

ANIMALES EN PELIGRO

Nivel 1

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

NIVEL: 2.º ciclo de Educación Infantil **TÍTULO:** Están en peligro.

TEMPORALIZACIÓN: Un trimestre. 12 semanas. 44 sesiones.

2. JUSTIFICACIÓN

El título refleja la importancia de la protección de los animales que se encuentran en peligro de extinción. Para ello, tenemos en cuenta el **ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres**, este será nuestro punto de partida como dato relevante relacionado con esta temática. Tenemos que concienciar a nuestro alumnado que la naturaleza nos aporta todo lo que necesitamos para vivir: el aire para respirar, el agua que consumimos, los materiales que necesitamos para obtener objetos y, con todo ello, nos lleva a tener un bienestar mental y emocional. Por lo tanto, es de vital importancia cuidar el medio que nos rodea, manteniendo así un entorno vivo.

Esta justificación se ve reflejada en el título del proyecto relacionándose a su vez con la situación de aprendizaje y, de esta manera, con los saberes básicos que se desglosan a continuación. Teniendo como base:

- Las necesidades básicas de los seres vivos.
- La relación entre los humanos y los animales.
- El respeto hacia el medio en el que vivimos, así como a los seres vivos.

Este proyecto ayudará al alumnado a entender la importancia de tener actuaciones relacionadas con la sostenibilidad hacia el mundo en el que vive y de una forma responsable, para que los animales en peligro puedan tener su hábitat con un ecosistema apto para su supervivencia y evitar las amenazas a las que se ven sometidos. Todo ello contribuirá a que el alumnado logre el desarrollo de las competencias claves y específicas.

Por último, cabe destacar que la situación de aprendizaje es el primer paso para alcanzar la resolución del producto final, provocando la reflexión de tomar conciencia de las actividades que se pueden realizar para conservar a estos animales que están en peligro, dejando de realizar acciones negativas para nuestro medio natural.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

El **producto final** es la elaboración de un cartel para concienciar al alumnado en la ayuda hacia la conservación de los animales en peligro.

ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA

Competencia específica

CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

Conexión con el perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, STEM1, STEM5, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.

Crterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoimagen positiva y ajustada ante los demás. <p>B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. - Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro. <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas con propuestas de trabajo de funciones ejecutivas: 3, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23 y 24. - Descansos activos: 5, 11 y 17. - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21. <p>Psicomotricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma. <p>Talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller: La huella del linco. - Taller: La huella de la foca. - Taller: La huella del águila. - Taller: Juego con huellas. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Láminas de psicomotricidad: cuento motor. - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...

		<p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.
<p>1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas y actividades propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p>	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. - Dominio activo del tono y la postura a las características de los objetos, acciones y situaciones. <p>B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 6, 15 y 23. - Láminas con propuestas de trabajo de funciones ejecutivas: 3, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23 y 24. - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21. <p>Psicomotricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma. <p>Talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller: La huella del lince. - Taller: La huella de la foca. - Taller: La huella del águila. - Taller: Juego con huellas. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas... <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.
<p>1.4. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</p>	<p>B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. - Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 10, 16, 21, 22, 23 y 24. - Tiques de salida para la metacognición del proceso. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...
<p>Competencia específica</p> <p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p>		
<p>Conexión con el perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, STEM1, STEM2, STEM5, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>		
Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, respetando las de los demás y mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</p>	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dominio activo del tono y la postura a las características de los objetos, acciones y situaciones. <p>B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. - Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 10, 16, 21, 22, 23 y 24. - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21. - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23. - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23. <p>Psicomotricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas... <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.

Competencia específica
CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

Conexión con el perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CE2, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía y evitando todo tipo de discriminación.</p>	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.</p> <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - La familia y la incorporación a la escuela, el periodo de adaptación.</p>	<p>Cuaderno del alumnado: - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.</p> <p>Psicomotricidad: - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</p> <p>Talleres: - Taller: La huella del lince. - Taller: La huella de la foca. - Taller: La huella del águila. - Taller: Juego con huellas.</p> <p>Recursos digitales: - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Acceso a los recursos digitales para las familias.</p> <p>Material de aula: - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p>
<p>4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando estereotipos de género.</p>	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Autoimagen positiva y ajustada ante los demás.</p> <p>B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad. - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. - Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro. - Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.</p>	<p>Cuaderno del alumnado: - Láminas: 10, 16, 21, 22, 23 y 24. - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas: 10, 16, 21 - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23. - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 2, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.</p> <p>Material de aula: - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p> <p>Psicomotricidad: - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</p> <p>Talleres: - Taller: La huella del lince. - Taller: La huella de la foca. - Taller: La huella del águila. - Taller: Juego con huellas.</p> <p>Recursos digitales: - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...</p> <p>Material de aula: - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p>

Competencias clave: CCL competencia en comunicación lingüística. CP competencia plurilingüe. STEM competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología. CD competencia digital. CPSAA competencia personal, social y de aprender a aprender. CC competencia ciudadana. CE competencia emprendedora. CCEC competencia en conciencia y expresión culturales.

ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

Competencia específica

DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.

Conexión con el perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3.

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>1.2. Emplear los números y los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego e interacción con los demás.</p>	<p>A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuantificadores básicos contextualizados. - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Razonamiento lógico matemático. Numeración: láminas 2, 6, 7 y 14. - Láminas de razonamiento lógico matemático. Nociones espaciales: láminas 4, 8, 13, 15 y 18. - Razonamiento lógico matemático. Clasificación y comparación: láminas 19 y 20. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos y actividades interactivas de lógica matemática: recta numérica, puzles matemáticos, barajas, series... - Juegos y actividades interactivas del proyecto: dentro o fuera, encuentra el doble. - Vídeos de contenidos del proyecto: dentro y fuera, lejos y cerca... <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales. - Tarjetas de idénticos. - Oca de números.
<p>1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</p>	<p>A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. - Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación. - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la indagación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de razonamiento lógico matemático. Nociones espaciales: láminas 4, 8, 13, 15 y 18. - Situación de aprendizaje: lámina 1. - Mesa de provocaciones: lámina 2. <p>Psicomotricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos y actividades interactivas del proyecto: laberinto, dentro o fuera... - Vídeos: dentro y fuera, lejos y cerca... - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.
<p>1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias, utilizando las nociones temporales básicas y apreciando la duración de intervalos temporales.</p>	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de pensamiento computacional: 18 - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23. - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23. - Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos para la asamblea interactiva. - Mapa conceptual - Iniciación al lenguaje computacional.

