conclusión, debemos destacar la importancia de unos buenos hábitos corporales y posturales para garantizar la evolución correcta del lenguaje. Por otro lado, estamos en una edad donde los primeros dientes empiezan a caer y esto puede causar dificultades o pequeños errores de pronunciación en algunos alumnos (aunque no son muy importantes). Sin embargo, nuestra principal función como maestros (aunque esto también sería aplicable a las familias) es comprender que la adquisición y el dominio del lenguaje no finaliza exactamente a los 6 años con el paso a la etapa Primaria, sino que se trata de un proceso continuo que incluso en la edad adulta puede sufrir cambios y evoluciones a mejor, por lo que no debemos forzar ningún proceso lingüístico a estas edades tan tempranas.

- **Capacidades relacionales e interpersonales**: no cabe duda que en esta etapa donde los alumnos son tan jóvenes la figura del adulto de referencia es de excepcional importancia. Por tanto, los padres e incluso los docentes tienen un papel importantísimo a la hora de favorecer la interacción entre iguales y la adaptación al medio social que les rodea. Con esta edad, tienen bastante claro cuáles son los límites aceptables de su conducta y cuáles no lo son. Con todo, es normal que puedan surgir peleas o conflictos entre alumnos y entre alumnos y profesor, las cuales deberán ser subsanadas con rapidez para no dificultar el desarrollo de los alumnos.

La aparición y el asentamiento de la autoestima en estas edades es también un foco importante sobre el que poner nuestra atención, pues será en estas edades cuando empezaran a formar su autoimagen y de los estímulos que reciba del exterior dependerá que esta sea o no positiva. En el plano relacional, con esta edad los grupos de referencia de los iguales ya se están formando y ellos son conscientes de con quien tienen más afinidad. Por último, y en términos más fisiológicos, los niños de cinco años deberían saber controlar sus estructuras corporales y esfínteres con total autonomía.

## 4.2. OBJETIVOS

### 4.2.1. Objetivos Generales de Etapa

Estos objetivos se encuentran recogidos en el Decreto 17/2008, de 6 marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrolla para la Comunidad de Madrid la enseñanza de la Educación Infantil. Se presentan recogidos en el [Anexo 1](#).

### 4.2.2. Objetivos Didácticos del curso.

Al igual que los objetivos generales de etapa, estos objetivos se recogen en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrolla para la Comunidad de Madrid la enseñanza de la Educación Infantil. Se encuentran detallados los objetivos del curso de cinco años en el [Anexo 2](#).

## 4.3. CONTENIDOS

### 4.3.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM.

Los contenidos del currículo oficial de la Comunidad de Madrid se encuentran recogidos en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrolla para dicha comunidad la enseñanza de la Educación Infantil. Se encuentran recogidos en el [Anexo 3](#).

### 4.3.2. Secuenciación en Unidades Didácticas.

La programación en Unidades Didácticas está diseñada para lograr alcanzar los objetivos propuestos por el currículo oficial. El hilo conductor que seguiremos será el siguiente:

*Nos adentraremos en el mundo de los Pokémon, donde vamos a ayudar a Víctor y Gloria*



*a convertirse en los mejores entrenadores del mundo. Vamos a acompañar a estos dos hermanos por multitud de lugares donde vamos a conocer muchísimos Pokémon, animales y otras cosas divertidísimas. El mundo en el que vivimos es muy amplio, y vamos a viajar por muchos paisajes de los que iremos aprendiendo cada vez más cosas.*



*Empezando por la granja en la que ambos hermanos viven, pasaremos por muchos sitios como la ciudad, una aldea fantasma, montañas, glaciares, bosques, sabanas, junglas, desiertos y mares. En cada uno de estos lugares, nuestros amigos los Pokémon nos enseñarán cosas cada vez más interesantes.*

Cuando logremos superar el primer paisaje, la granja, obtendremos nuestro **carnet de entrenador** y tendremos la oportunidad de elegir nuestro **Pokémon inicial** entre cuatro. Esto nos servirá para que el profesor pueda establecer grupos para situarse en clase, para la realización de algunas actividades y como mascotas para todo el curso:



Pichu



Bulbasaur



Charmander



Squirtle

Cuando completemos cada hábitat/paisaje los alumnos recibirán un cristal para colocar en el carnet de entrenador, y el objetivo del curso será completar el carnet con los **diez cristales especiales**.



Granja



Ciudad



Halloween



Montaña



Navidad



Bosque



Sabana



Selva



Desierto



Mar

Al principio de cada unidad didáctica, en clase recibiremos una carta de Víctor y Gloria contándonos cómo está yendo el viaje y el próximo lugar que visitarán. En nuestra aula tendremos un mapa del mundo imaginario donde viven estos dos hermanos y que nos ayudará a ir situando sus aventuras y para generar más motivación con respecto a futuras actividades y proyectos que se trabajarán con el tiempo.

El carnet de entrenador, el mapa y las demás fotos de Pokémon, cristales y Víctor y Gloria estarán recogidos en el [Anexo 4](#) y será el que colocaremos en el aula.

Por último, la tabla en la que se muestran todas las unidades didácticas que se desarrollarán a lo largo del curso escolar estará recogida en el [Anexo 5](#). En dicha tabla se proporcionará la información básica de cada unidad didáctica, como su temporalización, título, contenidos principales, etc.

#### 4.4. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

##### 4.4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios.

Las actividades que vamos a realizar con nuestros alumnos están diseñadas para fomentar el aprendizaje significativo de los contenidos que se propongan. Deben ser motivadores, completas y estar bien preparadas con el fin de proporcionar a los alumnos verdaderos retos cognitivos que modifiquen y amplíen sus esquemas mentales. Según diferentes criterios, podemos clasificar las actividades en los siguientes tipos:

- Su estructura:

- Dirigidas: no hay lugar para la improvisación, pues las consignas del profesor han de seguirse al pie de la letra si queremos resolver y cumplir con la actividad.
- Semidirigidas: al igual que las anteriores, el profesor da una serie de pautas a los alumnos. Sin embargo, el desarrollo de la actividad permite cierta libertad para trabajar por parte de los alumnos. En este caso, el docente actúa solo cuando es estrictamente necesario.
- Libres: los alumnos son los verdaderos protagonistas del desarrollo de la actividad, pues ellos mismos las realizan y eligen el modo en que quieren completarlas. El docente es simplemente un observador y deja actuar a los alumnos por su cuenta.

- El agrupamiento:

- Individuales: cada alumno trabajará de forma autónoma e independiente del resto, resolviendo las problemáticas y retos que se le planteen.
- Entre alumnos: para favorecer la interacción entre iguales y que los alumnos aprendan unos de los otros, estableceremos actividades que necesitan del trabajo cooperativo para cumplirse. Dentro de esta categoría podemos encontrar distintos subgrupos:
  - Grupales: todo el grupo-clase actuará al mismo tiempo y coordinadamente para solucionar los retos que se propongan.
  - Por equipos: puesto que la clase estará organizada en grupos de trabajo (preferiblemente de unas seis personas) algunas actividades

irán destinadas a lograr el trabajo conjunto de todos sus miembros para lograr un producto final.

- En parejas/gemelos: utilizaremos la dinámica de establecer parejas de alumnos o “gemelos” (que no tienen por qué ser del mismo equipo) para que trabajen de esta manera durante algún momento del curso.
- Con el profesor: para facilitar el aprendizaje por modelado de la figura adulta, en ocasiones será necesario trabajar directamente entre alumnos y docente con el fin de resolver algún tipo de actividad.

- El contexto donde se llevan a cabo:

- Dentro de aula: para estas actividades exploraremos todos los recursos a nuestra disposición en el aula, como los rincones y demás espacios disponibles y que pueden ayudarnos a trabajar de forma variada.
- Fuera de aula: estas actividades siguen formando parte del contexto escolar, pero utilizando recursos y espacios diferentes al aula de referencia: gimnasio, aula de psicomotricidad, patio, etc.
- Fuera del centro: incluiremos aquí las excursiones o jornadas que pasemos fuera del centro y que servirán para acercar algunos contenidos de manera más vivencial.

- Según el objetivo:

- Iniciales: son actividades que sirven como primera toma de contacto con el proyecto o unidad didáctica que vayamos a desarrollar. Aplicando actividades de este tipo, podremos valorar en qué nivel cognitivo están nuestros alumnos y cuáles son sus posibles fortalezas y debilidades. Como elemento inicial de toda unidad didáctica, deberían ser los más motivadoras posible y así “enganchar” a los alumnos para que afronten el desarrollo del proyecto con buena actitud.
- De desarrollo: se trata de aquellas actividades sobre las cuales construiremos toda la acción educativa de la unidad didáctica, introduciendo todos los



contenidos que deberán ser adquiridos de la mejor manera posible por los alumnos durante todo el proceso.

- Finales: son actividades de cierre de proyecto, y nos servirán para recordar todo lo que se ha aprendido y reflexionar sobre dichos contenidos y sobre otros temas que deriven de ellos.

#### **4.4.2. Actividades-tipo.**

- **Rutinas**: la etapa de Infantil constituye un primer acercamiento de los alumnos al mundo que les rodea. Este choque frontal con la realidad puede causar conflicto en los alumnos, por lo que las rutinas estarán diseñadas para que ellos aprendan y automaticen mecanismos que les ayude a desenvolverse en esa realidad. Las rutinas, por tanto, son actividades o procesos que se repetirán de forma diaria y regular para facilitar su adquisición. Algunos ejemplos serían los siguientes:

- **Asamblea**: se trata de una rutina diaria. Entre sus múltiples usos, podemos utilizarla para hablar de temas que bien pueden estar predeterminados anteriormente o pueden surgir espontáneamente de la conversación que en ella tenga lugar (reparar contenidos importantes, hablar de emociones o recordar día anteriores y lo que se trabajó en ellos). Es especialmente importante que los alumnos aprendan a expresarse correctamente y a escuchar de forma activa a sus compañeros y al docente que la dirija.
- **Tiempo de desayuno y comida**: con respecto al desayuno o almuerzo, suele tener lugar en la misma clase y es una gran oportunidad para inculcar a los alumnos hábitos de orden y buenos modales a la hora de comer. La hora de la comida también puede ser de gran ayuda para lograr estos objetivos.
- **Recreo**: es un espacio distendido que, en el punto de vista del docente, puede servir para observar de primera mano las interacciones de los alumnos fuera de un contexto más disciplinado como es el del aula.
- **Aseo personal**: del mismo modo que la comida y el almuerzo, este es un espacio en el que los alumnos deberán adquirir buenos hábitos de higiene personal.
- **Siesta**: sobre todo aplicable en los cursos más bajos de la etapa, permite a los alumnos recargar energías después de un esfuerzo prolongado o intenso.

- Lectura de libros: la lectura de cuentos y libros por parte del docente fomenta tanto la escucha activa como la expresión oral, pues a raíz de la historia narrada pueden surgir temas de conversación interesantes que merezcan la pena discutir en clase entre todos.
- **Juego libre:** la importancia del juego en la infancia está de sobra contrastada, y resulta clave dejar tiempo a los alumnos para el juego libre dentro del aula. Esto puede potenciar la adquisición y la exploración de nuevos contenidos.
  - **Biblioteca:** como una manera de fomentar el acceso a la lectoescritura, podemos acudir con toda a la clase a la biblioteca y que los alumnos investiguen por su cuenta y vayan accediendo a diversos libros o que completen alguna actividad guiada por el docente, dependiendo de los objetivos que pretendan conseguirse.
  - **Cinefórum:** la visualización de películas (las cuales pueden o no tener relación con el proyecto o unidad didáctica) puede ser un elemento muy útil para discutir distintos temas con los alumnos y que ellos empiecen a formar sus propias opiniones e ideas sobre distintos elementos.
  - **Padrinos de lectura:** como otra forma de acceder a la lectoescritura, podemos pedir a alumnos de Primaria (si tratamos con una clase de 5 años, lo más aconsejable sería que los alumnos de 4º o 5º de Primaria fueron los padrinos de lectura) que bajen una hora cada dos semanas para leer cuentos a nuestros alumnos. Cada individuo de cinco años contará con una pareja de Primaria, haciendo de cada experiencia única y diferenciada del resto.
  - **Rincones:** estableceremos rincones en la clase para que los alumnos vayan descubriendo y adquiriendo conocimientos y habilidades diversas y puedan aprender en el aula de forma variada. Ejemplos de rincones pueden ser: lectoescritura, matemáticas, lectura o psicomotricidad fina.
  - **Talleres:** es un tipo de actividad que puede ser realizada semanalmente y puede servirnos para ampliar los conocimientos extraídos de la unidad o proyecto que se esté trabajando en el momento. Podemos invitar a padres a hablar en el aula con nosotros, a alumnos de cursos mayores o incluso a profesionales ajenos al centro escolar.

## **4.5. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

### **4.5.1. Principios metodológicos**

La principal metodología que se seguirá durante todo el curso académico será la del trabajo por proyectos. Esta elección puede justificarse atendiendo a las ideas de Domínguez (2000), quien nos señala que mediante el trabajo por proyectos abordamos gran cantidad de efectos beneficiosos para los alumnos. Entre los múltiples beneficios que este autor señala, encontramos los siguientes: la creatividad se fomenta y se potencia durante toda la experiencia educativa; garantizamos la adquisición de mayor autonomía por parte de los alumnos; los proyectos nos permiten utilizar diversas formas de trabajo (cooperativo, investigación, aprendizaje basado en el descubrimiento) todas ellas compatibles; promovemos la participación de los alumnos; facilitamos el acceso al juego no solo como elemento lúdico sino también pedagógico y por último logramos que los alumnos sean protagonistas de sus aprendizajes, los cuales deben ser significativos, funcionales y organizados.

El trabajo por proyectos exige una preparación y la puesta en práctica de unos procesos que, si bien pueden resultar algo costosos, ayudarán a que el resultado del proyecto sea el mejor posible. En primer lugar, para trabajar por proyectos es absolutamente clave captar la atención de los alumnos y motivarles de alguna forma a querer conocer más. Esto podemos conseguirlo apelando a sus intereses personales para utilizar un hilo conductor o una temática en la que todos (aun teniendo en cuenta sus diferentes estilos de aprendizaje) puedan sentirse cómodos. Una vez hemos escogido la temática del proyecto, es importante también organizar los contenidos de forma transversal y globalizada, dejando de lado el aprendizaje estanco tan característico de otras etapas educativas posteriores a la Educación Infantil. Debemos conocer también los conocimientos previos de cada alumno al igual que la forma en que cada uno de ellos aprende o prefiere para trabajar. De esta forma estaremos poniendo la primera piedra en nuestro camino hacia el éxito. Nuestro proyecto, cuyo hilo conductor estará basado en el mundo de los Pokémon como llave para entender el mundo real, estará organizado en nueve unidades didácticas. Cada una de ellas tendrá su propia temática, pero todas compartirán la misma forma de trabajar y acceder a los contenidos. El esquema que se seguirá para cada unidad didáctica es el siguiente:

Introduciremos el tema (en este caso el paisaje) sobre el que tratará la unidad a los alumnos. De forma individual o en coordinación con otros docentes, se decidirán las posibles variaciones o medidas que podemos introducir para lograr que todos los alumnos alcancen los mismos contenidos generales. En el transcurso de la unidad, trabajaremos mediante actividades generales y rincones y utilizaremos rutinas de pensamiento. Las actividades para cada unidad se dividirán en aquellas que son de motivación, de desarrollo y de final de unidad didáctica. Para su realización necesitaremos que los alumnos se organicen en diferentes formaciones (en grupo, individualmente, toda la clase, etc.) fomentando siempre el trabajo cooperativo cuando sea necesario, sobre todo para lograr que los alumnos aprendan no solo de forma individual, sino que el contacto con sus iguales potencie esos aprendizajes y modifique sus esquemas mentales. Las rutinas de pensamiento son, a grandes rasgos, dinámicas que pueden ayudar a los alumnos a expresar sus ideas o pensamientos acerca de un tema y sobre todo a hacerlos visibles y contrastarlos con los demás. Se realizarán, normalmente, al principio de cada unidad, y algunos ejemplos de estas son: KWL (¿Qué sé?, ¿Qué quiero saber? ¿Qué he aprendido?); veo, pienso y me pregunto; o los círculos de puntos de vista. Por otra parte, el trabajo por rincones es una oportunidad de oro para salir del contexto de trabajo relacionado con las actividades más rutinarias y realizadas en los pupitres y grupos cooperativos. En estos rincones se fomentará la autonomía de los alumnos, ayudando el maestro en aquellos rincones para los que se haya diseñado una actividad más retadora o que necesite de su guía y apoyo. Los rincones que tendremos en nuestra aula serán los siguientes: juego simbólico, plástica, lógico-matemático, expresión lingüística y biblioteca. Por último, es importante evaluar el desempeño de los alumnos durante toda la unidad didáctica durante el proceso y cuando este finalice para comparar los resultados de cada alumno. También es necesario someter a un exhaustivo análisis a las actividades realizadas durante la unidad y al desempeño del propio docente mediante una autoevaluación completa y que sirva para mejorar de cara a futuras acciones docentes.

#### **4.5.2 Papel del alumno y del profesor.**

En toda acción docente, es necesario que la relación entre profesor y alumno sea lo más fluida posible. Sin embargo, a lo largo de todo el proceso educativo que se desarrolla

durante un curso académico, nos encontramos con que ambas partes pueden desempeñar diversos roles. Estos cambiarán en función de la situación en que se encuentren, las necesidades que deban ser cubiertas o las problemáticas y retos que tengan que resolver.

Por un lado, el profesor representará alguno de los siguientes roles:

- Investigador: previamente al desarrollo del curso, el profesor deberá investigar y conocer lo más posible a sus futuros alumnos y en qué punto de su desarrollo se encuentran. Esto ayudará al maestro a adaptar su intervención al nivel y las necesidades de cada alumno y proporcionar de forma individual recursos que les ayuden a progresar. Podemos recabar información de cada alumno preguntando a las familias y a profesores pasados que ya hayan trabajado con dichos alumnos. Por otro lado, en la dinámica del aula y sobre todo al principio de curso podemos presentar retos más simples o de respuesta y resolución abierta. Esto nos permitirá conocer el nivel en que cada uno está, cómo se enfrentan a los problemas e incluso también sus gustos y preferencias.
- Creador: muy relacionado con el punto anterior, el profesor es una figura que retará constantemente a los alumnos a mejorarse, creando situaciones que favorezcan el aprendizaje funcional y progresivo. En cierto sentido, se necesita también que el profesor sea un buen “actor” que genere ambientes motivadores y fomente la inmersión de los alumnos en los contextos fantásticos que van a colarse en el aula a lo largo del curso.
- Guía: teniendo en cuenta los diferentes tipos de actividades que se van a plantear durante toda la programación, el profesor deberá adaptar su actuación a cada una de ellas. Mientras que en algunas dirigirá la dinámica y facilitará a los alumnos su desempeño, será en otras cuando dará un paso al lado y permitirá que los alumnos vayan descubriendo elementos y aprendiendo según avanza la actividad, creando unas experiencias de aprendizaje variadas y significativas.
- Figura de referencia: además de las familias, el docente es una figura de referencia absoluta para los alumnos, más aún en estas edades tan tempranas. La imitación en la etapa de Educación Infantil es una de las principales vías de aprendizaje de los alumnos de estas edades. Por tanto, los profesores deberán

ser ejemplo de valores y modales con sus iguales y con los alumnos con el fin de que sus pupilos adquieran aprendizajes útiles para integrarse en la sociedad y el mundo exterior que les rodea.

- Gestor de grupos: los conflictos entre alumnos son comunes en todas las etapas. Sin embargo, y al tratarse de edades tempranas, es importante inculcar a los alumnos buenas prácticas de gestión del conflicto y la frustración, así como resaltar la importancia de perdonar y aprender de cada conflicto.

El alumno, por su parte, también contará con diversos roles o papeles que, a lo largo del curso, tendrá que representar:

- Investigador: ante las nuevas situaciones que se les plantearán, los alumnos deberán profundizar en ellas, fomentando así un carácter investigador que les ayudará en años posteriores y que provocará que los aprendizajes conseguidos sean significativos y útiles.
- Creativo: en aquellas situaciones en las que se pida al alumno que elabore un producto (individualmente o en grupo) o que resuelva una problemática, este deberá intentar, en primer lugar, ofrecer una respuesta aceptable y, si es posible, una solución original y bien argumentada a las situaciones que se presenten.
- Activo: los alumnos deben mostrarse dispuestos al aprendizaje. Esto dependerá en gran manera de los contextos que se les presenten por parte de los profesores y de los motivadores que estos sean. Aun así, el éxito de la acción docente dependerá en gran manera de la forma en que los alumnos se enfrenten a las actividades y dinámicas que se les propongan.
- Protagonista: los alumnos deben comprender que son los verdaderos protagonistas de lo que ocurre en el aula, y que todo lo que en ella acontece se ha preparado y diseñado exclusivamente para ellos.
- Compañero: como parte de un grupo de alumnos generalmente numeroso, a cada alumno deben exigírsele unos mínimos aceptables referentes al comportamiento y trato con sus iguales y, por supuesto, con los adultos. En el aula debe imperar siempre un trato afable y de respeto mutuo entre alumnos y entre estos y el maestro.

### 4.5.3. Recursos materiales y humanos

Dentro de los múltiples elementos y recursos que tendremos a nuestra disposición, conviene organizarlos y clasificarlos según sus características. Atendiendo a su propósito y las funciones que nos ayudarán a conseguir, hablaremos de recursos espaciales, materiales y humanos.

<b>RECURSOS ESPACIALES</b>	
<b><i>Dentro del aula</i></b>	<b><i>Fuera del aula</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rincones               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lógico-matemático</li> <li>- Artístico</li> <li>- Conocimiento del entorno</li> <li>- Juego (simbólico y libre)</li> <li>- Biblioteca</li> <li>- Iniciación a la lectoescritura</li> </ul> </li> <li>• Zona de la asamblea:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra de tiza</li> <li>- Pizarra blanca</li> <li>- Corcho de rutinas (día de la semana en español o inglés, tiempo atmosférico, roles dentro de los grupos...)</li> <li>- Proyector</li> </ul> </li> </ul>	<p>Los distintos elementos fuera del aula, tanto los pertenecientes al centro como ajenos a él, pueden ser de utilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala de psicomotricidad</li> <li>• Gimnasio o polideportivo</li> <li>• Pasillos, estancias y demás zonas comunes del centro</li> <li>• Biblioteca general del colegio</li> <li>• Comedor</li> <li>• Baños</li> <li>• Enfermería</li> <li>• Secretaría y portería</li> <li>• Aula de música</li> <li>• Patio</li> <li>• Salón de actos</li> </ul>

<b>RECURSOS MATERIALES</b>	
<b><i>Generales</i></b>	<b><i>Otros recursos</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungibles: elementos que deben reemplazarse después de su uso por otros iguales y de la misma calidad, tales como: cartulinas, folios, ceras, lápices,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos propios de otras estancias o pertenecientes a dinámicas que se realizan fuera del aula como, por ejemplo:</li> </ul>

<p>rotuladores, pegamentos en barra, tizas, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literarios: cuentos, libros, álbumes, ilustraciones, BITS, etc.</li> <li>• Audiovisuales o tecnológicos: pizarra digital, tablets, ordenador, altavoces, cableado del aula, etc.</li> <li>• Artísticos: acuarelas, arcilla para moldear, témperas, pintura de manos, tijeras, etc.</li> <li>• Didácticos: bloques lógicos, construcciones, regletas, pinchitos, moldes para el trazado de las letras, etc.</li> <li>• Juegos y ocio: juguetes, cocinita y alimentos, juegos de mesa, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalera de braquiación</li> <li>- Colchonetas</li> <li>- Instrumentos musicales</li> <li>- Recursos deportivos</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales específicos de los rincones: cada rincón contará con sus materiales propias a lo largo de las unidades didácticas que responderán a necesidades específicas del momento de uso e incluso pueden ser modificados con el paso del tiempo.</li> </ul>
--	--

<b>RECURSOS HUMANOS</b>		
<b><i>Tutores</i></b>	<b><i>Especialistas</i></b>	<b><i>Otros</i></b>
<p>En la etapa de Educación Infantil contaremos con nueve tutores, tres para cada curso. El trabajo entre dichos profesores, especialmente entre los que comparten curso será clave durante todo el año.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesor de música</li> <li>• Psicomotricidad.</li> <li>• Psicoterapeutas</li> <li>• Audición y lenguaje.</li> <li>• Coordinadores</li> <li>• Profesores de inglés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alumnos de otros cursos</li> <li>• Profesores en prácticas</li> <li>• Personal no docente</li> <li>• Personal de mantenimiento y otros servicios</li> </ul>

#### **4.5.4. Recursos TIC**

Además de todos los elementos propuestos en el punto anterior, no podemos dejar de lado aquellos recursos de carácter más novedoso y audiovisual que en los últimos tiempos se han empezado a utilizar en el ámbito educativo. En primer lugar, porque los alumnos presentes en los colegios ya han nacido en un contexto altamente influenciado



por las tecnologías, y por tanto tiene ciertos conocimientos ya adquiridos y representan para ellos una fuente importante de motivación. En segundo lugar, porque utilizando este tipo de recursos fomentamos aprendizajes de un carácter diferente al tradicional, más centrado en las situaciones abstractas y menos tangibles, pero igualmente necesarios para el desarrollo de un individuo del siglo XXI. Además de poseer el mayor número de elementos de este tipo, igual de importante será el uso que hagamos de dichos recursos.

Como elementos más presentes en el centro, contamos con proyector, pizarra, equipos de sonido (altavoces y reproductores) y ordenador para cada aula del centro, facilitando el uso inmediato de estos recursos en el momento en que se necesiten. Por otro lado, se destinará un tiempo específico a la semana para la realización de juegos de carácter lógico y basados en la resolución de problemas y el desarrollo del vocabulario de forma grupal dentro del aula. Además, los alumnos de 5 años tendrán la posibilidad de trabajar por parejas con Tablets una vez por semana y completar diversos juegos que, además de una función lúdica, cuentan también con aspectos pedagógicos y de interés para su desarrollo. Otro aspecto donde se usarán las TIC será en la relación con las familias, pues la comunicación por correo electrónico tendrá que ser fluida y siempre teniendo en cuenta los valores de respeto que deben reinar entre profesores y padres. Por último, desde el centro se facilitarán formaciones y cursos tanto a profesores como familias sobre las TIC, su repercusión en la sociedad actual y cómo deben usarse correctamente.

#### **4.5.5. Relación con el aprendizaje del inglés.**

Nuestro centro, como todos aquellos que están sujetos a un programa bilingüe en la Comunidad de Madrid, cuenta con unos mínimos que deberán ser cumplimentados y que están recogidos en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil.

Dado que estamos tratando con edades muy tempranas, la inclusión de la lengua inglesa en un nivel muy avanzado reportaría más perjuicios que beneficios. Por tanto, las clases de inglés en la etapa de Educación Infantil irán destinadas a la toma de contacto progresiva y motivadora con la lengua inglesa. Todas las sesiones seguirán una

metodología activa, siguiendo alguna que otra rutina e introduciendo elementos motivadores tales como canciones y juegos sencillos para fomentar la participación.

A lo largo de los tres cursos de la etapa, se introducirán elementos lingüísticos básicos relacionados con el vocabulario, la gramática del idioma y el papel que este ocupa en la sociedad actual y en conjunción con la lengua castellana. Por otro lado, también puede ser interesante introducir elementos y conceptos propios de la cultura angloparlante, pues muchos de ellos están presentes en nuestro día a día. Para cada semana, los alumnos tendrán en torno a 45 minutos de clase de inglés en cuatro de los cinco días lectivos. La particularidad de estas clases será, sobre todo a partir de los cuatro años y con mucha más presencia en las clases de cinco años, que el único idioma que podrá ser utilizado será el inglés (obviamente, habrá excepciones pues estamos tratando con alumnos muy pequeños) con el fin de que vayan familiarizándose con su uso.

#### **4.5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas.**

La organización en el aula es extremadamente importante, pues de cómo dispongamos su espacio dependerá, en gran medida, el éxito de la acción docente. Nuestra aula contará con un espacio designado exclusivamente a la Asamblea, donde los alumnos se sentarán en círculo y realizaremos la rutina diariamente. En primer lugar, se colocará un objeto (preferiblemente, una vela encendida) que llame la atención de los alumnos y les ayude a relajarse. En ese momento se reproducirá una canción relajante que prepare a los alumnos para el día y los temas de conversación que se van a tratar. Leeremos un texto que prepare el centro para cada día con temáticas variadas y a partir de él desarrollaremos la Asamblea. Para acabar, se avanzará de forma breve las actividades que se van a realizar durante el día. Una dinámica interesante que vamos a realizar durante el curso será la del protagonista. Cada semana, el maestro elegirá a un alumno que durante el fin de semana llevará a casa una ficha donde tendrá que escribir cuál es su animal favorito y, si es posible dentro del gran número de Pokémon que existen, encontrar alguna de estas criaturas que compartan cierto parecido con el animal escogido, y dibujar a ambos en un lienzo que el profesor le entregará. De esta forma, cada semana dicho alumno tendrá a su disposición un pequeño tiempo para presentar su cuadro y animal favorito al resto de la clase, y este cuadro se expondrá dentro del aula durante todo el curso. Además, el protagonista disfrutará de ciertas ventajas: se

colocará primero en la fila, cada día escribirá la fecha y pasará lista durante la Asamblea, etc. El segundo espacio estará conformado por los pupitres de los alumnos donde se realizarán la mayoría de actividades en el aula. En tercer lugar, el aseo o baño de la clase se destinará a las necesidades puntuales de los alumnos y al aseo previo a la hora de la comida, el cual es muy importante. El cuarto espacio será de juego libre, donde contaremos con juguetes, juegos de mesa y construcciones de las que los alumnos disfrutarán en su tiempo de ocio. Por último, los rincones se encontrarán diferenciados del resto de espacios y se utilizarán en algunas actividades de cada unidad didáctica. Otros espacios importantes de la clase serán: los casilleros de los alumnos, el baúl donde colocar los abrigos, las perchas para mochilas y babis, la pizarra, etc.

Con respecto al horario, debemos tener en cuenta la importancia de mantener un esquema temporal consistente a lo largo de todos los días para habituar a los alumnos a sus rutinas y las actividades que van a realizar. Hay que recordar que en ocasiones las actividades de proyecto podrán realizarse en el tiempo destinado a matemáticas, inglés o en el mismo circuito. De esta forma, un ejemplo de horario sería el siguiente:

<b>Horario</b>	<b>Espacio</b>	<b>Actividades</b>
9.30 - 10.00	Aula	Bienvenida y asamblea inicial
10.00 - 10.30	Aula	Almuerzo, juego libre, lectura y BITS
10.30 - 11.30	Aula	Matemáticas o inglés
11.30 - 11.45	Aula de psicomotricidad	Circuito y psicomotricidad
11.45 - 12.15	Patio de recreo	Recreo
12.15 - 13.00	Aula y aseo	Higiene personal y rincones
13.00 - 13.30	Comedor	Comida
13.30 - 15.00	Patio de recreo	Recreo y actividades extraescolares
15.00 - 16.15	Aula	Actividad del proyecto o rincones
16.15 - 16.30	Aula de psicomotricidad	Circuito y psicomotricidad
16.30 - 17.00	Aula	Despedida y recogida de los alumnos

#### 4.5.7. Agrupamientos de los alumnos.

En nuestra clase habrá un total de 24 alumnos, los cuales estarán divididos en cuatro grupos de trabajo, cada uno de ellos con seis miembros. Estos grupos serán elegidos al principio del curso teniendo en cuenta las características de los alumnos, su relación dentro de la clase e incluso el nivel cognitivo en que se encuentran. Salvo si tiene lugar algún caso especial, estos grupos serán fijos durante todo el año, aunque se darán ocasiones en las que mezclaremos a sus integrantes para trabajar de forma alternativa. Como parte del proyecto anual relacionado con Pokémon, cada grupo contará con una mascota y un peluche representante que será su emblema durante todo el año, siendo estos:



Durante todo el proyecto anual, los alumnos trabajarán siguiendo distintas agrupaciones con el fin de fomentar la cooperación y el trabajo entre iguales al mismo tiempo que la autonomía, valores como el respeto y la tolerancia, incluso la gestión de la frustración y las fricciones propias de estas edades. Algunas de estas variaciones en la agrupación son:

- **Individual**: sobre todo en la realización de fichas o actividades más simples que no requieran de la cooperación entre alumnos. Este tipo de actividades, sin embargo, también son importantes para comprobar cómo progresa cada alumno con respecto a la autonomía y al manejo de situaciones sin ayuda de sus iguales y sin verse “afectado” por el grupo.
- **Parejas**: al principio del curso, el maestro organizará parejas fijas para algunas actividades y rutinas a las que se les llamará “gemelos”. Estos gemelos pueden no pertenecer al mismo grupo de trabajo. Por otro lado, también existirán situaciones en que se formarán parejas que comparten el mismo grupo. En

cualquiera de estas dos situaciones, el trabajo por parejas favorece la socialización y el trabajo cooperativo a pequeña escala entre los iguales.

- Grupos de trabajo: dentro de los cuatro grupos que conformarán la clase, trabajarán entre los seis miembros en algunas actividades pensadas para obtener algún producto final más elaborado y costoso que no podría realizarse con pocas personas.
- Mitades de la clase: dentro del gran grupo, existirán situaciones donde sus miembros habrán de repartirse el trabajo en dos mitades, para lo que formarán dos mitades que podrán encargarse de dos tareas distintas al mismo tiempo. Los equipos rojo y amarillo se convertirán en el equipo Víctor y el azul y verde en el equipo Gloria y trabajarán de forma simultánea.
- Grupos mezclados o aleatorios: también se darán momentos en los que la actividad planteada no necesita que los alumnos trabajen según su grupo de referencia. Por ello, el maestro los mezclará en cuatro grupos aleatorios que permitirán que dentro de ellos todos interactúen entre sí y trabajen con nuevos individuos con los que no están tan habituados a hacerlo.
- Gran grupo o clase: en ocasiones como la asamblea o demás rutinas, toda la clase podrá participar al mismo tiempo, intentando solventar los retos que se les propongan o cumplir con las dinámicas que se planteen.
- Elección libre: por último, situaciones tales como el recreo, el juego en el aula o la elección de asiento en el comedor se realizarán de forma libre y autónoma. Estos momentos pueden ser de gran importancia para que el maestro observe las interacciones entre sus alumnos, sus compañeros más cercanos o cómo se comportan en general cuando se les proporciona más libertad.

#### **4.5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos.**

El aprendizaje por competencias clave es un tipo de metodología que ha experimentado un repunte notable en los últimos años. Una definición sencilla del término “competencia” sería la de habilidad o habilidades que los alumnos deben demostrar para solucionar los problemas o retos que se les planteen. En este proceso de resolución, se deberán poner en práctica distintos tipos de conocimientos teóricos y prácticos que

el alumno posea, y las problemáticas que se propongan serán variadas y utilizando diversos contextos que ayudarán al alumno a progresar en su autonomía.

Trabajar mediante las competencias clave nos asegura, sobre todo en Educación Infantil, obtener el éxito mediante un aprendizaje globalizado que deje de lado los conocimientos estancos y fragmentados propios de corrientes educativas pasadas. De la misma forma, trabajar mediante el conjunto de competencias clave que propone la LOMCE fomenta que los alumnos adquieran habilidades en diversas áreas, y no solo en aquellas que de forma natural les resulten más sencillas o demuestren más maestría.

Por otro lado, la inclusión de las competencias clave condiciona en gran medida la elección de objetivos y contenidos para cada unidad didáctica. Teniendo en cuenta esta relación tan estrecha entre conceptos, uno de los principales objetivos del maestro será que en cada unidad didáctica sea posible trabajar todas las competencias de forma más o menos completa dependiendo del contexto o temática de cada una.

La LOMCE establece un total de siete competencias clave, que son las siguientes:

1. Comunicación lingüística (CL): mediante esta competencia esperamos que el alumno vaya ganando más autonomía y más facilidad para verbalizar lo que siente, lo que piensa, etc. Es una competencia que también engloba las lenguas extranjeras, como el inglés, y que está en continuo funcionamiento dentro de la clase, tanto en las interacciones entre alumnos y con el profesor como en actividades más específicas como la asamblea o actividades literarias.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): las matemáticas aparecerán prácticamente a diario en el aula, ya sea de forma directa como indirecta, al igual que aquellos conocimientos más científicos y relacionados con la naturaleza. Dinámicas como los rincones, el juego libre o algunas actividades psicomotrices pondrán en práctica estos conocimientos.
3. Competencia digital (CD): el trato con las nuevas tecnologías debe ser progresivo y controlado por los adultos, los cuales deben inculcar a los alumnos el uso responsable y adecuado de este tipo de recursos. La utilización de *tablets* y

demás recursos digitales que aparezcan en determinadas actividades fomentarán el desarrollo de los alumnos en esta competencia.

4. Aprender a aprender (CAA): mediante la propuesta y el diseño de actividades que se diferencien entre sí y en sus procesos de resolución, garantizamos que los alumnos adquieran estrategias de aprendizaje variadas y significativas. Aplicado a la vida en el aula, espacios como la asamblea o utilizando un tiempo breve al final del día pueden ser útiles para que los alumnos reflexionen sobre lo que han aprendido y cómo lo han hecho.
5. Competencias sociales y cívicas (CSC): las relaciones interpersonales son claves para el correcto desarrollo del niño en todas las edades. Desde la escuela se fomentarán los buenos valores y las relaciones sanas entre iguales y con las figuras de autoridad o referencia, como los adultos.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE): relacionada altamente con la autonomía personal y la capacidad de tomar decisiones correctas y argumentadas. A lo largo de cada jornada se presentarán momentos donde los alumnos demostrarán su disposición al trabajo, a la experimentación de cosas nuevas y su nivel de habilidad a la hora de tomar decisiones. De nuevo, espacios como la asamblea, el recreo o el juego libre son especialmente susceptibles de que estas situaciones aparezcan.
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC): el conocimiento y respeto hacia la cultura propia es clave en el desarrollo de todo individuo, como también lo es con respecto a culturas ajenas y distintas a la nuestra. Actividades como las relacionadas con el arte, la educación plástica y la lectura resultan atractivas para los alumnos y pueden ser elementos útiles de evaluación o seguimiento por parte del maestro.

#### **4.6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La escuela es un punto de encuentro entre multitud de individuos que, aunque trabajen de forma conjunta y compartan muchos momentos en compañía, trabajan y aprenden de distinta forma. Atendiendo a esto último, ofrecer una educación plana e idéntica para todos estos individuos carece de sentido, pues si algo debe proponerse la escuela es no formar y educar dos personas iguales. En primer lugar, porque no reporta ningún

beneficio ni a la escuela ni a los propios alumnos y, en segundo lugar, porque poco a poco lo que demanda la sociedad es esta diversidad por la que últimamente se aboga en las escuelas.

Desde cada centro escolar debemos garantizar que todos los alumnos, mediante sus técnicas o dinámicas más favorables para aprender, acaben llegando a la misma meta, que no es ni más ni menos que formarse como una persona competente en todas o casi todas las áreas, cargada de valores y con iniciativa y predisposición al trabajo.

El papel de los maestros es especialmente importante en todo este proceso, pues sus manos serán las que moldeen a los alumnos y les permitan llegar a buen puerto. Como guía que debe ser de sus alumnos, este debe conocerlos en profundidad al mismo tiempo que debe saber cuáles son sus gustos, sus motivaciones y sobre todo cómo aprenden y afrontan las nuevas situaciones que les surgen. Si todo esto se consigue, el maestro será capaz de adaptar su acción docente (actividades, dinámicas, ...) a cada uno de sus alumnos, resultando en una experiencia de aprendizaje globalizado, significativo y adaptado en toda la extensión de la palabra.