Competencia específica
DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

Conexión con el perfil de salida: CCL3, CCL5, STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CE1, CE2, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas planificando secuencias de actividades, mostrando interés e iniciativa y colaborando con sus iguales.</p>	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de la fase de motivación del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2. - Situación de aprendizaje: lámina 1. - Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4. - Láminas de la fase de metacognición del proyecto ¡Conseguido!: lámina 22. - Láminas de pensamiento computacional: 18 - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23. - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mapa conceptual. - Iniciación al lenguaje computacional.
<p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p>	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la indagación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. - Coevaluación del proceso y de los resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ficha técnica de evaluación: láminas 10, 16, 21. - Láminas de la fase de investigación del proyecto ¡Ya!: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21. - Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20. - Láminas de la fase de metacognición del proyecto ¡Conseguido!: láminas 22, 23 y 24. - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21. - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23. - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro informativo interactivo. - Álbum de imágenes del proyecto. - Juegos y actividades interactivas del proyecto: partes del linco, laberinto, ¿qué es lo que no le gusta al águila?... - Vídeos: SOS. Animales en peligro, animales que corren, qué es el bosque... <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales.
<p>2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas con herramientas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.</p>	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23. - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23. - Láminas de pensamiento computacional: 18. - Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mapa conceptual. - Iniciación al lenguaje computacional.

<p>2.6. Participar en proyectos colaborativos compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>	<p>A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. - Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación. <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la indagación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23. - Láminas de la fase de investigación del proyecto ¡Ya!: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21. - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos y actividades interactivas del proyecto: ¿dónde vive el lince?, focas de colores, ¿qué es lo que no le gusta al águila?... - Vídeos: animales que corren, animales que nadan, animales que vuelan... <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales.
--	--	--

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

Conexión con el perfil de salida: CCL1, STEM2, STEM3, STEM5, CD4, CPSAA1, CC3, CC4, CE1.

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>3.1. Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, el patrimonio y los espacios compartidos en la localidad, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre estos.</p>	<p>C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural y en el cambio climático. - La localidad como espacio compartido del medio físico y social. - Respeto y empatía por los seres vivos y por los recursos naturales. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de la fase de investigación del proyecto ¡Ya!: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21. - Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro informativo interactivo. - Álbum de imágenes del proyecto. - Juegos y actividades interactivas del proyecto: partes del lince, laberinto, ¿qué es lo que no le gusta al águila?... - Vídeos: SOS. Animales en peligro, animales que corren, qué es el bosque... <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales.

Competencias clave: CCL competencia en comunicación lingüística. CP competencia plurilingüe. STEM competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología. CD competencia digital. CPSAA competencia personal, social y de aprender a aprender. CC competencia ciudadana. CE competencia emprendedora. CCEC competencia en conciencia y expresión culturales.

ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Competencia específica

CRR.1 Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

Conexión con el perfil de salida: CCL1, CCL5, CP1, CP2, CP3, STEM1, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3.

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</p>	<p>A. Intención e interacción comunicativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. - Textos orales formales e informales. - Intención comunicativa de los mensajes. - Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. - Discriminación auditiva y conciencia fonológica. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de la fase de motivación del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2. - Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4. - Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20. - Láminas de expresión oral: 3, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23. - Láminas de la fase de metacognición del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23. - Lapbook del vocabulario del proyecto. <p>Producto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un cartel. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazalettras, rosco del vocabulario, tablero de historias... - Recursos para la asamblea interactiva. - Librería: enlaces a lecturas recomendadas. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales.
<p>1.2. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos, incluidas las lenguas y modalidades lingüísticas propias de la Comunidad Autónoma de Aragón.</p>	<p>B. Las lenguas y sus hablantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio lingüístico individual. - La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses. 	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos para la inclusión: construye tu ficha, vídeos NEE, imprimibles... - Video en lenguaje de signos.
<p>1.3. Interactuar de manera virtual familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales.</p>	<p>I. Alfabetización digital</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales. - Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales. - Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno. 	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos y actividades interactivas del proyecto: busca y encuentra, encuentra el doble, memory... - Vídeos del proyecto. - Libro informativo interactivo. - Álbum de imágenes del proyecto. - Vídeo ODS. - Juegos y actividades interactivas de lógica matemática: recta numérica, puzzles matemáticos, barajas, series... - Vídeos conceptos básicos matemáticos. - Iniciación al lenguaje computacional. Juegos: Aprende a programar. - Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazalettras, rosco del vocabulario, tablero de historias... - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Recursos de música: canciones y sonidos del proyecto. - Recursos para los talleres y experimentos. - Recursos para la asamblea interactiva. - Recursos para la inclusión: construye tu ficha, vídeos NEE, imprimibles... - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas... - Zona wifi: enlaces a aplicaciones recomendadas. - Librería: enlaces a lecturas recomendadas.

Competencia específica

CRR.3 Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.

Conexión con el perfil de salida: CCL1, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE2, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.</p>	<p>A. Intención e interacción comunicativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. - Textos orales formales e informales. - Intención comunicativa de los mensajes. - Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. - Discriminación auditiva y conciencia fonológica. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de la fase de motivación del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2. - Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4. - Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20. - Láminas de expresión oral: 3, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23. - Láminas de la fase de metacognición del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23. - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21. - Lapbook del vocabulario del proyecto. <p>Producto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un cartel. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazalettras, rosco del vocabulario, tablero de historias... - Recursos para la asamblea interactiva. - Librería: enlaces a lecturas recomendadas. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales.
<p>3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p>	<p>G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos. - Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. - Manifestaciones plásticas variadas. - Otras manifestaciones artísticas. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de la fase de investigación del proyecto ¡Ya!: 5, 9, 11, 12, 13, 14, 17, 18. - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21. - Lapbook del vocabulario del proyecto. <p>Plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de plástica. - Láminas de grafismo creativo: 9, 12 <p>Talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller: La huella del lince. - Taller: La huella de la foca. - Taller: La huella del águila. - Taller: Juego con huellas. <p>Producto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un cartel. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos para los talleres y experimentos.
<p>3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</p>	<p>F. El lenguaje y expresión musicales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos. - Propuestas musicales en distintos formatos. - El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical. - Intención expresiva en las producciones musicales. - La escucha musical como disfrute. <p>H. El lenguaje y expresión corporales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas. - Juegos de expresión corporal y dramática. 	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canción del proyecto: ¡Cuida de los animales! - Sonidos del proyecto: lince, foca, águila, bosque, mar, aleteo. <p>Descansos activos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 5, 11, 17. <p>Psicomotricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma. <p>Talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller: La huella del lince. - Taller: La huella de la foca. - Taller: La huella del águila. - Taller: Juego con huellas. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...