Dentro de las diferentes situaciones que podemos encontrar y que provoquen la aplicación de medidas de atención a la diversidad, podemos encontrar varios tipos que cambian en función de a quién van dirigidas o las necesidades más específicas del grupo de alumnos con el que contemos.

#### **4.6.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.**

Estas son medidas que buscan atender a las necesidades de todo el alumno de forma global y generalizada. Siempre intentando que los alumnos lleguen al éxito, el centro basará su actuación en la inclusión y en la normalización de todos los individuos.

Son medidas que se diseñarán desde el centro mediante el trabajo conjunto de los docentes y los equipos de orientación psicopedagógica y educativa. En este primer tipo de atención a la diversidad, estos agentes educativos tendrán en cuenta diversos factores que ayudarán a comprender las necesidades que los alumnos puedan tener. De esta forma, factores como la forma que cada uno tiene de aprender (pues no todos aprenden igual), el nivel de desarrollo cognitivo en que se encuentren (dentro del mismo año natural de nacimiento, este nivel de desarrollo puede variar en gran medida) o las



motivaciones e intereses de las que los alumnos partan serán de vital importancia para diseñar las acciones educativas pertinentes.

Es importante recalcar el hecho de que estas medidas, a pesar de tener un carácter más general y menos individualizado, deben servir también para orientar a las familias y establecer una ruta de actuación para cada alumno de forma que todos lleguen al éxito. Por último, estas primeras medidas a diseñar deben ir orientadas también a la prevención de posibles dificultades en los alumnos, y esto puede lograrse mediante buenas prácticas metodológicas y programas psicomotores por parte del centro, los cuales ayudarán a los alumnos en sus primeras fases del desarrollo.

#### **4.6.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.**

Este tipo de medidas se ofrecen para alumnos cuya dificultad esté localizada con respecto a algún elemento curricular o, en algunos casos, en un área determinada. Con todo y con esto, son medidas que no necesitan que se modifique el currículo. En prácticamente la totalidad de los casos, los alumnos necesitan y reciben apoyos de carácter externo, de forma más o menos repetida, con el fin de que alcancen al resto de compañeros en la destreza o habilidad donde tengan más dificultades.

En este tipo de actuaciones, resulta especialmente importante la cooperación entre el equipo docente y el resto de equipos de orientación o PT de los que disponga el centro. Estos últimos podrán incluirse en las dinámicas de aula y apoyar al alumno en momentos puntuales de cada jornada con el fin de evaluar sus progresos y cómo avanza en su proceso de mejora. La familia es un elemento que no debe desdeñarse desde el centro, pues son los que más preocupación tendrán con respecto a su hijo. Es tarea del centro ofrecer a las familias soluciones a nivel escolar e incluso a nivel externo del centro, derivando a otros especialistas que pueda complementar la ayuda al alumno.

Entre los casos más comunes en la etapa de Educación Infantil (y en el aula que nos ocupa en este trabajo) y que necesiten de este tipo de medidas podemos encontrar dificultades en el lenguaje en todas sus vertientes (producción, expresión e incluso ausencia de él) y relativas a la motricidad fina o gruesa, lo que repercutirá también en el desarrollo motor y en la escritura. Al “enfrentarnos” a casos tan distintos, debemos recalcar una vez más la gran importancia que tiene el trabajo conjunto entre los

docentes y el resto de especialistas para que los alumnos puedan alcanzar el éxito. En nuestra aula **contamos con un alumno, al que llamaremos T**, que presenta un retraso en la adquisición y perfeccionamiento de la lectoescritura, problemas para mantener la atención durante tiempos prolongados y algunas conductas problemáticas en el aula.

#### **4.6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares.**

En este último tipo se engloban aquellas medidas que implican una modificación del currículo significativa. En la mayoría de los casos, esta modificación del currículo es necesaria porque los alumnos a los que va destinada demuestran un retraso evidente (más o menos cercano a un año) con respecto al resto del grupo clase en una determinada área o proceso cognitivo. En el caso de nuestro centro, no contamos con alumnos que precisen de este tipo de medidas extraordinarias o que necesiten de ayudas que excedan lo normativo curricularmente hablando.

### **4.7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

#### **4.7.1. Actividades fuera del aula**

De la misma forma que las actividades pertenecientes al aula persiguen unos objetivos determinados, aquellas que se realizan fuera del aula también cuentan con un propósito. Dentro del proyecto anual y desde el centro se ofertarán los siguientes tipos de actividades para todos los alumnos:

- a) Complementarias: son actividades planteadas y organizadas por el propio centro, y tienen lugar dentro o fuera de él en horario lectivo. Fuera del centro escolar se incluyen todas las salidas o excursiones que se vayan a realizar durante todo el año con diversos objetivos. Por otro lado, dentro del colegio un ejemplo de actividad complementaria sería un taller (puede ser impartido por una persona externa al colegio), alguna visita de padres o actividades que se realicen de forma excepcional en el centro y a las cuales se les quiera extraer algún aprendizaje.
- b) Extraescolares: este tipo de actividades se realizan en el centro en horario extraescolar, en aquellos tiempos destinados al recreo (por ejemplo, después de la hora de comer) o incluso después de la jornada en el centro. Son actividades voluntarias en las que los padres son los que eligen si su hijo debe participar en

ellas. En nuestro centro las actividades extraescolares que se ofrecen son las siguientes:

- Deportivas: fútbol, judo, baloncesto y balonmano.
- Artísticas: teatro, música y ballet.
- Lingüísticas: inglés y francés.
- Tecnológicas: informática y mecanografía.
- Ocio: ludoteca y juegos motrices.

#### **4.7.2. Plan Lector**

La actividad lectora es esencial dentro del desarrollo cognitivo de las personas. Con respecto al contexto actual, podemos observar en la actualidad un cambio en el uso de elementos analógicos, que cada vez más están siendo sustituidos por alternativas digitales y tecnológicas. La lectura no es una excepción a este hecho. Aun así, ambos tipos de usos pueden coexistir ya que, tal y como señala Basanta (2013), “leer es hoy más necesario que nunca para el desarrollo personal y profesional de los más jóvenes y la lectura es en la sociedad y la economía digital la herramienta más relevante para insertar a un país en la senda del progreso”. Aun hoy en día, la actividad lectora goza de una percepción altamente positiva por parte de la sociedad y según la opinión de autores como Argüelles (2013), promover la alfabetización de una forma general y facilitar el acceso a la lectura fomenta la igualdad y la justicia social. De esta forma, y atendiendo también al factor afectivo y social que esta actividad conlleva, en este trabajo nos vamos a centrar en una perspectiva de la lectura grupal, compartida y significativa pues esta va a estar presente en casi todos los aspectos de la vida de los alumnos, pues sus ideas, acciones y relaciones interpersonales estarán, de forma directa o indirecta, impregnados por lecturas (Mata, 2016)

Centrándonos ahora en la programación y en los alumnos a los que va destinada, resulta vital conocer en qué momento de su desarrollo lector se encuentran para así conocer sus intereses y capacidades. De esta forma, podremos adaptar nuestra acción docente con respecto a la lectura aplicándola de la forma más adecuada para nuestros alumnos. Siguiendo el proceso que Colomer (2018) señala, nos encontramos con alumnos en la

primera etapa de su desarrollo como lectores. En este primer estadio del desarrollo, los alumnos prefieren interactuar con obras que o bien representen su entorno o describen algunas situaciones cotidianas. Por tanto, la temática de los libros que seleccionemos debe estar cuidadosamente planeadas y adaptadas a todos los alumnos. Con cinco años, están iniciándose en el aprendizaje de la lectura, cada uno de ellos siguiendo su ritmo y progreso propio. De esta forma, los libros que pongamos a su disposición no deben requerir un manejo de la lectura superior al esperado, sino que deben facilitar la adquisición básico de los elementos necesarios y primordiales y a partir de ahí ir avanzando según la destreza de cada uno.

Un Plan Lector de centro es el resultado de aunar estrategias y decisiones de carácter metodológico con el fin de animar a los alumnos a adquirir y progresar con respecto a la competencia lectora. Manteniendo esto último como nuestro objetivo esencial, contribuiremos de gran manera a la mejora de la práctica lectoescritura de los alumnos. A grandes rasgos, los objetivos de un Plan Lector en la etapa de Educación Infantil son los siguientes:

- Despertar el gusto e interés por la lectura.
- Iniciar la formación de lectores que a largo plazo sean capaces de desenvolverse con suficiente éxito en el contexto escolar y fuera de él.
- Establecer la actividad lectora como un elemento de disfrute personal, pero a su vez como una oportunidad de aprendizaje.

Tal y como se ha descrito anteriormente en este trabajo, nuestro colegio cuenta con una gran biblioteca escolar. Esta estará dividida en secciones según los alumnos a los que vayan destinadas las lecturas ahí presentes. De esta forma, la etapa Infantil y los primeros cursos de Primaria compartirán el mismo espacio, el cual será accesible, atractivo y lo suficientemente cómodo como para atraer la presencia de alumnado. Por otra parte, en nuestra aula contaremos con un rincón de biblioteca donde los alumnos, de forma más o menos guiada por el maestro, se introducirán y progresarán en el dominio de la lectura. Este espacio será igualmente cómodo y atractivo para los alumnos, utilizando cojines, alfombra y demás elementos que ayuden a preparar un entorno y ambiente cómodo para la lectura. La participación de las familias y las

biblioteca del centro será esencial, pues ambos elementos contribuirán a completar la biblioteca de aula con lecturas apropiadas según la Unidad Didáctica en que nos encontremos. Algunos ejemplos de actividades que realizaremos durante la programación con respecto al Plan Lector y a las bibliotecas de aula y centro serán: escucha de historias, talleres de teatro por parte de las familias, búsqueda de información, presencia y participación del personal del centro y talleres en la biblioteca, visita al centro cultural cercano al colegio, etc.

#### 4.7.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas

La inclusión de las actividades extraescolares y complementarias resulta clave en el proceso de aplicación de las unidades didácticas, pues estas dotan a la acción docente de una mayor variedad. Además, es importante incluir este tipo de actividades para que los alumnos aprendan nuevos conocimientos y cómo resolver nuevas problemáticas de diferentes formas gracias a otras figuras de referencia (aparte del profesor) y no solo en el centro, sino en otros contextos. En la siguiente tabla se recogerán las principales actividades complementarias que, de forma coordinada a las extraescolares, estarán presente para todos los alumnos del aula.

UNIDAD DIDÁCTICA	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
UNIDAD 1: La granja de Víctor y Gloria	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Fuera del centro</u>: Excursión a la Granja Escuela de El Palomar + Visita al centro cultural cercano al centro.</li> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Participación de los padres en actividades referentes a los miembros de la familia + Talleres con el personal de la biblioteca escolar.</li> </ul>
UNIDAD 2: Un bosque de claros y oscuros	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Fuera del centro</u>: Excursión al Bosque Encantando de Madrid (San Martín de Valdeiglesias).</li> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Talleres en los que participarán tanto personal de comedor como las familias.</li> </ul>

<p>UNIDAD 3: Nuestra ciudad se llena de Pokémon</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Fuera del centro</u>: Excursión al Museo del Prado y al supermercado más cercano al colegio en diferentes semanas.</li> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Taller de cocina con personal del comedor y festival con las familias para cerrar la unidad.</li> </ul>
<p>UNIDAD 4: La Navidad llega a la montaña</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Fuera del centro</u>: Excursión a Cercedilla para ver la nieve.</li> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Taller con los padres donde crearán su propia lista de deseos para Navidad.</li> </ul>
<p>UNIDAD 5: Los habitantes del desierto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Fuera del centro</u>: Excursión al Templo de Debod en Madrid.</li> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Participación de padres en taller de teatro y en la actividad de cierre de la unidad.</li> </ul>
<p>UNIDAD 6: Vamos de viaje a la sabana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Fuera del centro</u>: Excursión al Safari de Madrid para conocer algunos animales salvajes.</li> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Presencia de los padres para realizar talleres respecto a las tribus africanas y sus costumbres.</li> </ul>
<p>UNIDAD 7: Investigamos la misteriosa selva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Fuera del centro</u>: Excursión al Zoo Aquarium de Madrid o Faunia.</li> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Participación de los padres en la actividad de cierre de la unidad.</li> </ul>
<p>UNIDAD 8: De vacaciones en el mar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Taller con los padres donde crearán su propio barco pirata por equipos + Actividades en la piscina del centro escolar.</li> </ul>
<p>UNIDAD 9: El fin del viaje – La Liga Pokémon</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Dentro del centro</u>: Talleres con los padres para repasar los contenidos de las unidades didácticas anteriores.</li> </ul>

## 4.8. PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL Y COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS

### 4.8.1. Objetivos de la acción tutorial.

El papel de tutor es clave en toda acción educativa de un centro escolar. Es la persona encargada de toda una clase y dentro del colegio, es la figura a la que los alumnos acudirán en prácticamente la totalidad de ocasiones en que necesiten algo. Además de tutor, esta figura estará presente como profesor encargado de varias de las asignaturas que vayan a cursar los alumnos. Sin duda, estamos ante un papel protagonista dentro de la vida escolar de los alumnos. Dentro de la acción tutorial, es importante destacar que se trata de una acción continua durante todo el año y que comprende multitud de factores y actitudes.

No es una tarea que deba dejarse al azar y la mera contemplación, sino que se trata de un cargo que necesita de una planificación, un plan de acción con los alumnos y familias y una evaluación del trabajo que se realizará durante el curso. Centrándonos más a fondo en la relación que debe establecerse entre tutor y familias y entre tutor y alumnos, destacaremos los principales objetivos que la acción tutorial tendrá para cada caso:

<b>OBJETIVOS RESPECTO A LAS FAMILIAS</b>	<b>OBJETIVOS RESPECTO A LOS ALUMNOS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Establecer con las familias un ambiente cercano en el que reine el respeto, la comunicación fluida y la confianza.</li><li>• Acordar unas pautas básicas de trabajo y actuación conjuntos entre tutor y familias.</li><li>• Implicar a las familias en la vida del aula, elaborando talleres u organizando visitas de padres o abuelos al centro.</li><li>• Garantizar a las familias un seguimiento exhaustivo y detallado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representar un apoyo verdadero y un guía para los alumnos durante todo el curso escolar.</li><li>• Crear un ambiente cercano y amigable con los alumnos, pero manteniendo la disciplina necesaria.</li><li>• Ser ejemplo de valores y buenos modales en distintas situaciones cotidianas.</li><li>• Garantizar la inclusión y participación de todos los alumnos en la vida diaria del aula</li></ul>

<p>del progreso y evolución de sus hijos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer ayuda a las familias en todo aquello que entre dentro de las posibilidades del tutor.</li> <li>• Facilitar la comunicación de las familias no solo con el tutor, sino con los demás agentes educativos presentes en el centro e incluso aquellos que sean ajenos al centro.</li> </ul>	<p>y las dinámicas que en ella tengan lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer en profundidad a cada uno de sus alumnos, así como sus intereses, motivaciones, ritmos de aprendizaje y puntos fuertes y débiles.</li> <li>• Adelantar y prevenir los posibles problemas que puedan aparecer en los alumnos.</li> </ul>
---	---

#### **4.8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela.**

Como ya hemos mencionado, la relación entre familia y escuela debe ser fluida y ambas partes deben fomentar y ayudar en la creación de un ambiente de respeto y cercanía que beneficie a ambos. A lo largo de todo el curso, se darán múltiples situaciones en las que los padres tendrán un papel de apoyo e incluso protagónico en el aula. En primer lugar, y para facilitar la comunicación y el seguimiento del progreso de los alumnos, se facilitará un blog en el que semanalmente el tutor o algún otro profesor que imparta asignaturas en esa aula podrá narra lo más relevante que ha sucedido en el aula. De esta forma, los padres tendrán acceso a la información de primera mano y serán conscientes de los que sus hijos trabajan semana a semana. Por otro lado, el tutor facilitará su correo electrónico a través del cual se informará a las familias en caso de necesitar alguna reunión, si se acerca algún evento importante o simplemente para mantener ese contacto con las familias que tan necesario es actualmente.

Como ejemplo de actividades en las que las familias tendrán más protagonismo, podemos destacar la realización de talleres diseñados bien por el tutor o bien por el centro escolar en los que los padres serán los encargados de su desarrollo. A esto debemos sumar las visitas que el tutor puede concertar con los padres para que estos acudan al aula para realizar actividades, dar alguna charla, etc. Sin embargo, no solo serán los padres los que puedan acudir al centro, sino que los abuelos y el resto de familiares también pueden tener su papel importante en la vida del centro. Por último,



y en días festivos o señalados, desde el centro se puede facilitar que los familiares acudan a los eventos y que en ciertas ocasiones sean ellos los encargados de llevar a cabo algunas dinámicas.

#### **4.8.3. Entrevistas y tutorías individualizadas.**

Las familias son el elemento central de la vida de nuestros alumnos. A pesar de que la mayoría de sus horas diarias las pasan en el centro, es en casa donde el tiempo influye más en su desarrollo. Al fin y al cabo, cuando hablamos de las familias nos estamos refiriendo a las máximas figuras de referencia y autoridad de los niños. Un paso importante para comprender cómo funciona la mente de un niño es comprender y entender cómo es su ambiente familiar. Como parte de este ambiente comunicativo respetuoso y cercano entre familia y escuela, las reuniones entre los padres y el tutor son un elemento absolutamente clave. Estas reuniones se concertarán cuando los padres las requieran o si el tutor lo estima necesario, aunque sería recomendable tener al menos una reunión por trimestre. En la etapa de Educación Infantil, el más mínimo lapso de tiempo puede llevar consigo multitud de cambios en el desarrollo de un niño, y tanto el profesor como las familias deben mantenerse informado de todo lo que les acontezca a los alumnos.

Las entrevistas con las familias, como cualquier otra acción tutorial, conllevan cierto tiempo previo y posterior a su desarrollo. Es una función esencial del tutor la de preparar a conciencia estas entrevistas. El lenguaje que utilizemos, los temas que se vayan a tratar influirán de gran manera en el desarrollo de las mismas. El trabajo previo es especialmente importante, pues el tutor deberá hacer acopio de todo lo que el niño en cuestión ha trabajado, cómo ha progresado en un lapso de tiempo determinado, etc.

Además, deberá tomar en cuenta también la opinión de los demás docentes que a lo largo del curso tienen contacto con el alumno, sobre todo para contrastar opiniones y elaborar unas conclusiones más completas con respecto al niño. Es importante también que el maestro prepare una serie de objetivos que espera conseguir en la reunión, para una vez finalizada esta evaluar cuáles se han conseguido y qué ha faltado para completarlos todos.

Durante la entrevista, el tono de la conversación debe ser respetuoso. Hay que tener en cuenta que la familia es un recurso del que no nos podemos dar el lujo de prescindir si queremos que el alumno alcance su máximo potencial, por lo que nos conviene que la relación y el intercambio de información y opiniones sea fructífero. Aunque el ambiente debe ser distendido y relajado, es importante no desviarse del tema principal de la reunión, con el fin de que el tiempo que se destine a ella sea provechoso. El espacio en el que se desarrolle la entrevista también es importante pues debe garantizar la privacidad y resultar acogedor para que las familias se expresen con libertad.

Por último, como fase final de la entrevista y en función de lo que en ella se ha trabajado, es recomendable establecer con la familia unas pautas básicas de actuación a futuro, además de una serie de objetivos comunes. Estos objetivos irán destinados a subsanar las dificultades que el alumno pueda tener, pero también a reforzar aquellas actitudes o habilidades en las que el niño demuestra mejor desarrollo. Posteriormente a la entrevista, el docente deberá apuntar y registrar los temas tratados en ella para así tener una mejor base de preparación para la siguiente reunión.

#### **4.8.4. Reuniones grupales de aula.**

Las reuniones grupales con las familias son una oportunidad magnífica sobre la que sustentar la relación entre familia y escuela. No es un recurso que se utilice en exceso, a pesar de que según los temas que se traten pueden llegar a ser muy interesantes y beneficiosas para ambas partes.

Como mínimo, sería recomendable establecer tres reuniones de este tipo a lo largo del curso. Al inicio del mismo, el tutor se presentará a las familias y les informará detalladamente de los proyectos o hilo conductor que se seguirá a lo largo del curso. También se les recordará la forma de actuar del centro, sus normas y qué espera el tutor de las familias. Se pedirá también en esta primera reunión la colaboración de las familias con el fin de ofrecer una experiencia educativa plena. En torno al ecuador del curso, tendrá lugar otra reunión en la que el tutor revisará lo acontecido hasta entonces en el aula y comentará puntos positivos y negativos detectados y futuras pautas de actuación a seguir. Por último, la reunión de final de curso se destinará a agradecer a las familias su participación en el proyecto, a revisar qué objetivos de los planteados en septiembre

se han cumplido y a proporcionar *feedback* de cara al curso siguiente, además de elementos a mejorar y mantener, etc. Teniendo en cuenta el paso a otra etapa educativa que van a experimentar los alumnos, puede ser recomendable que los tutores de Primero de Primaria hagan aparición en la reunión para aconsejar a las familias, recomendar actividades para el verano y otorgar recursos que faciliten el cambio de etapa a los alumnos.

#### **4.9. EVALUACIÓN DEL PROCESO APRENDIZAJE - ENSEÑANZA**

##### **4.9.1. Criterios de evaluación.**

Los criterios de evaluación se recogen en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrolla para la Comunidad de Madrid la enseñanza de la Educación Infantil. Podemos encontrarlos en el [Anexo 6](#).

##### **4.9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.**

La evaluación de los alumnos es uno de los factores más importantes y que más debemos cuidar dentro de nuestra acción docente. Como punto de partida, el maestro observa a todos sus alumnos diariamente y experimenta y comprueba de primera mano su evolución en todos los aspectos del desarrollo.

Sin embargo, esta observación no debería ser una dinámica carente de sentido, sino que debe ser el desencadenante de varios procesos de evaluación que se llevarán a cabo durante todo el curso y con los que registraremos y cuantificaremos el verdadero progreso que los alumnos han experimentado. Fruto de esta observación del docente, el maestro rellenará un informe detallado de cada alumno en el que se desarrollarán las principales metas o hitos de desarrollo que deberán alcanzarse durante todo el año. Este informe servirá también para llevarlo a las reuniones con los padres, de tal forma que este sea la base de actuación y los compromisos que surjan entre familia y escuela con respecto al alumno.

Para las actividades o dinámicas que van a llevarse a cabo durante el curso, utilizaremos rúbricas en las que el maestro evaluará si los alumnos han alcanzado o están en proceso de hacerlo las habilidades o destrezas que se necesiten para cada caso. Estas rúbricas, que serán de uso exclusivo del docente, ayudarán a complementar el informe de cada alumno de clase, con información detallada de su desempeño en todas las actividades.

Como ya hemos mencionado anteriormente, la opinión del resto de profesores que entren en contacto con los niños es clave también para la evaluación de los alumnos. Por otro lado, la cooperación con las familias será realmente importante sobre todo en los primeros días o semanas del curso, pues ellos serán quienes nos ayuden en gran manera a conocer a nuestros alumnos y adaptar nuestra acción docente en un primer momento.

Debemos tener en cuenta que estamos trabajando en una etapa donde la evaluación de carácter sumativo (es decir, de un producto final que se evalúa de manera cuantitativa) debe reducirse al mínimo posible sin que desaparezca por completo. Al contrario, utilizando una evaluación más formativa, en la que valoremos el progreso real de los alumnos en el tiempo, y este tenga más importancia que el resultado final. En la etapa educativa que nos concierne en este caso, evaluar a los alumnos en función de notas numéricas no tiene demasiado sentido.

#### **4.9.3. Momentos de evaluación.**

El proceso evaluador, una vez que ya hemos descrito su verdadera importancia dentro de esta etapa educativa, debemos aplicarlo de forma continuada y global. Por tanto, la evaluación no puede realizarse en un momento único y aislado del aprendizaje, sino que debe basarse en una acción progresiva y que se expanda en el tiempo, valorando “el antes, el durante y el después” de cada aprendizaje. A grandes rasgos, los tres momentos en los que se evaluará a los alumnos en cada proyecto o unidad didáctica serán los siguientes:

- Evaluación inicial: estará basada en la observación de los alumnos, sobre todo para discernir el grado de desarrollo en que se encuentra cada uno, de la misma forma que averiguamos sus intereses y motivaciones para adaptar las futuras actividades a realizar. Espacios y tiempos como la asamblea o el juego libre pueden ser especialmente útiles para recabar toda la información necesaria.
- Evaluación durante el aprendizaje: cuando alcancemos el ecuador de cada unidad didáctica, recapitularemos con los alumnos los conceptos, contenidos y aprendizajes que han ido apareciendo en el aula, al mismo tiempo que generamos curiosidad por los que están por venir. De forma individual con cada

alumno, revisaremos el informe e intentaremos detectar donde han ido surgiendo las dificultades y cuales han sido los puntos fuertes del alumno durante el aprendizaje. De esta forma, podremos subsanar los posibles errores que se estén cometiendo antes de que se conviertan en verdaderos problemas que dificulten el desarrollo, al mismo tiempo que reforzaremos el tipo de actividades o dinámicas que atraigan más a los alumnos o que hayan tenido más éxito e importancia en su desarrollo.

- Evaluación final: al acabar cada unidad didáctica se revisará todo aquello que ha acontecido en el aula durante ella. Si la unidad en cuestión finaliza con la presentación de algún producto final, es importante tener en cuenta el proceso del trabajo, pero también el resultado debe aparecer en la evaluación. De forma individual, el maestro revisará si los objetivos propuestos se han cumplido para cada unidad. Con las familias, por otro lado, se evaluará el punto en que cada alumno comenzó el proyecto y en cual lo acaba, para así visualizar claramente el verdadero progreso que haya experimentado cada uno de ellos.

## 5. UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN

### UNIDAD DIDÁCTICA 1

1. **Título de la unidad:** El inicio del viaje: la granja de Víctor y Gloria

2. **Curso:** 3º de Infantil (5 años)

3. **Temporalización:** 9 a 27 de septiembre (cuatro semanas)

4. **Justificación del tema de la unidad didáctica:** Esta primera unidad didáctica se planteará como una calidad bienvenida y vuelta al cole para los alumnos. Durante los primeros días se diseñarán los grupos de trabajo y el docente deberá observar cómo interactúan los alumnos entre sí para ajustar las futuras propuestas y manejar la clase. También se pondrá en contacto por primera vez a los alumnos con el hilo conductor a seguir durante todo el curso, introduciendo a las cuatro mascotas de la clase: Pichu, Bulbasaur, Squirtle y Charmander. Por otro lado, las rutinas y dinámicas propias de la clase deberán quedar muy claras en estos primeros momentos: el protagonista semanal, las normas dentro del aula, el uso del aseo y de los materiales de la clase, etc. La primera unidad didáctica contará con el tema central de la granja como primer paisaje o medio natural que visitaremos dentro de nuestro viaje. Presentaremos a los dos protagonistas de la aventura, Víctor y Gloria. A partir de estos dos personajes contextualizaremos todas las futuras actividades y dinámicas que vayamos a realizar en las unidades didácticas. A raíz del contenido de la granja como paisaje, extraeremos y trabajaremos conceptos como las relaciones familiares, la amistad, la importancia de las rutinas y algunos valores como la valentía y el trabajo en equipo.

Por otro lado, los contenidos puramente curriculares que trabajaremos serán sencillos y ayudarán a los alumnos a acostumbrarse de nuevo a la vida en el colegio y al maestro para comprobar el nivel de destreza que estos poseen en diversos ámbitos. Algunos ejemplos de estos contenidos serían: el medio natural y sus elementos, los seres vivos, actividades cotidianas y su realización, desarrollo motriz de los alumnos, etc. Por último, durante toda la unidad iremos creando nuestro **carnet de entrenador**, el cual será entregado a cada alumno al acabar la unidad para que lo conserven hasta final de curso, además del primero de los cristales que deberán obtener durante toda la aventura.

## 5. Objetivos:




<b>ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Tomar la iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades.</li><li>5. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li></ol>
<b>ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer los roles y responsabilidades de los miembros más significativos de sus grupos sociales de referencia.</li><li>2. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones.</li><li>3. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria.</li><li>4. Conocer y aceptar las normas que hacen posible la vida en grupo y algunas de las formas más habituales de organización social.</li></ol>
<b>ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.</li><li>2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.</li><li>3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.</li><li>4. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.</li><li>5. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.</li><li>6. Escribir palabras y oraciones sencillas</li><li>7. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.</li></ol>

## 6. Contenidos y relación con las competencias clave:

ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"><li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li><li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li><li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Paisaje y medio físico: la granja (CMCT)</li><li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li><li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li><li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> <li>• Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>• Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> <li>• Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Productos elaborados a partir de materias primas procedentes de animales y plantas (CMCT)</li> <li>• La familia y sus miembros (CAA y CSC)</li> <li>• La escuela: partes, miembros y funciones (CAA y CSC)</li> <li>• Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>• Rutinas del aula (CAA)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Interés y atención en la escucha de distintos mensajes (CL)</li> <li>• Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>• Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> </ul>
---	--	--

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<b><u>RÚBRICA EVALUATIVA</u></b>	<b>ADQUIRIDO</b> 	<b>EN PROCESO</b> 	<b>NO ADQUIRIDO</b> 
<b>Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.</b>			
<b>Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.</b>			
<b>Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.</b>			
<b>Identifica y conoce los grupos sociales más significativos de su entorno.</b>			
<b>Conoce y aplica correctamente las rutinas de la clase.</b>			
<b>Utiliza la lengua oral para comunicarse.</b>			
<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos de la granja como medio natural.</b>			
<b>Muestra interés y una actitud positiva por el inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Escribe y lee su nombre, algunas letras y palabras cotidianas.</b>			



## UNIDAD DIDÁCTICA 2

**1. Título de la unidad:** Un bosque de claros y oscuros

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** Del 1 al 31 de octubre (5 semanas)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** La segunda unidad didáctica en la que trabajaremos durante el curso tendrá como tema central el bosque. Los alumnos, aunque normalmente vivan en un entorno urbano sin mucha naturaleza, habrán oído hablar de ellos (en cuentos, películas y demás estímulos) o incluso habrán tenido la oportunidad de visitar alguno. Aun así, si enfocamos el tema desde una perspectiva mágica y misteriosa captaremos la atención de los alumnos desde el primer momento, facilitando así el desarrollo del proyecto.

Esta unidad didáctica es particular incluso dentro de la programación, pues ocupará cinco semanas y además del bosque trabajaremos Halloween y la aldea encantada, ambos trabajados desde el punto de vista amigable e infantil de los Pokémon para suavizar la temática. Por ello, al final de esta unidad los alumnos deberán recibir dos cristales que incorporarán a su carnet de entrenador. A raíz de estos dos temas centrales, podremos trabajar gran cantidad de contenidos como: la fauna y flora de los bosques (con especial protagonismo de los árboles y sus funciones como seres vivos); el ciclo de la vida; interpretación de mapas sencillos; lectura de algunos cuentos tradicionales; secuencias temporales; la festividad de Halloween; los miedos y cómo superarlos, etc.

### 5. Objetivos:

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>5. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li><li>6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.</li></ol>

## ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Observar y explorar de forma activa su entorno generando interpretaciones sobre situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.
2. Conocer los componentes del medio natural y sus relaciones, cambios y transformaciones.
3. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.
4. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
5. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
6. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
7. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
8. Realizar seriaciones con objetos y números.
9. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.
10. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
11. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo.
12. Conocer las fiestas y celebraciones de su entorno como fruto de la costumbre y la tradición.

## ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN




1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Representar, por medio de la expresión corporal, cuentos sencillos.
8. Reconocer los colores primarios y su mezcla.
9. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
10. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
11. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
12. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

### 6. Contenidos y relación con las competencias clave:

ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"><li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li><li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Paisaje y medio físico: el bosque (CMCT)</li><li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li><li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CSC)</li> <li>• Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>• Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> <li>• Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>• La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades (CAA, SIEE Y CSC)</li> <li>• Habilidades para la colaboración y actitud para establecer relaciones de afecto (CSC y CAA)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las estaciones del año y los cambios en el medio (CMCT)</li> <li>• Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte (CMCT y CL)</li> <li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> <li>• Reconocimiento de algunas plantas y sus partes (CMCT)</li> <li>• Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>• Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización de diferentes unidades de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno (CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Interés y atención en la escucha de cuentos y relatos (CL)</li> <li>• Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Los colores primarios y su mezcla (CL, CEC y CAA)</li> <li>• Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>• Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender (CSC, CEC, CAA y CL)</li> <li>• Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>• La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> <li>• Reconocimiento de sonidos propios de la naturaleza (CL, CAA y CMCT)</li> </ul>
---	--	--

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<u>RÚBRICA EVALUATIVA</u>	ADQUIRIDO 	EN PROCESO 	NO ADQUIRIDO 
<b>Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.</b>			
<b>Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.</b>			

<b>Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.</b>			
<b>Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.</b>			
<b>Reconoce sonidos característicos de la naturaleza.</b>			
<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos del bosque como medio natural.</b>			
<b>Muestra buena actitud para las actividades musicales, canto, baile y de representación.</b>			
<b>Mantiene una escucha activa durante la lectura de cuentos y relatos populares.</b>			
<b>Muestra interés, actitud positiva y progresa en el uso del inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Progresa en la lectura y escritura de estructuras lingüísticas más complejas.</b>			
<b>Nombra y establece diferencias entre distintas plantas y árboles comunes.</b>			


## **8. Metodología y actividades**

Una vez formulados los objetivos, contenidos y criterios que seguiremos durante toda la unidad didáctica, debemos establecer un guion de actividades que nos ayuden a cumplir con todos ellos. Como ya se ha señalado anteriormente, esta unidad didáctica ocupará cinco semanas en total, de las cuales tres estarán más centradas en el bosque y las dos últimas en Halloween y cómo nos vamos a preparar para el día 31 de octubre. De forma excepcional, la primera y última semana tendrán cuatro días de trabajo en vez de cinco, provocando que existan menos actividades durante esos días. Las actividades descritas a continuación estarán organizadas según su finalidad, es decir, serán de motivación (primera semana), desarrollo (segunda, tercera y cuarta) o finales (quinta y

última semana). En cuanto a las metodologías, usaremos los espacios del horario destinados al proyecto y los rincones principalmente, aunque se darán ocasiones en las que realizaremos actividades en horario de inglés o psicomotricidad para dar al proyecto una sensación más global y cohesionada.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN (primera semana: 1 – 4 de octubre)


DÍA	PRIMERA SEMANA: ENTRANDO EN EL BOSQUE
MARTES	<p>- Para comenzar la unidad, leeremos la <b>carta</b> que nos ha llegado de Víctor y Gloria. Haremos especial hincapié en los miedos de estos hermanos por adentrarse en un bosque desconocido e intentaremos potenciar la motivación de los alumnos por empezar el proyecto. <a href="#">(Ver Anexo 7.1)</a></p> <p>- Tras la lectura de la carta, colocaremos nuestro gran <b>mapa del mundo</b> Pokémon en el centro de la clase e intentaremos localizar el bosque dentro de él. Una vez lo hagamos, decidiremos de qué color podemos pintar cada árbol. Aunque el bosque está formado por muchos árboles parecidos, nos fijamos que en el mapa destaca un gran árbol gigante que colorearemos de negro. Tras acabar, colocaremos las figuras de Víctor y Gloria sobre el mapa y lo dejaremos en su sitio habitual. <a href="#">(Ver Anexo 7.2)</a></p> <p>- Después de la actividad con el mapa, realizaremos la <b>rutina de pensamiento KWL</b> (¿qué se, ¿qué quiero saber? y ¿qué he aprendido?), completando las dos primeras columnas entre toda la clase. <a href="#">(Ver Anexo 7.3)</a></p>
MIÉRCOLES	<p>- Para el segundo día en nuestra primera semana, veremos en clase la <b>película</b> Pokémon 4Ever - Celebi, la voz del bosque. Tras el visionado de la cinta, la comentaremos con los alumnos y discutiremos sobre los temas principales, que en este caso serían la importancia de cuidar a los seres vivos y la amistad. <a href="#">(Ver Anexo 7.4)</a></p> <p>- Por otro lado, presentaremos la dinámica especial que nos va a acompañar durante las cinco semanas de unidad didáctica: el <b>libro viajero</b>, la cual será complementaria a la del protagonista semanal. Dicho libro constará de dos partes: animales y plantas. Cada día, el maestro elegirá a un alumno que durante esa misma tarde se encargará realizar una ficha bien de animales o de plantas según le corresponda (se irán alternando con los días, de tal forma que</p>

	<p>un alumno se encarga de un animal, el siguiente de una planta, el siguiente volverá con los animales, ...). En las fichas de animales, el alumno tendrá que pegar un dibujo o foto del que haya escogido, más una adivinanza y las características más destacadas de dicho ser vivo. Por otro lado, el alumno encargado de la ficha de una planta pegará una foto o dibujo de la hoja del árbol o planta que haya escogido, junto a sus características y, si es posible, un ejemplo de dicha planta u hoja. <a href="#">(Ver Anexo 7.5)</a></p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p><i>Celebi</i></p>	<p>- Tras ver la película Pokémon 4Ever, decidimos en clase que queremos entrar en el bosque Blanquinegro. Sin embargo, al entrar en el bosque nos encontramos con el travieso Celebi, que nos cuenta que para poder entrar necesitamos convertirnos en los mejores guardabosques del mundo, y que él nos va a poner <b>tres pruebas</b> para lograrlo.</p> <p>- <b>Cada residuo a su cubo:</b> La entrada al bosque está bastante sucia y llena de residuos, así que Celebi quiere que recojamos la basura y llevemos cada cosa a su cubo correspondiente. Primero recordaremos a los alumnos los tipos de cubo de basura que existen (amarillo para plástico, azul para papel, marrón para orgánico y verde para cristal y vidrio). Una vez explicado esto utilizaremos un recurso TIC en el que con la ayuda de toda la clase (en gran grupo) iremos arrastrando cada tipo de residuo al cubo que corresponda. <a href="#">(Ver Anexo 7.6)</a></p> <p>- <b>Caos temporal:</b> Celebi puede viajar por el tiempo, y tantos viajes hace que sea un poco despistado. Necesita nuestra ayuda para colocar algunas imágenes en su orden correcto. Para ello, proporcionaremos a cada grupo algunas imágenes pertenecientes a una misma acción que tendrán que ordenar de forma correcta utilizando los números del 1 al 4 para superar la prueba. <a href="#">(Ver Anexo 7.7)</a></p>
<p><b>VIERNES</b></p>	<p>Una vez superadas las dos pruebas del día anterior, Celebi nos pondrá la tercera y última de ellas para decir si somos dignos de entrar en el bosque.</p> <p>- <b>Paseo por el lago encantado:</b> Un buen guardabosques debe ser ágil para desplazarse por terrenos complicados. Con ayuda de una tiza delimitaremos una zona en el polideportivo o sala de psicomotricidad. Colocaremos una serie de aros por dicho espacio y los alumnos (cambiando las agrupaciones: individualmente, por parejas cogidos de la mano o tríos) solo podrán pisar el</p>


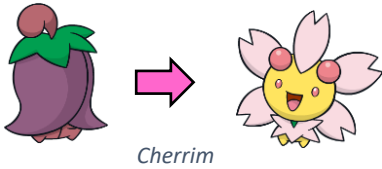
	<p>interior de los aros, pues el resto del espacio será “venenoso” y quien lo toque quedará hechizado, manteniéndose quieto en la zona donde haya tocado. Para salvarlo, otro compañero deberá darle un abrazo y así volverá al juego.</p> <p>- Una vez hayamos superado las pruebas y tengamos la bendición de Celebi, podremos <b>crear nuestra insignia de guardabosques</b>. Para ello, el maestro entregará círculos de cartulina que cada alumno deberá decorar y dibujar a su gusto. <a href="#">(Ver Anexo 7.8)</a></p>
--	---



#### ACTIVIDADES DE DESARROLLO (segunda a cuarta semana: 7 – 25 de octubre)




Para la segunda semana, **ayudaremos en la aldea Claria** a solucionar los problemas de sus habitantes. Durante toda la semana realizaremos una actividad diaria durante el horario del proyecto. La tercera semana la llamaremos la **Semana de los Sentidos**. En cada uno de los cinco días, realizaremos dos talleres durante la sesión destinada al proyecto donde cada día trabajaremos uno de los cinco sentidos. Cada uno de estos talleres durarán en torno a 20-25 minutos (salvo los del sentido del gusto, que durarán unos minutos más) y los alumnos rotarán por ellos organizados por mitades de la clase (equipos rojo y amarillo a un taller y equipos verde y azul al otro). Para algunos de estos talleres, pediremos ayuda de agentes educativos externos como los padres o el personal de comedor. Por último, durante la cuarta semana **ayudaremos a los habitantes de la aldea Oscuria** y empezaremos a preparar la fiesta de Halloween de la quinta semana. Por tanto, las actividades irán más centradas a la de esta festividad. Al igual que en la segunda semana, realizaremos una o varias actividades por cada día dentro del horario del proyecto. También tendremos una salida o excursión al Bosque Encantado de Madrid (más detalles en la tabla de actividades), para cambiar el contexto de trabajo a un lugar ajeno al aula. Durante las tres semanas, los alumnos rotarán por cuatro de los cinco rincones, quedando el de juego simbólico para el tiempo libre y sin estar atado a un horario determinado, aunque con anterioridad se decorará y preparará con los objetos y elementos que el maestro encargado considere oportunos. Las actividades de los rincones cambiarán de una semana a otra.