		<ul style="list-style-type: none"> - Recursos de música: canciones y sonidos del proyecto. - Recursos para los talleres y experimentos. - Recursos para la asamblea interactiva. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.
3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.	<p>H. El lenguaje y expresión corporales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas. - Juegos de expresión corporal y dramática. 	<p>Psicomotricidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento motor. - Sesiones de psicomotricidad. - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma. <p>Descansos activos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 5, 11, 17. <p>Talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller: La huella del lince. - Taller: La huella de la foca. - Taller: La huella del águila. - Taller: Juego con huellas. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Recursos para los talleres y experimentos. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.

Competencia específica

CRR.4 Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

Conexión con el perfil de salida: CCL3, CCL4, CCL5, CC3, CCEC1.

Crterios de evaluaci3n	Saberes b3sicos	Evidencias
4.1. Mostrar inter3s por comunicarse a trav3s de c3digos escritos, convencionales o no, valorando su funci3n comunicativa.	<p>D. Aproximaci3n al lenguaje escrito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas. - Textos escritos en diferentes soportes. - Intenci3n comunicativa y acercamiento a las principales caracter3sticas textuales y paratextuales. Primeras hip3tesis para la interpretaci3n y compresi3n. - Las propiedades del sistema de escritura: hip3tesis cuantitativas y cualitativas. - Aproximaci3n al c3digo escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo. - Otros c3digos de representaci3n gr3fica: im3genes, s3mbolos, n3meros... - Iniciaci3n a estrategias de b3squeda de informaci3n, reelaboraci3n y comunicaci3n. - Situaciones de lectura individual o a trav3s de modelos lectores de referencia. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de la fase de motivaci3n del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2. - Láminas de la fase de planificaci3n del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4. - Láminas de acercamiento al lenguaje escrito: 3, 5, 11, 17 - Informaci3n del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20. - Láminas de la fase de metacognici3n del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23 - Tiques de salida para la metacognici3n del proceso: láminas 10, 16 y 21. - Lapbook del vocabulario del proyecto. <p>Producto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboraci3n de un cartel. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro informativo interactivo. - Álbum de im3genes del proyecto. - Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicaci3n: ¿qué vocal falta?, cazalettras, rosco del vocabulario, tablero de historias... - Librer3a: enlaces a lecturas recomendadas. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales. - Oca de vocales.
4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de informaci3n y disfrute, respetando sus normas de uso.	<p>D. Aproximaci3n al lenguaje escrito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas. - Textos escritos en diferentes soportes. - Intenci3n comunicativa y acercamiento a las principales caracter3sticas textuales y paratextuales. Primeras hip3tesis para la interpretaci3n y compresi3n. - Las propiedades del sistema de escritura: hip3tesis cuantitativas y cualitativas. - Aproximaci3n al c3digo escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo. - Otros c3digos de representaci3n gr3fica: im3genes, s3mbolos, n3meros... 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de la fase de motivaci3n del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2. - Láminas de la fase de planificaci3n del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4. - Láminas de acercamiento al lenguaje escrito: 3, 5, 11, 17. - Informaci3n del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20. - Láminas de la fase de metacognici3n del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23. - Tiques de salida para la metacognici3n del proceso: láminas 10, 16 y 21. - Lapbook del vocabulario del proyecto.

	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación. - Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia. <p>E. Aproximación a la educación literaria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textos literarios infantiles orales y escritos con contenido libre de prejuicios, que respondan a los retos del siglo XXI y desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos del niño y de la niña, igualdad de género y diversidad étnico-cultural. - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. - Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de prejuicios y estereotipos sexistas. 	<p>Producto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un cartel. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro informativo interactivo. - Álbum de imágenes del proyecto. - Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazaletas, rosco del vocabulario, tablero de historias... - Librería: enlaces a lecturas recomendadas. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas informativas de los animales. - Oca de vocales.
--	--	--

Competencias clave: CCL competencia en comunicación lingüística. CP competencia plurilingüe. STEM competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología. CD competencia digital. CPSAA competencia personal, social y de aprender a aprender. CC competencia ciudadana. CE competencia emprendedora. CCEC competencia en conciencia y expresión culturales.

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Área 1: Crecimiento en armonía

El área Crecimiento en Armonía se centra en las dimensiones personal y social del alumnado, entendidas como inseparables y complementarias, que se desarrollan y regulan de manera progresiva, conjunta y armónica. Así mismo, la infancia en estas edades se trabaja de forma globalizada, es por ello que esta área adquiere un sentido íntegro desde la complementariedad con las otras dos. De esta manera, este desarrollo se produce en un contexto físico, social y natural concreto. A través de esta área se establecen diferentes relaciones con los objetos, las personas y sus contextos de vida a través de los distintos lenguajes, los que les ayuda a representar la realidad. Todo ello le ayuda a la construcción de su propia identidad y del sentido de la misma, una identidad relacional y emocional.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje deben adaptarse a las características personales del alumnado, así como a sus necesidades e intereses, de esta manera se tendrá en cuenta, no solo los ritmos de aprendizaje del alumnado, sino también su estilo cognitivo. Ocupándose así del desarrollo físico-motor, a la adquisición paulatina del autocontrol y al proceso gradual de construcción de la identidad personal, fruto de las interacciones consigo mismo o consigo misma, con el entorno y con los demás. En este proceso, se irá avanzando desde la dependencia total de la persona adulta hacia una progresiva autonomía, en la medida en que cada individuo va aprendiendo a integrar y a utilizar los recursos y estrategias que le facilitan un desenvolvimiento ajustado y adaptado.