DÍA	SEGUNDA SEMANA: LA ALDEA CLARIA
LUNES	<p>- <u>Ayudamos a replantar el jardín</u>: uno de los habitantes de Claria, Oddish, nos ha pedido ayuda para completar su jardín. Para ello, vamos a plantar semillas de judía en clase por parejas y durante el proyecto del bosque iremos siguiendo los progresos que va experimentado nuestra planta. <a href="#">(Ver anexo 7.9)</a></p> 
MARTES	<p>- <u>Deerling y las estaciones</u>: presentaremos a este nuevo Pokémon, el cual es capaz de cambiar el color de su pelaje en cada estación del año. Por grupos, los alumnos recibirán una gran cartulina donde tendrán que dibujar un bosque con las características de la estación que les toque. De esta forma, al acabar la actividad contaremos con cuatro dibujos en los que aparecerán las cuatro estaciones. A cada grupo le corresponderá la siguiente estación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Primavera: equipo verde </li> <li>➤ Verano: equipo rojo </li> <li>➤ Otoño: equipo amarillo </li> <li>➤ Invierno: equipo azul </li> </ul> 
MIÉRCOLES	<p>- <u>Los bailes de Oricorio</u>: En esta ocasión presentaremos a las hermanas Oricorio, las cuales aman bailar. En la sala de psicomotricidad, y con ayuda de un altavoz, pondremos cuatro piezas musicales que los alumnos (en gran grupo) tendrán que representar. Para cada hermana Oricorio, algún ejemplo de música que podemos escuchar sería:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estilo animado: música pop. </li> <li>➤ Estilo plácido: música hula hawaiana. </li> <li>➤ Estilo apasionado: flamenco y sevillanas. </li> <li>➤ Estilo refinado: música tradicional japonesa. </li> </ul> 
JUEVES	<p>- <u>El Memory del bosque</u>: en este juego, nuestros amigos Volbeat e Illumise nos retan a hacer parejas. Pero debemos tener cuidado, porque algunas palabras están en inglés. Jugaremos un Memory tradicional con que consistirá en dos barajas de 8 parejas cada una: elementos del bosque en una, y animales en otra. Cada</p> 



	<p>pareja será la misma palabra en inglés y en castellano y los alumnos jugarán en mitades de la clase por turnos, donde cada alumno levantará dos cartas para conseguir la pareja. <a href="#">(Ver anexo 7.10)</a></p>
<b>VIERNES</b>	<p>- <u>La importancia del sol</u>: Hay dos amigos en esta aldea a los que les encanta el sol. Ellos son Shaymin y Cherrim, y dependiendo de la hora que sea del día adoptan una forma u otra. Para ayudarles a saber cuándo tienen que cambiar de forma, vamos a crear un reloj solar en clase. <a href="#">(Ver anexo 7.11)</a> Cuando los hayamos creado, los colocaremos cerca del sol y así podremos saber más o menos qué hora es. Además, colocaremos en el aula las siguientes fotos de los dos Pokémon y dependiendo de la hora iremos cambiando su forma.</p> <div style="text-align: center;">   </div>

<b>DÍA</b>	<b>TERCERA SEMANA: LA SEMANA DE LOS SENTIDOS</b>
<p><b>LUNES</b></p>  <p><i>Noctowl</i></p>	<p><b>Sentido de la vista:</b> Noctowl nos va a enseñar a usar nuestra vista de la mejor manera para orientarnos en el bosque.</p> <p>- <u>Taller 1</u>: entrenaremos nuestra capacidad para ver en la oscuridad. En la sala de psicomotricidad entregaremos unas linternas a los alumnos y apagaremos la luz. Por grupos, tendrán que utilizarlas para encontrar objetos escondidos en la sala en un lapso de tiempo determinado.</p> <p>- <u>Taller 2</u>: trabajaremos con unas láminas de estimulación visual donde aparecerán imágenes que pueden parecer varias cosas. Los alumnos discutirán por parejas qué ven en cada foto y lo pondremos en común entre todos. <a href="#">(Ver Anexo 7.12)</a></p>
<p><b>MARTES</b></p>  <p><i>Krickatot</i></p>	<p><b>Sentido del oído:</b> Krickatot está orgulloso de su buen oído y quiere que nosotros mejoremos también.</p> <p>- <u>Taller 1</u>: con ayuda de unos altavoces, pondremos a los alumnos trozos de sonidos relacionados con el bosque y la naturaleza. A la vez que se relajan escuchando dichos sonidos, tendrán que intentar adivinar qué está sonando. Puede ser un animal, la lluvia, el viento, etc.</p>

	<p>- <u>Taller 2</u>: Utilizando instrumentos de percusión simple (claves, panderos o triángulos) seguiremos una partitura golpeándolos de forma fuerte o débil. <a href="#">(Ver Anexo 7.13)</a></p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p><i>Chespin</i></p>	<p><b>Sentido del tacto:</b> No hay mayor maestro recogiendo cosas por el bosque que Chespin.</p> <p>- <u>Taller 1</u>: tocaremos diferentes texturas y usaremos una ficha para organizarlas según las características que tienen los objetos o sustancias que hemos tocado. <a href="#">(Ver Anexo 7.14)</a></p> <p>- <u>Taller 2</u>: jugaremos a la caja misteriosa. Introduciremos en una gran caja multitud de objetos de diferentes formas y tamaños y los niños, sin mirar en el interior (y sin saber qué cosas hay dentro), deberán adivinar de qué objeto se trata. <a href="#">(Ver Anexo 7.15)</a></p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p><i>Zigzagoon</i></p>	<p><b>Sentido del gusto:</b> Zigzagoon es un glotón y se encarga de recoger comida para la aldea, y quiere que le ayudemos.</p> <p>- <u>Taller 1</u>: Tendremos un taller de cocina con la ayuda del personal del comedor. El plato del bosque que prepararemos serán castañas asadas y seguiremos una receta que sea sencilla y segura. <a href="#">(Ver Anexo 7.16)</a></p> <p>- <u>Taller 2</u>: Colocaremos mesas donde pondremos muestras de los cuatro tipos de sabores (dulce, salado, ácido y amargo) y entregaremos a cada niño una pajita. Por equipos, los alumnos los irán probando y después con algunas imágenes de alimentos tendrán que relacionarlos.</p>
<p><b>VIERNES</b></p>  <p><i>Teddiursa</i></p>	<p><b>Sentido del olfato:</b> Teddiursa nos ayudará a guiarnos por el olfato para encontrar objetos por la clase y el bosque.</p> <p>- <u>Taller 1</u>: tendremos la oportunidad de experimentar con varios olores. Llenaremos seis botellas con olores comunes y que los alumnos puedan conocer fácilmente. Cuando los dos grupos hayan oído las seis botellas, intentaremos descubrir a qué huele cada una de ellas.</p> <p>- <u>Taller 2</u>: Crearemos unos saquitos con olores como manualidad. En esta ocasión, utilizaremos hojas secas de lavanda para elaborar nuestras bolsas aromáticas. Los alumnos podrán llevárselo a casa como regalo para sus padres o como recuerdo del taller. <a href="#">(Ver Anexo 7.17)</a></p>

DÍA	CUARTA SEMANA: LA ALDEA OSCURIA
<p><b>LUNES</b></p>	<p>- <u>Excursión al Bosque Encantado</u>: Visitaremos el recinto del Bosque Encantado en San Martín de Valdeiglesias (sierra oeste de Madrid). Allí, realizaremos uno de los tres talleres que ofrece la institución y pasaremos el día en el lugar. <a href="#">(Ver Anexo 7.18)</a></p>
<p><b>MARTES</b></p>  <p><i>Phantump</i></p>	<p>- <u>Nueva carta de Víctor y Gloria</u>: Para contextualizar el cambio de temática, recibiremos una nueva carta en la que los hermanos nos contarán que han llegado por fin a la aldea Claria. <a href="#">(Ver Anexo 7.19)</a> Después de leerla, recolocaremos a las figuras de Víctor y Gloria cerca del gran árbol que aparece en nuestro mapa. <a href="#">(Ver Anexo 7.20)</a></p> <p>- <u>Vídeo sobre el origen de Halloween</u>: A continuación, con el proyector del aula pondremos el siguiente vídeo donde se explica el origen de la festividad de Halloween. <a href="#">(Ver Anexo 7.21)</a></p> <p>- <u>¿Qué nos da miedo?</u>: Conocemos al primer habitante de Oscuria, Phantump, un Pokémon de lo más cobardica. Toda la clase con la ayuda del maestro realizará un mapa conceptual en la pizarra en la que cada alumno irá diciendo a qué tiene miedo. Según vayamos completando el mapa será interesante ir comentando con ellos cada nueva aportación. <a href="#">(Ver Anexo 7.22)</a></p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p><i>Sableye</i></p>	<p>- <u>Sableye y la búsqueda de sus gemas</u>: Este Pokémon ha perdido sus diamantes favoritos. Para encontrarlos, los alumnos tendrán que superar una Gymkhana que los llevarán por muchos de los lugares que ellos conocen del colegio. <a href="#">(Ver Anexo 7.23)</a></p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p><i>Zorua</i></p>	<p>- <u>Un bingo de lo más aterrador</u>: Zorua nos ha preparado un bingo muy especial, ya que está en inglés y en vez de números tendremos elementos y personajes propios de Halloween. El maestro preparará una serie de cartones y un gran montón de fichas y las reglas serán las mismas que las del juego de Bingo clásico. <a href="#">(Ver Anexo 7.24)</a></p>
<p><b>VIERNES</b></p>  <p><i>Pumpkaboo</i></p>	<p>- <u>Creamos nuestras calabazas</u>: Nuestra amiga Pumpkaboo nos pide ayuda para decorar la clase con unas escalofrantes calabazas. Los alumnos trabajarán por mitades de clase, encargándose dos grupos de hacer una calabaza. <a href="#">(Ver Anexo 7.25)</a></p>

RINCÓN	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
<b>LÓGICO - MATEMÁTICO</b>	Los alumnos tendrán un vaso y un trozo de plastilina cada uno. Tras lanzar unos dados, harán tantas bolitas de plastilina como marquen estos y las echarán al vaso para ver quien logra llenarlo antes.	Durante esta semana, los alumnos disfrutarán de un momento de construcción con los bloques naturales de madera o cualquier juego de construcción. La actividad puede ser guiada por el profesor, quien irá diciendo que cosas deben crear los alumnos, o libre. <a href="#">(Ver anexo 7.26)</a>	Los alumnos jugarán con una tabla de doble entrada. Contarán con dos dados (de colores y de figuras geométricas) y al lanzar los dos obtendrán una figura y un color determinados que tendrán que colocar en la tabla <a href="#">(Ver Anexo 7.27)</a>
<b>PLÁSTICA</b>	Cada alumno dibujará a su animal favorito de entre los ocho que forman parte del Memory de la segunda semana.	Teniendo en cuenta el animal que dibujaron la semana pasada, los alumnos crearán una figura del mismo animal con plastilina.	Los alumnos elegirán su dibujo favorito del Bingo en inglés y tendrán que realizar un dibujo del monstruo o animal que hayan escogido.
<b>LINGÜÍSTICO</b>	Los alumnos deberán escribir con plastilina las palabras: bosque, planta y animal. El profesor podrá escribirlas en la pizarra o dejar libertad a los alumnos para escribirlas.	Los alumnos se ayudarán de una ficha sobre los cinco sentidos y tendrán que seleccionar qué les gusta, oler, saborear, tocar y oír. Podrán escribir la palabra o hacer un dibujo. <a href="#">(Ver Anexo 7.28)</a>	De forma individual, los alumnos completarán algunas fichas donde tendrán que ordenar palabras para formar frases. De esta forma trabajaremos la forma de organizar las oraciones frases. <a href="#">(Ver Anexo 7.29)</a>





<b>BIBLIOTECA</b>	Los alumnos leerán cuentos populares y tradicionales cuya temática gire alrededor del bosque: Hansel y Gretel, Pulgarcito o Caperucita.	Sumaremos a los cuentos de la semana anterior algunos donde aparezcan los cinco sentidos o donde se hable específicamente de ellos.	Durante la cuarta semana, la temática de los cuentos irá relacionada con Halloween, con historias de miedo o con monstruos.
<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>	Los alumnos jugarán como si fueran habitantes de la aldea Claria o guardabosques. Dependiendo de los elementos de los que dispongan podrán jugar a recoger alimentos del bosque, cuidar las plantas, tomar el sol, refugiarse en sus casas dependiendo del temporal, etc.	Los alumnos podrán jugar a ser monstruos y criaturas características de Halloween. También podrán representar la historia de origen de la festividad.	

#### ACTIVIDADES FINALES (quinta semana: 28 – 31 de octubre)

Para la última semana de proyecto, contaremos con solo cuatro días pues el viernes es el Día de todos los santos y será festivo en el centro. Durante los tres primeros días de la semana, celebraremos los **Juegos Terrolímpicos**. Los horarios de esta semana serán especiales pues utilizaremos tiempos pertenecientes a otras dinámicas como el circuito o los rincones. Además del aula, quedará a disposición del maestro elegir los demás espacios donde se celebrarán las pruebas.

Cada día presentaremos al Pokémon encargado de ponernos a prueba y realizaremos de dos a tres pequeños juegos que nos servirán para prepararnos para la gran fiesta de Halloween, que realizaremos en clase el día 31 junto con algunas actividades de cierre de proyecto. A continuación, se muestra el programa de los juegos:

## LOS JUEGOS TERROLÍMPICOS

<p><b>LUNES</b></p>  <p><i>Murkrow</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>La calabaza caliente</u>: jugaremos al clásico juego de la patata caliente, pero utilizando un juguete pequeño en forma de calabaza.</li> <li>2. <u>El Twister terrorífico</u>: prepararemos pegatinas o tapetes en el suelo con temática de Halloween (pueden ser calabazas de colores u otros elementos) para que los alumnos jueguen.</li> <li>3. <u>¿Quién puede robar más manzanas?</u>: Utilizaremos manzanas reales, las echaremos a un recipiente grande que y lo llenaremos de agua. El objetivo del juego es que los alumnos extraigan por grupos el mayor número de manzanas solo utilizando la boca.</li> </ol>
<p><b>MARTES</b></p>  <p><i>Mismagius</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>El sombrero de la bruja</u>: Usaremos un cono de material de Educación Física a modo de sombrero de bruja y con unas anillas intentaremos encestar lo máximo posible.</li> <li>2. <u>El moco verde</u>: Realizaremos una manualidad en la que fabricaremos nuestro propio moco o gelatina verde de Halloween. <a href="#">(Ver Anexo 7.30)</a></li> </ol>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p><i>Duskull</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>Fantasma, fantasma, ¡vampiro!</u>: los alumnos se sentarán en círculo y un encargado irá tocando las espaldas diciendo <i>fantasma</i>. En el momento en que diga <i>vampiro</i>, el alumno al que le haya tocado tendrá que levantarse e intentar dar una vuelta completa al círculo antes que el compañero que estaba de pie.</li> <li>2. <u>Los bolos de la momia</u>: Prepararemos un juego de bolos clásico y los envolveremos con papel higiénico para darles aspecto de momia.</li> <li>3. <u>Tiro al blanco</u>: Colocaremos dianas y los alumnos tendrán que lanzar una pelota de tenis forrada con papel e intentar golpear a los objetivos.</li> </ol>
<p><b>JUEVES</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>Acabamos el KWL</u>: terminaremos la ficha que empezamos la primera semana del proyecto y reflexionaremos sobre qué hemos aprendido.</li> <li>2. <u>Fiesta de disfraces</u>: Los alumnos traerán disfraces de casa y celebraremos una pequeña fiesta en clase donde habrá comida, música y haremos un desfile de disfraces.</li> <li>3. <u>Entrega de los cristales</u>: Para cerrar el proyecto, el maestro entregará los dos cristales (Bosque y Halloween) para que los alumnos los peguen en su cartel de entrenador. <a href="#">(Ver anexo 7.31)</a></li> </ol>

## 9. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Los recursos materiales que vamos a utilizar podemos dividirlos en:

- **Fungibles:** cartulinas, vasos de plástico, ceras, lápices, rotuladores, colores, plastilina, texturas de la naturaleza, la caja misteriosa e ingredientes facilitados por el centro para las recetas.
- **Didácticos:** Cuentos, juguetes, fichas de estimulación visual, tabla de doble entrada y el resto de materiales detallados en el Anexo 7.
- **Audiovisuales:** Vídeos sobre el origen de Halloween, película Pokémon 4Ever, altavoces del aula y portátiles y audios con sonidos de la naturaleza.
- **Tecnológicos:** Ordenador y proyector propios del aula.

Los **recursos humanos** que encontraremos son los profesores, los profesores de inglés, las auxiliares de conversación, las familias de nuestros alumnos y el personal del comedor.

Los **recursos espaciales** con los que contamos son nuestra clase, el pasillo de Infantil, la sala de psicomotricidad, el Bosque Encantado de Madrid y el comedor del centro.

Los **recursos temporales** que utilizaremos serán las tablas de actividades descritas anteriormente, el programa de los Juegos Terrolímpicos y la rotación en los rincones.

## 10. Medidas de atención a la diversidad

Intentaremos que nuestro alumno T vaya mejorando con respecto al resto de sus compañeros y vaya consiguiendo los objetivos previstos:

- Durante las actividades largas como las manualidades y el taller de cocina, es importante dotar a T de funciones que necesiten de acciones rápidas y que le motiven. Para ello, le preguntaremos dónde le gustaría ayudar en dichas dinámicas y ofreceremos nuestro apoyo como docentes.
- Durante los rincones y juegos en grupo, debemos vigilar su actitud con sus compañeros y adultos con los que establezca contacto. Si estos comportamientos son positivos y adecuados, premiaremos al alumno de la forma que él elija.
- Por último, en las actividades donde tengan que escribir ofreceremos apoyo en el trazo de las letras, manteniéndole ayudas como escribir en la pizarra y que él lo

reproduzca en el papel. Estas ayudas tendremos que ir retirándolas con el paso del tiempo para así lograr una evolución en el alumno.

## **11. Otros elementos**

**a. Actividades complementarias y extraescolares:** Las actividades complementarias que realizaremos en esta Unidad Didáctica son de dos tipos:

- Fuera del centro: Excursión al Bosque Encantado de Madrid en la localidad de San Martín de Valdeiglesias.

- Dentro del centro: Talleres dentro de la tercera semana en la que recibiremos el apoyo de padres de los alumnos y de personal del comedor.

**b. Fomento de la lectura:** Durante la unidad didáctica los alumnos entrarán en contacto con los libros mediante el rincón de biblioteca. Durante las semanas 2 y 3, recurriremos a cuentos populares como Hansel y Gretel o Caperucita en los que aparecen bosques y algunos de sus elementos característicos. Esto nos ayudará a contextualizar los aprendizajes que se desprendan del resto de actividades y a complementar la acción docente. Por otro lado, durante la semana 4 introduciremos nuevos libros con temática sobre monstruos, Halloween e historias de miedo.

**c. Fomento de las TIC:** Los alumnos verán un vídeo y una película durante la unidad didáctica, además de tener la oportunidad de jugar con un recurso online para aprender dónde depositar los residuos que generamos. Por otro lado, la dinámica del libro viajero hará que los alumnos busquen información en sus casas para completar las fichas.

**d. Fomento del inglés:** El uso del inglés será continuo durante toda la unidad. Dentro de las actividades propias del proyecto se incluyen dos juegos (Memory y Bingo) donde los alumnos utilizarán esta lengua para aprender nuevas palabras y disfrutar. Estos juegos complementarán las clases normales de inglés que se impartirán siguiendo el horario establecido.

**e. Educación en valores:** Los buenos modales y actitudes se vigilarán durante todo el proceso seguido en la unidad. Se trabajarán de forma transversal durante todas las actividades y se premiarán de forma externa al proyecto por parte del profesor (pudiendo poner positivos o negativos dependiendo de la actitud del alumno). Dentro



del propio proyecto, la actividad con el recurso TIC sobre los residuos y dónde depositarlos fomentará la educación ambiental de los alumnos.

**f. Competencias clave:** Las competencias clave que se trabajarán durante toda la unidad son las siguientes:

- Competencia lingüística: Se trabaja de forma transversal, pues los alumnos se comunican continuamente, y de forma específica con algunas actividades del proyecto y con los rincones. La segunda lengua inglesa se trabaja de forma más específica con actividades muy focalizadas a su adquisición y progreso.

- Competencia matemática y básicas en ciencia y tecnología: Los alumnos trabajarán con las matemáticas en gran parte de las actividades propuestas al mismo tiempo que aprenden sobre los elementos que configuran al bosque como medio natural.

- Competencia digital: Se trabajará más a fondo en casa mediante la búsqueda de información para el libro viajero. En el aula, se reducirá al visionado de vídeos y manejo de juegos online.

- Aprender a aprender: Se utilizará una rutina de pensamiento durante todo el proyecto y los tiempos de la Asamblea servirán para ir ajustando y recordando aprendizajes que vayan surgiendo con el paso de los días.

- Sociales y cívicas: Se trabajará mediante el gran número de actividades en grupo que existen en la unidad didáctica, además de en trato diario con sus iguales y con los adultos que aparezcan en las diversas dinámicas.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Los alumnos aprenderán a gestionar la mayoría de dificultades que puedan surgir durante el aprendizaje. Especialmente en los rincones, donde el profesor no estará tan pendiente de ayudar, sino que se comportará como un apoyo esporádico y limitado.

- Conciencia y expresiones culturales: A diferencia de otras unidades, no se trabajarán obras y formas de expresión cultural propias de culturas específicas más allá de la festividad de Halloween. En este caso, las producciones artísticas se limitarán a las que produzcan los alumnos: dibujos, figuras de plastilina, etc.

### UNIDAD DIDÁCTICA 3

**1. Título de la unidad:** Nuestra ciudad se llena de Pokémon

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** Del 4 al 29 de noviembre (4 semanas)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** La tercera unidad didáctica tendrá como tema central la ciudad y toda la vida que en ella tiene lugar. Los alumnos viven inmersos en un ambiente urbano, por lo que los contenidos de esta unidad serán de sobra conocidos para ellos. Aun así, fomentaremos los nuevos aprendizajes mediante el descubrimiento de nuevos aspectos del contexto en el que viven y con el que interactúan todos los días. Tener la ciudad como eje central de la unidad nos va a permitir trabajar contenidos muy variados pertenecientes a todas las áreas del currículo. Se va a intentar, aun así, ir trabajando todos estos contenidos siguiendo un hilo conductor coherente y estructurado. La unidad didáctica durará 4 semanas, prácticamente todo el mes de noviembre. Algunos de los contenidos que se trabajarán durante este período de tiempo serán: las profesiones, el sistema Solar, los museos y algunas representaciones artísticas, los animales y plantas que podemos encontrar en la ciudad, la vida en sociedad, el ocio y el tiempo libre en ambientes urbanos, etc.

#### 5. Objetivos:

<b>ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>5. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li><li>6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.</li></ol>
<b>ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Observar y explorar de forma activa su entorno generando interpretaciones sobre situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.</li><li>2. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.</li></ol>

3. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
4. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
5. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
6. Realizar seriaciones con objetos y números.
7. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.
8. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
9. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo.
10. Conocer y aceptar las normas que hacen posible la vida en grupo y algunas de las formas más habituales de organización social.
11. Conocer las fiestas y celebraciones de su entorno como fruto de la costumbre y la tradición.

### **ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Representar, por medio de la expresión corporal, cuentos sencillos.
8. Reconocer los colores primarios y su mezcla.
9. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
10. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
11. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
12. Conocer algunas manifestaciones culturales de su entorno.
13. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

#### **6. Contenidos y relación con las competencias clave:**

<b>ÁREA 1</b>	<b>ÁREA 2</b>	<b>ÁREA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li> <li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisaje y medio físico: la ciudad (CMCT)</li> <li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li> <li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li> <li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> <li>• Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>• Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> <li>• Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>• La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades (CAA, SIEE Y CSC)</li> <li>• Habilidades para la colaboración y actitud para establecer relaciones de afecto (CSC y CAA)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>• El dolor corporal y la enfermedad (CL y CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Productos elaborados a partir de materias primas procedentes de animales y plantas. (CMCT)</li> <li>• El Universo. El Sistema Solar. El Sol y los planetas. La Tierra y la Luna. (CMCT)</li> <li>• Grupos sociales de pertenencia: La familia y la escuela. (CL y CSC)</li> <li>• Actividad humana en el medio: profesiones habituales (CL y CSC)</li> <li>• Máquinas y aparatos (CL, CMCT Y CD)</li> <li>• Medios de transporte. (CL y CMCT)</li> <li>• Medios de comunicación (CL, CMCT y CD)</li> <li>• Lugares para divertirse y aprender: Teatro, circo, zoo (CL y CSC)</li> <li>• Pueblos del mundo. Otros países. (CL, CSC y CEC)</li> <li>• Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>• Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>• Identificación de formas planas y tridimensionales (CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Interés y atención en la escucha de cuentos y relatos (CL)</li> <li>• Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Los colores primarios y su mezcla (CL, CEC y CAA)</li> <li>• Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>• Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender (CSC, CEC, CAA y CL)</li> <li>• Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>• Las canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> <li>• Reconocimiento de sonidos y ruidos de la vida diaria (CL y CAA)</li> <li>• Iniciación al arte: El museo. (CEC y CL)</li> </ul>
--	---	---

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<u>RÚBRICA EVALUATIVA</u>	ADQUIRIDO 	EN PROCESO 	NO ADQUIRIDO 
<b>Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.</b>			

<b>Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.</b>			
<b>Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.</b>			
<b>Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.</b>			
<b>Enumera los planetas del Sistema Solar y distingue entre varios elementos del Universo.</b>			
<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos de la ciudad como medio artificial.</b>			
<b>Muestra buena actitud para las actividades musicales, canto, baile y de representación.</b>			
<b>Mantiene una actitud positiva durante la realización de actividades o lectura de cuentos.</b>			
<b>Muestra interés, actitud positiva y progresa en el uso del inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Progresa en la lectura y escritura de estructuras lingüísticas más complejas.</b>			
<b>Nombra y distingue los diferentes medios de transporte, de comunicación y máquinas y aparatos.</b>			
<b>Valora y conoce las funciones de sus figuras de referencia dentro de la sociedad.</b>			
<b>Muestra una actitud positiva ante las representaciones artísticas básicas de su contexto cercano.</b>			

## **8. Metodología y actividades**

Una vez formulados los objetivos, contenidos y criterios que seguiremos durante toda la unidad didáctica, debemos establecer un guion de actividades que nos ayuden a

cumplir con todos ellos. Como ya se ha señalado anteriormente, esta unidad didáctica ocupará cuatro semanas en total, todas ellas con cinco días hábiles a diferencia de la anterior. De igual forma, las actividades se organizarán según la finalidad y nuevamente serán de motivación (primera semana), desarrollo (segunda y tercera) y finales (cuarta y última semana). Los rincones se realizarán durante las dos semanas de desarrollo y cambiarán sus actividades de una semana a otra. Las actividades y los propios rincones se realizarán utilizando los espacios del horario destinados a ellos, aunque en algunas ocasiones haremos uso de otros espacios para completarlos.

#### ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN (primera semana: 4 – 8 de noviembre)

Durante la primera semana, introduciremos la ciudad a los alumnos y nos encargaremos de presentar los elementos más generales y con los que tienen contacto todos los días. De esta forma, los contenidos que se trabajarán durante esta semana serán: nuestra ciudad (Madrid); dónde se localiza en un mapa; nuestra calle y nuestro barrio; las profesiones de la ciudad (nos vamos a centrar en el supermercado para estos primeros días); nuestra casa y nuestro colegio.

DÍA	PRIMERA SEMANA: NUESTRA CIUDAD
LUNES	<p>- Para comenzar la unidad, leeremos la carta que nos ha llegado de Víctor y Gloria. Tendremos que hacer especial hincapié durante la lectura de la carta que, aunque nosotros no vivimos en la ciudad que los hermanos están visitando, podemos igualmente descubrir y conocer cosas sobre nuestra ciudad, Madrid. <a href="#">(Ver Anexo 8.1)</a></p> <p>- Tras la lectura de la carta, pondremos nuestro gran mapa del mundo Pokémon en el centro de la Asamblea y nos encargaremos de colocar las figuras de Víctor y Gloria en la ciudad que en él aparece. <a href="#">(Ver Anexo 8.2)</a></p> <p>- Para acabar el vídeo, preguntaremos a los alumnos si saben cómo se llama el país donde vivimos. Cuando entre todos recordemos que vivimos en España, mostraremos el mapa del Mundo con <a href="#">Google Earth</a> y entre todos intentaremos encontrar nuestro país. Durante la conversación, es importante recordar el hecho de que en el mundo existen muchísimos países y que a lo mejor en este proyecto conocemos más de alguno de ellos.</p>






<p><b>MARTES</b></p>	<p>-La primera actividad del día consistirá en averiguar cómo se llama nuestra ciudad y dónde se encuentra dentro de España. Para ello daremos a nuestros alumnos un mapa político de España. Entre todos buscaremos y señalaremos Madrid. Después, los alumnos colorearán el territorio de la Comunidad en su mapa del color que quieran. Podemos mostrar también la bandera de Madrid a los alumnos y comentarla con ellos.</p> <p>- Al finalizar el día anterior, debemos pedir a los alumnos que pregunten a sus padres el nombre de su calle y lo apunten en un papel. Cuando entreguen dichos papeles, utilizaremos el ordenador de clase y usaremos Google Maps y StreetView para encontrar la calle de cada uno dentro de la misma ciudad. Después podemos localizar la escuela de la misma forma que hemos hecho con las calles de cada alumno.</p> <p>- Por último, explicaremos la dinámica que utilizaremos durante esta unidad y que será complementaria con la del protagonista semanal: <b>el álbum viajero</b>. De la misma forma que el libro de los animales y plantas de la anterior unidad, cada día un alumno se llevará la mochila a su casa y rellenará una ficha con información sobre otro país: su capital, el idioma que se habla y algunos datos interesantes. Cada día dedicaremos un momento para ver cada ficha y localizar cada país con Google Earth.</p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>	<p>- <u>¿Qué profesiones conocemos?</u>: Para recordar las profesiones que existen en una ciudad, vamos a enseñar a los alumnos una presentación de SlideShare donde irán apareciendo los trabajos más comunes. Para algunos de esos trabajos, presentaremos a algún Pokémon que tenga relación, que aparezcan en la ciudad de Víctor y Gloria ya que alguno de ellos podría aparecer más tarde en nuestro proyecto. <a href="#">(Ver Anexo 8.3)</a></p> <p>- <u>¿Qué material nos falta?</u>: Jugaremos al siguiente juego en inglés. A cada uno de los cuatro grupos de clase les corresponderá dos fichas. En cada ficha, habrá seis huecos donde habrá que colocar los materiales o elementos más representativos de cada profesión. Esos materiales vendrán en forma de ficha y el profesor los esparcirá por el suelo de la clase para que los grupos busquen las que necesitan. <a href="#">(Ver Anexo 8.4)</a></p>





<p><b>JUEVES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al final del día anterior, pediremos a los alumnos que averigüen en qué trabajan sus padres y lo apunten en un papel. De esta forma, iniciaremos este día escribiendo en la pizarra todos los trabajos que aparezcan.</li> <li>- Tras hablar de los trabajos de sus padres, preguntaremos a los alumnos qué quieren ser ellos de mayores. Entregaremos una ficha y tendrán que escribir y dibujar la profesión que prefieran. Estas fichas las colocaremos en un espacio determinado del aula durante todo el proyecto.</li> <li>- Prepararemos el tema sobre el que tratará el día siguiente preguntando a los alumnos qué creen ellos que hay en los supermercados y si alguna vez han ido a alguno. Realizaremos una lluvia de ideas para averiguar los productos que allí se venden y las apuntaremos en la pizarra.</li> </ul>
<p><b>VIERNES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visitaremos el supermercado más cercano al centro y nos iremos fijando en las secciones y en cómo está distribuido el supermercado.</li> <li>- La última actividad de la semana será la preparación del rincón de juego simbólico que usaremos durante las siguientes dos semanas y que representará un supermercado. Entre todos los alumnos harán una lista con los objetos y alimentos que debemos colocar en nuestro rincón y que habrán visto en el supermercado que hayamos visitado. <a href="#">(Ver Anexo 8.5)</a></li> </ul>


ACTIVIDADES DE DESARROLLO (segunda y tercera semana: 11–22 de noviembre)

Las dos semanas en las que realizaremos las actividades de desarrollo partirán del siguiente hilo conductor: el sargento de policía nos pide ayuda para recuperar a algunos Pokémon que se han escapado de la comisaría. Estos Pokémon se han dispersado por todo Madrid y se han refugiado en algunos lugares destacados de la ciudad. Cada día de las siguientes dos semanas visitaremos uno de esos lugares y realizaremos actividades para lograr recuperar a los Pokémon fugados. Normalmente, dichas actividades se realizarán durante el espacio del horario destinado al proyecto, aunque esto podría variar. Por otro lado, en cada una de estas dos semanas realizaremos rincones y los alumnos irán rotando por cuatro de ellos, dejando el juego simbólico para los momentos de juego libre que surjan durante los días. Los rincones cambiarán de una semana a otra.



DÍA	SEGUNDA SEMANA: EN BUSCA DE LOS POKÉMON FUGADOS 1
<p><b>LUNES</b></p>  <p>Growlithe</p>	<p>- El profesor leerá una carta del sargento Growlithe en la que nos pedirá ayuda para devolver a algunos Pokémon a la comisaría. Junto con la carta del sargento, nos ha llegado un mapa a clase y cada día recibiremos un cartel de “Se busca” de un Pokémon diferente. <a href="#">(Ver Anexo 8.6)</a></p> <p>- <u>El mapa de nuestra ciudad</u>: En dicho mapa aparecen muchos lugares interesantes y tenemos que averiguar cuáles son. En esta primera actividad discutiremos con todos los alumnos sobre qué lugares son los que aparecen en el mapa. Vamos a visitar todos esos sitios durante nuestro proyecto para recuperar a los Pokémon que se han escapado. <a href="#">(Ver Anexo 8.7)</a></p>
<p><b>MARTES</b></p>  <p>Mr. Mime</p>	<p>- <u>La magia del circo</u>: el primer Pokémon que tendremos que recuperar se encuentra en el circo se ha encerrado en el circo. Nos dice que no saldrá de ahí hasta que el enseñemos un truco de magia. El maestro enseñará a los alumnos un experimento mediante el que el agua se coloreará en dirección contraria a la gravedad debido a la capilaridad del papel. Aunque este experimento lo traerá el profesor realizado, serán los alumnos por grupos los que tendrán que volver a hacerlo para sacar a Mr. Mime del circo. <a href="#">(Ver Anexo 8.8)</a></p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p>Meowth</p>	<p>- <u>¡Se escapan los animales del Zoo!</u>: Meowth ha liberado a los animales de sus jaulas y no sabemos dónde están. En primer lugar, el profesor repasará con los alumnos qué tipo de animales hay en los zoológicos y cuáles se han escapado. Después los alumnos tendrán que buscarlos por la clase, por el pasillo de Infantil, la sala de psicomotricidad e incluso el patio. El profesor será el encargado de esconder unas fotos o pegatinas de dichos animales con los nombres en inglés antes de realizar esta actividad.</p>
<p><b>JUEVES</b></p> 	<p>Para este primer día, organizaremos una salida al <b>Museo del Prado</b> con nuestros alumnos en la que veremos los cuadros más representativos del museo y nos iremos fijando en ellos detenidamente.</p>
<p><b>VIERNES</b></p>  <p>Smeargle</p>	<p>- <u>Smeargle, el ladrón de cuadros</u>: Dicen que allí donde haya arte, aparecerá este ladronzuelo. Para ello, el profesor escogerá cuatro de los cuadros que se vieran en la excursión del día anterior y cada grupo de alumnos tendrá que dibujar uno de ellos de la mejor manera.</p>

DÍA	TERCERA SEMANA: EN BUSCA DE LOS POKÉMON FUGADOS 2
<p><b>LUNES</b></p>  <p>Meloetta</p>	<p>- <u>Nuestra canción favorita</u>: Para finalizar la semana pasada, el profesor pedirá a cada grupo que elijan una canción y las apuntará en un papel. Durante todo el lunes dejaremos tiempo a los alumnos para que ensayen la canción y preparen un pequeño baile.</p> <p>- <u>Concurso de canto y baile</u>: Durante la hora de proyecto, iremos toda la clase a la sala de psicomotricidad (simulando que es un teatro) y allí cada grupo actuará delante de sus compañeros. Al oír tanta música y tanta danza, las hermanas Meloetta aparecerán y podremos devolverlas a comisaría.</p>
<p><b>MARTES</b></p>  <p>Exploud</p>	<p>- <u>Los medios de comunicación</u>: A modo de Asamblea, haremos una lluvia de ideas para comprobar cuántos medios de comunicación conocemos. Después, volveremos a leer el cartel de “se busca” de Exploud y veremos que tiene una gran fijación con la radio, por lo que tendremos que provocar un gran estruendo para atraerlo a clase.</p> <p>- <u>Amor por el sonido</u>: Utilizando la página web de Chrome Music Lab y el ordenador del aula, cada grupo experimentará y creará su propia pieza musical o ritmo. Cuando todos los grupos tengan la suya, las escucharemos y ese sonido hará aparecer a Exploud. <a href="#">(Ver Anexo 8.9)</a></p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p>Metang</p>	<p>- <u>¿Dónde estará?</u>: Metang ha escapado a la red de metro de Madrid. Las últimas veces que fue visto estaba en una parada donde coinciden cuatro líneas diferentes. El profesor entregará un mapa de metro a cada grupo y cada uno de ellos se encargará de seguir una de esas líneas (4, 6, 7 y 9). La parada donde está Metang es la de Avenida de América. <a href="#">(Ver Anexo 8.10)</a></p> <p>- <u>El experto de los transportes</u>: Después de averiguar dónde se encuentra, Metang se niega a volver a comisaría si no demostramos que somos expertos en los medios de transporte. Por turnos, cada grupo de alumnos escogerá uno de los tres juegos sobre los transportes de un recurso web. <a href="#">(Ver Anexo 8.11)</a></p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p>Hoopa</p>	<p>- <u>Hoopa el trotamundos</u>: El cartel de “se busca” dice que Hoopa se encuentra en el aeropuerto de la ciudad. Allí nos cuentan que escapó en un avión hacia un país desconocido. Para encontrarle por todo el mundo vamos a realizar una Gymkana en la que visitaremos algunos países nuevos. <a href="#">(Ver Anexo 8.12)</a></p>



<p><b>VIERNES</b></p>  <p><i>Elgyem</i></p>	<p>- <u>El Pokémon que vino de las estrellas</u>: Siguiendo el mapa que nos dio el sargento de policía, llegaremos a la conclusión de que Elgyem se encuentra cerca del cohete espacial. Por desgracia para él, nuestro cohete no funciona aún. Elgyem dice que se entregará si le recordamos cómo es el espacio. El profesor proyectará una imagen del Sistema Solar y en un gran trozo de papel continuo lo pintaremos y decoraremos. Cada equipo se ocupará de dos planetas y entre todos dibujarán el Sol y la Luna. <a href="#">(Ver Anexo 8.13)</a></p>
--	---




RINCÓN	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA
<b>LÓGICO - MATEMÁTICO</b>	Los alumnos aprenderán a escribir los números utilizando las letras mayúsculas. El profesor decidirá el tipo de apoyo que quiere dar en esta actividad (puede dejar que los alumnos prueben por sí solos o guiar el proceso de escritura de las palabras).	Los alumnos jugarán con unas fichas para trabajar la agudeza visual. En cada una habrá un dibujo bastante caótico y alrededor de este varios objetos y elementos que tendrán que buscar. <a href="#">(Ver Anexo 8.14)</a>
<b>PLÁSTICA</b>	Los alumnos crearán su propia placa de policía con la que detendremos a los Pokémon que se han fugado de comisaría. El profesor les enseñará fotos de cómo son algunas de estas placas en diferentes países para que los alumnos se inspiren en ellas.	Les mostraremos a los alumnos la bandera de la Comunidad de Madrid (la cual tendrán que pintar en un folio en blanco) y el símbolo del Oso y el madroño, que tendrán que reproducir con ayuda de la plastilina.
<b>LINGÜÍSTICO</b>	Los alumnos escribirán la lista de la compra que ellos harían si tuvieran que ir al supermercado. El profesor supervisará la actividad ayudando a escribir las palabras más complicadas y proyectando ejemplos en la pizarra.	Los alumnos rellenarán su propio cartel de Se Busca. El profesor les entregará una plantilla con huecos donde escribirán su recompensa, dónde se le vio por última vez y su nombre de ladrón.
<b>BIBLIOTECA</b>	Durante las dos semanas, se completará la biblioteca del aula con libros cuya temática gire alrededor de los siguientes temas: la ciudad, el	

	supermercado, las profesiones, los medios de transporte y de comunicación, otros países del mundo, etc.	
<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>	Los alumnos jugarán a ir al supermercado y tendrán que decidir quiénes harán de compradores y quienes de cajeros.	Volverán a jugar al supermercado, pero esta vez utilizando la lista de la compra que realizaron en el rincón lingüístico anteriormente.

ACTIVIDADES FINALES (quinta semana: 25 – 29 de noviembre)

La última semana del proyecto irá destinada a la realización de algunas actividades a modo de cierre y a la preparación del festival de nuestra ciudad. Utilizaremos dos días para prepararlo e invitaremos a los padres para que acudan y observen el trabajo de los alumnos durante estas cuatro semanas.

DÍA	CUARTA SEMANA: ¡ES LA HORA DEL FESTIVAL!	
<b>LUNES</b>  Audino	<p>- <u>Los materiales perdidos</u>: El doctor Audino ha perdido todos sus materiales de médico por el colegio. Debemos ayudarlo a encontrarlos. Cada grupo deberá encontrar cinco de esos materiales y volver a clase. El maestro los esconderá en el aula, el pasillo, la sala de psicomotricidad, el patio y el comedor.</p> <p>- <u>Nos convertimos en médicos</u>: Audino nos pide ayudar para solucionar ocho enfermedades o dolencias comunes con el material necesario. Cada grupo se hará cargo de dos de esas enfermedades y deberá escoger entre dos de los ocho remedios que el profesor coloque en el centro de la Asamblea para solucionarlas. <a href="#">(Ver Anexo 8.15)</a></p>	
<b>MARTES</b>  Timburr	<p>- <u>Los nuevos constructores de la ciudad</u>: Timburr nos pide que le enseñemos cómo podemos construir cosas los humanos. Llevaremos a toda la clase al gimnasio del colegio y haremos acopio de algunos de los materiales específicos de Educación Física (picas, ladrillos, conos, pelotas...) Con dichos elementos, cada grupo tendrá que construir diferentes estructuras siguiendo las indicaciones del profesor. Después, tendrán un momento de construcción libre en el que cada grupo decidirá que estructura fabricar y cuando la construya la presentará al resto de los compañeros.</p>	

<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p>Munchlax</p>	<p>- <u>El mejor cocinero</u>: Munchlax quiere probar un plato sencillo pero sabroso propio de los humanos. Para ello, tendremos un taller de cocina con ayuda del personal del comedor en el que cocinaremos unos perritos calientes y los disfrutaremos entre todos. <a href="#">(Ver Anexo 8.16)</a></p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p>Poliwrath</p>	<p>- <u>Entrenamiento especial de bombero</u>: Para este día, las actividades realizadas en el horario de psicomotricidad serán un poco especiales. Tras realizar el circuito cómo todos los días, darán un comienzo una serie de pruebas físicas para convertirnos en los mejores bomberos. El profesor preparará una serie de juegos físicos y deportivos bien en la sala de psicomotricidad o en el gimnasio donde los alumnos competirán por equipos.</p> <p>- <u>Preparación del festival</u>: Reunidos en la Asamblea, pensaremos qué queremos enseñarles a los padres en el festival del día siguiente. Tenemos muchos recursos que mostrarles: nuestro rincón de juego simbólico, nuestro dibujo del Sistema Solar, las fichas de nuestro álbum viajero, nuestras placas de policía y los Pokémon que conseguimos arrestar, etc.</p>
<p><b>VIERNES</b></p> 	<p>- <u>El festival de la ciudad</u>: Durante el festival, invitaremos a los padres para que comprueben los resultados de todas las actividades realizadas durante el proyecto. Los alumnos incluso pueden llevar a cabo una pequeña representación del rincón de juego simbólico utilizando sus listas de la compra.</p> <p>- <u>Entrega del cristal</u>: Para cerrar todo el proyecto, haremos entrega a los alumnos del cristal amarillo de la ciudad y ellos lo colocarán en su carnet de entrenador. <a href="#">(Ver Anexo 8.17)</a></p>

## 9. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Los recursos materiales que vamos a utilizar podemos dividirlos en:

- **Fungibles:** cartulinas, vasos de plástico, colorantes, ceras, lápices, rotuladores, colores, plastilina e ingredientes facilitados por el centro para la receta.
- **Didácticos:** Cuentos, elementos del gimnasio del centro, juguetes, fichas de agudeza visual, mapa del metro de Madrid, presentaciones de SlideShare y el resto de materiales detallados en el Anexo 7.

- **Audiovisuales:** Google Earth, Google Maps, altavoces del aula y portátiles, Chrome Music Lab y canciones elegidas por los alumnos.
- **Tecnológicos:** Ordenador y proyector propios del aula.

Los **recursos humanos** que encontraremos son los profesores, los profesores de inglés, las auxiliares de conversación, las familias de nuestros alumnos y el personal del comedor.

Los **recursos espaciales** con los que contamos son nuestra clase, el pasillo de Infantil, la sala de psicomotricidad, el Museo del Prado, el supermercado más cercano al colegio, el gimnasio y el comedor del centro.

Los **recursos temporales** que utilizaremos serán las tablas de actividades descritas anteriormente y la rotación en los rincones.

## **10. Medidas de atención a la diversidad**

Al igual que en las unidades anteriores, intentaremos que nuestro alumno T vaya mejorando con respecto al resto de sus compañeros y vaya consiguiendo los objetivos previstos:

- Durante las actividades largas como las manualidades y el taller de cocina, es importante dotar a T de funciones que necesiten de acciones rápidas y que le motiven. Para ello, le preguntaremos dónde le gustaría ayudar en dichas dinámicas y ofreceremos nuestro apoyo como docentes. Sin embargo, y a diferencia de unidades anteriores, iremos guiando a T para que realice no solo aquellas actividades que le susciten más interés, sino que aporte en aquellas que resulten beneficiosas para todo el grupo.
- Durante los rincones y juegos en grupo, debemos vigilar su actitud con sus compañeros y adultos con los que establezca contacto. Si estos comportamientos son positivos y adecuados, premiaremos al alumno de la forma que él elija.
- Por último, en las actividades donde tengan que escribir ofreceremos apoyo en el trazo de las letras, siendo este un apoyo esporádico para lograr que cumpla con los objetivos. Sin embargo, estos apoyos irán retirándose progresivamente con el fin de que T gane más autonomía y confianza en sí mismo.

## 11. Otros elementos

**a. Actividades complementarias y extraescolares:** Las actividades complementarias que realizaremos en esta Unidad Didáctica son de dos tipos:

- Fuera del centro: Excursión al Museo del Prado de Madrid y el supermercado más cercano al centro escolar.
- Dentro del centro: Taller de cocina dentro la programación de actividades y festival de la ciudad para cerrar el proyecto y al que acudirán las familias.

**b. Fomento de la lectura:** Durante la unidad didáctica los alumnos entrarán en contacto con los libros mediante el rincón de biblioteca. Durante las semanas 2 y 3, recurriremos a libros y cuentos cuya temática complemente a los contenidos desarrollados durante el proyecto (profesiones, otros países, actividades cotidianas de la ciudad...). Esto nos ayudará a contextualizar los aprendizajes que se desprendan del resto de actividades y a complementar la acción docente. Por otro lado, para completar las fichas del álbum viajero a veces será necesario utilizar recursos físicos para extraer información.

**c. Fomento de las TIC:** Se utilizarán varios recursos relacionados con las TIC durante todo el proyecto. Los alumnos tendrán contacto e incluso manipularán ellos mismos Google Earth, Maps y Chrome Music Lab para actividades propias de la unidad didáctica. Por otro lado, la dinámica del álbum viajero hará que los alumnos busquen información en sus casas para completar las fichas.

**d. Fomento del inglés:** El uso del inglés será continuo durante toda la unidad. Utilizaremos recursos lúdicos como el juego de las profesiones y la búsqueda de los animales que se escapan del zoo para acercar el vocabulario básico respecto a estos contenidos de manera lúdica y accesible. Estos juegos complementarán las clases normales de inglés que se impartirán siguiendo el horario establecido.

**e. Educación en valores:** Los buenos modales y actitudes se vigilarán durante todo el proceso seguido en la unidad. Se trabajarán de forma transversal durante todas las actividades y se premiarán de forma externa al proyecto por parte del profesor (pudiendo poner positivos o negativos dependiendo de la actitud del alumno). Dentro del propio proyecto, trabajaremos y fomentaremos el respeto a las diferencias entre las

personas y sus culturas a través del álbum viajero, donde conoceremos factores acerca de otros países que deberán ser respetados y comprendidos.

**f. Competencias clave:** Las competencias clave que se trabajarán durante toda la unidad son las siguientes:

- Competencia lingüística: Se trabaja de forma transversal, pues los alumnos se comunican continuamente, y de forma específica con algunas actividades del proyecto y con los rincones. La segunda lengua inglesa se trabaja de forma más específica con actividades muy focalizadas a la adquisición y al refuerzo de vocabulario básico.

- Competencia matemática y básicas en ciencia y tecnología: Los alumnos trabajarán con las matemáticas en gran parte de las actividades propuestas e incluso relacionando las matemáticas con procedimientos y habilidades como la escritura y la agudeza visual.

- Competencia digital: Se seguirá trabajar en casa mediante la búsqueda de información para el álbum viajero. En el aula, utilizaremos una gran variedad de recursos que ayudarán a conocer el mundo que rodea a los alumnos al mismo tiempo que manipulan las tecnologías a su alcance.

- Aprender a aprender: Se utilizará la dinámica de “lluvia de ideas” varias veces durante la unidad didáctica y los tiempos de la Asamblea seguirán sirviendo para ir ajustando y recordando aprendizajes que vayan surgiendo con el paso de los días.

- Sociales y cívicas: De nuevo, se trabajará mediante el gran número de actividades en grupo que existen en la unidad didáctica, además de en el trato diario con sus iguales y con los adultos que aparezcan en las diversas dinámicas.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Los alumnos aprenderán a gestionar la mayoría de dificultades que puedan surgir durante el aprendizaje. Especialmente en los rincones, donde el profesor no estará tan pendiente de ayudar, sino que se comportará como un apoyo esporádico y limitado.

- Conciencia y expresiones culturales: En esta ocasión, además de las obras artísticas que produzcan los alumnos estos tendrán un contacto directo con un museo como elemento principal de difusión del arte clásico y contemporáneo.



## UNIDAD DIDÁCTICA 4

**1. Título de la unidad:** La Navidad llega a la montaña

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** Del 2 al 20 de diciembre y del 13 al 31 de enero (6 semanas - separadas por el período vacacional de Navidad)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** Esta unidad es poco particular, pues el período de vacaciones a causa de la Navidad “cortará” en dos el proceso de aprendizaje. Utilizaremos dos ejes centrales aprovechando esas dos mitades (cada una de ellas formada por tres semanas) y estos serán la Navidad y la montaña como paisaje natural.

Durante la primera mitad de la unidad en el mes de diciembre prepararemos a los alumnos para la celebración de la Navidad (de forma similar a como se hizo con Halloween). Por otro lado, al volver de las vacaciones retomaremos la dinámica de los paisajes naturales y desarrollaremos las montañas tanto como elementos del relieve como hábitat para diversas plantas y animales. Aprovecharemos también el tema central de la montaña para tener nuestro primer acercamiento con la Historia. Introduciremos la Prehistoria y la vida primigenia en las cuevas para dotar a la unidad de un mayor contenido didáctico.

### 5. Objetivos:

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>5. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li></ol>
ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones.</li><li>2. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.</li></ol>

3. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
4. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
5. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
6. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
7. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.

**ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**




1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
8. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
9. Conocer algunas manifestaciones culturales de un entorno determinado.
10. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas
11. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

**6. Contenidos y relación con las competencias clave:**

ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li> <li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> <li>• Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>• Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisaje y medio físico: el bosque (CMCT)</li> <li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li> <li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> <li>• Reconocimiento de algunas plantas y sus partes (CMCT)</li> <li>• Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li> <li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Interés y atención en la escucha de cuentos y relatos (CL)</li> <li>• Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Los colores primarios y su mezcla (CL, CEC y CAA)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>• La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades (CAA, SIEE Y CSC)</li> <li>• Habilidades para la colaboración y actitud para establecer relaciones de afecto (CSC y CAA)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización de diferentes unidades de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno (CMCT)</li> <li>• Iniciación a la Historia: la Prehistoria y la vida en las cuevas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>• Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender (CSC, CEC, CAA y CL)</li> <li>• Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>• La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> <li>• Reconocimiento de sonidos propios de la naturaleza (CL, CAA y CMCT)</li> </ul>
--	---	---

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<u>RÚBRICA EVALUATIVA</u>	ADQUIRIDO 	EN PROCESO 	NO ADQUIRIDO 
<b>Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.</b>			
<b>Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.</b>			
<b>Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.</b>			
<b>Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.</b>			
<b>Reconoce sonidos característicos de la naturaleza.</b>			
<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos de la montaña como medio natural.</b>			
<b>Muestra buena actitud para las actividades musicales, canto, baile y de representación.</b>			

<b>Mantiene una escucha activa durante la lectura de cuentos y relatos populares.</b>			
<b>Muestra interés, actitud positiva y progresa en el uso del inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Progresa en la lectura y escritura de estructuras lingüísticas más complejas.</b>			
<b>Conoce rasgos y características sencillas sobre la Prehistoria y la vida primitiva.</b>			

## UNIDAD DIDÁCTICA 5

**1. Título de la unidad:** Los habitantes del desierto

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** 3-28 febrero (cuatro semanas)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** En la quinta unidad didáctica del curso trataremos el paisaje del desierto, el cual se complementará con la sabana, desarrollada en la unidad posterior. Durante toda la unidad nos acompañarán miembros del Antiguo Egipto para enseñarnos cómo es vivir en el desierto y las dificultades que esto conlleva para algunas personas. Aunque nos basaremos principalmente en el desierto del Sahara y el norte de África para esta unidad, es importante también señalar la existencia de otros desiertos famosos y con características totalmente diferentes a lo largo del planeta Tierra. De esta forma, y tras decorar la clase de forma adecuada para que acompañe a la acción docente, utilizaremos a la cultura egipcia para desarrollar actividades y contenidos curriculares variados. Algunos ejemplos de contenidos que podremos tratar serían los siguientes: la cultura del Antiguo Egipto, sus obras artísticas más importante, la importancia del agua para los seres vivos, fauna y flora más común de los desiertos, cuerpos geométricos, matemáticas sencillas (conteo y seriaciones), interpretación de mapas simples, el día y la noche, la religión, los jeroglíficos como forma de comunicación, etc.

### 5. Objetivos:

<b>ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>5. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li><li>6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.</li></ol>
<b>ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer los componentes del medio natural y sus relaciones, cambios y transformaciones.</li><li>2. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.</li></ol>

3. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
4. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
5. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
6. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
7. Realizar seriaciones con objetos y números.
8. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.
9. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
10. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo.

### **ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**




1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
8. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
9. Conocer algunas manifestaciones culturales de un entorno determinado.
10. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal.
11. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
12. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

#### **6. Contenidos y relación con las competencias clave:**

<b>ÁREA 1</b>	<b>ÁREA 2</b>	<b>ÁREA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li> <li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisaje y medio físico: el desierto (CMCT)</li> <li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li> <li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> <li>• Pueblos del mundo: tribus del del Sahara (CMCT, CSC Y CEC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li> <li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> <li>Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades (CAA, SIEE Y CSC)</li> <li>Habilidades para la colaboración y actitud para establecer relaciones de afecto (CSC y CAA)</li> <li>Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> <li>Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>Utilización de diferentes unidades de medida (CL y CMCT)</li> <li>Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno (CMCT)</li> <li>Nociones básicas de orientación (CMCT)</li> <li>Observación de fenómenos del medio natural: día y noche (CMCT)</li> <li>Iniciación a la Historia. El Antiguo Egipto (CL, CEC, CAA y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interés y atención en la escucha de distintos mensajes (CL)</li> <li>Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>Interpretación, valoración y aceptación de diferentes obras culturales (CEC)</li> <li>La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> </ul>
---	---	--

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<u>RÚBRICA EVALUATIVA</u>	ADQUIRIDO 	EN PROCESO 	NO ADQUIRIDO 
Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.			
Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.			
Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.			
Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.			
Conoce y diferencia las principales figuras planas y tridimensionales.			

<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos del desierto como medio natural.</b>			
<b>Muestra buena actitud para las actividades musicales, de canto y de baile</b>			
<b>Realiza, comprende y valora diferentes obras artísticas sencillas.</b>			
<b>Muestra interés, actitud positiva y progresa en el uso del inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Progresa en la lectura y escritura de estructuras lingüísticas más complejas.</b>			
<b>Comprende y enumera algunos aspectos clave sobre la cultura del Antiguo Egipto.</b>			


## **8. Metodología y actividades**

Siguiendo los objetivos, contenidos y criterios formulados debemos establecer un guion de actividades que nos ayuden a cumplir con todos ellos. Esta unidad didáctica ocupará cuatro semanas en total, todas ellas con cinco días hábiles para trabajar en el proyecto. De igual forma, las actividades se organizarán según la finalidad y nuevamente serán de motivación (primera semana), desarrollo (segunda y tercera) y finales (última semana). Los rincones se realizarán durante las dos semanas de desarrollo y cambiarán sus actividades de una semana a otra. Las actividades y los propios rincones se realizarán utilizando los espacios del horario destinados a ellos, aunque en algunas ocasiones haremos uso de otros espacios para completarlos.

### ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN (primera semana: 3 – 7 de febrero)

Durante la primera semana, viajaremos por el desierto en busca de alguien que nos ayude a orientarnos. En nuestro viaje, nos encontraremos un pequeño asentamiento tuareg al que pediremos ayuda. Estos nos enseñarán a sobrevivir en el desierto y con el tiempo si nos ganamos su confianza podrán dirigirnos a la ciudad más cercana.



DÍA	PRIMERA SEMANA: PERDIDOS EN EL DESIERTO Y LOS TUAREGS
LUNES	<p>- Empezaremos la unidad leyendo la carta que nos ha llegado a clase de parte de Víctor y Gloria. En ella los hermanos nos cuentan lo mal que lo han pasado viviendo en el desierto. Debemos hacer hincapié con los alumnos en las dificultades de vivir en el desierto para acceder a sus conocimientos previos. <a href="#">(Ver Anexo 9.1)</a> Después, utilizaremos nuestro gran mapa del mundo Pokémon y seguiremos el recorrido que marca la carta de los hermanos: primero el viaje en barco de una isla a otra y después colocamos las figuras en la parte izquierda del desierto. Nos fijaremos en lo grande que es y motivaremos a los alumnos señalando las pirámides y la ciudad a las que visitaremos durante la unidad didáctica. <a href="#">(Ver Anexo 9.2)</a></p> <p>- Después de la actividad con el mapa, realizaremos la <b>rutina de pensamiento KWL</b> (¿qué se, ¿qué quiero saber? y ¿qué he aprendido?), completando las dos primeras columnas entre toda la clase con respecto al tema del desierto.</p>
MARTES	<p>- <u>Conocemos a los tuaregs</u>: Vamos a visualizar entre todos durante la Asamblea una presentación acerca de este pueblo del desierto, sus costumbres y características. <a href="#">(Ver Anexo 9.3)</a></p> <p>- <u>Los miembros de la tribu</u>: El jefe de la tribu quiere que conozcamos a los integrantes del asentamiento. Sin embargo, se han organizado en parejas y están dispersados por las proximidades. El profesor preparará ocho parejas de pegatinas de tuaregs que esconderá por el resto de clases del pasillo y los alumnos deberán buscarlos organizados en tríos. Cada trío contará con un pequeño mapa que tendrán que interpretar para localizar las pegatinas.</p> <p>- <u>Disfrutemos de la música del desierto</u>: Después de la sesión de psicomotricidad que tengan los alumnos, llevaremos a cabo una meditación o relajación tuareg escuchando música del desierto. <a href="#">(Ver Anexo 9.4)</a></p>
<p>MIÉRCOLES</p>  <p>Mandibuzz</p>	<p>- <u>Memory sobre la fauna y flora</u>: Los alumnos jugarán a un Memory con parejas en español e inglés. En total serán 2 barajas (animales y plantas y otros elementos) con ocho parejas cada una que repartiremos para que puedan jugar a la vez las dos mitades de la clase. Cuando acaben de jugar, rotarán las barajas entre las mitades. <a href="#">(Ver Anexo 9.5)</a></p>



Camerupt

- Los buitres nos roban la comida: Los alumnos jugarán por grupos. Entre los seis integrantes de cada grupo, tres serán elegidos por el profesor para ser los “buitres” que tendrán que robarle la comida al resto. La comida serán dos balones que los buitres (Mandibuzz) tendrán que robar de la aldea tuareg (una zona delimitada del área de juego) y llevarla al nido pasándose los balones solo con las manos. Los tuaregs tratarán de impedir el robo utilizando únicamente las manos y pudiendo agarrar la comida solo cuando esté en el aire.
- El camello más veloz: Los alumnos competirán por parejas a carreras de caballitos, con la particularidad que esta vez serán camellos (Camerupt) las monturas. Las carreras se realizarán en un espacio que sea seguro en caso de caídas (es recomendable colocar colchonetas) y cuando acaben la primera ronda los roles de la pareja cambiarán para que todos tengan la oportunidad de ser camello y jinete durante la competición.

#### JUEVES



Skorupi

- La picadura del escorpión: Esta vez los alumnos jugarán por mitades de la clase. Este juego tendrá las mismas reglas que el tulipán clásico, solo que en esta ocasión los encargados de pillar serán escorpiones (Skorupi) y al tocar a un compañero este quedará congelado en la parte del cuerpo específica donde le hayan tocado. Los demás, para salvarle, no tendrán que pasar entre sus piernas, sino localizar la parte del cuerpo congelada, tocarla y así liberarán a los compañeros.



Cacnea

- El duro camino al oasis: Esta actividad se realizará durante el tiempo de psicomotricidad de este día. El circuito partirá de la clase, donde cada grupo tendrá un pequeño cubo vacío que tendrán que rellenar con agua del oasis. El recorrido será pequeño y los alumnos deberán superarlo para llegar a su meta. Durante el trayecto, el maestro colocará trampas o cactus (Cacnea) que si son tocados por los alumnos les obligará a empezar de nuevo. En ese oasis el profesor dejará un gran recipiente lleno de agua y una serie de vasos de plástico que los alumnos rellenarán y llevarán a la clase sin que se les caiga para llenar su cubo. Cuando pase un tiempo determinado, el maestro finalizará la actividad y el grupo con más agua en su recipiente ganará.




<b>VIERNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>La ceremonia de los tuaregs</u>: Para finalizar nuestra estancia en la aldea tuareg, realizaremos una pequeña ceremonia donde el profesor hará entrega a cada grupo de un distintivo que demuestre que saben sobrevivir en el desierto.</li> <li>- <u>El príncipe de Egipto</u>: Veremos junto a los alumnos la película para comenzar la segunda parte del proyecto en el que nos introduciremos en la vida de una ciudad egipcia dentro de nuestra clase. <a href="#">(Ver Anexo 9.6)</a></li> <li>- <u>Preparación del rincón de juego simbólico</u>: Por último, llevaremos a cabo la preparación del rincón de juego simbólico que usaremos durante las siguientes dos semanas y que tendrá elementos del Antiguo Egipto. Entre todos los alumnos harán una lista con los objetos y demás cosas que hayan visto en la película o que conozcan sobre Egipto para completar el rincón. <a href="#">(Ver Anexo 9.7)</a></li> </ul>
----------------	--

ACTIVIDADES DE DESARROLLO (segunda y tercera semana: 10–21 de febrero)






En las actividades de desarrollo simularemos que nos encontramos en una ciudad egipcia. Durante la primera semana, situaremos a Egipto dentro del mundo y desarrollaremos algunos de los inventos más importantes que se les atribuyen. Durante la segunda semana seguiremos un hilo conductor determinado, que será el siguiente: el faraón nos pide entrar en la pirámide de Guiza y recuperar un tesoro antiguo de su familia, pero esta tiene muchos misterios en su interior. Por otro lado, en cada una de estas dos semanas realizaremos rincones y los alumnos irán rotando por cuatro de ellos, dejando el juego simbólico para los momentos de juego libre que surjan durante los días. Los rincones cambiarán de una semana a otra.



DÍA	SEGUNDA SEMANA: DESCUBRIENDO LA CIUDAD DEL FARAÓN
<b>LUNES</b>	- Empezaremos la semana leyendo una nueva carta de Víctor y Gloria donde nos cuentan cómo pudieron llegar a la ciudad más cercana, que resultó ser la ciudad del faraón. <a href="#">(Ver Anexo 9.8)</a>

	<p>- Después, utilizando nuestro mapa colocaremos las figuras de los hermanos en la ciudad egipcia que en él aparece para dar comienzo a las actividades de desarrollo. <a href="#">(Ver Anexo 9.9)</a></p> <p>- <u>¿Qué es el Antiguo Egipto?</u>: En primer lugar, visualizaremos toda la clase durante la Asamblea un vídeo en el que nos hablarán de Egipto y algunas de sus características más destacadas. <a href="#">(Ver Anexo 9.10)</a></p> <p>- <u>¿Dónde está el Antiguo Egipto?</u>: Tras ver el vídeo, preguntaremos a nuestros alumnos si Egipto sigue existiendo en la actualidad. Como ya habremos escuchado en el vídeo que sí, nos toca localizarlo utilizando Google Earth.</p>
<p><b>MARTES</b></p>	<p>- <u>Nuestro propio mapa</u>: Por último, vamos a crear nuestro propio mapa del Antiguo Egipto utilizando un gran trozo de papel continuo en el que entre toda la clase lo dibujaremos. Por otro lado, un grupo de alumnos dibujará la bandera del país para colocarla en nuestro mapa. El profesor guiará la actividad recordando a los alumnos los elementos destacados que deben aparecer: pirámides, el río Nilo, etc.</p> <p>- <u>Los inventos egipcios</u>: De nuevo en la Asamblea, resaltaremos el legado de la cultura egipcia por los múltiples inventos que perduran incluso hoy en día. Para ello, el profesor se apoyará en un documento Issuu en el que aparecerán dichos inventos. Antes de leer sus descripciones, el profesor puede ir preguntando a qué parecen esos objetos y para qué pueden servir. <a href="#">(Ver Anexo 9.11)</a></p> <p>- <u>La escritura egipcia</u>: A continuación, hablaremos de los jeroglíficos como la forma que tenían los antiguos egipcios de escribir. Después, repartiremos en cada grupo una tabla con algunos jeroglíficos que se correspondan con nuestro abecedario. Los alumnos tendrán que escribir su nombre y otras dos palabras, escribiendo primero en español y luego con jeroglífico. <a href="#">(Ver Anexo 9.12)</a></p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p> <div data-bbox="272 1767 368 1921" data-label="Image"> </div> <p><i>Cubone</i></p>	<p>Durante este día realizaremos dos manualidades distintas, por lo que repartiremos a la clase en dos mitades y necesitaremos de la ayuda de otro profesor que se encargue de una de ellas. Tendremos dos turnos para realizarlas (mañana y tarde) y los alumnos rotarán para poder trabajar en los dos talleres durante el día.</p>

 <p>Plusle</p>  <p>Minun</p>	<p>- <u>Usamos el papel de los egipcios</u>: En este taller presentaremos al artesano de la ciudad, Cubone, para después realizar nuestros propios papiros y dibujar o escribir lo que queramos en ellos. <a href="#">(Ver Anexo 9.13)</a></p> <p>- <u>La balanza de la justicia</u>: En este taller presentaremos a los mercaderes de la ciudad, Plusle y Minun, que se encargan de repartir alimentos y bienes con su balanza. Nosotros fabricaremos nuestras balanzas por tríos y utilizaremos objetos cotidianos y comprobaremos cual pesa más o menos. <a href="#">(Ver Anexo 9.14)</a></p>
<p><b>JUEVES</b></p>	<p>- <u>El Templo de Debod</u>: Realizaremos una salida a este monumento de la ciudad de Madrid. Durante el trayecto o cuando se llegue al lugar del templo, el profesor relatará su historia y sus características más destacadas. Esta es una oportunidad de visualizar la cultura egipcia en nuestro contexto más cercano.</p>
<p><b>VIERNES</b></p>  <p>Zoroark</p>	<p>- <u>Teatro de padres</u>: Algunos padres voluntarios a los que se informará a principios de semana prepararán la historia de Isis y Osiris y la representarán delante de toda la clase. <a href="#">(Ver Anexo 9.15)</a></p> <p>- <u>Los símbolos de Egipto</u>: Tendremos el primer contacto con la corte del Faraón, ya que el encargado de guardar sus tesoros nos presentará los símbolos más famosos del Antiguo Egipto. Zoroark nos traerá a clase una caja con dichos símbolos. Los alumnos irán extrayéndolos uno a uno y el profesor los irá comentando y describiendo de forma breve como preparación para actividades que se realizarán en las siguientes semanas. <a href="#">(Ver Anexo 9.16)</a></p>

DÍA	SEGUNDA SEMANA: LOS MISTERIOS DE LA PIRÁMIDE
<p><b>LUNES</b></p>	<p>El faraón nos pide recuperar las joyas reales del interior de la pirámide, pero esta es muy misteriosa y está llena de peligros. La pirámide tiene cuatro niveles, y el faraón nos presta un mapa de este monumento en que aparece el tesoro que tendremos que recoger en cada nivel. Cada tesoro está protegido por un Pokémon guardián que nos pondrá a prueba. <a href="#">(Ver Anexo 9.17)</a></p> <p>- Antes de entrar en la pirámide, debemos conocer más sobre este tipo de monumentos, así que en la Asamblea veremos un vídeo. <a href="#">(Ver Anexo 9.18)</a></p>

	<p>- Ahora vamos a visitar una pirámide real. Realizaremos una visita virtual a la tumba de Ramsés VI en el Valle de los Reyes. <a href="#">(Ver Anexo 9.19)</a></p>
<p><b>MARTES</b></p>  <p><i>Absol</i></p>  <p><i>Xatu</i></p>	<p>- <u>Los acertijos de la esfinge</u>: Antes de entrar a la pirámide, la esfinge <u>Absol</u> nos propondrá unos acertijos que tendremos que resolver por grupos, a ver cuál lo resuelve en primer lugar. En caso de que se presenten muchas dificultades para resolverlos, el profesor echará una mano a los alumnos. <a href="#">(Ver Anexo 9.20)</a></p> <p>- <u>Las clases sociales del Antiguo Egipto</u>: El guardián <u>Xatu</u> nos pondrá un reto en nombre del dios Horus. Resolveremos por grupos un puzzle de pirámide sobre las clases sociales que existían en el Antiguo Egipto. Antes de la realización del puzzle, el profesor presentará todas las clases sociales a los alumnos y las describirá brevemente. <a href="#">(Ver Anexo 9.21)</a></p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p><i>Indeedge</i></p>	<p>- <u>Cuerpos geométricos muy misteriosos</u>: la guardiana <u>Indeedge</u> nos retará en nombre de la diosa Isis. El profesor preparará imágenes de seis figuras geométricas. Para cada figura preparará seis imágenes. Las repartirá por toda la clase boca abajo y dará un minuto a los alumnos para que busquen una de estas imágenes y la recojan sin mostrársela a nadie.</p> <p>A continuación, deberán agruparse aquellos que tengan la misma figura geométrica. Por último, tendrán que encontrar todos los objetos del aula que tengan la forma de la imagen que les ha tocado.</p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p><i>Lucario</i></p>  <p><i>Reuniclus</i></p>	<p>- <u>Fabricando momias</u>: El guardián <u>Lucario</u> nos pone a prueba en nombre de Anubis. Vamos a aprender a momificar tal y como lo hacían en el Antiguo Egipto. Iremos a la sala de ordenadores del centro y por parejas los alumnos utilizarán un recurso TIC donde ellos mismos podrán momificar a un egipcio. <a href="#">(Ver Anexo 9.22)</a></p> <p>- <u>Osiris, el penúltimo obstáculo</u>: El guardián <u>Reuniclus</u> nos pone a prueba antes de llegar a la cúspide en nombre de Osiris. Pondremos a los alumnos una pieza musical que recuerde al Antiguo Egipto y ellos deberán dibujar en una hoja en blanco qué les evoca es música. Será un espacio de dibujo libre y para mostrar a los compañeros sus obras de arte.</p>




<p><b>VIERNES</b></p>  <p>Talonflame</p>  <p>Cofagrigus</p>	<p>- <u>El diamante de Ra</u>: La última joya la protege <u>Talonflame</u>, guardián del dios Ra. Prepararemos un gran circuito durante la sesión de Psicomotricidad con unas normas similares al que realizamos durante la primera semana de la unidad en el desierto. Esta vez, el objetivo será conseguir un diamante por alumno esquivando las momias <u>Cofagrigus</u> (obstáculos que prepare el profesor). Cuando todos los alumnos ofrezcan un diamante a Ra, Talonflame nos entregará el verdadero diamante que llevaremos al faraón.</p>
---	--

RINCÓN	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA
<b>LÓGICO - MATEMÁTICO</b>	<p>Los alumnos usarán el ordenador del aula para completar una serie de puzzles con temática basada en el Antiguo Egipto. Será decisión del profesor si dichos puzzles los resuelven por parejas, en tríos o todo el grupo al completo, además de la dificultad del puzzle según el número de piezas. <a href="#">(Ver Anexo 9.23)</a></p>	<p>En este rincón, jugaremos como si fuéramos trileros utilizando vasos de plástico a modo de vasos canopos. En cada vaso se esconderá un órgano del cuerpo y un alumno deberá moverlos, de manera que el resto del grupo tendrán que averiguar dónde está uno de ellos.</p>
<b>PLÁSTICA</b>	<p>Los alumnos tendrán que crear pirámides egipcias usando distintos materiales. En primer lugar, con piedras que traigan los alumnos, después con plastilina y por último con papel utilizando recortables.</p>	<p>Por grupos, los alumnos fabricarán su disfraz de egipcio con la ayuda del profesor. Este disfraz se utilizará durante la última semana en la fiesta en honor del faraón.</p>
<b>LINGÜÍSTICO</b>	<p>Los alumnos elegirán entre tres historias que les ofreceremos y, con la ayuda de un adulto que las vaya leyendo, tendrán que representarlas. <a href="#">(Ver Anexo 9.24)</a></p>	<p>Los alumnos utilizarán la plantilla de jeroglíficos egipcios para traducir lo que pone en algunos mensajes que podrán estar en español o en inglés.</p>
<b>BIBLIOTECA</b>	<p>Durante las dos semanas, se completará la biblioteca del aula con libros cuya temática gire alrededor de Antiguo Egipto y los siguientes temas:</p>	





	historia de la civilización, el río Nilo, los pueblos del desierto, atlas y mapas, los dioses egipcios y sus leyendas, etc.
<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>	Durante las dos semanas, los alumnos aprovecharán los recursos que preparemos desde el equipo docente y que nos envíen las familias para jugar como si fueran antiguos egipcios: manipularán símbolos egipcios, bastones de faraón, jeroglíficos, imágenes de los dioses, etc.