En cuanto a las competencias específicas del área, identifican las actuaciones que se espera que el alumnado sea capaz de desplegar en relación con su propio desarrollo personal y social a lo largo de la etapa, como consecuencia de la intervención educativa:

- Las tres primeras se refieren a aspectos relacionados con el desarrollo personal: el progresivo control de sí mismos que van adquiriendo a medida que construyen su propia identidad, comienzan a establecer relaciones afectivas con los demás y utilizan los recursos personales para desenvolverse en el medio de una forma cada vez más ajustada e independiente, valorando y confiando en sus posibilidades y cualidades, y respetando las de los demás.
- La última atiende a la necesaria correlación entre la construcción de la propia identidad y las interacciones en el entorno sociocultural donde aquella se produce, resaltando la importancia de propiciar y favorecer interacciones sanas, sostenibles, eficaces, igualitarias y respetuosas.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

Esta área trata de favorecer el proceso de descubrimiento, observación y exploración de los elementos físicos y naturales del entorno, concibiendo éste como un elemento para promover las de emociones y sorpresas, tratando, además, junto con su conocimiento, de concienciar al alumnado de forma progresiva para que vayan adoptando y desarrollando actitudes de respeto y valoración sobre la necesidad de cuidarlo y protegerlo. Cada área adquiere sentido desde la complementariedad con las otras dos, cuestión que se traduce de forma tangible en la interpretación y desarrollo de las propuestas pedagógicas: desde la globalidad de la acción.

De esta manera, las competencias específicas de esta área se orientan al desarrollo del pensamiento y de las estrategias cognitivas a través del proceso de descubrimiento del entorno físico y natural. Con ello se refuerza su disposición a indagar, se potencia una actitud progresivamente cuestionadora y se anima a proponer soluciones diversificadas. Se pretende, en conclusión, potenciar la curiosidad infantil hacia el entorno, estimular una disposición activa hacia su conocimiento y propiciar la evolución desde la satisfacción de los intereses personales hacia la toma en consideración de los intereses del grupo. Para ello es conveniente conocer y poner en juego diversas estrategias y técnicas cooperativas.

El área se organiza en torno a tres competencias específicas:

- La primera se orienta al desarrollo de las destrezas que ayudan a identificar y establecer relaciones lógicas entre los distintos elementos que forman parte del entorno.
- La segunda se centra en el fomento de una actitud crítica y creativa para identificar los retos y proponer posibles soluciones.
- La tercera supone el acercamiento respetuoso hacia el mundo natural para despertar la conciencia de la necesidad de hacer un uso sostenible de él, que garantice su cuidado y conservación.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad

En esta área de comunicación y representación de la realidad, se pretende que el alumnado aprenda a través de la comunicación y de las distintas formas de expresión mediante el uso de los distintos lenguajes. Por medio de los mismos, el alumnado conecta su mundo exterior e interior, por lo que tendrá acceso al conocimiento de la realidad que le rodea. Es por ello, que es un medio para construir su propia identidad, expresar sus pensamientos, sentimientos y vivencias, regular la propia conducta, representar la realidad y relacionarse con las demás personas. Siguiendo esta línea, se contribuye al desarrollo integral y armónico del alumnado; para que exista dicho desarrollo integral no podemos olvidar la conexión que existe con las otras dos áreas, ya que se deben de trabajar de forma globalizada e integrada, mediante el diseño de situaciones de aprendizaje en las que puedan utilizar diferentes formas de comunicación y representación en contextos significativos y funcionales.

Así mismo, las competencias específicas del área se relacionan con la capacidad de comunicarse eficazmente con otras personas de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa. Por un lado, se aborda una perspectiva comunicativa y, por el otro, se persigue un enfoque interactivo en un contexto plurilingüe e intercultural.

Las competencias específicas en torno a las que se organizan los aprendizajes del área están orientadas hacia tres aspectos fundamentales de la comunicación: la expresión, la comprensión y la interacción para visibilizar las posibilidades comunicativas de los diferentes lenguajes y formas de expresión, aunque se concede un carácter prioritario al proceso de adquisición del lenguaje verbal. Por otra parte, la comunicación permite interpretar y representar el mundo en el que vivimos. Por ello, se incluye también una competencia específica relacionada con el acercamiento a las manifestaciones culturales asociadas a los diferentes lenguajes que se integran en el área, como un primer paso hacia el reconocimiento y la valoración de la realidad multicultural y plurilingüe desde la infancia.

METODOLOGÍA

Entendemos por metodología las estrategias, los procedimientos y las acciones organizadas y planificadas por los docentes, teniendo como fin posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de las capacidades, potenciando el desarrollo de las competencias clave desde una perspectiva transversal.

La metodología didáctica se llevará a cabo de una manera globalizada, siendo esta una característica destacable de esta etapa. Buscará atender pedagógicamente, sin olvidar a la diversidad, para que la educación esté al alcance de todos, siendo el papel del docente el de guiar en el proceso de aprendizaje del alumnado, desarrollando, promoviendo y potenciando al máximo sus competencias y respetando los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, a la gestión emocional, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje... También se incluirán la educación en valores, la educación para el consumo responsable y sostenible y la promoción y educación para la salud. Además, se facilitará que niñas y niños elaboren una imagen de sí mismos positiva y equilibrada e igualitaria y adquieran autonomía personal. Así mismo, se favorecerá una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación y en la expresión visual y musical.

Estos principios metodológicos se llevarán a cabo a través del diseño de situaciones de aprendizaje, como una serie de experiencias motivadoras y susceptibles de cambio. Así, los maestros/as de Educación Infantil, podrán modificarlas y adaptarlas teniendo en cuenta las características de su entorno. Para ello, tendrá que atender a los diferentes contextos familiares y a los niveles socioeconómicos de cada una de ellas, así como a los diferentes ritmos de aprendizaje, las dificultades que se puedan encontrar y, sobre todo, cubriendo las necesidades e intereses de los mismos. Por tanto, planteamos una metodología basada en proyectos, donde el alumnado tenga un papel activo y experiencial a lo largo de su proceso de

enseñanza aprendizaje, ayudándole así, a conseguir un desarrollo integral en todas y cada una de sus dimensiones (cognitiva, social, motora...). Por todo ello, hemos de provocar situaciones de aprendizaje que sean estimulantes, motivadoras, significativas e integradoras, las cuales han de plantear un reto, problema o producto final, con una complejidad adaptada al nivel del alumnado, ayudándolos a comprender la realidad en los diferentes momentos de su vida.

De este modo, los procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil permiten diferentes enfoques metodológicos, basándose en experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas, actividades y juegos que se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro.

Por último, para que la intervención pedagógica tenga un sentido educativo, el docente adoptará un modelo de metodologías activas basadas en el aprendizaje por investigación, descubrimiento y exploración, utilizando distintas técnicas de pensamiento y donde el alumnado se enriquezca con sus iguales a través de estrategias cooperativas teniendo que planificar, ejecutar, memorizar, organizar, sintetizar, evaluar... adquiriendo con ello una serie de habilidades cognitivas a través del trabajo de las funciones ejecutivas.

Desarrollo de las funciones ejecutivas:	Desarrollo del pensamiento:	Técnicas de aprendizaje cooperativo:
<ul style="list-style-type: none"> - Motivación y activación. Láminas: 1, 2. - Atención. Láminas: 5 (descanso activo), 7, 11 (descanso activo), 14, 17 (descanso activo), 18, 19. - Gestión emocional. Láminas: 10, 16, 21, 24. - Control inhibitorio. Láminas: 8. - Planificación. Láminas: 3, 4. - Flexibilidad cognitiva. Láminas: 3, 9, 15, 20, 22. - Memoria de trabajo. Láminas: 4, 10, 16, 21, 23. - Metacognición. Láminas: 10, 16, 21, 22, 23, 24. 	<ul style="list-style-type: none"> - Soñadores y despiertos. Láminas: 1. - Lluvia de ideas. Láminas: 3. - CTF. Láminas: 9, 15, 20. - Rueda lógica. Láminas: 23. - Mapa conceptual. Láminas: 4. - Piensa y comparte en pareja. Láminas: 8, 14, 15. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gemelos pensantes. Láminas: 12, 18. - Lo que sé y lo que sabemos. Láminas: 3, 5, 11, 17. - Inventar lo aprendido. Láminas: 23.

Trabajo multidisciplinar, globalizado:

<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 4, 5, 7, 11, 13, 17 y 18. - Recursos digitales: canción del proyecto: <i>¡Cuida de los animales!</i> y sonidos del proyecto: lince, foca, águila, bosque, mar, aleteo. 	<p>Psicomotricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 5, 7, 12, 15, 17, 20. - Recursos digitales: Láminas del cuento motor, tarjetas de activación y de vuelta a la calma. 	<p>Talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 7, 13, 19 y 23. - Recursos digitales: tutoriales. 	<p>Entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: en todas las láminas del proyecto. - Recursos digitales: vídeos, canciones, actividades interactivas...
<p>Lenguaje y comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 1, 3, 5, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23. - Recursos digitales: Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación. 	<p>Pensamiento lógico matemático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 2, 4, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 18, 19, 20, - Recursos digitales: Juegos y actividades interactivas de lógica matemática, vídeos de conceptos básicos matemáticos... 	<p>Plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas de las láminas de plástica: 1/5 (El lince); 2/5 (La foca); 3/5 (El águila). 	<p>Grafismo creativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 9, 12.

Materiales y recursos del proyecto:

<p>Recursos impresos</p> <p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas. - Troqueles de tiques de salida para la metacognición intermedia o del proceso. - Cartulinas de las láminas de plástica. - Troqueles del lapbook con el vocabulario del proyecto. - Adhesivos. <p>Propuesta didáctica:</p> <p>Impulsores metodológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neuroeducación y Funciones Ejecutivas. - Desarrollo del pensamiento. - Aprendizaje cooperativo. - Inclusión y pautas DUA. <p>Desarrollo del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mapa conceptual. - Información del proyecto. - Psicomotricidad. - Talleres. - Lenguaje y comunicación. - Pensamiento lógico matemático. - Explotación didáctica de las láminas del proyecto. <p>Otros materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de aula: láminas informativas del proyecto, láminas del cuento motor de psicomotricidad y juegos. - Pintura de dedos, ceras, lápices de colores, punzón o tijeras, distintos tipos de papel, cartones y cartulinas y otros materiales comunes del aula. - Lecturas recomendadas sobre la temática del proyecto. 	<p>Recursos digitales</p> <p>Recursos digitales del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro digital del proyecto. - Juegos y actividades interactivas del proyecto: <i>busca y encuentra, encuentra el doble, memory...</i> - Vídeos del proyecto. - Libro informativo interactivo. - Álbum de imágenes del proyecto. - Vídeo ODS. - Juegos y actividades interactivas de lógica matemática: <i>recta numérica, puzles matemáticos, barajas, series...</i> - Vídeos conceptos básicos matemáticos. - Juegos: Aprende a programar. - Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: <i>¿qué vocal falta?, cazalettras, rosco del vocabulario, tablero de historias...</i> - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios... - Recursos de música: canciones y sonidos del proyecto. - Recursos para los talleres y experimentos. - Recursos para la asamblea interactiva. - Recursos para la inclusión: construye tu ficha, vídeos NEE, imprimibles... - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas... - Zona wifi: enlaces a aplicaciones recomendadas. - Librería: enlaces a lecturas recomendadas. <p>Documentación del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuesta didáctica. - Programaciones. - Propuesta pedagógica. <p>Recursos para la inclusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principios y pautas DUA en la concepción del proyecto. - Píldoras formativas sobre NEE. - Recursos destacados para atender NEE: - Vocabulario con lenguaje de signos. - Pictogramas. - Construye tu ficha (lengua y matemáticas)
--	--

	<p>Recursos para la evaluación: Plantillas de instrumentos de evaluación: - Semáforos de autoevaluación en diferentes niveles. - Dianas de autoevaluación en diferentes niveles. - Rúbricas de autoevaluación en diferentes niveles. - Lista de cotejo. - Escala de observación. - Registro anecdótico. - Boletín de evaluación.</p> <p>Instrumentos para la autoevaluación de la práctica docente: - Diana para la autoevaluación de la práctica docente. - Diario de evaluación trimestral para la autoevaluación de la práctica docente. - Lienzo para la autoevaluación de la práctica docente. - Rúbrica para la autoevaluación de la práctica docente.</p>
--	--