ACTIVIDADES FINALES (cuarta semana: 24 – 28 de febrero)

El faraón va a celebrar una fiesta por su cumpleaños y tiene una serie de peticiones. Además de las joyas que recuperamos de la pirámide, cada día de esta última semana prepararemos todo lo que haya pedido y el viernes tendrá lugar la celebración de su fiesta como cierre de la unidad didáctica. [\(Ver Anexo 9.25\)](#)

DÍA	CUARTA SEMANA: LA FIESTA DEL FARAÓN Y SUS PETICIONES
<p><b>LUNES</b></p>  <p><i>Purrloin</i></p>  <p><i>Krookodile</i></p>	<p>- <u>Los problemas del río Nilo</u>: Purrloin y un montón de Pokémon más se han quedado atrapados en una zona del río y debemos rescatarlos. El profesor preparará una zona del patio delimitada (como si fuera el río) y colocará algún objeto que los alumnos podrán pisar para cruzar.</p> <p>Si pisamos en otra zona diferentes, los Krookodile nos llevarán al principio. Al final del recorrido tendrán todos los dibujos de los Pokémon atrapados y que el profesor preparará de antemano. Competirán por equipos y el objetivo será trasladar el mayor número de Pokémon a zona segura en un tiempo determinado.</p>
<p><b>MARTES</b></p>  <p><i>Pinsir</i></p>	<p>- <u>Los objetos robados</u>: Pinsir ha escondido los tesoros robados en su oscura cueva. Para encontrar el bastón real, la sala de psicomotricidad estará a oscuras y los alumnos se guiarán por el sonido que produzca el profesor con los bastones. Por otro lado, está el escarabajo. Esconderemos muchas pegatinas de escarabajos egipcios, pero solo uno será el verdadero (será de un color determinado). El profesor apagará las luces de la sala donde se juegue y cada grupo tendrá una linterna con la que buscarán al escarabajo.</p>



<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p>Arbok</p>	<p>- <u>Los encantadores de serpientes</u>: Tendremos una caja por cada equipo con una cobra (Arbok) y debemos abrirla para conseguir el aceite necesario. Cada grupo improvisará un baile egipcio mientras suena música de flauta encantadora de serpientes y esto abrirá la caja donde se esconde el Pokémon.</p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p>Helioptile</p>  <p>Salandit</p>	<p>- <u>Salvar a Helioptile de los lagartos</u>: El pobre Pokémon está atrapado en la cueva y hay que ayudarla a escapar. Para este juego, una pareja de alumnos se desplazará “a caballito” y el resto intentarán pillarles moviéndose a cuatro patas (con cuidado de no a la pareja al suelo). La pareja que intenta escapar cambiará en cada ronda. Si resulta muy complicado para los protagonistas esquivar a todos los demás, el juego puede hacerse por mitades de clase.</p>
<p><b>VIERNES</b></p> 	<p>- <u>La fiesta del faraón</u>: Dos padres vendrán disfrazados de faraón y reina. Los alumnos entregarán las joyas de la pirámide y los objetos conseguidos esta semana. Además, enseñarán los frutos del trabajo de toda la unidad didáctica y rellenarán la última columna del KWL. A cambio, los monarcas nos lo agradecerán entregándonos el cristal del desierto. <a href="#">(Ver Anexo 9.26)</a></p>

## 9. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Los recursos materiales que vamos a utilizar podemos dividirlos en:

- **Fungibles**: cartulinas, vasos de plástico, ceras, lápices, rotuladores, colores, plastilina, recortables, caja con símbolos egipcios, etc.
- **Didácticos**: Cuentos, juguetes, juego de Memory del desierto, elementos deportivos, puzle sobre las clases sociales y el resto de materiales detallados en el Anexo 9.
- **Audiovisuales**: película El Príncipe de Egipto, SlideShare sobre tuaregs e inventos, música del desierto para la relajación, vídeos de YouTube, Google Earth, etc.
- **Tecnológicos**: Ordenador y proyector propios del aula.

Los **recursos humanos** que encontraremos son los profesores, los profesores de inglés, las auxiliares de conversación y las familias de nuestros alumnos.

Los **recursos espaciales** con los que contamos son nuestra clase, el pasillo de Infantil, la sala de psicomotricidad, el Templo de Debod y el patio de recreo.

Los **recursos temporales** que utilizaremos serán las tablas de actividades descritas anteriormente y la rotación en los rincones.

## **10. Medidas de atención a la diversidad**

Al igual que en las unidades anteriores, intentaremos que nuestro alumno T vaya mejorando con respecto al resto de sus compañeros y vaya consiguiendo los objetivos previstos:

- Durante las actividades largas como las manualidades, seguiremos dotando a T de funciones que necesiten de acciones rápidas y que le motiven. Para ello, le preguntaremos dónde le gustaría ayudar en dichas dinámicas y ofreceremos nuestro apoyo como docentes. Sin embargo, iremos cediendo menos en sus deseos y guiaremos a T para que realice no solo aquellas actividades que le susciten más interés, sino que aporte en aquellas que resulten beneficiosas para todo el grupo.
- Durante los rincones y juegos en grupo, debemos vigilar su actitud con sus compañeros y adultos con los que establezca contacto. Si estos comportamientos son positivos y adecuados, premiaremos al alumno de la forma que él elija.
- En las actividades de relajación y que impliquen la escucha de músicas o cuentos e historias, fortaleceremos positivamente los avances que T demuestre para mantener la calma y la concentración
- Por último, en las actividades donde tengan que escribir ofreceremos apoyo en el trazo de las letras, siendo este un apoyo esporádico para lograr que cumpla con los objetivos. Sin embargo, estos apoyos irán retirándose progresivamente con el fin de que T gane más autonomía y confianza en sí mismo.

## **11. Otros elementos**

**a. Actividades complementarias y extraescolares:** Las actividades complementarias que realizaremos en esta Unidad Didáctica son de dos tipos:

- Fuera del centro: Excursión al Templo de Debod en Madrid.
- Dentro del centro: Representación teatral de padres voluntarios y participación en la actividad de cierre de la unidad didáctica.

**b. Fomento de la lectura:** Durante la unidad didáctica los alumnos entrarán en contacto con los libros mediante el rincón de biblioteca. Durante las semanas 2 y 3, recurriremos a libros y cuentos cuya temática complemente a los contenidos desarrollados durante el proyecto (el Antiguo Egipto, los pueblos del desierto, cultura egipcia, los dioses, el río Nilo, ...). Esto nos ayudará a contextualizar los aprendizajes que se desprendan del resto de actividades y a complementar la acción docente.

**c. Fomento de las TIC:** Se utilizarán varios recursos relacionados con las TIC durante todo el proyecto. Los alumnos tendrán contacto e incluso manipularán ellos mismos Google Earth, un recurso que simula el proceso de momificación o una visita virtual al interior de una pirámide real para actividades propias de la unidad didáctica.

**d. Fomento del inglés:** El uso del inglés será continuo durante toda la unidad. Seguiremos enfocando su uso desde una perspectiva lúdica con un Memory sobre elementos del desierto y la transcripción de jeroglíficos al español y al inglés. Estos juegos complementarán las clases normales de inglés que se impartirán siguiendo el horario establecido.

**e. Educación en valores:** Los buenos modales y actitudes se vigilarán durante todo el proceso seguido en la unidad. Se trabajarán de forma transversal durante todas las actividades y se premiarán de forma externa al proyecto por parte del profesor. El conocimiento de otra cultura de otro país y época facilitará este proceso de aceptación y valoración de las diferencias.

**f. Competencias clave:** Las competencias clave que se trabajarán durante toda la unidad son las siguientes:

- Competencia lingüística: Se trabaja de forma transversal, pues los alumnos se comunican continuamente, y de forma específica con algunas actividades del proyecto y con los rincones. La segunda lengua inglesa se trabaja de forma más específica con actividades muy focalizadas a la adquisición y al refuerzo de vocabulario básico.

- Competencia matemática y básicas en ciencia y tecnología: Los alumnos trabajarán con las matemáticas en gran parte de las actividades propuestas e incluso relacionando las matemáticas con procedimientos y habilidades como la realización de puzzles y juegos de manos.

- Competencia digital: En el aula, utilizaremos una gran variedad de recursos que ayudarán a conocer el mundo que rodea a los alumnos al mismo tiempo que manipulan las tecnologías a su alcance. En casa, dependerá del grado de interés del alumno por investigar y conocer más acerca de Egipto y el desierto.
- Aprender a aprender: Volveremos a utilizar la rutina de pensamiento KWL durante la unidad didáctica y los tiempos de la Asamblea seguirán sirviendo para ir ajustando y recordando aprendizajes que vayan surgiendo con el paso de los días.
- Sociales y cívicas: De nuevo, se trabajará mediante el gran número de actividades en grupo que existen en la unidad didáctica, además de en el trato diario con sus iguales y con los adultos que aparezcan en las diversas dinámicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Los alumnos aprenderán a gestionar la mayoría de dificultades que puedan surgir durante el aprendizaje. Especialmente en los rincones, donde el profesor no estará tan pendiente de ayudar, sino que se comportará como un apoyo esporádico y limitado.
- Conciencia y expresiones culturales: En esta ocasión, además de las obras artísticas que produzcan los alumnos estos tendrán un contacto directo con un monumento importado desde el propio país de Egipto, además de la visualización de vídeos y observación de representaciones culturales de esta civilización.

## UNIDAD DIDÁCTICA 6

**1. Título de la unidad:** Vamos de viaje a la sabana

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** 2-27 marzo (cuatro semanas)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** La sexta unidad didáctica del curso utilizará la sabana como eje central del hilo conductor. Trataremos este paisaje natural como una continuación del desierto que se habrá trabajado en la unidad anterior.

A raíz de este tema, podemos trabajar multitud de contenidos tales como: los seres vivos más característicos de la sabana (que por otro lado son los animales salvajes más “conocidos”) y sus costumbres, comparaciones de tamaños y pesos entre animales, las diferencias entre las estaciones del año, las agrupaciones que existieron y existen de seres humanos en este medio natural, sus danzas y tradiciones, interpretación de mapas, la importancia del agua (en conjunto con la unidad didáctica sobre el desierto), etc.

Aunque los alumnos ya han tenido bastante contacto con este paisaje mediante las visitas al zoo y las películas que hayan podido ver, intentaremos descubrirlos nuevos aspectos de la sabana que aún desconozcan. De esta forma, crearemos una experiencia didáctica completa en la que los alumnos se divertirán y aprenderán al mismo tiempo.

### 5. Objetivos:

<b>ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>5. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li></ol>
<b>ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones.</li><li>2. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.</li></ol>

3. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
4. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
5. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
6. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
7. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.

**ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**



1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
8. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
9. Conocer algunas manifestaciones culturales de un entorno determinado.
10. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas
11. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

**6. Contenidos y relación con las competencias clave:**

ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li> <li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> <li>• Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>• Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisaje y medio físico: la sabana (CMCT)</li> <li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li> <li>• Las estaciones del año y los cambios en el medio (CMCT)</li> <li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> <li>• Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>• Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li> <li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Interés y atención en la escucha de distintos mensajes (CL)</li> <li>• Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pueblos del mundo. Tribus de la sabana (CL, CEC y CSC)</li> <li>• Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización de diferentes unidades de medida (CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>• Interpretación, valoración y aceptación de diferentes obras culturales (CEC)</li> <li>• La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> </ul>
---	---	--

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<u>RÚBRICA EVALUATIVA</u>	ADQUIRIDO 	EN PROCESO 	NO ADQUIRIDO 
Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.			
Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.			
Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.			
Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.			
Conoce y diferencia los cinco sentidos y las partes del cuerpo.			
Conoce y enumera los elementos más distintivos de la sabana como medio natural.			
Muestra actitud para las actividades musicales, de canto y de baile			
Realiza, comprende y valora diferentes obras artísticas sencillas.			
Muestra interés y una actitud positiva por el inglés.			
Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.			
Escribe y lee estructuras lingüísticas más complejas.			

## UNIDAD DIDÁCTICA 7

**1. Título de la unidad:** Investigamos la misteriosa selva

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** Del 30 de marzo al 1 de mayo (4 semanas)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** En esta séptima unidad didáctica el paisaje sobre el que desarrollaremos las actividades será la selva. Es importante recalcar desde un principio la diferencia entre el término selva con respecto a los de sabana o bosque. Para esta unidad, utilizaremos elementos como fauna y flora de las selvas amazónicas (principalmente), africanas e incluso orientales. Para esta unidad, vamos a utilizar las tribus amazónicas y la civilización maya como ejes del hilo conductor que vamos a seguir. Ambos elementos estarán presentes durante todo el proceso de la unidad didáctica, de la misma forma que se trabajó en la unidad didáctica sobre el desierto y el Antiguo Egipto. Esta unidad tiene una ligera particularidad con respecto al calendario ya que las vacaciones de Semana Santa no permitirán trabajar en algunos días específicos. Algunos contenidos que trabajaremos durante esta unidad serán los siguientes: elementos representativos de la selva, como su fauna y flora; la importancia del agua y la vegetación dentro de la vida en el planeta y en los paisajes naturales, interpretación de mapas más complejos y elementos de la cultura maya y demás tribus amazónicas tales como representaciones artísticas y lingüísticas.

### 5. Objetivos:

<b>ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>5. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li><li>6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.</li></ol>
<b>ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer los componentes del medio natural y sus relaciones, cambios y transformaciones.</li><li>2. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.</li></ol>



3. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
4. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
5. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
6. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
7. Realizar seriaciones con objetos y números.
8. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.
9. Conocer y aceptar las normas que hacen posible la vida en grupo y algunas de las formas más habituales de organización social.
10. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
11. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo.

### **ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**




1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
8. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
9. Conocer algunas manifestaciones culturales de un entorno determinado.
10. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal.
11. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
12. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

#### **6. Contenidos y relación con las competencias clave:**

<b>ÁREA 1</b>	<b>ÁREA 2</b>	<b>ÁREA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li> <li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisaje y medio físico: la selva (CMCT)</li> <li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li> <li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li> <li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> <li>• Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>• Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> <li>• Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>• La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades (CAA, SIEE Y CSC)</li> <li>• Habilidades para la colaboración y actitud para establecer relaciones de afecto (CSC y CAA)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>• Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización de diferentes unidades de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Pueblos del mundo: tribus amazónicas (CMCT, CSC y CEC)</li> <li>• Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno (CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación (CMCT)</li> <li>• Observación de fenómenos del medio natural: día y noche (CMCT)</li> <li>• Iniciación a la Historia. La civilización maya (CL, CEC, CAA y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés y atención en la escucha de distintos mensajes (CL)</li> <li>• Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>• Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>• Interpretación, valoración y aceptación de diferentes obras culturales (CEC)</li> <li>• La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> <li>• Uso del "collage" y experimentación con diversos materiales, formas y colores.</li> </ul>
---	--	--

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<b><u>RÚBRICA EVALUATIVA</u></b>	<b>ADQUIRIDO</b> 	<b>EN PROCESO</b> 	<b>NO ADQUIRIDO</b> 
<b>Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.</b>			
<b>Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.</b>			
<b>Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.</b>			
<b>Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.</b>			


<b>Conoce y diferencia las principales figuras planas y tridimensionales.</b>			
<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos de la selva como medio natural.</b>			
<b>Muestra buena actitud para actividades musicales, canto y baile.</b>			
<b>Realiza, comprende y valora diferentes obras artísticas sencillas.</b>			
<b>Muestra interés, actitud positiva y progresa en el uso del inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Progresa en la lectura y escritura de estructuras lingüísticas más complejas.</b>			
<b>Comprende y enumera algunos aspectos clave sobre la cultura maya.</b>			

## **8. Metodología y actividades**

Siguiendo los objetivos, contenidos y criterios formulados debemos establecer un guion de actividades que nos ayuden a cumplir con todos ellos. Esta unidad didáctica ocupará cuatro semanas en total, aunque algunas de ellas contarán con días festivos por lo que no todos estarán disponibles para trabajar. Las actividades se organizarán según la finalidad y nuevamente serán de motivación (primera semana), desarrollo (segunda y tercera) y finales (última semana). Los rincones se realizarán durante las dos semanas de desarrollo y cambiarán sus actividades de una semana a otra. Las actividades y los propios rincones se realizarán utilizando los espacios del horario destinados a ellos, aunque en algunas ocasiones haremos uso de otros espacios para completarlos.

### ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN (primera semana: 30 de marzo - 2 de abril)



Durante la primera semana, introduciremos la temática referente a la selva y nos prepararemos para introducirnos en ella como exploradores novatos. Esta semana cuenta con solo cuatro días, pues el viernes empieza la Semana Santa, así que las actividades serán esencialmente lúdicas y de toma de contacto con la temática.



DÍA	PRIMERA SEMANA: LOS EXPLORADORES EMPIEZAN SU VIAJE
<p data-bbox="276 633 363 663"><b>LUNES</b></p>	<p data-bbox="424 255 1449 521">- Esta vez empezaremos la unidad de forma distinta. Hemos recibido una caja misteriosa en clase. Durante la Asamblea, abriremos la caja con cuidado y descubriremos lo que había en su interior: un gorro de explorador, unos prismáticos y una cantimplora. Debatiremos con los alumnos para qué pueden servir esos objetos y si nos falta alguno para poder ser exploradores.</p> <p data-bbox="424 546 1449 813">- Después, empezaremos la unidad didáctica leyendo la carta de nuestros amigos Víctor y Gloria. Se acerca el final del viaje, pero ante ellos se alza una enorme selva con mucha humedad. Es tan grande que los hermanos tienen miedo de perderse dentro de ella, así que se han equipado con objetos de exploradores auténticos. <a href="#">(Ver Anexo 10.1)</a></p> <p data-bbox="424 837 1449 1043">- Por último, volveremos a hacer uso de nuestro mapa del mundo Pokémon y situaremos a los hermanos en un lateral de la selva. Prestaremos atención a lo grande que esta es y a la cantidad de árboles que aparecen en el mapa. <a href="#">(Ver Anexo 10.2)</a></p>
<p data-bbox="263 1346 376 1375"><b>MARTES</b></p>  <p data-bbox="276 1626 357 1655"><i>Treecko</i></p>	<p data-bbox="424 1077 1449 1688">- En primer lugar, presentaremos la dinámica especial que realizaremos durante toda la unidad didáctica: la <b>enciclopedia del explorador</b>. Esta será complementaria a la rutina del protagonista semanal. Esta irá destinada a trabajar la fauna y flora de la selva. Cada día, el maestro elegirá a un alumno que durante esa misma tarde se encargará de realizar una ficha en la que pegará una imagen del animal o planta que escoja, en qué tipo de selva vive, qué come, como se reproduce y si es posible una foto de un Pokémon que sea parecido. Antes de iniciar las vacaciones, el maestro escogerá qué alumnos se encargarán de hacer las fichas durante cada día del tiempo no lectivo. En esos días, el alumno realizará solo la ficha y al volver de vacaciones se pegarán todas en la enciclopedia.</p> <p data-bbox="424 1713 1449 1980">- Por otro lado, presentaremos a <u>Treecko</u>, que nos acompañará en nuestro viaje a la tribu. Sin embargo, nos damos cuenta que nosotros no tenemos ninguna brújula, así que debemos fabricarnos una. Esta manualidad se realizará por tríos y necesitará de la presencia de algún profesor adicional para ayudar a los alumnos en su realización. <a href="#">(Ver Anexo 10.3)</a></p>





<b>MIÉRCOLES</b>	<p>- <u>¿Qué es la selva?</u>: En primer lugar, trataremos con los alumnos la distinción entre sabana y selva. De esta forma, conectaremos los nuevos aprendizajes con los de la unidad anterior. Una vez desarrollemos sus diferencias, colocaremos un gran trozo de papel continuo donde el profesor habrá dibujado anteriormente el mapa del mundo real. Proyectará unas imágenes en la pizarra y los alumnos se encargarán de dibujar en verde las zonas de selva y de amarillo las zonas de sabana. <a href="#">(Ver Anexo 10.4)</a></p> <p>- <u>Encontremos la tribu</u>: La tribu Coconut no es sencilla de encontrar. La selva es como un laberinto de árboles y además hay muchas trampas y animales peligrosos. Con nuestro equipo de explorador, atravesaremos la selva y encontraremos la tribu. <a href="#">(Ver Anexo 10.5)</a></p>
<b>JUEVES</b>	<p>- <u>El increíble Amazonas</u>: Vamos a conocer más cosas acerca de este río y las personas, plantas y animales que viven en él. Para ello, veremos en la Asamblea un vídeo y una presentación para extraer la mayor cantidad de información posible. <a href="#">(Ver Anexo 10.6)</a></p> <p>- Como cierre de esta primera semana, y con la información que hemos ido adquiriendo con el paso de los días, prepararemos entre todos el rincón de juego simbólico con el que jugarán los alumnos al volver de vacaciones. Nos pondremos de acuerdo sobre cómo preparar nuestra cabaña propia y sobre los demás elementos que queremos que estén en el rincón. <a href="#">(Ver Anexo 10.7)</a></p>

#### ACTIVIDADES DE DESARROLLO (segunda y tercera semana: 14 - 24 de abril)

En este período trabajaremos dos temáticas completamente distintas. La segunda semana de la unidad tendrá cuatro días disponibles (el lunes es festivo) y en ella seguiremos trabajando la temática de las tribus amazónicas y la fauna y flora de la selva. Por otro lado, la tercera semana introducirá la temática de la cultura maya (a excepción del primer día) y sí que tendrá los cinco días aptos para trabajar. En esta semana, el hilo conductor irá relacionado con una ofrenda a los dioses mayas para evitar un desastre natural. Por otro lado, seguiremos realizando rincones y los alumnos irán rotando por cuatro de ellos, dejando el juego simbólico para los momentos de juego libre que surjan durante los días. Los rincones cambiarán de una semana a otra.

DÍA	SEGUNDA SEMANA: LA TRIBU COCONUT
<p><b>MARTES</b></p>	<p>- <u>Visionado de película</u>: Para empezar la semana, veremos juntos la película del <i>Libro de la Selva</i> (2016) o <i>Tarzán</i>, y así retomaremos la temática de la selva que empezamos antes de las vacaciones. <a href="#">(Ver Anexo 10.8)</a></p> <p>- <u>La historia del río Amazonas</u>: Después de la película y para recuperar el hilo conductor acerca de la tribu Coconut veremos un vídeo corto sobre este río mediante una historia popular. <a href="#">(Ver Anexo 10.9)</a></p> <p>- <u>Conocemos la selva</u>: Como en algunas unidades anteriores, realizaremos un Memory con dos barajas y parejas, de nuevo, en español e inglés. Una baraja será sobre los animales y otra con frutas, plantas y otros elementos de la selva. Tendrán 12 y 8 parejas, respectivamente. <a href="#">(Ver Anexo 10.10)</a></p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p><i>Slaking</i></p>	<p>- <u>Reclutando nuevos miembros</u>: El rey Slaking está preocupado por algunos Pokémon que viven en la selva y quiere invitarles a unirse a la tribu. Sin embargo, es tan vago que nos pide a nosotros ese favor. Cada uno de estos Pokémon nos pondrá una condición para unirse a la tribu <a href="#">(Ver Anexo 10.11)</a></p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p><i>Chatot</i></p>	<p>- <u>La organización de la tribu</u>: El secretario del rey, Chatot, nos pedirá que organicemos a los miembros de la tribu Coconut para que la tribu funcione mejor y vamos a clasificarlos según dónde viven, qué comen y cómo se reproducen. Antes de las actividades el profesor explicará todas las posibilidades que existen (aire, tierra o agua; ovíparos o vivíparos; y herbívoros, carnívoros u omnívoros). <a href="#">(Ver Anexo 10.12)</a></p> <p>- <u>¿Quién es quién?</u>: Después jugaremos a un juego donde tendremos que reconocer a los animales por sus sonidos. El profesor pegará fotos de ocho animales en distintos sitios de la clase y con los altavoces pondrá sonidos. Para cada sonido los alumnos tendrán que distinguir a qué animal pertenece y moverse hacia el sitio donde esté su foto.</p>
<p><b>VIERNES</b></p>	<p>- <u>El día de la tribu</u>: Para nuestra despedida, los miembros de la tribu Coconut celebrarán una fiesta. Durante todo el día realizaremos varias dinámicas relacionadas con la tribu. Haremos un taller de pintacaras, improvisaremos bailes con música tribal, comeremos distintos tipos de frutas provenientes de la selva (pueden servir las del Memory), etc.</p>

DÍA	TERCERA SEMANA: LOS CUATRO ELEMENTOS Y LA OFRENDA
LUNES	<p>- <u>Nos vamos al zoo</u>: Para empezar la semana y finalizar la temática de la selva, iremos de excursión al zoo Aquarium de Madrid o Faunia para ver a los animales que hemos estado trabajando la semana pasada en primera persona.</p>
MARTES	<p>- Para comenzar la temática sobre la cultura maya, recibiremos una nueva carta de Víctor y Gloria en la que nos describen por qué han tenido que visitar la ciudad de Chichén Itzá para ayudar a los habitantes de la tribu Coconut. <a href="#">(Ver Anexo 10.13)</a></p> <p>- Después, como viene siendo habitual, colocaremos nuestro gran mapa del mundo Pokémon y colocaremos a los dos hermanos sobre las pirámides mayas que aparecen cerca de la selva. Comentaremos con los alumnos las diferencias con las pirámides egipcias, al menos las que se ven a simple vista y en las que profundizaremos más adelante. <a href="#">(Ver Anexo 10.14)</a></p> <p>- <u>Visionado de película</u>: Para acabar este día de presentación, veremos la película de <i>La Ruta hacia El Dorado</i>, en la que aparecerá la cultura maya y que utilizaremos para futuras actividades. <a href="#">(Ver Anexo 10.15)</a></p>
<p>MIÉRCOLES</p>  <p>Unown</p>  <p>Archeops</p>	<p>- <u>¿Quiénes son los mayas?</u>: Veremos un pequeño vídeo introductorio en el que se nos describirán diversos factores sobre la cultura maya y que vamos a trabajar en rincones y actividades. <a href="#">(Ver Anexo 10.16)</a></p> <p>- <u>El templo de Kukulcán y su mapa</u>: Empezaremos el hilo conductor referido a las pruebas de la ofrenda de comida al dios Rayquaza. En primer lugar, presentaremos el templo de Kukulcán al que debemos entrar completando el <u>puzle de los cuatro elementos</u>. Antes de entrar a las inmediaciones del templo, tendremos que descifrar un mensaje de los Unown escrito en un extraño lenguaje. Entregaremos a los alumnos el alfabeto que forman estos raros Pokémon y un mensaje que resolverán por grupos con ayuda del profesor. <a href="#">(Ver Anexo 10.17)</a> Tras resolver el enigma de los Unown, investigaremos sobre nuestro mapa del templo. En cada una de sus cuatro puertas, habita un guardián de cada pieza del puzle que necesitamos. <a href="#">(Ver Anexo 10.18)</a></p> <p>- <u>El guardián del viento del oeste, Archeops</u>: En primer lugar, haremos frente a la prueba del viento, cuyo guardián es Archeops. Él nos va enseñar las infinitas</p>

	<p>posibilidades que el viento tiene para crear arte. Daremos a cada grupo una pieza de bastante tamaño de papel continuo y facilitaremos unos cuantos botes de pintura para toda la clase. Ayudándose de unas pajitas por las que deberán soplar, cada grupo deberá crear su propio cuadro con pintura y aire.</p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p>Torterra</p>  <p>Milotic</p>	<p>- <u>La guardiana de la tierra del norte, Torterra</u>: Esta guardiana nos enseñará que de la tierra extraemos muchas cosas diferentes y beneficiosas para el ser humano. En el arenero del patio de recreo, el profesor esconderá una serie de objetos. Cada grupo tendrá misión de encontrar dos de ellos que el maestro les pida específicamente teniendo un máximo de intentos para desenterrar.</p> <p>- <u>La guardiana del agua del este, Milotic</u>: Este Pokémon quiere que experimentemos con la belleza y el poder del agua con respecto a otras sustancias. Daremos a cada grupo un tarro y con agua, aceite y otras sustancias realizaremos unos experimentos para comprobar sus distintas densidades y cómo estas provocan que se coloquen en los tarros de diferentes formas. <a href="#">(Ver Anexo 10.19)</a></p>
<p><b>VIERNES</b></p>  <p>Emboar</p>  <p>Rayquaza</p>	<p>- <u>El guardián del fuego del sur, Emboar</u>: El guardián del fuego nos enseñará que este, además de ser peligroso, trae consigo la luz que tan importante es en nuestras vidas. Juguemos en una sala a oscuras o con escasa luminosidad. Cada grupo dispondrá de una linterna y un encendedor, y el profesor colocará un total de seis velas numeradas que los grupos deberán encender en el orden que el profesor elija (de menor a mayor, al revés, primero los pares y luego los impares, etc.) Para cada grupo cambiará la colocación de las velas para que cada uno tenga un reto diferente.</p> <p>- <u>La ofrenda a Rayquaza</u>: Cuando tengamos las cuatro piezas, completaremos nuestro puzle y prepararemos la ofrenda a Rayquaza. Los alumnos elegirán la comida que quieren preparar para este Pokémon y así poder conocer a la familia real maya. Cuando lo tengamos pensado y preparado, iremos a la azotea del colegio si es posible (si no, al patio de recreo o el aula), dejaremos la comida, escucharemos la canción del Pilar Celeste (la cumbre del templo) y nos marcharemos de nuevo a clase. <a href="#">(Ver Anexo 10.20)</a></p>










RINCÓN	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA
<b>LÓGICO - MATEMÁTICO</b>	Realizaremos una carrera siguiendo las huellas de animales que hayamos trabajado esta semana (gorila, mono, tigre, rana, tucán y ser humano). Cada una de esas huellas se repartirá a los miembros del grupo. Jugaremos con un dado y según el número que salga colocaremos huellas para llegar a la meta. Cuando todos lleguen a la meta acabará el juego.	Esta semana los alumnos trabajarán las matemáticas con los símbolos de los cuatro elementos. A cada uno de ellos le asignaremos un valor determinado y prepararemos operaciones de suma y resta sencillas para trabajar los algoritmos de estas operaciones. <a href="#">(Ver Anexo 10.21)</a>
<b>PLÁSTICA</b>	Durante esta semana, los alumnos crearán su traje de la tribu, consistente en una falda y un collar que ellos mismos diseñen siguiendo las plantillas que les proporcione el profesor y que deben estar listas para las actividades que se celebren el viernes.	En este caso, y de forma similar a la semana anterior, los alumnos recibirán recortables de máscaras mayas y las decorarán y colorearán a su gusto para después recortarlas y prepararlas con una cuerda.
<b>LINGÜÍSTICO</b>	El profesor preparará imágenes de los animales trabajados esa semana, pero estando sus nombres con las letras desordenadas y pudiendo estar en español o inglés. Los alumnos deberán ordenar correctamente las letras y asignar cada nombre a su animal.	Los alumnos utilizarán la plantilla de alfabeto Unown para traducir lo que pone en algunos mensajes que podrán estar en español o en inglés. Es recomendable que los mensajes sean cortos y sencillos de traducir.
<b>BIBLIOTECA</b>	Durante las dos semanas, se completará la biblioteca del aula con libros cuya temática gire alrededor de cualquiera de los tipos de selva (amazónica, africana y oriental) y después sobre la cultura maya (obras artísticas, religión, inventos, historia), etc.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>	Aprovechando la cabaña de tribu Coconut que preparamos al final de la primera semana, iremos completándola con los recursos que nos presten las familias y con los resultados de nuestras actividades de la unidad didáctica. También colocaremos materiales y objetos propios de la selva y los mayas: frutas, texturas de plantas, etc.
----------------------------	---

ACTIVIDADES FINALES (quinta semana: 27 abril – 1 mayo)

Tras realizar la ofrenda a Rayquaza, habremos ganado el derecho de hablar con la familia real y pedirles que reconsideren su amenaza a la tribu Coconut y que nos entreguen nuestro cristal. Sin embargo, llegar hasta el rey y la reina no es fácil, y tendremos que conseguir el permiso de todos sus hijos e hijas para hablar con ellos. [\(Ver Anexo 10.22\)](#)

DÍA	CUARTA SEMANA: LA FAMILIA REAL MAYA
<p><b>LUNES</b></p>  <p>Ludicolo</p>  <p>Eevee</p>	<p>- <u>El joven príncipe</u>: Presentaremos a nuestro jovencísimo guía por la corte real, que es Eevee, el más pequeño de los príncipes. Eevee es nuestro fan por haber conseguido completar la ofrenda de la semana pasada, así que no nos pondrá a prueba. Sin embargo, sí lo hará el secretario del rey, Ludicolo.</p> <p>- <u>Bailando al ritmo maya</u>: Ludicolo es un maestro del baile, y quiere ver cómo nos movemos nosotros. Vamos a practicar un baile toda la clase junta utilizando las máscaras mayas que preparamos en el rincón de plástico y siguiendo una canción tradicional. <a href="#">(Ver Anexo 10.23)</a></p>
<p><b>MARTES</b></p>  <p>Vaporeon</p>  <p>Flareon</p>	<p>Esta cultura escribía y utilizaba los números de forma diferente a nosotros y la princesa Vaporeon y el príncipe Flareon nos lo van a enseñar <a href="#">(Ver Anexo 10.24)</a></p> <p>- <u>El alfabeto maya</u>: Repartiremos el alfabeto maya entre los grupos. Para calentar motores, proyectaremos en la pizarra un par de palabras sencillas para que los alumnos las traduzcan y después ellos tendrán que escribir su nombre prestando atención en no confundirse de símbolos.</p> <p>- <u>Los números mayas</u>: Repartiremos la representación maya de los números 1 al 19 entre los alumnos (cinco de esos números aparecerán dos veces para que los 24 alumnos tengan un número adjudicado). Dejaremos unos segundos para que vean el que les ha tocado sin decírselo a nadie. Después, el profesor les</p>

	<p>pedirá que se coloquen de diferentes maneras: en orden ascendente, descendente, los pares por un lado e impares por otro, etc.</p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p>  <p><i>Sylveon</i></p>  <p><i>Jolteon</i></p>	<p>- <u>Leyendas antiguas sobre el mundo</u>: La princesa Sylveon nos contará sobre la Ceiba Madre, el árbol sobre el que el mundo existía para los mayas. Después de escuchar la historia, por grupos dibujaremos cómo nos imaginamos ese gran árbol y los mundos que en la historia se describen. <a href="#">(Ver Anexo 10.25)</a></p> <p>- <u>El gran fan de la geometría</u>: El príncipe Jolteon nos pide ayuda para clasificar ciertos objetos. El profesor preparará varios objetos que los alumnos por grupos clasificarán entre figuras planas y tridimensionales y dentro de esta clasificación tendrán que ordenarlas según el tipo de figura que sea (cuadrados, rectángulos, triángulos.../pirámides, conos, cilindros...)</p>
<p><b>JUEVES</b></p>  <p><i>Leafeon</i></p>  <p><i>Glaceon</i></p>	<p>- <u>Arte que protege tu hogar</u>: La princesa Leafeon nos relatará la historia de los Aluxes mayas, seres diminutos que según las leyendas fueron creados a partir de varios animales reales. Los alumnos harán algo parecido: juntando materiales diferentes como piezas de Lego, plastilina y demás, tendrán que construir por parejas su propio Alux. <a href="#">(Ver Anexo 10.26)</a></p> <p>- <u>Arte que calienta el corazón</u>: La princesa Glaceon ama el arte, pero no se deja impresionar fácilmente. Veremos si los alumnos pueden conseguir emocionarla. Por grupos, los alumnos intentarán reproducir un mural maya que el profesor proyecte en la pizarra digital.</p>
<p><b>VIERNES</b></p>  <p><i>Hawlucha</i></p>  <p><i>Umbreon</i></p>  <p><i>Espeon</i></p>	<p>- <u>El guardaespaldas</u>: Hawlucha es nuestro último obstáculo antes de llegar a los reyes de la ciudad maya. Nos propondrá jugar al juego de pelota mesoamericano o <b>Pitz</b>. Los alumnos jugarán por grupos en un torneo y con algunas normas adaptadas (como las partes del cuerpo que podrán usar para golpear el balón).</p> <p>- <u>La audiencia con los reyes</u>: Para finalizar la unidad, invitaremos a dos padres que representarán la forma humana de Umbreon y Espeon frente a los alumnos. Los alumnos mostrarán los resultados de las actividades realizadas, tanto de esta semana como la anterior para convencer a los reyes de que no ataquen la aldea Coconut. Al final, ellos aceptarán y nos entregarán nuestro cristal de la selva. <a href="#">(Ver Anexo 10.27)</a></p>

## 9. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

Los recursos materiales que vamos a utilizar podemos dividirlos en:

- **Fungibles:** cartulinas, ceras, lápices, rotuladores, colores, plastilina, pajitas, botes de pintura, recortables, materiales para fabricar los trajes de la tribu y mayas, etc.
- **Didácticos:** Cuentos, juguetes, juego de Memory de la selva, elementos deportivos, mapa del templo, puzzle de los cuatro elementos y el resto de materiales detallados en el Anexo 9.
- **Audiovisuales:** películas Tarzán/Libro de la Selva y la Ruta hacia el Dorado, SlideShare sobre la selva amazónica, música maya, vídeos de YouTube, etc.
- **Tecnológicos:** Ordenador y proyector propios del aula.

Los **recursos humanos** que encontraremos son los profesores, los profesores de inglés, las auxiliares de conversación y las familias de nuestros alumnos.

Los **recursos espaciales** con los que contamos son nuestra clase, el pasillo de Infantil, la sala de psicomotricidad, el Zoo Aquarium de Madrid o Faunia y el patio de recreo.

Los **recursos temporales** que utilizaremos serán las tablas de actividades descritas anteriormente y la rotación en los rincones.

## 10. Medidas de atención a la diversidad

Al igual que en las unidades anteriores, intentaremos que nuestro alumno T vaya mejorando con respecto al resto de sus compañeros y vaya consiguiendo los objetivos previstos:

- Durante las actividades largas como las manualidades, seguiremos dotando a T de funciones que necesiten de acciones rápidas y que le motiven. Esta vez, el principal objetivo será conseguir que T esté inmerso en todas las dinámicas grupales.
- Durante los rincones y juegos en grupo, debemos vigilar su actitud con sus compañeros y adultos con los que establezca contacto. Si estos comportamientos son positivos y adecuados, premiaremos al alumno de la forma que él elija.
- Por último, en las actividades donde tengan que escribir ofreceremos apoyo en el trazo de las letras, siendo este un apoyo esporádico para lograr que cumpla con los objetivos. Sin embargo, estos apoyos irán retirándose progresivamente con el fin de

que T gane más autonomía y confianza en sí mismo. En el caso de esta unidad, nos apoyaremos del alfabeto Unown y maya para lograr que T progrese en la adquisición y ejecución de trazos alternativos al español con el que está más familiarizado.

## **11. Otros elementos**

**a. Actividades complementarias y extraescolares:** Las actividades complementarias que realizaremos en esta Unidad Didáctica son de dos tipos:

- Fuera del centro: Excursión al Zoo Aquarium de Madrid o Faunia.
- Dentro del centro: Participación de padres voluntarios en la actividad de cierre de la unidad didáctica y posibilidad de subir a la azotea del centro escolar.

**b. Fomento de la lectura:** Durante la unidad didáctica los alumnos entrarán en contacto con los libros mediante el rincón de biblioteca. Durante las semanas 2 y 3, recurriremos a libros y cuentos cuya temática complemente a los contenidos desarrollados durante el proyecto (la selva amazónica, tribus y asentamientos en este medio natural y la cultura maya). Esto nos ayudará a contextualizar los aprendizajes que se desprendan del resto de actividades y a complementar la acción docente.

**c. Fomento de las TIC:** Se utilizarán varios recursos relacionados con las TIC durante todo el proyecto. Los alumnos tendrán contacto con recursos tales como vídeos y presentaciones acerca de temas específicos y en sus casas las utilizarán para buscar información y completar la enciclopedia del explorador.

**d. Fomento del inglés:** El uso del inglés será continuo durante toda la unidad. Seguiremos enfocando su uso desde una perspectiva lúdica con un Memory sobre elementos de la selva y la transcripción de mensajes en otras lenguas al español y al inglés. Estos juegos complementarán las clases normales de inglés que se impartirán siguiendo el horario establecido.

**e. Educación en valores:** Los buenos modales y actitudes se vigilarán durante todo el proceso seguido en la unidad. Se trabajarán de forma transversal durante todas las actividades y se premiarán de forma externa al proyecto por parte del profesor. El conocimiento de otra cultura de otro país y época facilitará este proceso de aceptación y valoración de las diferencias.

**f. Competencias clave:** Las competencias clave que se trabajarán durante toda la unidad son las siguientes:

- Competencia lingüística: Se trabaja de forma transversal, pues los alumnos se comunican continuamente, y de forma específica con algunas actividades del proyecto y con los rincones. La segunda lengua inglesa se trabaja de forma más específica con actividades muy focalizadas a la adquisición y al refuerzo de vocabulario básico.