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	TEMP.	RECURSOS	METODOLOGÍA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
MOTIVACIÓN. Fase: PREPARADOS					
<p>Presentación de la situación de aprendizaje Reflexionar y expresarse acerca de los animales que se encuentran en peligro, cómo podemos ayudarlos, y qué podemos hacer para contribuir a la mejora de la especie. (ODS15)</p>	<p>Están en peligro. - Presentación de la situación de aprendizaje. - Elemento motivador: Tipología textual: El cartel.</p> <p>¿Qué animales están en peligro? - Mesa de provocaciones. - Rodear los animales que están en peligro.</p>	2 sesiones	<p>Cuaderno del alumnado: - Lámina: 1, 2</p> <p>Recursos digitales: - Vídeo ODS 15. - Vídeo: Están en peligro. - Álbum de imágenes.</p>	<p>Funciones ejecutivas: - Motivación y activación.</p> <p>Técnicas de pensamiento: - Soñadores y despiertos.</p> <p>Mesa sensorial o de provocaciones.</p>	<p>Área 1 2.3, 4.2</p> <p>Área 2 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.4, 2.5</p> <p>Área 3 1.1, 1.3, 3.1, 4.1, 4.3</p>
ACTIVACIÓN. Fase: LISTOS					
<p>¿Qué sabemos? ¿Qué vamos a investigar? Pensar, reflexionar y registrar nuestras ideas previas sobre la temática a investigar. Planificamos y organizamos los contenidos a investigar sobre los animales en peligro, para así alcanzar nuestro reto y realizar el producto final.</p>	<p>¿Qué sabemos? - Hacer una lluvia de ideas sobre lo que conoces acerca de los animales en peligro.</p> <p>¿Qué vamos a investigar? - Observar el mapa de recorrido y trazar el camino.</p>	2 sesiones	<p>Cuaderno del alumnado: - Lámina: 3, 4. - Lámina imprimible: Así soy, así me ves.</p> <p>Recursos digitales: - Canción: <i>¡Cuida de los animales!</i> - Mapa conceptual.</p>	<p>Funciones ejecutivas: - Planificación. - Flexibilidad cognitiva. - Memoria de trabajo.</p> <p>Técnica de pensamiento: - Lluvia de ideas. - Mapa conceptual.</p> <p>Aprendizaje cooperativo: - Lo que sé y lo que sabemos.</p>	<p>Área 1 1.1, 1.3, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p>Área 2 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.4, 2.5, 2.6, 3.1</p> <p>Área 3 1.1, 1.3, 3.1, 3.5, 3.6, 4.1, 4.3</p>
EXPLORACIÓN - ESTRUCTURACIÓN. Fase: YA					
<p>El lince Descubrimos cómo es el lince, cómo es al nacer, dónde vive, qué come y los motivos por los que está en peligro de extinción.</p>	<p>¿Cómo es el lince? - Observar la foto y nombrar las partes de su cuerpo. - Colorear el lince y repasar su nombre. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 1. - Escuchar el sonido del lince.</p> <p>¿Cómo es el lince al nacer? - Observar la foto. - Pegar los adhesivos de los cachorros. - Rodear el número de cachorros.</p> <p>¿Dónde vive el lince? - Observar la foto. - Buscar y rodear en la escena. - Taller: La huella del lince. - Plástica: Estampar hojas. - Psicomotricidad: Cuento motor 1. Sesión 1.</p> <p>¿Qué come el lince? - Observar la cadena alimentaria.</p>	12 sesiones	<p>Cuaderno del alumnado: - Lámina: 5, 6, 7, 8, 9, 10. - Lámina de plástica: 1. - Taller: La huella del lince. - Tique de salida.</p> <p>Recursos digitales: - Información. - Sonido: El lince ibérico. - Sonido: El bosque. - Vídeo: SOS. Animales en peligro. - Vídeo: Animales que corren. - Vídeo: Qué es el bosque. - Vídeo: Los mamíferos. - Actividad interactiva: Partes del lince. - Actividad interactiva: Laberinto. - Actividad interactiva: ¿Dónde están los tres lincees? - Actividad interactiva: Contamos animales y plantas. - Actividad interactiva: ¿Dónde vive el lince?</p>	<p>Funciones ejecutivas: - Atención: Descanso activo. - Gestión emocional. - Memoria de trabajo. - Metacognición intermedia. - Control inhibitorio. - Flexibilidad cognitiva.</p> <p>Técnicas de pensamiento: - Piensa y comparte en pareja. - CTF.</p> <p>Aprendizaje cooperativo: - Lo que sé y lo que sabemos.</p>	<p>Área 1 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p>Área 2 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.4, 2.5, 2.6, 3.1</p> <p>Área 3 1.1, 1.3, 3.1, 3.4, 3.5, 3.6, 4.1, 4.3</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Encontrar y trazar el camino correcto. - Colorear el recuadro del nombre. <p>¿Le gusta? ¿No le gusta?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar y tachar lo que no le gusta. - Explicar cómo evitar que estén en peligro. - Decorar el paisaje con los trazos que se indican. <p>Ficha técnica del lince (metacognición intermedia)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Completar la ficha señalando las opciones correctas. - Completar el tique de salida. 		<ul style="list-style-type: none"> - Actividad interactiva: ¿Dónde está la zanahoria? - Imprimible: Número 3. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lámina informativa del lince. - Cuento motor. Animales en peligro. Lámina 1. 		
<p>La foca Descubrimos cómo es la foca, cómo es al nacer, dónde vive, qué come y los motivos por los que está en peligro de extinción.</p>	<p>¿Cómo es la foca?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar la foto y nombrar las partes de su cuerpo. - Colorear la foca. - Seguir los caminos y escribir las vocales de su nombre. - Escuchar el sonido de la foca. <p>¿Cómo es la foca al nacer?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar la foto e investigar cómo son las focas al nacer. - Realizar los trazos según el modelo. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 2. <p>¿Dónde vive la foca?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar la foto e investigar dónde viven las focas. - Colorear la foca que está dentro y fuera de la cueva. - Taller: La huella de la foca. - Plástica: Estampar papel de burbujas. <p>¿Qué come la foca?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar la cadena alimentaria. - Colorear la cantidad de peces, pulpos y calamares correspondiente. - Repasar números. <p>¿Le gusta? ¿No le gusta?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar los peligros por los que cada vez hay menos focas. - Repasar con rotulador y pegar la foca lejos de su peligro. - Explicar cómo evitar que las focas se enreden en las redes. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 2. <p>Ficha técnica de la foca (metacognición intermedia)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Completar la ficha señalando las opciones correctas. - Completar el tique de salida. 	<p>12 sesiones</p>	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Láminas: 11, 12, 13, 14, 15, 16. - Lámina de plástica: 2. - Taller: La huella de la foca. - Tique de salida. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Información. - Vídeo: Dentro y fuera. - Vídeo: Lejos y cerca. - Vídeo: Animales que nadan. - Sonidos: la foca. - El sonido del mar. - Actividad interactiva: ¿Dónde está la aleta de la foca? - Actividad interactiva: Focas de colores. - Actividad interactiva: ¿Dónde está la foca? - Actividad interactiva: Dentro o fuera. - Actividad interactiva: Contamos animales y plantas del mar. - Imprimible: Números del 1 al 3. <p>Material de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lámina informativa de la foca. - Cuento motor. Animales en peligro. Lámina 2. 	<p>Funciones ejecutivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atención: Descanso activo. - Flexibilidad cognitiva. - Gestión emocional. - Memoria de trabajo. - Metacognición intermedia. <p>Técnica de pensamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Piensa y comparte en pareja. - CTF. <p>Aprendizaje cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo que sé y lo que sabemos. - Gemelos pensantes. 	<p>Área 1 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.2</p> <p>Área 2 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.4, 2.5, 2.6, 3.1</p> <p>Área 3 1.1, 1.3, 3.1, 3.4, 3.5, 3.6, 4.1, 4.3</p>

<p>El águila Descubrimos cómo es el águila, dónde vive, qué come y los motivos por los que está en peligro de extinción.</p>	<p>¿Cómo es el águila? - Observar la foto y nombrar las partes de su cuerpo. - Rodear la palabra «águila» tantas veces como aparezca en la poesía. - Colorear el águila. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 3. - Escuchar el sonido del águila.</p> <p>¿Dónde vive el águila? - Observar la foto para investigar dónde vive. - Fijarse en el código y colorear el camino para llegar al nido donde vive el águila. - Escuchar el sonido de las alas al batir. - Plástica: Pegar trozos de papel de servilleta.</p> <p>¿Qué come el águila? - Observar la cadena alimentaria para investigar qué come el águila. - Unir cada conejo con su sombra. - Taller: La huella del águila.</p> <p>¿Le gusta? ¿No le gusta? - Observar las fotos e investigar los motivos por los que cada vez hay menos águilas. - Buscar y rodear en el segundo dibujo las tres diferencias. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 3.</p> <p>Ficha técnica del águila (metacognición intermedia) - Completar la ficha señalando las opciones correctas. - Completar el tique de salida.</p>	<p>11 sesiones</p>	<p>Cuaderno del alumnado: - Láminas: 17, 18, 19, 20, 21 - Lámina plástica 3. - Taller: La huella del águila. - Tique de salida.</p> <p>Recursos digitales: - Información. - El sonido del águila. - Actividad interactiva: ¿Cuál es el águila? - El sonido del aleteo del águila. - Vídeo: Animales que vuelan. - Actividad interactiva: ¿Dónde está el nido? - Actividad interactiva: ¿Qué es lo que no le gusta al águila? - Vídeo: las aves.</p> <p>Material de aula: - Lámina informativa del águila. - Cuento motor. Animales en peligro. Lámina 3.</p>	<p>Funciones ejecutivas: - Atención: Descanso activo. - Flexibilidad cognitiva. - Gestión emocional. - Memoria de trabajo. - Metacognición intermedia.</p> <p>Técnica de pensamiento: - CTF.</p> <p>Aprendizaje cooperativo: - Lo que sé y lo que sabemos. - Gemelos pensantes.</p>	<p>Área 1 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p>Área 2 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.4, 2.5, 2.6, 3.1</p> <p>Área 3 1.1, 1.3, 3.1, 3.4, 3.5, 3.6, 4.1, 4.3</p>
APLICACIÓN. Fase: ¡CONSEGUIDO!					
<p>Producto final Realizar un cartel con los animales en peligro.</p>	<p>- Dibujar el animal elegido. - Explicar por qué has elegido ese animal y por qué necesita ayuda.</p>	<p>1 sesión</p>	<p>Cuaderno del alumnado: - Lámina: 22.</p> <p>Recursos digitales: - Actividad interactiva: Memory.</p>	<p>Funciones ejecutivas: - Metacognición. - Flexibilidad cognitiva.</p>	<p>Área 1 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.2</p> <p>Área 2 2.1</p> <p>Área 3 1.1, 1.3, 3.1, 4.1, 4.3</p>
CONCLUSIÓN. Fase: ¡CONSEGUIDO!					
<p>Metacognición final Completar con adhesivos y explicar la rueda lógica sobre los contenidos aprendidos. Y reflexión sobre lo aprendido.</p>	<p>¿Qué he aprendido? - Pegar los adhesivos y explicar de forma oral, utilizando la rueda lógica, todo lo aprendido. - Seleccionar las láminas que más te han costado hacer y las que te han resultado más fáciles. - Taller: Juego con huellas. - Organizar los contenidos.</p> <p>¿Cómo he aprendido? - Completar la rúbrica reflexionando sobre el trabajo realizado.</p>	<p>4 sesiones</p>	<p>Cuaderno del alumnado: - Láminas: 23, 24. - Taller: Juego con huellas.</p> <p>Recursos digitales: - Actividad interactiva: Rosco. - Actividad interactiva: Encuentra el doble. - Tutorial Lapbook.</p>	<p>Funciones ejecutivas: - Metacognición. - Memoria de trabajo - Gestión emocional.</p> <p>Técnica de pensamiento: - Rueda lógica.</p> <p>Aprendizaje cooperativo: - Inventariar lo aprendido.</p>	<p>Área 1 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p>Área 2 1.5, 2.1, 2.4, 2.5, 2.6</p> <p>Área 3 1.1, 1.3, 3.1, 3.4, 3.5, 3.6, 4.3</p>

	- Completar la diana de corazón.				
--	----------------------------------	--	--	--	--

*1: Conocer / 2: Comprender / 3: Aplicar / 4: Analizar / 5: Evaluar / 6: Crear (Bloom)

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

MEDIDAS GENERALES

Medidas ordinarias dirigidas a prevenir o compensar dificultades leves:

- Organización de espacios, materiales, tiempos y agrupamientos para los distintos perfiles cognitivos y ritmos de desarrollo.
- Los juegos que se establecen en el proyecto y las actividades de aprendizaje cooperativo permiten la participación de todo el alumnado y ponen de manifiesto que cada alumno y cada alumna tienen algo que aportar al conjunto de la clase.
- Fichas imprimibles en el proyecto digital, de actividades alternativas, ampliación o refuerzo.

Además, de entre las medidas generales que nos permite la normativa vigente, en esta situación de aprendizaje utilizaremos: (dejar solo las que correspondan)

- Agrupación de áreas en ámbitos de conocimiento.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Desdoblamientos de grupos en las áreas de carácter instrumental.
- Agrupamientos flexibles para la atención del alumnado en un grupo específico.
- Acción tutorial.
- Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos.
- Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas.
- Actuaciones de prevención y control del absentismo.