- Competencia matemática y básicas en ciencia y tecnología: Los alumnos trabajarán con las matemáticas en gran parte de las actividades propuestas y en los rincones manejando los algoritmos de suma y resta de forma alternativa y de forma lúdica con una carrera usando diferentes huellas de animales.

- Competencia digital: En el aula, utilizaremos una gran variedad de recursos que ayudarán a conocer el mundo que rodea a los alumnos al mismo tiempo que manipulan las tecnologías a su alcance. En casa, dependerá del grado de interés del alumno por investigar y conocer más acerca de la selva y la cultura maya.

- Aprender a aprender: En esta unidad nos centraremos en los tiempos de la Asamblea, que seguirán sirviendo para ir ajustando y recordando aprendizajes que vayan surgiendo con el paso de los días. También nos ayudaremos del hilo conductor para generar debate en el aula y extraer otros conceptos que sean desconocidos para los alumnos.

- Sociales y cívicas: De nuevo, se trabajará mediante el gran número de actividades en grupo que existen en la unidad didáctica, además de en el trato diario con sus iguales y con los adultos que aparezcan en las diversas dinámicas.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Los alumnos aprenderán a gestionar la mayoría de dificultades que puedan surgir durante el aprendizaje. Especialmente en los rincones, donde el profesor no estará tan pendiente de ayudar, sino que se comportará como un apoyo esporádico y limitado.

- Conciencia y expresiones culturales: En esta ocasión, además de la visualización de vídeos y observación de representaciones culturales de la civilización maya, los propios alumnos tendrán la oportunidad de ser ellos quienes creen y diseñen sus propias representaciones artísticas.

## UNIDAD DIDÁCTICA 8

**1. Título de la unidad:** De vacaciones en el mar

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** 4-29 de mayo (cuatro semanas)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** En esta penúltima unidad didáctica, y aprovechando la cercanía del fin de curso y las vacaciones de verano, trataremos los paisajes de mar y de playa. En este caso, utilizaremos como elemento motivador los lugares dentro del país en que los alumnos veranean. De esta forma, nos ayudaremos de las características del Océano Atlántico y el Mar Mediterráneo de forma general para tratar algunos contenidos, aunque utilizaremos el resto de mares y océanos para obtener la mejor experiencia de aprendizaje posible.

A través de estas dos masas de agua que tan familiares pueden resultarnos, desarrollaremos contenidos tales como: medios de transporte acuáticos; civilizaciones antiguas que se desarrollaron en torno al mar (por ejemplo, Grecia aunque si el maestro lo decide puede ampliarse a Roma también) y a partir de ahí tratar religión y arte; fauna y flora en zonas próximas al mar; la importancia del agua y el calentamiento global; piratas y tesoros, desarrollando la orientación espacial a través de mapas; y otros contenidos más generales y en los que hemos ido progresando a lo largo del curso como la lengua (principal y extranjera) o las matemáticas.

### 5. Objetivos:

<b>ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>2. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>3. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>4. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>5. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li><li>6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.</li></ol>
<b>ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer los componentes del medio natural y sus relaciones, cambios y transformaciones.</li><li>2. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.</li></ol>

3. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
4. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
5. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
6. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
7. Realizar seriaciones con objetos y números.
8. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.
9. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
10. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo.

### **ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
8. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
9. Conocer algunas manifestaciones culturales de un entorno determinado.
10. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal.
11. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
12. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.




#### **6. Contenidos y relación con las competencias clave:**

<b>ÁREA 1</b>	<b>ÁREA 2</b>	<b>ÁREA 3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li> <li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisaje y medio físico: el mar y la costa (CMCT)</li> <li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li> <li>• Las estaciones del año y los cambios en el medio (CMCT)</li> <li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li> <li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Interés y atención en la escucha de distintos mensajes (CL)</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> <li>Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades (CAA, SIEE Y CSC)</li> <li>Habilidades para la colaboración y actitud para establecer relaciones de afecto (CSC y CAA)</li> <li>Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> <li>Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>Utilización de diferentes unidades de medida (CL y CMCT)</li> <li>Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno (CMCT)</li> <li>Nociones básicas de orientación (CMCT)</li> <li>Iniciación a la Historia. La Antigua Grecia (CL, CEC, CAA y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>Interpretación, valoración y aceptación de diferentes obras culturales (CEC)</li> <li>La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> </ul>
---	---	---

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<u>RÚBRICA EVALUATIVA</u>	ADQUIRIDO 	EN PROCESO 	NO ADQUIRIDO 
<b>Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.</b>			
<b>Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.</b>			
<b>Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.</b>			
<b>Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.</b>			
<b>Conoce y diferencia las principales figuras planas y tridimensionales.</b>			

<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos del mar y la costa como medio natural.</b>			
<b>Muestra buena actitud para las actividades musicales, de canto y de baile</b>			
<b>Realiza, comprende y valora diferentes obras artísticas sencillas.</b>			
<b>Muestra interés, actitud positiva y progresa en el uso del inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Progresa en la lectura y escritura de estructuras lingüísticas más complejas.</b>			
<b>Comprende y enumera algunos aspectos clave sobre la cultura de la Antigua Grecia.</b>			

## UNIDAD DIDÁCTICA 9

**1. Título de la unidad:** El fin del viaje y la liga Pokémon

**2. Curso:** 3º de Infantil (5 años)

**3. Temporalización:** 1 a 19 de junio (tres semanas)

**4. Justificación del tema de la unidad didáctica:** La última unidad didáctica significará el cierre del proyecto y del curso académico. El nombre de Liga Pokémon se refiere al último paso que realizan los entrenadores Pokémon antes de convertirse en maestros. En esta ocasión no habrá un paisaje relacionado a esta unidad didáctica. De esta forma, durante las tres semanas que dure este último paso del proyecto, revisaremos todo lo que hemos aprendido durante el curso, realizando una serie de juegos y pruebas finales mediante las cuales los alumnos demostrarán que son merecedores de los cristales que han ido obteniendo en cada unidad anterior. El carácter de esta novena unidad debe ser mayoritariamente lúdico por encima de académico, y algunas de las actividades más representativas de las ocho unidades anteriores pueden repetirse de nuevo para cerrar el proyecto de la mejor forma posible. Por tanto, los contenidos que aparecerán y se trabajarán en esta unidad no serán novedosos, puesto que se habrán trabajado previamente y servirán para recordar conceptos y volver a poner en práctica habilidades ya desarrolladas anteriormente. Con motivo de final de curso, a cada alumno se le hará entrega de su medalla de campeón y maestro Pokémon en reconocimiento al esfuerzo y la actitud durante todo el curso académico.

### 5. Objetivos:

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo.</li><li>2. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.</li><li>3. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación.</li><li>4. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud.</li><li>5. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones.</li><li>6. Identificar los sentimientos, emociones y necesidades, y ser capaces de comunicarlos.</li><li>7. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.</li></ol>

## ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Conocer los componentes del medio natural y sus relaciones, cambios y transformaciones.
2. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.
3. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
4. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
5. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
6. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes.
7. Realizar seriaciones con objetos y números.
8. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.
9. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
10. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo.

## ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN




1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
2. Comprender los mensajes de sus iguales y adultos.
3. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
4. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes.
5. Escuchar textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
8. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
9. Conocer algunas manifestaciones culturales de un entorno determinado.
10. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal.
11. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
12. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

### 6. Contenidos y relación con las competencias clave:

ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo (CAA y CSC)</li><li>• El cuerpo humano y sus partes (CMCT)</li><li>• Las necesidades básicas del cuerpo (CMCT)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Objetos y materias presentes en el medio (CMCT)</li><li>• Las estaciones del año y los cambios en el medio (CMCT)</li><li>• Atributos de los objetos (CL y CMCT)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilización progresiva de la lengua oral (CL)</li><li>• Participación y escucha activa en situaciones comunicativas (CL y SIEE)</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los sentidos y sus funciones (CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las diferencias (CAA y CSC)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA Y CSC)</li> <li>• Las actividades de la vida cotidiana (CAA)</li> <li>• Cuidado y orden con pertenencias personales (CAA y CSC)</li> <li>• Higiene personal y hábitos saludables (CAA y CSC)</li> <li>• La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades (CAA, SIEE Y CSC)</li> <li>• Habilidades para la colaboración y actitud para establecer relaciones de afecto (CSC y CAA)</li> <li>• Coordinación y control de las habilidades motrices (CAA y CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación del cuerpo (CAA, CL y CMCT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de los seres vivos y diferencias entre ellos (CMCT)</li> <li>• Actitud positiva para compartir juguetes y objetos (CSC)</li> <li>• Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones matemáticas (CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización adecuada de comparaciones (CL y CMCT)</li> <li>• Utilización de diferentes unidades de medida (CL y CMCT)</li> <li>• Identificación de formas planas y tridimensionales en elementos del entorno (CMCT)</li> <li>• Nociones básicas de orientación (CMCT)</li> <li>• Iniciación a la Historia. Antiguo Egipto, Grecia y Roma (CL, CEC, CAA y CMCT)</li> <li>• Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a los que pertenece el alumno (CAA)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Interés y atención en la escucha de distintos mensajes (CL)</li> <li>• Lectura de sílabas, palabras y oraciones sencillas (CL)</li> <li>• Manejo y cuidado de los cuentos y los libros (CSC)</li> <li>• Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera (SIEE)</li> <li>• Interpretación, valoración y aceptación de diferentes obras culturales (CEC)</li> <li>• La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo (CL)</li> </ul>
---	--	---

### 7. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

<u>RÚBRICA EVALUATIVA</u>	ADQUIRIDO 	EN PROCESO 	NO ADQUIRIDO 
Realiza autónomamente las tareas asignadas por las profesoras.			

<b>Muestra iniciativa en la realización de actividades habituales.</b>			
<b>Se relaciona con sus compañeros en un ambiente de cercanía y respeto.</b>			
<b>Comprende y realiza operaciones matemáticas sencillas.</b>			
<b>Conoce y diferencia las principales figuras planas y tridimensionales.</b>			
<b>Conoce y enumera los elementos más distintivos del proyecto realizado durante el curso.</b>			
<b>Muestra buena actitud para las actividades musicales, de canto y de baile</b>			
<b>Realiza, comprende y valora diferentes obras artísticas sencillas.</b>			
<b>Muestra interés, actitud positiva y progresa en el uso del inglés.</b>			
<b>Utiliza los elementos de la clase con cuidado y respeto.</b>			
<b>Progresa en la lectura y escritura de estructuras lingüísticas más complejas.</b>			
<b>Coordina sus movimientos corporales con destreza y conociendo el sentido de sus acciones.</b>			
<b>Comprende y enumera algunos aspectos clave sobre la cultura de civilizaciones antiguas.</b>			

## 6. CONCLUSIONES

Ante todo, este trabajo ha resultado ser todo un reto. Al principio de este largo camino, la idea de programar para la etapa de infantil, donde tenía mucho menos experiencia que en Primaria, me asustaba y me intrigaba al mismo tiempo. Aun así, mirando el trabajo realizado con cierta retrospectiva creo que el resultado ha sido mejor que lo esperado en un principio. Sobre todo, me he apoyado en los aprendizajes extraídos de mis prácticas en Infantil, aunque los obtenidos durante toda la carrera y en las prácticas de Primaria también han sido de gran ayuda. Me ha resultado muy satisfactorio comprobar cómo efectivamente todos los contenidos, habilidades y procedimientos cultivados a lo largo de estos cinco años han servido para formarme como un maestro capaz y actualizado con respecto a la educación actual.

También ha ayudado en gran manera el hecho de elegir un hilo conductor con el que he trabajado desde la más absoluta comodidad. No niego que la idea de desarrollar los Pokémon (que no nos engañemos, no es un tema que se vea todos los días) me asustaba pues el trabajo podía resultar en una utopía más que una propuesta seria y coherente. Aun así, creo sinceramente que el resultado ha sido más que satisfactorio y se ha ceñido a la idea que en un principio yo tenía. Como ya he mencionado anteriormente en este trabajo, el objetivo principal no es aprender sobre los Pokémon, sino sobre el mundo que nos rodea utilizando este recurso. Mantener en todo momento esta premisa, junto al requisito de presentar un trabajo notable y realista han sido los principales retos que he encontrado durante la realización del mismo.

Teniendo esto en cuenta, creo que mi propuesta se ajusta a los requisitos necesarios para ser aplicada realmente en un aula de Infantil. Dada mi inexperiencia en esta etapa educativa, no dudo que este trabajo pueda ser sometido a una revisión y actualización por mi parte dentro de unos cuantos años, cuando mi bagaje como maestro sea más notable y pueda detectar algunos fallos que ahora me resultan difíciles de captar. Por último, y dentro de las principales aportaciones que mi trabajo puede añadir al mundo de la educación, yo sin duda me quedaría con que trabajar desde todas las perspectivas es posible. En el caso de este trabajo, incluso a una serie de animación ficticia y orientada al disfrute y ocio de los niños, se le pueden extraer aprendizajes de todo tipo desde un punto de vista lúdico, pero también coherente con la realidad educativa del momento.

Este trabajo me ha servido también para reflexionar y redescubrirme como maestro. A lo largo de mi etapa estudiantil, de la carrera y las experiencias en Prácticas he experimentado y observado diversas formas de afrontar la docencia. Mientras que en el colegio estuve inmerso en una realidad más tradicional y acotada de la educación, los cinco años de carrera han conseguido de gran manera que me replantee qué clase de profesor quiero ser. Hasta ahora, la experiencia y los conocimientos adquiridos con respecto a la etapa Primaria habían moldeado mis capacidades y me habían orientado claramente hacia la enseñanza en esas edades.

Sin embargo, este último año en que he estado más en contacto con la realidad de la Educación Infantil ha servido para cambiar mi punto de vista. Ahora mismo, estaría inmensamente feliz si pudiera trabajar en cualquiera de estas dos etapas. Si alguien me hubiera preguntado hace algunos meses, esta posibilidad ni se me habría pasado por la cabeza. El hecho de haber trabajado y entrado en contacto con niños y profesores de ambas realidades ha reafirmado mi pasión por la docencia y mis ganas inmensas de trabajar cuanto antes en lo que me apasiona.

Una de las causas que ha provocado que la docencia sea realmente el camino que quiero seguir en mi vida han sido los profesores, compañeros y alumnos que me han acompañado durante estos cinco años que, aunque intensos, han pasado en un suspiro y han traído consigo muchos conocimientos, experiencias y momentos irrepetibles. Por ello, me gustaría concluir este trabajo expresando mi más profundo agradecimiento hacia todas las personas que han puesto de su parte para formarme a mí y mis compañeros de curso como los maestros del mañana.



## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

- Asenjo, J. (2016). Apuntes de la asignatura *Acción Tutorial*.
- Bassedas, E., Huguet, T. y Solé i Gallart, I. (1998). Aprender y enseñar en educación infantil. Barcelona: Graó.
- Bonilla, M. (2016). Apuntes de la asignatura *Currículo y Didáctica de la Educación Infantil*.
- Colomer, T., Manresa, M., Ramada, L., & Reyes, L. (2018). *Narrativas literarias en educación infantil y primaria*. Madrid: Síntesis.
- De la Roz, S. (2018). Apuntes de la asignatura *Literatura infantil y animación a la lectura*.
- Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrolla para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil.
- Domínguez, G. (2000). *Proyectos de trabajo*. Madrid: Aula Abierta.
- Mata, J. (2016). Leer con otros. Aportaciones a la dimensión social de la lectura. *Revista de Estudios Socioeducativos (RESED)*, (nº4), pp.16-26.
- Ministerio de Educación. (2013). *Las bibliotecas escolares en España: dinámicas 2005-2011*. Madrid.

### WEBGRAFÍA

En este apartado se recogerán los principales sitios web que se han utilizado en este trabajo para hacer acopio de recursos y complementar los anexos de las unidades didácticas. Aquí se registrarán las direcciones web de inicio de dichas páginas y en los anexos correspondientes se recogerá el hipervínculo necesario para encontrar el recurso dentro de cada una de ellas.

- <http://asomateamiclase.blogspot.com> Actividad sobre los médicos y sus instrumentos
- <http://carlamaestra.blogspot.com> Plantar judías en clase
- <http://es.hellokids.com> Recurso online de creación de puzles
- <http://lospequesdemicole.blogspot.com> Fichas sobre los cinco sentidos

- <http://oi-archive.uchicago.edu/OI/MUS/ED/mummy.html> Juego online para momificar
- <http://tumeaprendes.com> Las clases sociales del Antiguo Egipto
- <http://www.aprendiendoeninfantil.com> Manualidad: papiros egipcios
- <http://www.arasaac.org> Imágenes y pictogramas
- <http://www.fairypoppins.com> Recursos en inglés para trabajar las profesiones
- <https://activitea.es> Actividades y fichas de agudeza visual
- <https://blog.cosasmolonas.com> Manualidad: brújula de explorador
- <https://bosqueencantado.net> El Bosque Encantado de Madrid
- <https://canalonce.mx> Antiguas historias sobre la cultura maya
- <https://describingegypt.com> Visita virtual a la tumba de Ramsés VI
- <https://es.postermywall.com> Recurso online para elaborar mapas de “Se Busca”
- <https://es.slideshare.net> Presentaciones para utilizar en las unidades didácticas
- <https://es.wikihow.com> Manualidad: balanza para niños
- <https://issuu.com> Inventos egipcios y sus usos actuales
- <https://laclasedevanecarrion.blogspot.com> Libro viajero de árboles y animales
- <https://mariloysusnenes.blogspot.com> Recursos sobre el Antiguo Egipto
- <https://mifabricadealas.com> Rincón de juego simbólico de la selva
- <https://pokemondb.net> Fotos de todos los Pokémon que aparecen en las unidades
- <https://preparaninos.com> Numeración maya
- <https://rollforfantasy.com> Recurso online para elaborar mapas ficticios
- <https://tucuentofavorito.com> Cuento sobre los Aluxes
- <https://unapizcadeeducacion.com/> Recursos para los talleres de los cinco sentidos
- <https://www.acertijosweb.com> Acertijos para niños
- <https://www.educapeques.com> Recursos para aprendizaje de lectoescritura
- <https://www.guiainfantil.com> Talleres de cocina, experimentos y otras actividades
- <https://www.manualidadesinfantiles.org> Manualidades para las unidades didácticas
- <https://www.pequeocio.com> Experimentos con agua para niños
- <https://www.pinterest.es> Variedad de recursos utilizables en las unidades didácticas
- <https://www.planometromadrid.org> Plano del metro de Madrid
- <https://www.puntoyfusa.com> Alfabeto maya

- <https://www.simboloteca.com> Símbolos egipcios
- <https://www.wikidex.net> Fotos de los cristales y de Víctor y Gloria
- <https://www.wikipedia.org> Información general para realizar las unidades didácticas
- <https://www.youtube.com> Vídeos para las unidades didácticas
- [www.egiptología.com](http://www.egiptología.com) Jeroglíficos egipcios

## 8. ANEXOS

### ANEXO 1 – OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

La Educación Infantil deberá contribuir a desarrollar en los niños las siguientes capacidades:

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

## ANEXO 2 – OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL CURSO

### ÁREA 1: EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

En relación con el área, la intervención educativa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
2. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones, descubriendo las posibilidades de acción y de expresión y coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.
3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.
4. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales, aumentando el sentimiento de confianza en sí mismo y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
5. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación en función de cualquier rasgo diferenciador y comportamientos de sumisión o dominio.
6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.
7. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional.
8. Tomar la iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades.

### ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

En relación con el área, la intervención educativa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar y explorar de forma activa su entorno generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.
2. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.
3. Adquirir nociones de geografía a través del paisaje.
4. Conocer los roles y responsabilidades de los miembros más significativos de sus grupos sociales de referencia.
5. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
6. Conocer las fiestas y celebraciones de su entorno como fruto de la costumbre y la tradición.
7. Conocer y aceptar las normas que hacen posible la vida en grupo y algunas de las formas más habituales de organización social.
8. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.
9. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
10. Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.
11. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
12. Realizar seriaciones con objetos y números.
13. Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes magnitudes. Distinguir y usar unidades de medida naturales y convencionales. Utilizar instrumentos de medida.
14. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo. Conocer y usar los diferentes instrumentos de medida del tiempo.
15. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
16. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo. Utilizar las nociones espaciales básicas.

17. Ampliar la curiosidad y el afán por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea.

### **ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**

En relación con el área, la intervención educativa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos.
2. Valorar y utilizar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
3. Expresar con corrección emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
4. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
5. Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.
6. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios y de tradición cultural mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
7. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y de la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
8. Leer y escribir palabras y oraciones sencillas.
9. Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
10. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
11. Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones, y adoptando las reglas básicas de la comunicación.
12. Representar, por medio de la expresión corporal, cuentos sencillos.

13. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plástico, musical y corporal y realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar vivencias y emociones, mediante el empleo de diversas técnicas.
14. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
15. Reconocer los colores primarios y su mezcla.
16. Cantar, escuchar, bailar e interpretar.
17. Aprender canciones, bailes y danzas.
18. Leer, interpretar y producir imágenes en situaciones de comunicación dirigidas o espontáneas.
19. Conocer algunas manifestaciones culturales de su entorno.
20. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos.



### ANEXO 3 – SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DEL CURRÍCULO OFICIAL CAM

<b>ÁREA 1: EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>
<b>BLOQUE 1: EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• El cuerpo humano: Características diferenciales del cuerpo. Identificación y localización de partes externas e internas del cuerpo. Exploración del propio cuerpo. Identificación y aceptación progresiva de las características propias. Representación gráfica del esquema corporal.</li><li>• Sensaciones y percepciones de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.</li><li>• Los sentidos y sus funciones: Sensaciones y percepciones.</li><li>• Las necesidades básicas del cuerpo. Identificación, manifestación, regulación y control de las mismas. Confianza en las capacidades propias para su satisfacción.</li><li>• Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.</li><li>• Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias.</li><li>• Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.</li></ul>
<b>BLOQUE 2: JUEGO Y MOVIMIENTO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico.</li><li>• Coordinación y control postural: El cuerpo y el movimiento. Progresivo control del tono, equilibrio y respiración. Satisfacción por el creciente dominio corporal.</li><li>• Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades nuevas.</li><li>• Coordinación y control de las habilidades motrices.</li><li>• Nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo y coordinación de movimientos.</li><li>• Adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación.</li></ul>

- Juego simbólico y juego reglado. Comprensión y aceptación de reglas para jugar. Valoración de su necesidad.
- Comprensión y aceptación de las normas implícitas que rigen los juegos de representación de papeles, participación en su regulación y valoración de su necesidad.
- Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos.
- Iniciación a la representación teatral.

#### BLOQUE 3: LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA

- Las actividades de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización. Regulación del propio comportamiento, satisfacción por la realización de tareas y conciencia de la propia competencia.
- Normas elementales que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas. Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de las mismas.
- Hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.
- Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.
- Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás, reconocimiento de los errores y aceptación de las correcciones para mejorar sus acciones.
- Cuidado y orden con sus pertenencias personales.
- La iniciativa en las tareas y la búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen.

#### BLOQUE 4: EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD

- La salud y el cuidado de uno mismo.
- Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan bienestar propio y de los demás.
- La higiene personal. Adquisición y práctica de hábitos saludables: Higiene corporal, alimentación, ejercicio y descanso.

- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos. Petición y aceptación de ayuda en situaciones que la requieran. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
- Gusto por un aspecto personal cuidado.
- Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno.
- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas, los desplazamientos, el descanso y la higiene.
- El dolor corporal y la enfermedad. Valoración ajustada de los factores de riesgo, adopción de comportamientos de prevención y seguridad en situaciones habituales, actitud de tranquilidad y colaboración en situaciones de enfermedad y de pequeños accidentes.
- Identificación y valoración crítica ante factores y prácticas sociales cotidianas que favorecen o no la salud.

## **ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO**

### **BLOQUE 1: MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA**

- El paisaje y el medio físico. Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno próximo. La orientación en el espacio. La observación de los cambios en el tiempo.
- Identificación y conocimiento de las características del cambio del paisaje a lo largo del año. Las estaciones. La adaptación de las personas, animales y plantas a dicho cambio. Paisajes del mundo.
- Conocimiento de algunos elementos del relieve geográfico.
- Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos.
- Atributos de los objetos: Color, forma, textura, tamaño, sabor, sonido, plasticidad, dureza.
- Respeto y cuidado de los objetos de uso individual y colectivo.
- Actitud positiva para compartir juguetes y objetos de su entorno familiar y escolar.

- Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias. Interés por la identificación y clasificación de elementos y objetos y por explorar sus cualidades, características, usos y grados.
- Aproximación a la cuantificación de colecciones. Aplicación del ordinal a pequeñas colecciones. Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. Utilización del conteo como estrategia de estimación y uso de los números cardinales referidos a cantidades manejables.
- Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones. Cuantificadores básicos: Todo/nada/algo, uno/varios, etcétera.
- Aproximación a la serie numérica: Su representación gráfica y su utilización oral para contar. Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad.
- Nociones básicas de medida: Grande/mediano/pequeño, largo/corto, alto/bajo, pesado/ligero.
- Utilización de comparaciones: Más largo que, más corto que, más grande que, más pequeño que, etcétera.
- Mediciones con diferentes unidades de longitud, capacidad y tiempo. Utilización de medidas naturales (mano, pie, paso, etcétera). Estimación y comparación. – Estimación intuitiva y medida del tiempo: El reloj. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.
- Exploración e identificación de situaciones en que se hace necesario medir. Interés y curiosidad por los instrumentos de medida. Aproximación a su uso.
- Iniciación al cálculo con las operaciones de unir y separar por medio de la manipulación de objetos. Iniciación a la adición y sustracción con números. Resolución de problemas que impliquen operaciones sencillas.
- Identificación de formas planas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo) y tridimensionales en elementos del entorno. Exploración de algunas figuras y cuerpos geométricos elementales.
- Nociones básicas de orientación. Posiciones relativas.
- Situación en el espacio. Realización de desplazamientos orientados.

## BLOQUE 2: ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA

- Características generales e identificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias), y materia inerte como el Sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos.
- Valoración de su importancia para la vida humana.
- Observación de algunas características, comportamientos, funciones, relaciones y cambios en los seres vivos. Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte.
- Curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural.
- Reconocimiento sencillo y primeras clasificaciones de los animales. Interés y gusto por las relaciones con ellos.
- Reconocimiento sencillo de las plantas y de sus partes.
- Cambios que se producen en animales y plantas en el curso de su desarrollo. La adaptación al medio.
- Productos elaborados a partir de materias primas procedentes de animales y plantas.
- Observación de fenómenos del medio natural (lluvia, viento, día, noche, etcétera). Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias.
- Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos.
- El Universo. El Sistema Solar. El Sol y los planetas. El giro de los planetas alrededor del Sol.
- La Tierra y la Luna. Los viajes espaciales.

## BLOQUE 3: CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD

- Identificación de los primeros grupos sociales de pertenencia: La familia y la escuela. Toma de conciencia de la necesidad de su existencia y funcionamiento mediante ejemplos del papel que desempeñan en su vida cotidiana. Valoración de las relaciones afectivas que en ellos se establecen.
- Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a los que pertenece el alumno. La participación en la familia y en la escuela.
- La familia: Sus miembros, relaciones de parentesco, funciones y ocupaciones. Lugar que ocupa entre ellos.

- La vivienda: Dependencias y funciones. Tareas cotidianas del hogar. Participación en dichas tareas. Las rutinas caseras. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás.
- La escuela: Dependencias, uso y funciones. Los miembros de la escuela: Los niños y los adultos. Funciones y ocupaciones. La clase: Distribución y empleo de los espacios. Objetos y mobiliario. Cuidado y respeto por las dependencias del Centro y de su entorno para poder realizar las actividades en espacios limpios y ordenados. Las rutinas escolares. La importancia de aprender.
- El entorno próximo al alumno: La calle, el barrio, el pueblo y la ciudad. Formas de organización humana según su ubicación en los distintos paisajes: rural y urbano. Observación de necesidades, ocupaciones y servicios en la vida de la comunidad.
- La actividad humana en el medio: Funciones, tareas y oficios habituales. Valoración de los diferentes trabajos como necesarios para una sociedad. Respeto a los trabajos desempeñados por las personas de su entorno.
- Los servicios relacionados con el consumo.
- Distintos medios de transporte. Normas básicas de circulación.
- Los medios de comunicación: Televisión, radio, prensa, teléfono y ordenador.
- Lugares para divertirse y aprender: Teatro, circo, zoo, biblioteca, polideportivo, etcétera.
- Las tradiciones y las costumbres.
- Iniciación a la Historia. La Prehistoria. El hombre prehistórico: Vida cotidiana, vivienda, trabajo, animales y ritos.
- Pueblos del mundo. Pueblos del hielo, del desierto y de la selva. Rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres.
- Máquinas y aparatos. Utilidad, funcionamiento, inventores.
- Incorporación progresiva de pautas adecuadas de comportamiento, disposición para compartir y para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma, atendiendo especialmente a la relación equilibrada entre los niños y las niñas.
- Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno e interés por participar en actividades sociales y culturales.

- Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.
- Interés y disposición favorable para entablar relaciones respetuosas, afectivas y recíprocas con niños de otras culturas.

### **ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**

#### **BLOQUE 1: LENGUAJE VERBAL**

##### **1.1 Escuchar, hablar y conversar:**

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

##### **1.2. Aproximación a la lengua escrita:**

- Aproximación al uso de la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.
- Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras escritas muy significativas y usuales. Percepción de

diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito.

- Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. Identificación de letras.
- Comprensión de palabras y textos escritos a partir de experiencias próximas al alumno.
- Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas. Acentuación de las palabras.
- Lectura de sílabas y palabras. Lectura de oraciones y textos sencillos en voz alta con pronunciación, ritmo y entonación adecuados.
- Uso, gradualmente autónomo de diferentes recursos y soportes de la lengua escrita como libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, biblioteca del aula, etcétera. Utilización progresivamente ajustada de la información que proporcionan.
- Interpretación de imágenes, carteles, fotografías. Comprensión y producción de imágenes secuenciadas cronológicamente.
- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas.
- Comprensión de las palabras, oraciones y textos leídos.
- Utilización de la escritura para cumplir finalidades reales. Desarrollo perceptivo-motriz; orientación espacio-temporal, esquema corporal, discriminación de figuras, memoria visual. Entrenamiento del trazo: Direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir. Gusto por producir mensajes con trazos cada vez más precisos y legibles.
- Disfrute con el lenguaje escrito.

### 1.3. Acercamiento a la literatura

- Escucha atenta, comprensión de cuentos, relatos, canciones, leyendas, poesías, rimas, adivinanzas y retahílas, tanto tradicionales como contemporáneas, de forma individual y en grupo, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Memorización y recitado de algunos textos de carácter poético, folclóricos o de autor, disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima, y la belleza de las palabras producen.



- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.
- Dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos extralingüísticos.
- Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.
- Manejo y cuidado de los cuentos y los libros.
- Utilización de la biblioteca con respeto y cuidado. Valoración de la biblioteca como recurso informativo de entretenimiento y disfrute.

#### 1.4. Lengua extranjera

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

#### BLOQUE 2: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

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

- Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales, y de las tecnologías de la información y la comunicación.

### BLOQUE 3: LENGUAJE PLÁSTICO

- La expresión plástica como medio de comunicación y representación.
- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio).
- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas.
- Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado. Materiales y útiles.
- Representación de la figura humana, diferenciando las distintas partes de su cuerpo.
- Los colores primarios y su mezcla.
- Uso del “collage” como medio de experimentación con diversos materiales, formas y colores.
- Interpretación y valoración progresivamente ajustada de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno.
- Iniciación al arte: pintura, escultura y arquitectura. Principales elementos. Autores representativos. Ámbitos de exposición: El museo.

### BLOQUE 4: LENGUAJE MUSICAL

- Ruido, silencio, música.
- Exploración de posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de los objetos cotidianos y de los instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Música coral e instrumental.
- Reconocimiento de sonidos y ruidos de la vida diaria: ambulancias, trenes, coches, timbres, animales, etcétera, y discriminación de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).
- Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas, bailes y audiciones.

- Interés y participación activa y disfrute en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas sencillas.
- La canción como elemento expresivo. Canciones de su entorno y del mundo.

#### BLOQUE 5: LENGUAJE CORPORAL

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo: Actividad, movimiento, respiración, equilibrio, relajación.
- Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo.
- Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos.
- Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
- Interés e iniciativa para participar en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

## ANEXO 4 - ELEMENTOS DEL HILO CONDUCTOR



Víctor y Gloria



### Mascotas de los grupos:

Pichu, Bulbasaur, Charmander y Squirtle



Granja



Bosque



Halloween



Ciudad



Navidad



Montaña



Desierto



Sabana



Selva



Mar

Imágenes de los cristales extraídas de:

<https://www.wikidex.net/wiki/WikiDex>

## MAPA DEL MUNDO POKÉMON



## CARNET DE ENTRENADOR



Elaboración propia

**ANEXO 5 – INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS**

TRIMESTRE	Nº DE UNIDAD Y NOMBRE	SECUENCIACIÓN	CONTENIDOS TRABAJADOS	TIPO
Primer trimestre	1. La granja de Víctor y Gloria	Del 9 al 27 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La granja: fauna, flora y elementos representativos.</li> <li>• La escuela, rutinas y las actividades cotidianas.</li> <li>• La familia y sus miembros.</li> </ul>	Corta
	2. Un bosque de claros y oscuros	Del 1 al 31 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El bosque: fauna, flora y elementos representativos.</li> <li>• Las estaciones del año.</li> <li>• Los cinco sentidos.</li> <li>• La festividad de Halloween.</li> </ul>	Larga
	3. Nuestra ciudad se llena de Pokémon	Del 4 al 29 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La ciudad: fauna, flora y elementos representativos.</li> <li>• Mi ciudad: barrio, calles, escuela y familia.</li> <li>• Lugares de ocio y aprendizaje: circo, zoo, teatro y museo.</li> <li>• Las profesiones.</li> <li>• Medios de transporte y de comunicación.</li> <li>• Los pueblos del mundo. Otros países.</li> <li>• El Universo, el Sistema Solar y el planeta Tierra.</li> </ul>	Larga

Segundo trimestre	4. La Navidad llega a la montaña	Del 2 al 20 de diciembre Del 13 al 31 de enero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La montaña: Fauna, flora y elementos más representativos.</li> <li>• Elementos del relieve geográfico.</li> <li>• La festividad de Navidad.</li> <li>• Iniciación a la Historia: la Prehistoria.</li> </ul>	Corta
	5. Los habitantes del desierto	Del 3 al 28 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El desierto: fauna, flora y elementos más representativos.</li> <li>• Los pueblos del mundo. Habitantes del desierto.</li> <li>• Iniciación a la Historia: el Antiguo Egipto.</li> </ul>	Larga
	6. Vamos de viaje a la sabana	Del 2 al 27 de marzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La sabana: fauna, flora y elementos más representativos.</li> <li>• Fenómenos del medio natural: lluvia, viento, sequía.</li> <li>• Los pueblos del mundo. Las tribus de la sabana.</li> </ul>	Corta
Tercer trimestre	7. Investigamos la misteriosa selva	Del 30 de marzo al 1 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La selva: fauna, flora y elementos más representativos.</li> <li>• Los pueblos del mundo. Tribus amazónicas y cultura maya.</li> <li>• Orientación en el espacio e interpretación de mapas.</li> </ul>	Larga
	8. De vacaciones en el mar	Del 4 al 29 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El mar y la costa: fauna, flora y elementos más representativos.</li> <li>• Iniciación a la Historia: la Antigua Grecia.</li> <li>• Los piratas: búsquedas del tesoro e interpretación de mapas.</li> </ul>	Corta
	9. El fin del viaje: Liga Pokémon	Del 1 al 19 de junio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repaso general de todos los contenidos anteriores</li> <li>• Preparación para la etapa de Educación Primaria</li> </ul>	Corta

## ANEXO 6 – CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### ÁREA 1: EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. Dar muestra de un conocimiento progresivo de su esquema corporal y de un control creciente su cuerpo.
2. Reconocer y nombrar las distintas partes del cuerpo y ubicarlas espacialmente, en su propio cuerpo y en el de los demás.
3. Regular el desarrollo del tono, la postura, el equilibrio, el control respiratorio y la coordinación motriz, utilizando las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas del propio cuerpo.
4. Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo, y mostrar actitudes de ayuda y colaboración.
5. Distinguir los sentidos e identificar sensaciones a través de ellos.
6. Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.
7. Representar papeles en piezas teatrales sencillas.
8. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras en desplazamientos, marcha, carrera y saltos, y habilidades manipulativas.
9. Proponer reglas para llevar a cabo juegos conocidos o inventados y aceptarlas, mostrando actitudes de colaboración y ayuda mutua y evitando adoptar posturas de sumisión o de dominio.
10. Realizar autónomamente y con iniciativa actividades habituales para satisfacer necesidades básicas relacionadas con el cuidado personal, la higiene, la alimentación, el descanso, la salud, el bienestar, los desplazamientos y otras tareas de la vida diaria.
11. Orientarse en el espacio tomando puntos de referencia.
12. Colaborar en el orden y en la limpieza de los espacios comunes.
13. Cuidar y mantener ordenadas sus pertenencias.

### ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actuar sobre ellos.
2. Mostrar interés por el medio natural e identificar y nombrar algunos de sus componentes, formulando observaciones y conjeturas sobre las causas y consecuencias de lo que en él sucede.

3. Indagar en algunas características y funciones generales de los elementos de la naturaleza, acercándose a la noción de ciclo vital y constatando los cambios que esto conlleva.
4. Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes.
5. Distinguir y conocer distintos tipos de plantas. Reconocer la raíz, el tallo y las hojas como partes de la planta.
6. Establecer algunas relaciones entre el medio físico y social, identificando cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas y cambios en el paisaje por intervenciones humanas.
7. Mostrar una actitud de cuidado y respeto hacia la naturaleza, participando en actividades para conservarla. Conocer las estaciones del año identificando los cambios estacionales y sus efectos en el medio natural.
8. Identificar río, mar, montaña, valle y llanura.
9. Saber que la Tierra gira alrededor del Sol. Conocer el nombre de algunos planetas y que la Luna gira alrededor de la Tierra.
10. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias (forma, color, tamaño, peso, etcétera) y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera).
11. Discriminar y comparar algunas magnitudes y cuantificar colecciones mediante el uso de la serie numérica.
12. Aprender a contar de forma correcta y conocer los primeros números ordinales y cardinales. Identificar y escribir, al menos, los diez primeros números. Realizar correctamente dictados de números.
13. Realizar sumas y restas sencillas.
14. Usar instrumentos de medida.
15. Conocer e identificar las formas planas y los cuerpos geométricos más elementales: Círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, esfera y cubo.
16. Manejar las nociones básicas espaciales (arriba, abajo; dentro, fuera; cerca, lejos, etcétera), y temporales (antes, después, por la mañana, por la tarde, etcétera).



17. Identificar, conocer y vincularse afectivamente a los grupos sociales más significativos de su entorno.

18. Distinguir a los miembros de su familia, identificando parentesco, funciones y ocupaciones dentro del grupo.

19. Conocer las dependencias del colegio, la clase, sus miembros y sus funciones y moverse en ellas con autonomía.

20. Identificar las dependencias de la casa y sus funciones.

21. Conocer los principales servicios comunitarios que ofrece la comunidad en la que vive: Mercado, atención sanitaria, medios de transporte, etcétera, y su papel en la sociedad.

22. Conocer y orientarse en los espacios cercanos a su vivienda y al centro escolar.

23. Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir. Conocer y respetar las normas de convivencia de los distintos grupos a los que pertenece.

24. Conocer los principales medios de comunicación.

25. Analizar situaciones conflictivas y las competencias generadas para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas.

26. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.

27. Mostrar comportamientos adecuados y utilizar las fórmulas de cortesía.

28. Identificar y entender algunos aspectos del Universo y de la Prehistoria.

29. Algún invento importante para la Humanidad y el nombre de su inventor.

### **ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**

1. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas.

2. Valorar el interés y el gusto por la utilización pertinente y creativa de la expresión oral para regular la propia conducta, para relatar vivencias, para

razonar y resolver situaciones conflictivas, para comunicar sus estados de ánimo y compartirlos con los demás.

3. Comprender mensajes orales diversos, relatos, producciones literarias, descripciones, explicaciones e informaciones que les permitan participar de la vida en el aula mediante la comunicación oral: Conversaciones, cuentos, refranes, canciones, adivinanzas, poesías, etcétera, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.

4. Hablar con una pronunciación correcta.

5. Discriminar auditivamente palabras y sílabas.

6. Mostrar respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: Guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema, así como aceptar las diferencias.

7. Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito.

8. Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.

9. Reconocer las grafías dentro de las palabras e identificar letras. Leer letras, sílabas, palabras, oraciones y textos sencillos, comprendiendo lo leído.

10. Representar gráficamente lo leído. Escribir letras, sílabas, palabras y oraciones. Escribir los acentos en las palabras. Realizar copias sencillas y dictados de palabras.

11. Memorizar y contar pequeños relatos, cuentos, sucesos, refranes, canciones, adivinanzas, trabalenguas, poesías y retahílas, con buena entonación y pronunciación.

12. Dramatizar textos sencillos.

13. Usar adecuadamente el material escrito (libros, periódicos, etiquetas, publicidad, cartas, etcétera).

14. Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.

15. Conocer y usar palabras y expresiones sencillas para iniciar, mantener y terminar una conversación en la vida cotidiana, en una lengua extranjera.
16. Expresarse y comunicar vivencias, emociones y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.
17. Identificar los colores primarios y su mezcla y realizar mezclas de colores.
18. Representar la figura humana.
19. Reconocer materiales aptos para la escultura: Madera, bronce, barro, escayola, papel.
20. Reconocer algunos elementos arquitectónicos de los edificios: fachada, tejado, ventana, columna, arco.
21. Conocer algunos artistas representativos.
22. Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales.
23. Memorizar canciones.
24. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.
25. Desarrollar la sensibilidad estética y actitudes positivas hacia las producciones artísticas en distintos medios, así como el interés para compartirlas.

## ANEXO 7 - UNIDAD 2: UN BOSQUE DE CLAROS Y OSCUROS

### Anexo 7.1 – Carta de Víctor y Gloria

Buenos días querida clase de 5 años:

Ya hemos salido de nuestra querida granja y estamos muy ilusionados por empezar nuestro viaje de Entrenadores Pokémon.

La primera parada que tendremos que realizar será en el Bosque Clarioscuro. Papá y Mamá siempre nos decían que no nos acercáramos a él cuando éramos pequeños. La verdad es que nos da un poco de miedo tener que atravesarlo, pero si vosotros nos ayudáis no habrá ningún problema.

Dicen que dentro del bosque hay un montón de Pokémon que viven en dos aldeas: Clara y Oscura. ¿Nos ayudáis a descubrir qué secretos se esconden en ellas?

Firmado: Víctor y Gloria

Elaboración propia

### Anexo 7.2 – Mapa del bosque y la Aldea Clara



Elaboración propia

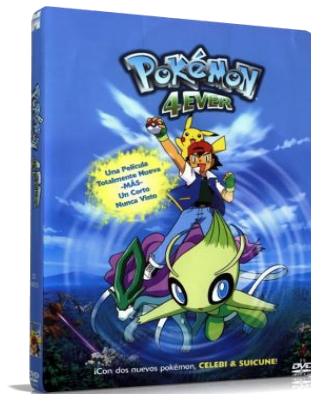
### Anexo 7.3 – Rutina de pensamiento KWL

K,W,L (Know, Want, Learn) Rutina de Pensamiento

Tema:

<b>K</b> Lo que sé	<b>W</b> Lo que quiero saber	<b>L</b> Lo que he aprendido
-----------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Anexo 7.4 – Película Pokémon 4Ever



**Anexo 7.5 – Libro viajero de animales y de plantas**



Imágenes extraídas de:  
<https://laclasedevanecarrion.blogspot.com/>

**Anexo 7.6 – Juego online: Cada residuo a su cubo**

**Link del recurso:** [https://www.antena3.com/noticias/sociedad/juego-reciclaje-donde-tirar-cada-residuo\\_201911215dd662670cf201c58f7dba76.html](https://www.antena3.com/noticias/sociedad/juego-reciclaje-donde-tirar-cada-residuo_201911215dd662670cf201c58f7dba76.html)

**Anexo 7.7 – Caos temporal (Ejemplos)**

ORDENA LA SECUENCIA MEDIANTE UNA SECUENCIA DE NÚMEROS 1-2-3-4

2	3	1	4

ORDENA LA SECUENCIA MEDIANTE UNA SECUENCIA DE NÚMEROS 1-2-3-4


ORDENA LA SECUENCIA MEDIANTE UNA SECUENCIA DE NÚMEROS 1-2-3-4


ORDENA LA SECUENCIA MEDIANTE UNA SECUENCIA DE NÚMEROS 1-2-3-4


**Anexo 7.8 – Ejemplo de insignia de guardabosques profesional**



Elaboración propia

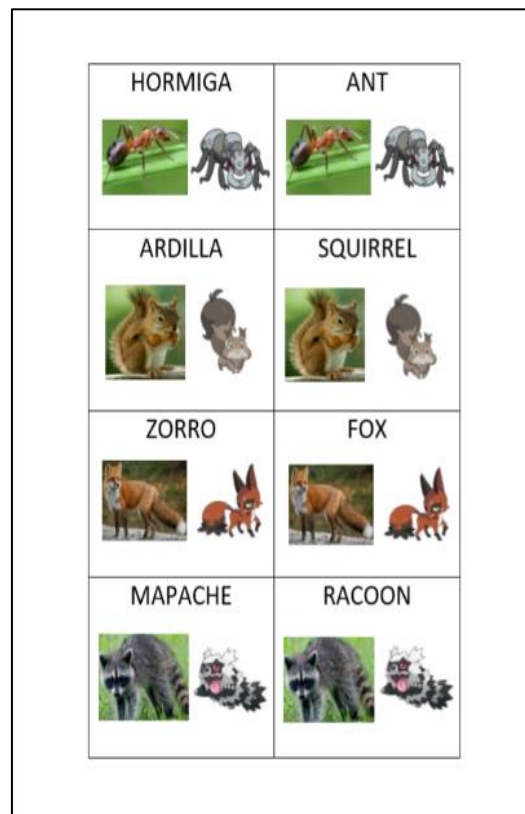
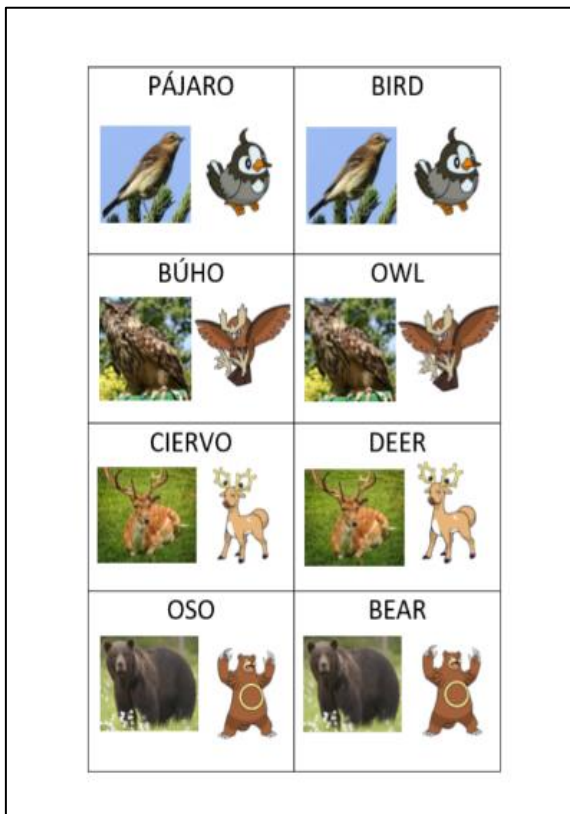
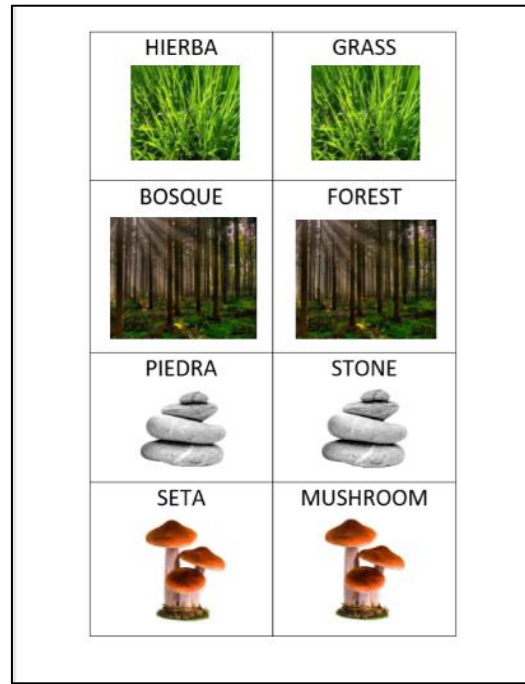
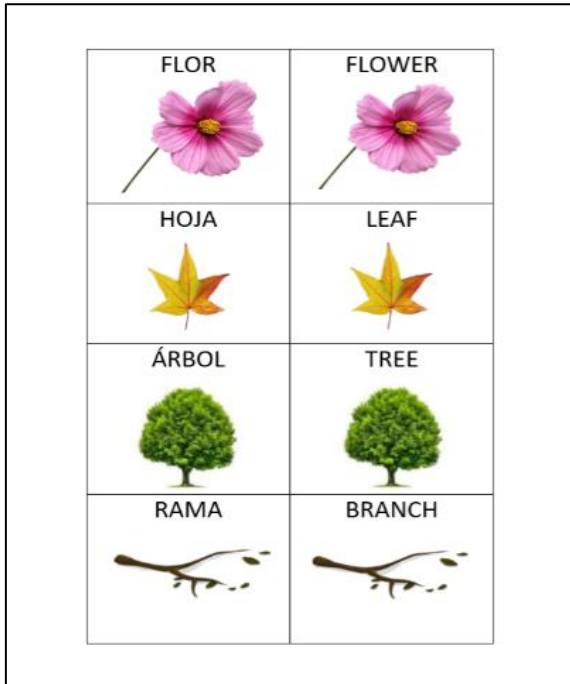
**Anexo 7.9 – Plantamos nuestras judías**

Información extraíble en:

<http://carlamaestra.blogspot.com/2013/05/proyecto-plantamos-judias.html>

**Anexo 7.10 – Memory del bosque**

Elaboración propia

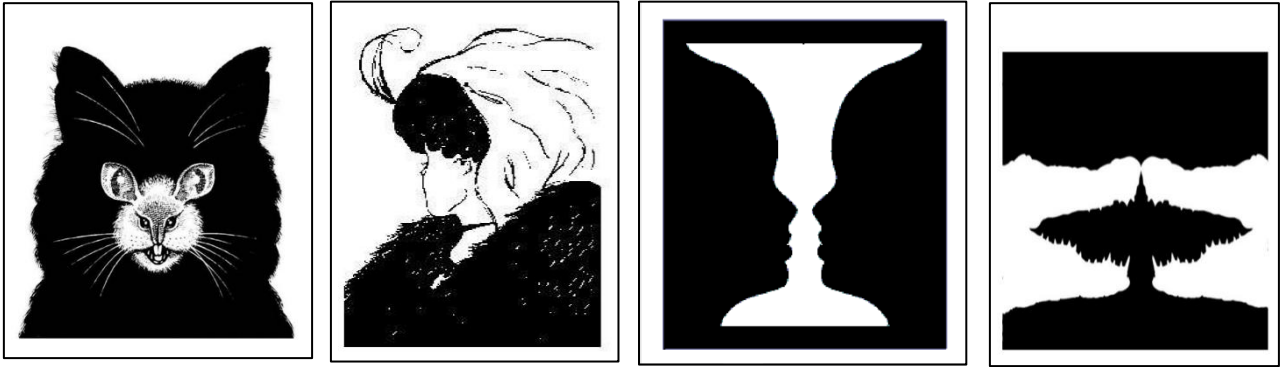


### Anexo 7.11 – Fabricamos un reloj de sol

Información extraíble en:

<https://www.manualidadesinfantiles.org/reloj-solar>

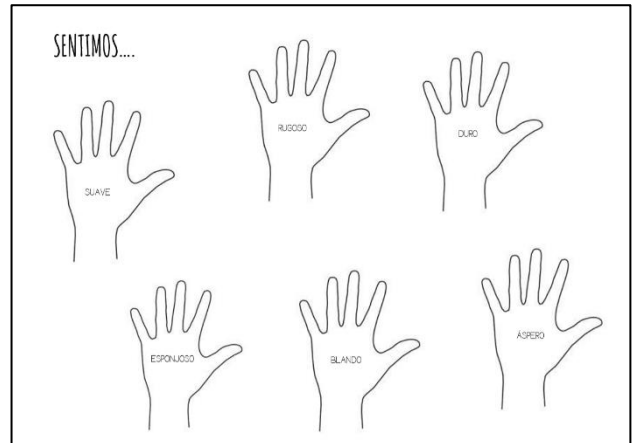
### Anexo 7.12 – Fichas de estimulación visual



### Anexo 7.13 – Partitura de sonidos fuerte-piano



### Anexo 7.14 – Ficha de las texturas



Imágenes extraídas de:

<https://unapizcadeeducacion.com/2017/03/02/los-5-sentidos-talleres-con-padres/>

### Anexo 7.15 – Ejemplos de caja misteriosa



Imágenes extraídas de:

<https://www.actividadeseducainfantil.com/2016/03/la-caja-misteriosa-discriminacion.html>



## Anexo 7.16 – Receta del taller de cocina: castañas asadas

Información extraíble en:

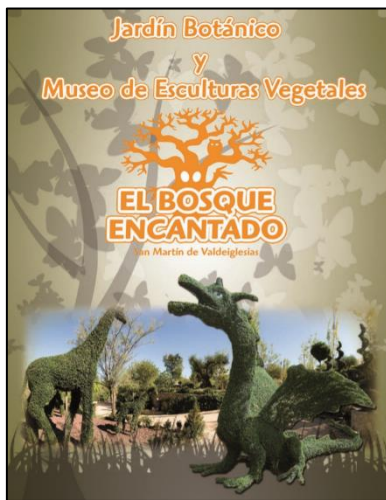
<https://www.guiainfantil.com/recetas/postres-y-dulces/castanas-asadas-al-horno-para-los-ninos/>

## Anexo 7.17 – Manualidad: sacos aromáticos

Información extraíble en:

<https://www.manualidadesinfantiles.org/bolsitas-aromaticas>

## Anexo 7.18 – Folleto informativo: El Bosque Encantado



Información extraída de:

<https://bosqueencantado.net/grupos/>

## Anexo 7.19 – Carta de Víctor y Gloria 2

Buenos días querida clase de 5 años:

Tras atravesar la aldea Clara, andamos un par de días por el bosque y creíamos que nos habíamos perdido. Hoy hemos encontrado un árbol negro que es muchísimo más grande que los demás. Alrededor de él hay muchas casas llenas de Pokémon: ¡hemos llegado a la aldea Oscura!

En la puerta de la aldea hay un gran cartel donde dice que pronto será la fiesta de Halloween. No estamos seguros de qué es eso. ¿Vosotros lo sabéis?

Aquí casi no da la luz del sol, y los Pokémon son muy siniestros y raros. Aun así, vamos a acercarnos para hablar con ellos a ver si saben por dónde se sale de este bosque. Esperamos que vosotros os encontréis bien.

Firmado: Víctor y Gloria

Elaboración propia



## Anexo 7.20 – Mapa de la aldea Oscuria

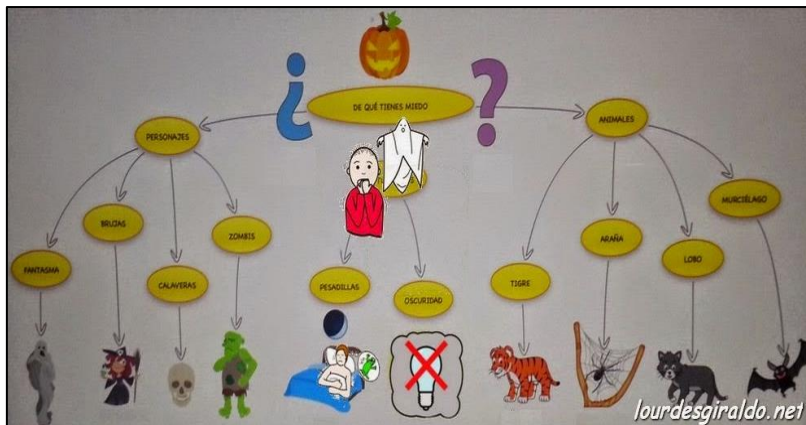


Elaboración propia

## Anexo 7.21 – Vídeo: el origen de Halloween

Link del recurso: <https://www.youtube.com/watch?v=0zKMmE3dN8o>

## Anexo 7.22 – Ejemplo de mapa conceptual: ¿A qué tenemos miedo?



Información extraída de:  
<http://logiva4.blogspot.com/>

## Anexo 7.23 – Gymkana de Sableye

**DESCRIPCIÓN:** Sableye ha perdido sus cinco piedras preciosas favoritas: topacio, esmeralda, zafiro, rubí y diamante. Los alumnos deberán ayudarle a encontrarlas.



**INSTRUCCIONES:** Los alumnos se desplazarán según sus grupos de trabajo. Para cada lugar que visiten, realizarán una prueba (que será monitorizada por algún alumno de cursos superiores) y cuando todo el equipo la complete recibirán la siguiente pista.

Elaboración propia

**DESARROLLO**

Empezamos en clase y les damos la primera pista.

- **Primera pista:** Soy larguísimo y para entrar en tu clase tienes que pasar por mí.
- **Respuesta:** el pasillo de Infantil.

**PASILLO:** Los alumnos tendrán que rodar por unas colchonetas uno por uno dentro de su grupo. Cuando acaben todos, se les entregará el **topacio** y la segunda pista.

- **Segunda pista:** Dentro de mí acaba nuestro circuito todos los días.
- **Respuesta:** La sala de psicomotricidad.

**PSICOMOTRICIDAD:** Por parejas dentro de cada grupo, ataremos una pierna de cada miembro a la de su compañero y tendrán que realizar una carrera moviéndose coordinadamente. Al acabar, entregaremos la **esmeralda** y la tercera pista.

**Tercera pista:** Estoy llena de mesas, lápices y sillas.

**Respuesta:** Nuestra clase

**CLASE:** Cada miembro del grupo pondrá una pelota entre sus piernas y tendrá que transportarla de un punto a otro de la clase.

**Cuarta pista:** Bandeja y cubiertos utilizarás, si la comida quieres probar.

**Respuesta:** El comedor de Infantil.

**COMEDOR:** Los alumnos dentro del grupo utilizarán una cuchara de plástico o de madera para transportar una pelota de ping pong de un sitio a otro. Cuando acaben, entregaremos el **rubí** y la quinta y última pista.

**Quinta pista:** Cuando los niños aquí salen a jugar, más felices no pueden estar.

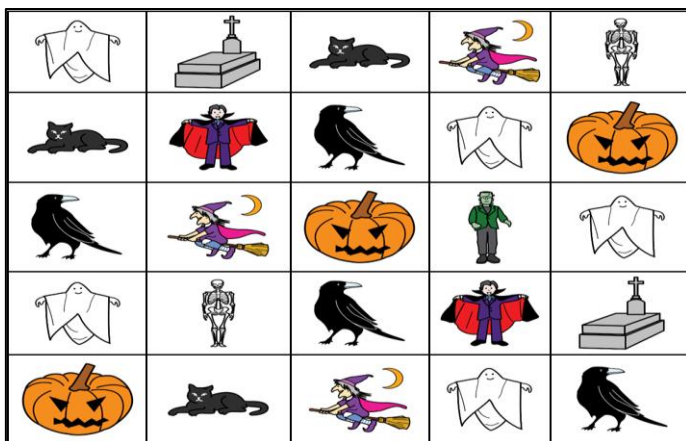
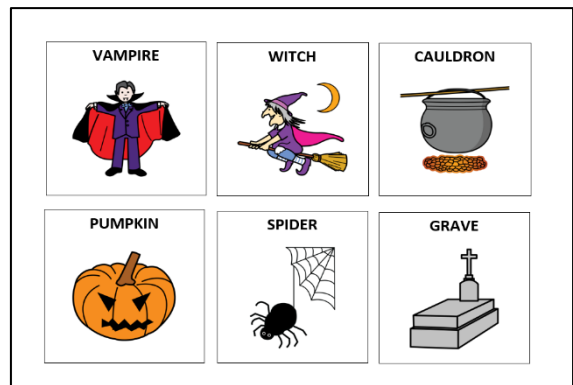
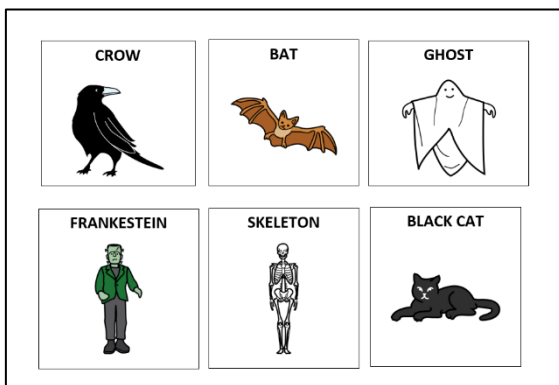
**Respuesta:** el patio de recreo.

**PATIO:** Los alumnos dividirán sus grupos en dos mitades y jugarán al juego del pañuelo. Cuando todos los niños del grupo hayan salido al menos una vez, se les entregará la última joya: el **diamante**.

Desarrollo de la Gymkana

**Anexo 7.24 – Bingo aterrador en inglés**

Elaboración propia



Fichas y sus nombres

Ejemplo de cartón

**Anexo 7.25 – Manualidad: calabaza de Halloween**

Información extraíble en:

<https://www.manualidadesinfantiles.org/calabazas-de-halloween>

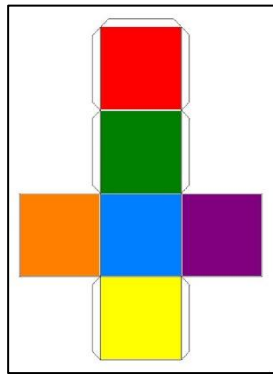
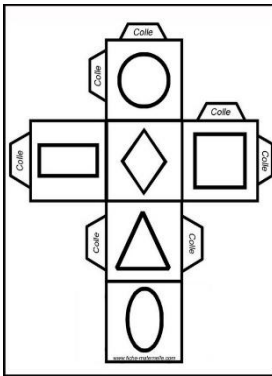
### Anexo 7.26 – Bloques naturales de madera



Información e imagen extraídas de:

[https://www.jugarijugar.com/es/bloques/483-bloques-naturales.html?search\\_query=ecobloques&results=6](https://www.jugarijugar.com/es/bloques/483-bloques-naturales.html?search_query=ecobloques&results=6)

### Anexo 7.27 – Tabla de doble entrada: geometría y colores



COLORES Y FIGURAS	Red	Yellow	Blue	Green	Orange	Purple
□						
○						
△						
◇						
○						
□						

Elaboración propia

### Anexo 7.28 – Ficha de los sentidos



Información extraída de:

<http://lospequesdemicole.blogspot.com/>

### Anexo 7.29 – Ordenar frases

Ordena estas palabras para formar una frase.

verde la rana es

estudiando está el niño

escalera la sube por

es alta la montaña

www.issuete.es/actividad.com

Ordena estas palabras para formar una frase.

amarilla es Mi mochila

pendió Laura muñeca su

paloma la alta vuela

con copia buena letra

www.issuete.es/actividad.com

Imágenes extraídas de:

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/actividades-estimular-aprendizaje-lectoescritura.html>

**Anexo 7.30 – Manualidad: moco verde**

Información extraíble en:

<https://www.manualidadesinfantiles.org/baba-o-moco-verde>

**Anexo 7.31 – Cristales del bosque y Halloween**



## ANEXO 8 – UNIDAD 3: NUESTRA CIUDAD SE LLENA DE POKÉMON

### Anexo 8.1 – Carta de Víctor y Gloria

Buenos días clase de 5 años:

Finalmente pudimos salir del bosque Clarioscuro, ¡qué bien!

Después de dos días caminando, hemos llegado a una ciudad gigantesca y llena de gente que se llama Ciudad Plateada. Seguro que se parece mucho a Madrid. Aquí todo el mundo tiene un Pokémon. Éno es genial?

Nunca habíamos estado en una ciudad antes, así que nos sorprende mucho ver cómo cada persona se dedica a algo distinto. Además, hay un montón de máquinas que nosotros no teníamos en la granja. ¿Sabiais que existe un tren que te lleva de un sitio a otro en poquísimo tiempo?

Vamos a quedarnos mucho tiempo aquí, así que necesitaremos encontrar una casa. Cuando la encontremos, visitaremos muchos lugares chulísimos de la ciudad: el museo, el zoo, ...

Esperamos que estéis bien y que estéis aprendiendo mucho.

Firmado: Víctor y Gloria

Elaboración propia

### Anexo 8.2 – Mapa de la ciudad



Elaboración propia

### Anexo 8.3 – SlideShare de las profesiones

Link del recurso: <https://es.slideshare.net/edefrutossanz/las-profesiones-educacin-infantil-34541651>

Policía



Growlithe

Médico



Audino

Pintor



Smeargle

Bombero



Poliwrath

Cantante y Bailarina



Meloetta

Astronauta



Elgyem

Albañil



Timburr

Cocinero

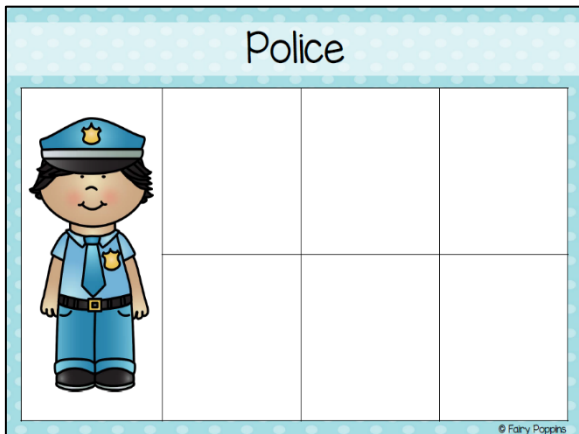


Munchlax

### Anexo 8.4 – Juego de las profesiones

Link del recurso:

<http://www.fairypoppins.com/wp-content/uploads/2017/04/Community-Helper-Sort-and-Classify.pdf>



### Anexo 8.5 – Ejemplo del rincón de Juego Simbólico



Imagen extraída de:  
<http://infantil5-laventana.blogspot.com/2012/06/tenemos-un-supermercado-en-clase.html>

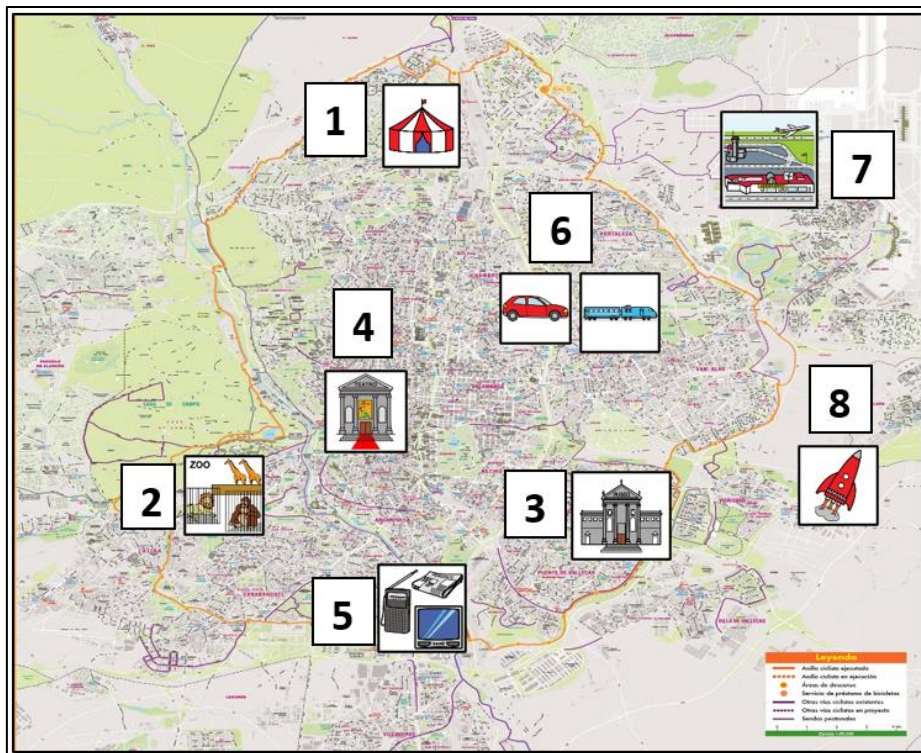


### Anexo 8.6 – Carteles de “Se busca”

Creación propia utilizando la siguiente página web: <https://es.postermywall.com/>



### Anexo 8.7 – Mapa de Madrid con lugares destacados



- 1- Circo
- 2- Zoo
- 3- Museo
- 4- Teatro

- 5- Máquinas y medios de comunicación
- 6- Medios de transporte
- 7- Aeropuerto: Viajes y otros países
- 8- Cohete espacial: El Sistema Solar

## Anexo 8.8 – Experimento de magia en el circo



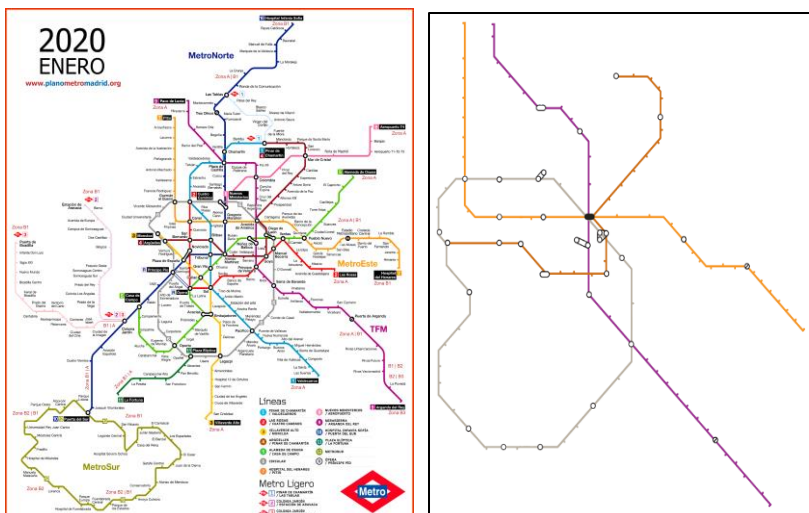
Imagen extraída de: <https://www.guiainfantil.com/ocio/experimentos/el-agua-que-camina-experimento-con-agua-para-ninos-para-jugar-con-los-colores/>

Creación propia utilizando las imágenes de la siguiente página web: <http://www.arasaac.org/>

## Anexo 8.9 – Chrome Music Lab

Link del recurso: <https://musiclab.chromeexperiments.com/>

## Anexo 8.10 – Mapa de metro de Madrid y de Avenida de América



Imágenes extraídas de:

<https://www.planometromadrid.org/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n\\_de\\_Avenida\\_de\\_Am%C3%A9rica](https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_de_Avenida_de_Am%C3%A9rica)

## Anexo 8.11 – Juegos de los transportes

Link del recurso:

[http://ntic.educacion.es/w3//recursos/infantil/bits\\_de\\_inteligencia/pages/juegos\\_medios\\_transporte.htm](http://ntic.educacion.es/w3//recursos/infantil/bits_de_inteligencia/pages/juegos_medios_transporte.htm)



## Anexo 8.12 – Gymkana de los países del mundo y alfabeto chino

**DESCRIPCIÓN:** Hoopa ha viajado por cinco países diferentes del mundo: España, Australia, Estados Unidos, China y Reino Unido. Debemos encontrarle lo antes posible y devolverlo a la comisaría de policía.



**INSTRUCCIONES:** Los alumnos se desplazarán según sus grupos de trabajo. Para cada país que visiten, realizarán una prueba (que será monitorizada por algún alumno de cursos superiores) y cuando todo el equipo la complete recibirán la siguiente indicación. En esta ocasión no tendrán pistas para averiguar su siguiente parada y todos los grupos acabarán al mismo tiempo, pues la última prueba necesita de la presencia de los cuatro.

**DESARROLLO**

Empezamos en clase y organizamos a todos para ir en primer lugar al gimnasio

- 1) Gimnasio – ESPAÑA:** Se enfrentarán dos equipos en un campo delimitado con tiza. Cada uno se colocará en una mitad sin poder pasar a la mitad del equipo rival. A cada miembro del grupo se le dará una pelota de goma. A la señal del monitor encargado, los dos equipos lanzarán sus balones al campo contrario al mismo tiempo que intentan expulsar las del rival del suyo propio. Ganará el equipo que menos balones tenga en su campo. Se jugará un pequeño torneo y así se decidirá que equipo avanza primero al siguiente país.
- 2) Pasillo de infantil – AUSTRALIA:** Los alumnos realizarán una carrera de sacos a lo largo de todo el pasillo simulando los movimientos de un canguro.
- 3) Sala de psicomotricidad – EEUU:** Como los mejores cowboys del Oeste, los alumnos completarán un recorrido con diferentes dianas que tendrán que golpear con pelotas de tenis.
- 4) Comedor – China:** Los alumnos tendrán que escribir su nombre en chino haciendo uso del alfabeto de dicho idioma.
- 5) Patio – REINO UNIDO:** Dos equipos se enfrentarán en el clásico juego del pañuelo, mientras los otros dos grupos hacen lo mismo. De esta forma, se llegará a la gran final y se jugará una partida más.



Elaboración propia

Imagen extraída de:  
<https://www.pinterest.es/pin/478648266634283131/>

## Anexo 8.13 – Ejemplo de dibujo del Sistema Solar

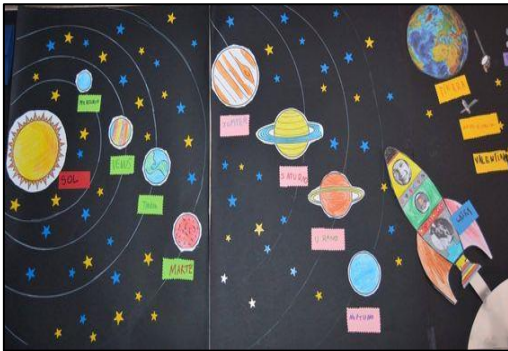
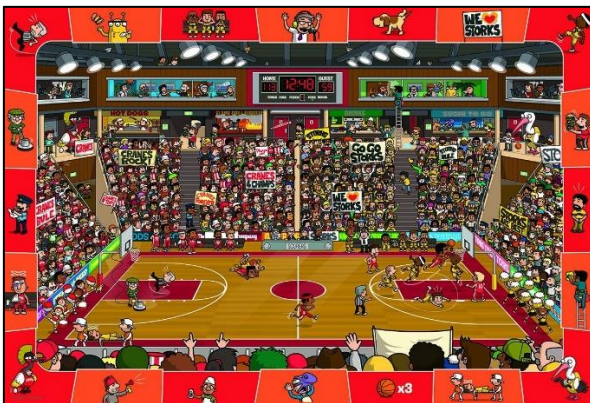


Imagen extraída de:  
<https://www.pinterest.es/pin/540502392774997629/>

## Anexo 8.14 – Ejemplo de fichas de agudeza visual



Imágenes extraídas de:  
<https://activitea.es/actividades-imprimibles/agudeza-visual/>

### Anexo 8.15 – Recursos de médico



Recurso extraído de:  
<http://asomateamiclase.blogspot.com/2010/11/rincon-de-los-medicos.html>

### Anexo 8.16 - Taller de cocina: perritos calientes

Link del recurso: <https://www.guiainfantil.com/recetas/sandwiches-y-bocadillos/hot-dog-receta-de-perrito-caliente-para-ninos/>

### Anexo 8.17 – Cristal de la ciudad



## ANEXO 9 – UNIDAD 5: LOS HABITANTES DEL DESIERTO

### Anexo 9.1 - Carta de Víctor y Gloria

Buenos días querida clase de 5 años:

Al final logramos atravesar las montañas y coger el barco que necesitábamos. Al llegar a tierra, nos encontramos con un desierto súper grande y montones de arena. El capitán del barco nos aconsejó encontrar a los tuaregs que viven aquí, ya que ellos conocen el desierto como la palma de su mano y pueden guiarnos a la ciudad más próxima.

Tras dos días caminando por el desierto, se nos había acabado el agua y estábamos a punto de desmayarnos. De repente, vimos a lo lejos unas tiendas y a algunas personas moviéndose cerca. ¡Habíamos encontrado a los tuaregs! Son muy amables, aunque la verdad es que no hablan mucho. Su líder nos ha dicho que para llegar a la ciudad más cercana necesitamos aprender a vivir como ellos y a sobrevivir en el desierto. ¿Nos ayudáis a convertirnos en verdaderos tuaregs?

Firmado: Víctor y Gloria

Elaboración propia

### Anexo 9.2 - Mapa del desierto



Elaboración propia

### Anexo 9.3 – SlideShare sobre los tuaregs

Link del recurso: [https://es.slideshare.net/maestrilla\\_infantil/proyecto-los-tuaregs-y-el-desierto-del-sahara](https://es.slideshare.net/maestrilla_infantil/proyecto-los-tuaregs-y-el-desierto-del-sahara)

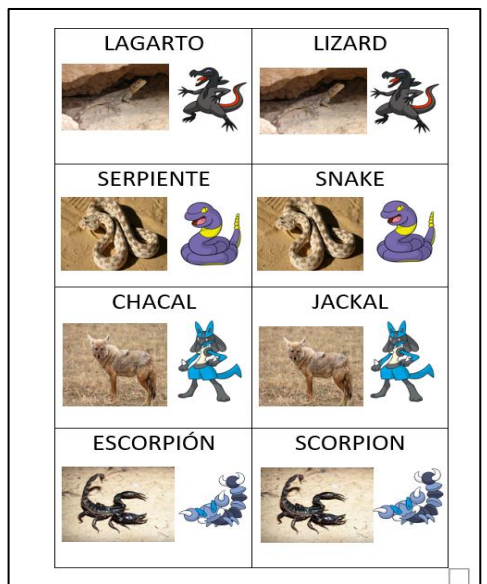
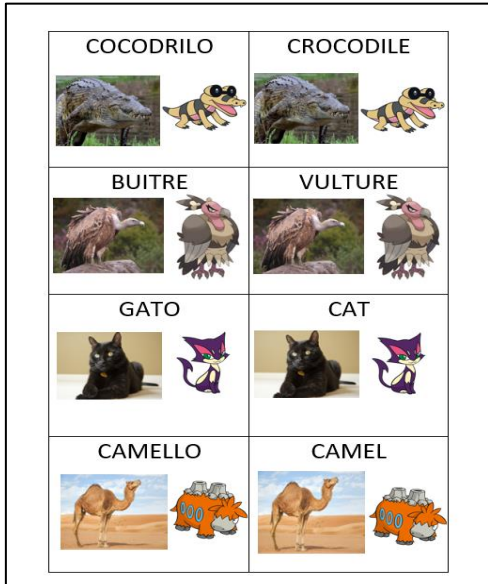
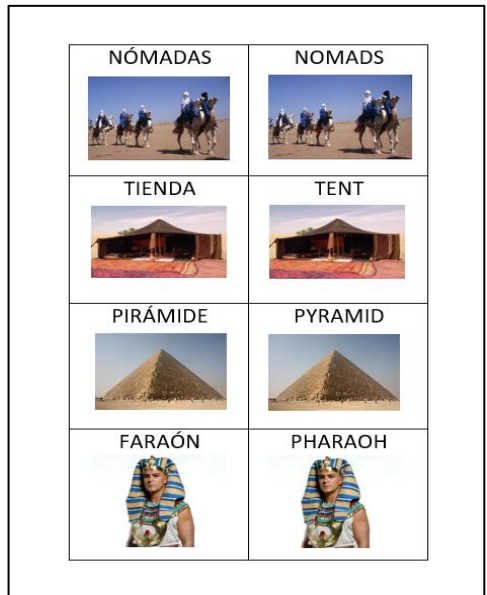
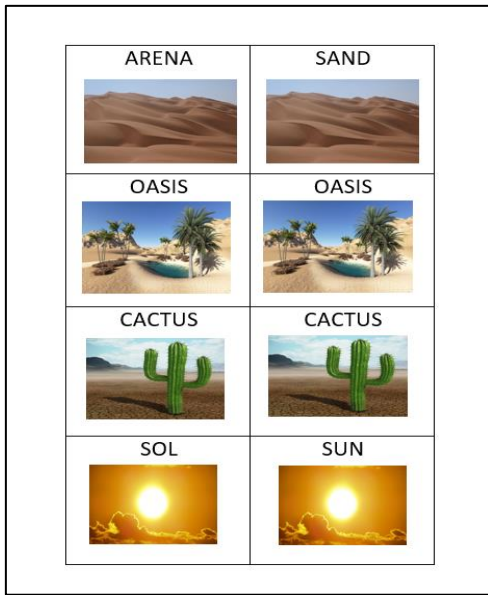
### Anexo 9.4 – Relajación tuareg

Link del recurso: [https://www.youtube.com/watch?v=J\\_UJqJhyLAS](https://www.youtube.com/watch?v=J_UJqJhyLAS)



Anexo 9.5 – Memory del desierto

Elaboración propia



Anexo 9.6 – El príncipe de Egipto

Anexo 9.7 – Ejemplo de rincón de juego simbólico

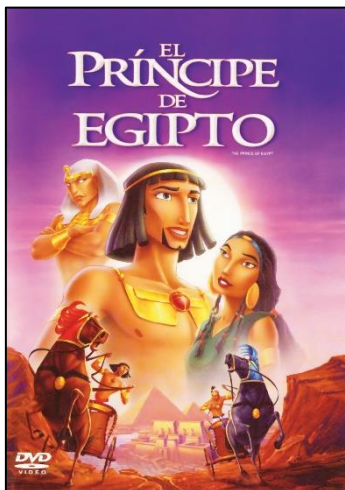


Imagen extraída de:  
[https://mariloyusunenes.blogspot.com/p/blog-page\\_13.html](https://mariloyusunenes.blogspot.com/p/blog-page_13.html)

## Anexo 9.8 – Carta de Víctor y Gloria 2

Buenos días querida clase de 5 años:

Nuestros amigos tuaregs nos han traído a la ciudad más cercana. Se llama Guiza y resulta que es la ciudad del faraón. ¡Qué chulada!

Vamos a pasar unos días visitando la ciudad. Hay un montón de Pokémon y de personas diferentes. Nos encanta ver cómo colaboran entre todos para mejorar la vida en la ciudad.

En las afueras de la ciudad, hay una pirámide gigantesca que mola muchísimo. Nunca habíamos visto una de cerca. La gente de la ciudad nos ha dicho que hay muchos misterios ocultos en su interior. Algún día intentaremos entrar.

Todo el mundo en la ciudad quiere mucho al faraón. Nosotros queremos conocerte a él y muchas cosas más de su ciudad. ¿Queréis acompañarnos?

Firmado: Víctor y Gloria

Elaboración propia

## Anexo 9.9 – Mapa de la ciudad egipcia



Elaboración propia

## Anexo 9.10 - Vídeo introductorio sobre Egipto

Link del recurso: <https://www.youtube.com/watch?v=5qXgipbSuYY>

## Anexo 9.11 – Issuu: los inventos egipcios

Link del recurso: [https://issuu.com/mdoloresfs/docs/inventos\\_en\\_egipto](https://issuu.com/mdoloresfs/docs/inventos_en_egipto)

## Anexo 9.12 – Tabla de jeroglíficos



























 Amigos de la Egiptología <small>www.egiptologia.com</small>				
a 	b 	c 	ch 	d 
e 	f 	g 	h 	i 
j 	k 	l 	m 	n 
o 	p 	q 	t 	s 
t 	u 	x 	y 	z 

Imagen extraída de: [www.egiptologia.com](http://www.egiptologia.com)

## Anexo 9.13 – Papiros egipcios

Link del recurso: <http://www.aprendiendoeninfantil.com/2016/01/haciendo-papiros.html>

## Anexo 9.14 – Balanza de los mercaderes egipcios

Link del recurso: <https://es.wikihow.com/hacer-una-balanza-para-ni%C3%B1os>

## Anexo 9.15 – La historia de Isis y Osiris

**"LEYENDA DE OSIRIS E ISIS"**

Cuando Osiris nació, una voz exclamó: "El rey de todos ha nacido". Osiris era el hijo primogénito del Padre Tierra y de la Madre Cielo. El joven era guapo y mucho más alto que lo seres humanos. Cuando creció se convirtió en un gran rey y tomó por esposa a su hermana Isis, diosa de la Luna. Juntos enseñaron al pueblo de Egipto la fabricación de utensilios agrícolas, la elaboración de pan, vino y cerveza. Isis enseñó a las mujeres a moler el maíz, hilar el lino y tejer el papiro. Osiris edificó los primeros templos y esculpó las primeras imágenes divinas, enseñando de este modo a los seres humanos lo que eran los dioses.

Le llamaban "El bueno" porque era enemigo de la violencia, y dio a conocer su voluntad únicamente por medio de la benevolencia. Era tan gentil y bueno, y tan agradables eran sus métodos de inculcar el conocimiento en las mentes de los bárbaros, que éstos veneraban la mismísima tierra que pisaba. Osiris realizó un gran reinado, convirtiendo a Egipto en una gran Nación.

Pero Osiris tenía un gran enemigo, su hermano Seth, envidioso y amargado que estudiaba un plan para eliminar a su hermano.

Para ello, se alió con la reina de Etiopía y otros 72 conspiradores. Luego, midió en secreto el cuerpo del rey y mandó hacer un maravilloso cofre, ricamente adornado, donde solo pudiera caber el cuerpo de Osiris. Hecho esto, invitó a los conspiradores y a su hermano a un gran banquete. Aunque Isis había advertido a menudo a su marido de la malicia de Seth el rey asedió confiado al banquete.

Terminado el banquete, Seth hizo traer el cofre al salón y dijo que sería para aquel que cupiese dentro. Uno tras otro, los huéspedes fueron entrando en el cofre pero a ninguno les quedaba bien. Cuando llegó el turno de Osiris, éste se tumbó dentro y aprovecharon para clavar la tapa. Más tarde abandonaron el cofre en el Nilo.

Cuando Isis recibió la noticia se afligió, se cortó el cabello y se vistió de luto al tiempo que decidió que tenía que encontrar el cuerpo de su esposa para realizar los ritos funerarios. Durante largo tiempo su búsqueda fue inútil porque nadie, ni hombre ni mujer sabía donde estaba el cofre. Pero un día, unos niños que jugaban junto a la orilla del Nilo, le contaron que un arbusto de tamarisco había crecido a su alrededor y se había convertido en un árbol magnífico.

El rey de ese país había usado el tronco de ese árbol para sujetar el techo de su palacio y que por tanto el cofre de Osiris se encontraba oculto dentro de esta columna. Isis llegó al palacio y contó su historia para que la dejaran sacar del tronco el cuerpo de su marido.



Cuando volvió a su casa lloró amargamente sobre los restos de su esposo y recordó que debía de ir a recoger a su hijo Horus. Escondió el cofre en un lugar secreto y partió de viaje. Pero el malvado Seth descubrió el cuerpo y lo troceó en 14 partes que repartió por todo el país. Al regresar Isis, descubrió apenada el ultraje que había sufrido nuevamente su esposo y emprendió la búsqueda de cada una de las partes.

Cuando por fin los encontró todos, realizó los ritos de embalsamamiento para que el dios asesinado pudiera disfrutar de la vida eterna. Desde entonces Osiris se convirtió en el dios de los muertos. Correspondía ahora a su hijo Horus vengarse del malvado Seth. Pero Horus había nacido extremadamente débil y solo gracias a la ayuda de los poderes mágicos de su madre pudo escapar de los peligros que le acecharon. Osiris se aparecía frecuentemente y le daba instrucciones hasta que Horus se convirtió en un adulto e inició una prolongada guerra con sus enemigos. Como aquella guerra no tenía final los otros dioses mandaron llamar a las dos partes y cada una de ellas contó su historia. Los dioses consideraron que Horus era el verdadero gobernante de Egipto.

Y así, Horus reinó de forma pacífica sobre el cielo y la tierra, y, junto con su padre y su madre, fue adorado por todo el territorio.

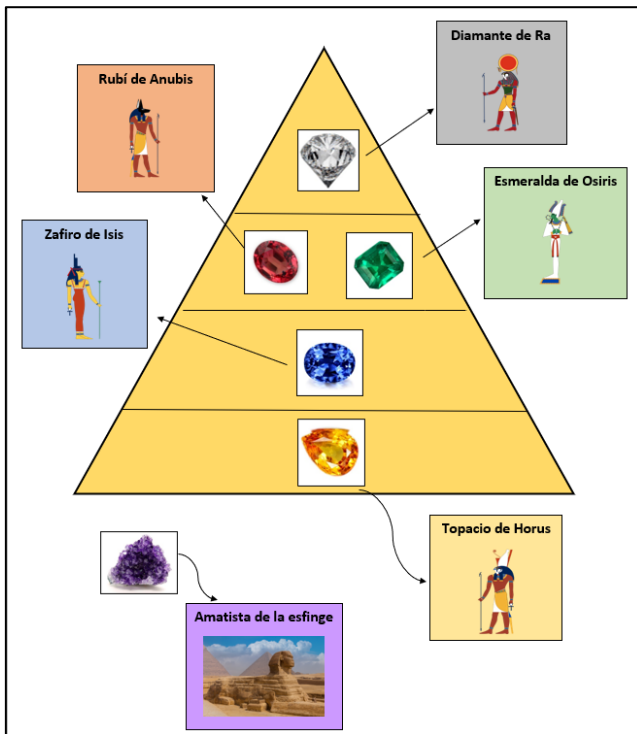
Recurso extraído de:

[https://mariloyusunenes.blogspot.com/p/blog-page\\_13.html](https://mariloyusunenes.blogspot.com/p/blog-page_13.html)

## Anexo 9.16 – Símbolos de Egipto

Link del recurso: <https://www.simboloteca.com/simbolos-egipcios/>

### Anexo 9.17 – Mapa de la pirámide y sus tesoros



Elaboración propia

### Anexo 9.18 – Video introductorio sobre las pirámides

Link del recurso: <https://www.youtube.com/watch?v=Q1jvRPhL3PM>

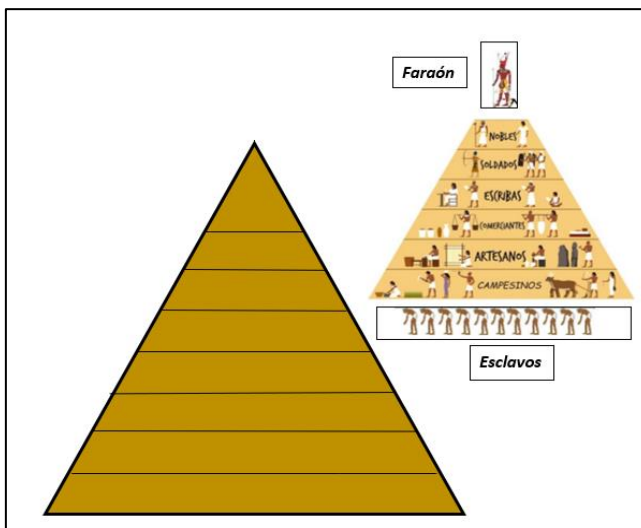
### Anexo 9.19 – Visita virtual a la tumba de Ramsés VI

Link del recurso: <https://describingegypt.com/tours/ramessesvi/>

### Anexo 9.20 – Los acertijos de la esfinge

Link del recurso: <https://www.acertijosweb.com/logica/acertijo-de-la-esfinge/>

### Anexo 9.21 – Clases sociales del Antiguo Egipto



Elaboración propia con imágenes extraídas de: <http://tumeaprendes.com/egipto/>




## Anexo 9.22 – Recurso TIC para momificar

Link del recurso: <http://oi-archive.uchicago.edu/OI/MUS/ED/mummy.html>

## Anexo 9.23 – Puzzles para el rincón lógico – matemático

Link del recurso: [http://es.hellokids.com/r\\_1897/juegos-gratuitos/juegos-de-puzzles/puzzles-antiguo-egipto-para-ninos](http://es.hellokids.com/r_1897/juegos-gratuitos/juegos-de-puzzles/puzzles-antiguo-egipto-para-ninos)

## Anexo 9.24 – Historias para el rincón lingüístico

<p><b>"LA LEYENDA DE LOS 7 ESCORPIONES"</b></p>  <p>Los egipcios adoraban al dios Osiris, tanto, que esto fue la causa de la envidia de su hermano Seth. Osiris estaba casado con su hermana la diosa Isis y tenían un hijo: Horus. Eso también provocaba mucha rabia a Seth que solo pensaba en separarlos. Isis y su hijo Horus tuvieron que huir para no ser capturados por Seth. El dios Toth se propuso ayudarlos en su huida y para ello les envió 7 escorpiones que Isis llamaba por su nombre y ellos la obedecían. Tras muchos días caminando Isis llegó a la ciudad de Per-Sui y allí cansada, fatigada y dolorida pidió ayuda y hospedaje en casa de una rica mujer llamada Usert. Pero la mujer al ver a los 7 escorpiones, sintió miedo y no los dejó pasar. Siguieron caminando hasta las marismas del río Nilo y allí pidieron ayuda a una mujer pobre que hizo todo lo que pudo por socorrerlos. Una vez a salvo Isis y su hijo, los escorpiones volvieron a casa de Usert, la mujer rica, donde inyectaron veneno con su aguijón a su pequeño hijo y después incendiaron su casa. La mujer desesperada corría pidiendo ayuda a unos y a otros pero nadie le hizo caso. Sin embargo, Isis se sintió apenada al ver el sufrimiento de la mujer y fue junto al niño que ya estaba frío, inmóvil y sin vida y dijo entre otras palabras mágicas: ¡Oh veneno, sal de este cuerpo! Inmediatamente el niño despertó como de un sueño y el cielo envió agua sobre la casa, cosa bastante extraña puesto que no era época de lluvias y el fuego se apagó. La mujer rica, agradecida y avergonzada porque ella le negó ayuda a Isis cuando ésta se lo pidió, decidió coger algunas de sus pertenencias: brazaletes, collares y riquezas y regalarlos a la mujer pobre que sí dio cobijo a Isis. Desde entonces, los egipcios hacen una masa de harina y trigo y la depositan sobre las picaduras de escorpión al tiempo que dicen las palabras mágicas de Isis, la diosa de la magia y los hechizos.</p> 	<p><b>"LA LEYENDA DE LAS HATORS"</b></p> <p>Se cuenta que un faraón y su esposa estaban desesperados. Llevaban mucho tiempo esperando tener un hijo que les llenase de alegría el palacio y sucediera al faraón llegado el momento. Rogaron, rezaron e hicieron ofrendas a todos los dioses, hasta que al fin sus súplicas tuvieron respuesta y tuvieron un precioso varón. Cuando las siete hators acudieron, como de costumbre, a hacer sus profecías para el futuro del pequeño, el palacio volvió a llenarse de tristeza y rabia, pues afirmaron que el príncipe moriría a manos de un perro, un cocodrilo o una serpiente. El faraón decidido a salvar la vida de tan deseado hijo, ordenó construir un gran palacio en el desierto con la idea de alejar al príncipe de todo mal. Allí fue donde el niño vivió y creció..., y al crecer, el gran palacio se le quedó pequeño. El rey tuvo que meditar detenidamente si debía acceder o no a la petición de su hijo, que deseaba tener un perro. Al final, le concedió el deseo, pensando que un cachorro no podría hacerle daño. El perro y el príncipe se hicieron inseparables, pero eso no era suficiente para que el joven, lleno de vitalidad, fuese feliz en su palacio, que para él era su prisión. Fue así como un día decidió huir con su perro hasta una ciudad en la que nadie le conocía. En esta ciudad, Naharin, la princesa, había vivido también aislada en una torre de la que, por orden del rey, únicamente saldría cuando uno de sus pretendientes consiguiera llegar hasta ella de un salto. Nuestro príncipe lo consiguió, y el rey, aunque le preocupaba el hecho de no conocer la procedencia del muchacho, tuvo que cumplir su promesa. Como el príncipe y la princesa compartieron sus pasados él le confesó su procedencia y le contó la profecía de las hators. La princesa siempre vigilaba atentamente que nada le ocurriera, y una vez, mientras el príncipe dormía, ella consiguió matar a una serpiente que intentó atacarle y a la que el perro se comió después. Años más tarde, su perro intentó atacarle, el príncipe huyó arrojándose al río. En el río se encontró con un cocodrilo. Desde el día que el príncipe nació, este cocodrilo había luchado cada día contra las aguas que trataban de matarlo para proteger al heredero del faraón. El cocodrilo estaba tan cansado de luchar que, en lugar de atacar al príncipe, le propuso no hacerlo a cambio de que éste ayudara a librarse del acoso del espíritu de las aguas. Fue así como los dos juntos vencieron y el hijo del faraón pudo salir liso del agua. Creyéndose a salvo, el príncipe se tumbó a descansar en la orilla, pero su perro, que había permanecido al acecho, volvió a atacarle. Esta vez, el hijo del faraón tuvo que matar a su perro, y pensó que por fin era libre, que había vencido al destino y podría vivir para algún día suceder a su padre. Mientras la princesa y él saltaban de alegría, fue a cumplirse la profecía de las hators; la serpiente había salido viva del interior del perro y, de un picotazo, acabó con la vida del heredero del faraón.</p> 
--	---

Recursos extraídos de: [https://mariloyusunenes.blogspot.com/p/blog-page\\_13.html](https://mariloyusunenes.blogspot.com/p/blog-page_13.html)

## Anexo 9.25 – Las peticiones del faraón

Queridos visitantes de mi ciudad,

Os agradezco la ayuda que prestasteis para recuperar las joyas reales de la pirámide de Guiza. No era una misión sencilla, pero me consta que habéis tenido éxito. Dentro de pocos días celebraremos mi fiesta de cumpleaños, y sin ánimo de molestaros, debo pedir os unos últimos favores. Hay ciertos objetos y símbolos antiguos que han sido robados de la corte real, y me gustaría que los encontrarais antes de la celebración. He aquí la lista:

- La mascota de mi esposa, Purrloin, ha desaparecido misteriosamente. Sugiero que la busquéis cerca del río Nilo.
- Mi bastón faraónico y el escarabajo real han sido robados por Pineir, un famoso ladrón de estas tierras.
- Es tradición bañarse en aceite de cobra antes de la celebración de los cumpleaños de faraones. Conseguídmelo una botella, por favor.
- Por último, he oído rumores acerca de un extraño ejemplar de Heliopile que habita en la cueva de los lagartos, cerca de la ciudad. Traédmelo.

Os doy las gracias de antemano y confío en que haréis realidad mis deseos. Un afectuoso saludo,

Su Majestad Ramés IX

## Anexo 9.26 - Cristal del desierto



Elaboración propia



## ANEXO 10 – UNIDAD 7: INVESTIGAMOS LA MISTERIOSA SELVA

### Anexo 10.1 - Carta de Víctor y Gloria

Buenos días querida clase de 5 años:

¡Qué calor hacía en la sabana! Pero al final nos lo pasamos muy bien con los animales salvajes que vivían allí. Ahora nos toca atravesar la selva Coconul. Es súper grande y hay un montón de árboles.

Los miembros de la tribu de la sabana nos han regalado unos objetos para explorar la selva. Hay un montón de cosas: prismáticos, una cantimplora, unos gorros de exploradores y hasta una brújula. Os hemos mandado una caja a vosotros también por si queráis utilizar esos objetos.

Nuestra primera misión será encontrar a la tribu coconulense, que vive en el interior de la selva. Cuando estábamos a punto de entrar en ella, hemos encontrado un pequeño Pokémon que también quiere llegar ahí, pero no sabe cómo hacerlo. Se llama Creecho y es muy simpático. ¿Nos ayudáis a llegar hasta la tribu de los coconulenses?

Firmado: Víctor y Gloria

Elaboración propia

### Anexo 10.2 – Mapa de la selva



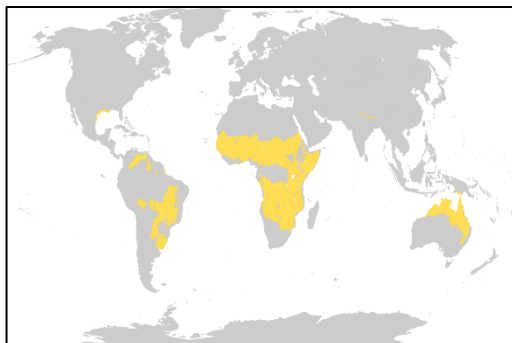
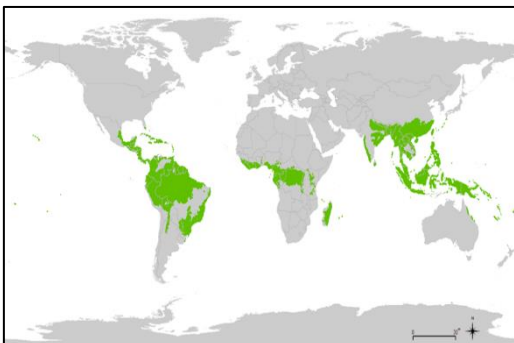
Elaboración propia

### Anexo 10.3 – Manualidad: brújula del explorador

Link del recurso: <https://blog.cosasmolonas.com/brujula-carton-ninos/>

### Anexo 10.4 – Diferencias entre selva y sabana

Imágenes extraídas de: <https://www.wikipedia.org/>



## Anexo 10.5 – Actividades: la búsqueda de la tribu

**ATRAVESANDO LA SELVA COMO EXPLORADORES**

**EXPLICACIÓN:** Durante esta actividad, los alumnos trabajarán todos al mismo tiempo según sus grupos de clase. Como si se tratara de una Gymkana, empezarán en la misma zona y según su desempeño avanzarán antes o después del resto de grupos. Todos estos juegos se basarán en el hilo conductor de la búsqueda de la tribu Coconut, en las dificultades que esto conlleva y en cada uno de ellos se utilizará un objeto propio de los exploradores y que habremos introducido en días anteriores.

- 1) **Cuerda:** Para comprobar qué equipo tiene más fuerza manejando las cuerdas de explorador, jugaremos al juego clásico de tirar de la cuerda. Los equipos competirán en formato torneo para así diseñar el orden en que avanzarán a la siguiente prueba.
- 2) **Prismáticos** – En el patio de recreo, el profesor colocará una serie de carteles numerados del 1 al 10 y los alumnos deberán seguirlos en el orden correcto usando unos prismáticos reales.
- 3) **Cantimplora** – Para esta última prueba atravesarán un circuito similar al realizado en unidades anteriores. Cada vez que lo consigan llenarán un vaso de plástico y el objetivo final será rellenar la cantimplora en el menor número de viajes.
- 4) **Brújula** – En el gimnasio, el profesor preparará un laberinto con objetos deportivos como picas, colchonetas, etc. Los alumnos tendrán los ojos tapados y deberán guiarse siguiendo las indicaciones que reciban siguiendo los puntos cardinales y los conceptos de derecha e izquierda.

Elaboración propia

## Anexo 10.6 – Información previa sobre la selva amazónica

Link SlideShare: <https://es.slideshare.net/veralca82/ppt-proyecto-la-selva>

Link del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=uhgTEAYoKY>

## Anexo 10.7 – Ejemplo de rincón de juego simbólico

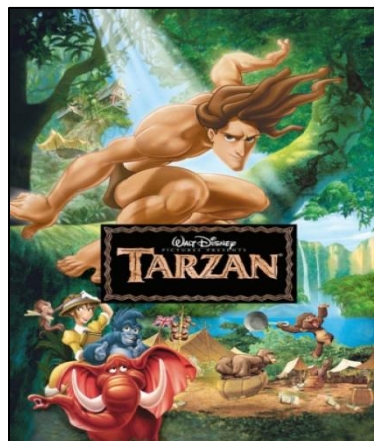


Imagen extraída de:

<https://mifabricadealas.com/2018/08/29/proyecto-la-selva/>

En el caso de este ejemplo, se trata de una cabaña propia de los pigmeos, una tribu africana. Puede valer como muestra para el rincón de juego simbólico, aunque si se quiere dotar a la cabaña de más realismo con respecto a las tribus amazónicas, puede modificarse según el gusto del profesor encargado.

## Anexo 10.8 – El libro de la selva (2016) y Tarzán



## Anexo 10.9 – La historia del río Amazonas

Link del recurso: <https://www.youtube.com/watch?v=YIDKadbGSIg>






## Anexo 10.10 – Memory de la selva

<table border="1"> <tr> <td>ORQUÍDEA </td> <td>ORCHID </td> </tr> <tr> <td>COCO </td> <td>COCONUT </td> </tr> <tr> <td>NENÚFAR </td> <td>WATER LILLY </td> </tr> <tr> <td>TRIBU </td> <td>TRIBE </td> </tr> </table>	ORQUÍDEA 	ORCHID 	COCO 	COCONUT 	NENÚFAR 	WATER LILLY 	TRIBU 	TRIBE 	<table border="1"> <tr> <td>PLANTA CARNÍVORA </td> <td>CARNIVOROUS PLANT </td> </tr> <tr> <td>PIÑA </td> <td>PINEAPPLE </td> </tr> <tr> <td>PLÁTANO </td> <td>BANANA </td> </tr> <tr> <td>MANGO </td> <td>MANGO </td> </tr> </table>	PLANTA CARNÍVORA 	CARNIVOROUS PLANT 	PIÑA 	PINEAPPLE 	PLÁTANO 	BANANA 	MANGO 	MANGO 
ORQUÍDEA 	ORCHID 																
COCO 	COCONUT 																
NENÚFAR 	WATER LILLY 																
TRIBU 	TRIBE 																
PLANTA CARNÍVORA 	CARNIVOROUS PLANT 																
PIÑA 	PINEAPPLE 																
PLÁTANO 	BANANA 																
MANGO 	MANGO 																

Elaboración propia

<table border="1"> <tr> <td>GORILA </td> <td>GORILLA </td> </tr> <tr> <td>TUCÁN </td> <td>TOUCAN </td> </tr> <tr> <td>RANA </td> <td>FROG </td> </tr> </table>	GORILA 	GORILLA 	TUCÁN 	TOUCAN 	RANA 	FROG 	<table border="1"> <tr> <td>SERPIENTE </td> <td>SNAKE </td> </tr> <tr> <td>TIGRE </td> <td>TIGER </td> </tr> <tr> <td>PUMA </td> <td>COUGAR </td> </tr> </table>	SERPIENTE 	SNAKE 	TIGRE 	TIGER 	PUMA 	COUGAR 	<table border="1"> <tr> <td>PANTERA </td> <td>PANTHER </td> </tr> <tr> <td>LORO </td> <td>PARROT </td> </tr> <tr> <td>CAIMÁN </td> <td>ALLIGATOR </td> </tr> </table>	PANTERA 	PANTHER 	LORO 	PARROT 	CAIMÁN 	ALLIGATOR 	<table border="1"> <tr> <td>OSO HORMIGUERO </td> <td>ANTEATER </td> </tr> <tr> <td>MONO </td> <td>MONKEY </td> </tr> <tr> <td>MURCIÉLAGO </td> <td>BAT </td> </tr> </table>	OSO HORMIGUERO 	ANTEATER 	MONO 	MONKEY 	MURCIÉLAGO 	BAT 
GORILA 	GORILLA 																										
TUCÁN 	TOUCAN 																										
RANA 	FROG 																										
SERPIENTE 	SNAKE 																										
TIGRE 	TIGER 																										
PUMA 	COUGAR 																										
PANTERA 	PANTHER 																										
LORO 	PARROT 																										
CAIMÁN 	ALLIGATOR 																										
OSO HORMIGUERO 	ANTEATER 																										
MONO 	MONKEY 																										
MURCIÉLAGO 	BAT 																										

## Anexo 10.11 – Reclutando nuevos miembros

<p style="text-align: center;"><b>Reclutando miembros para la tribu</b></p> <p><b>EXPLICACIÓN:</b> Durante esta dinámica, los alumnos trabajarán según sus grupos de clase. Realizarán cinco talleres en total e irán rotando cada cierto tiempo por los cuatro primeros, de forma que la última actividad será el quinto taller y participarán todos los miembros de la clase a la vez. Los Pokémon que aparezcan en cada taller pondrán una prueba para unirse a la tribu Coconut.</p> <p>1) <b>Unos hermanos muy monos:</b> Dentro de este primer taller habrá tres fases. Cada uno de los tres hermanos tiene una particularidad: Pansear es sordo, Pansage es mudo y Panpour es ciego. Nos pondremos en su piel en cada una de estas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pansear (sordera):</b> jugaremos a leer los labios. Por parejas, un miembro dirá una palabra sin producir sonido y el otro compañero deberá adivinarla.</li> <li>- <b>Pansage (mutismo):</b> jugaremos a mímica. El profesor dirá un animal a un alumno y este representará dicho animal sin hablar para que sus compañeros lo adivinen.</li> <li>- <b>Panpour (ceguera):</b> jugaremos al clásico juego popular de la gallinita ciega.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p><i>Pansear, Pansage y Panpour</i></p> </div> <p>2) <b>Las hambrientas plantas carnívoras:</b> En este juego, un miembro del grupo saldrá del lugar y el encargado repartirá una pegatina de Noibat a dos de los cinco miembros restantes, que cumplirán el papel de Carnivine. El miembro que salió del lugar deberá adivinar quién esconde a Noibat y tendrá dos intentos para lograrlo.</p> <div style="text-align: center;">  <p><i>Carnivine Noibat</i></p> </div>	<p>3) <b>El temible tigre:</b> Si logramos escapar del depredador Raikou, este se unirá a la tribu. Un alumno del grupo será el tigre y tendrá que pillar al resto de compañeros. El profesor introducirá variantes en los desplazamientos tanto del tigre como de los que deben escapar (Ejemplo: todos a la pata coja, el tigre a cuatro patas y el resto a pata coja, etc.)</p> <div style="text-align: center;">  <p><i>Raikou</i></p> </div> <p>4) <b>La picadura de la serpiente:</b> Seviper nos reta a desplazarnos como hace ella, sin usar brazos ni piernas. El grupo se dividirá en dos mitades y, tumbados en el suelo y reptando como serpientes, deberán introducir un balón en la portería del equipo rival. Ganará quien anote mayor número de goles.</p> <div style="text-align: center;">  <p><i>Seviper</i></p> </div> <p>5) <b>A ayudamos a cruzar el río:</b> Para este último juego necesitaremos a todos los alumnos. Delimitaremos una zona amplia del patio de recreo y lo dividiremos en dos mitades. Dos de los cuatro equipos serán los pequeños Totodile que quieren cruzar el río (la mitad del área delimitada) y los dos restantes serán las pirafias Bascullin que intentarán atraparlos. Uno de los dos grupos de Bascullin tendrá la forma roja de este Pokémon, y solo podrán pillar a los Totodile con la mano izquierda. El otro grupo tendrá la forma azul y solo usarán la mano derecha.</p> <div style="text-align: center;">  <p><i>Bascullin Totodile</i></p> </div>
--	--

Elaboración propia

## Anexo 10.12 – Ejemplo de paisaje de la selva y miembros de la tribu para clasificar

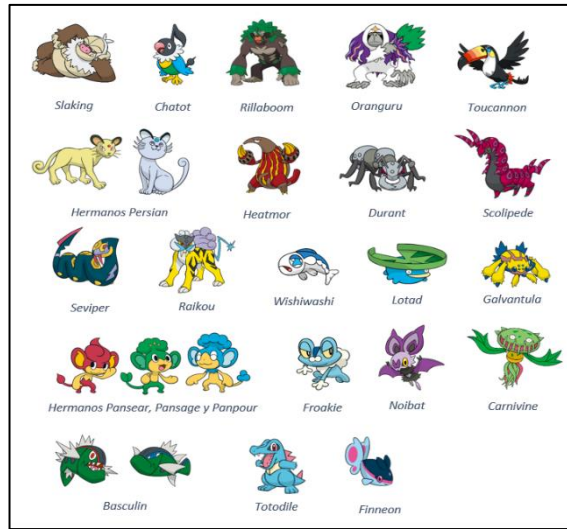


Imagen extraída de: <https://www.pinterest.es/pin/332633122465487308/>

## Anexo 10.13 – Carta de Víctor y Gloria 2

Buenos días querida clase de 5 años:

Aunque nos lo pasamos genial con la tribu Cocamil, hemos tenido que arrojarnos en la selva y hemos llegado a la ciudad maya de Chichen Itza. Resulta que la familia real de los mayas ha amenazado a la tribu de quitarle su territorio, así que hemos venido a pedirlo a los reyes que no hagan daño a los cocamilenses.

Nada más llegar a la ciudad hemos descubierto que están en medio de una celebración importante: la ofrenda al dios Rayquiza. Consiste en unos juegos y los ganadores tienen el derecho de conocer a la familia real. Hemos decidido participar para llamar la atención de los reyes y así pedirles el favor que necesitamos. Además, ellos tienen el cristal que nos hace falta para completar el carnet de entrenador. Nos ayudáis a conseguirlo?

Firmado: Víctor y Gloria

Elaboración propia

## Anexo 10.14 – Mapa de los mayas

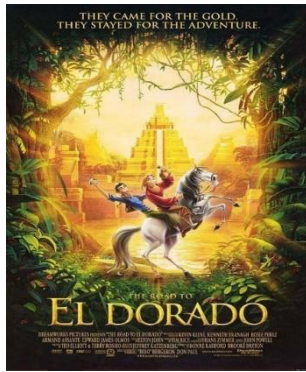


Elaboración propia



Anexo 10.15 – La ruta hacia El Dorado

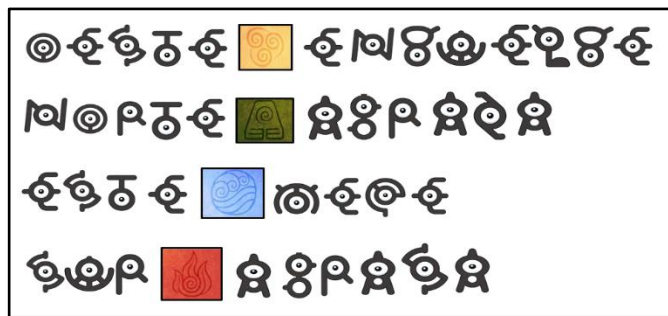
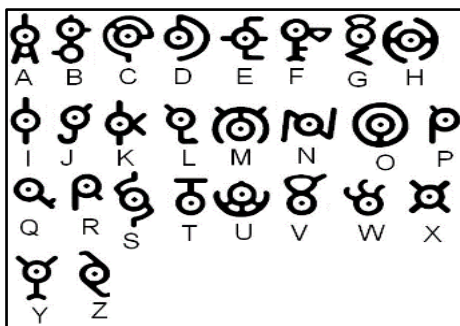
Anexo 10.16 – Vídeo: la cultura maya



Link del recurso:

[https://www.youtube.com/watch?v=pWMM7z\\_gxO8](https://www.youtube.com/watch?v=pWMM7z_gxO8)

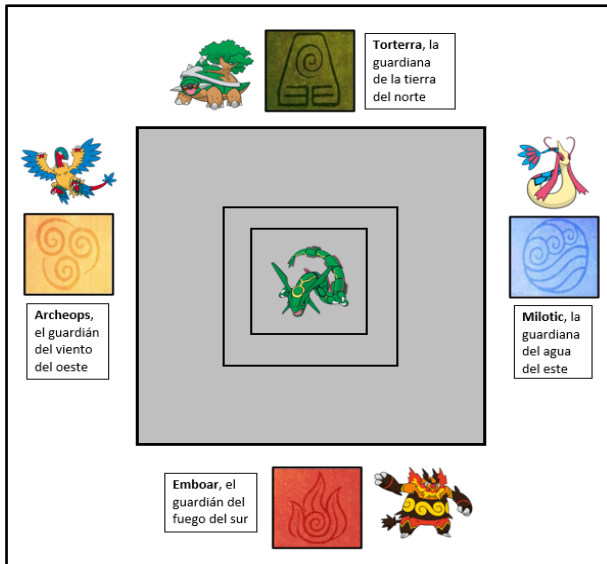
Anexo 10.17 – El alfabeto de los Unown y su enigmático mensaje



TRADUCCIÓN DEL MENSAJE UNOWN: Oeste viento envuelve, Norte tierra abraza, Este agua mece, Sur fuego abrasa.

Elaboración propia

Anexo 10.18 – El mapa del templo, el puzzle de los cuatro elementos y sus guardianes



Elaboración propia

Anexo 10.19 – Experimentos sobre densidad de agua y aceite

Link del recurso: <https://youtu.be/aXFtoe6Jc3s>

Link del recurso: <https://www.pequeocio.com/4-experimentos-infantiles-frascos/>

### Anexo 10.20 – Música del Pilar Celeste

Link del recurso: [https://www.youtube.com/watch?v=tCImBs\\_v4RI](https://www.youtube.com/watch?v=tCImBs_v4RI)

### Anexo 10.21 – Rincón lógico - matemático

EJEMPLO DE OPERACIONES

$\text{Red} + \text{Green} = 5$

$\text{Blue} - \text{Orange} = 1$

### Anexo 10.22 – La familia real maya



### Anexo 10.23 – Música maya

Elaboración propia

Link del recurso: <https://www.youtube.com/watch?v=O9uxkrCiW8Y>

### Anexo 10.24 – Alfabeto y numeración maya

Imágenes extraídas de: <https://www.puntoyfusa.com/0204.php>

<https://preparaninos.com/historia-de-la-escritura-para-ninos/los-numeros-mayas-1/>

### Anexo 10.25 – Historia sobre la Ceiba Madre

Link del recurso: [https://canalonce.mx/sabe/ninos/el\\_cosmos\\_maya/](https://canalonce.mx/sabe/ninos/el_cosmos_maya/)

### Anexo 10.26 - Ejemplo de dios guardián



Imagen extraída de:

<https://tucuentofavorito.com/los-duendes-aluxes-leyenda-maya-para-ninos/>

### Anexo 10.27 – Cristal de la selva



**Tipo de Trabajo:** Programación didáctica para Educación Infantil

**Etapa educativa en la que se propone el TFG:** Tercero de Infantil (5 años)

**Autor del trabajo:** Jaime Romojaro Gómez

**Directora del trabajo:** Jorge Torres Sánchez

**Fecha de presentación del TFG:** Marzo de 2020