MEDIDAS ESPECÍFICAS

Como medidas específicas, de acuerdo con la normativa vigente, en esta situación de aprendizaje utilizaremos (dejar solo las que correspondan):

- Programas de refuerzo del aprendizaje.
- Programas de profundización.
- Apoyo dentro del aula por PT, AL, personal complementario u otro personal.
- Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado NEAE.
- Atención educativa al alumnado por situaciones de hospitalización o de convalecencia domiciliaria.
- Flexibilización de la escolarización para el alumnado de altas capacidades.
- Escolarización en un curso inferior al correspondiente por edad del alumnado de incorporación tardía en el sistema educativo.
- Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.
- Programas de adaptación curricular:
- Adaptación curricular de acceso.
- Adaptaciones curriculares significativas.
- Adaptaciones curriculares para alumnado con altas capacidades intelectuales.

ADAPTACIONES DUA

Principio I. Proporcionar múltiples medios de representación. (El QUÉ del aprendizaje)	Principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. (El CÓMO del aprendizaje)	Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación. (El PORQUÉ del aprendizaje)
Pauta 1. Proporcionar diferentes opciones para la percepción.	Pauta 4. Proporcionar opciones para la interacción física.	Pauta 7. Proporcionar opciones para captar el interés.
<ul style="list-style-type: none"> - Proyectos multinivel. - Versión digital del proyecto. - Usar diferentes presentaciones del material: papel, digital, manipulativo, vivencial... <p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Códigos QR. <p>Propuesta Didáctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones para ofrecer mayor tiempo de ejecución en algunas actividades. - Propuestas de trabajo con material manipulativo. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de vocabulario. - Pictogramas. - Vídeos con lenguaje de signos. - Galería de imágenes del proyecto. - Libro informativo del proyecto. - Canciones. - Música y sonidos. - Audios. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de actividades orales, escritas, plásticas, musicales y sensoriales. <p>Propuesta Didáctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar alternativas para las interacciones físicas con los materiales (mesas sensoriales, material didáctico, material interactivo). - Psicomotricidad: cuento motor, recorridos. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psicomotricidad: cuento motor, tarjetas de vuelta a la calma. - Facilitar herramientas alternativas o adaptadas. - Psicomotricidad: Cuento motor. - Códigos QR - Recursos digitales: vídeos, actividades interactivas... - Versión digital del proyecto. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilitar distintos niveles de desafío o desempeño. - Introducir el factor sorpresa al comenzar el proyecto: mesa sensorial o de provocaciones. - Presentación de la situación de aprendizaje y producto final. - Proponer actividades cercanas a su entorno real y a sus intereses. <p>Propuesta Didáctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas para la participación del alumnado en el diseño de actividades y tareas. - Ofrecer rutinas estables. - Despertar la curiosidad: retos, preguntas, desafíos, conflictos cognitivos... - Proporcionar avisos que permitan anticipar las actividades que se van a realizar.
Pauta 2. Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos.	Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación.	Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia.
<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Troqueles para el Lapbook del vocabulario del proyecto. - Mapas conceptuales. - Mapa de recorrido (planificación del proyecto). 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipologías textuales. - Láminas con propuestas en distintos medios: oral, escrito, plástico, musical, sensorial, matemático. - Grafismo creativo. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase de planificación del proyecto: LISTOS. - Láminas en las que se trabajan las funciones ejecutivas: Planificación (elección de metas, iniciar la acción y mantener la acción-esfuerzo) y metacognición.

<ul style="list-style-type: none"> - Enunciados de actividades con la acción destacada. - Exposiciones orales. - Dibujos y pictogramas. - Mapa conceptual. - Mapa de recorrido (planificación del proyecto). - Técnicas de pensamiento: Ruedas lógicas y Lluvia de ideas. - Láminas de información del proyecto (reverso de las láminas del cuaderno). <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de vocabulario. - Pictogramas. - Audios. - Libro informativo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizajes esenciales a través de actividades asociadas a múltiples procesos cognitivos: Expresar oralmente y/o por escrito, rodear, dibujar, colorear, completar, troquelar, recortar, pegar, picar, repasar, relacionar/unir, trazar, tachar... <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de vocabulario. - Pictogramas. - Recursos digitales: vídeos, actividades interactivas... - Material imprimible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa conceptual. - Mapa de recorrido (planificación del Proyecto). - Situación de aprendizaje y producto final. - Proporcionar actividades multinivel. - Técnicas de pensamiento y de aprendizaje cooperativo. - Difusión del producto final de la situación de aprendizaje en diferentes contextos: escolar, familiar, social... - Fase de metacognición del proyecto: ¡CONSEGUIDO! - Tiques de salida (metacognición intermedia o del proceso). <p>Propuesta Didáctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas de colaboración con las familias. - Propuestas para identificar y usar los errores para mejorar el aprendizaje.
<p>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión.</p>	<p>Pauta 6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.</p>	<p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación.</p>
<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lámina ¿Qué sabemos? - Mapa de recorrido (planificación del proyecto). - Mapa conceptual. - Técnica de pensamiento: Lluvia de ideas. - Técnica de pensamiento: Rueda lógica (para exponer lo aprendido al terminar cada bloque de investigación). - Organizadores gráficos para exponer información. - Mesa sensoriales o de provocaciones. - Códigos QR (sonidos, canciones...). - Talleres. - Láminas que trabajan las funciones ejecutivas: memoria de trabajo. - Lámina ¿Qué he aprendido? <p>Propuesta Didáctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enlazar conceptos a través de metáforas, ejemplos, analogías... <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mural de planificación del proyecto (¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber? ¿Qué hemos aprendido?). - Vídeos informativos. - Versión digital del proyecto. - Recursos digitales del proyecto: actividades interactivas. - Material imprimible. 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento de la situación de aprendizaje y del producto final. - Mapa de recorrido (planificación del proyecto). - Mapa conceptual. - Mapas conceptuales. - Organizadores gráficos. - Láminas en las que se trabajan las funciones ejecutivas: Planificación (elección de metas, organizar la acción, iniciar la acción y mantener la acción-esfuerzo), control inhibitorio, flexibilidad cognitiva, memoria de trabajo, atención y metacognición. - Técnicas de pensamiento y de aprendizaje cooperativo. - Tiques de salida (metacognición intermedia o del proceso). - Realización del producto final. - Lámina ¿Qué he aprendido? - Lámina ¿Cómo he aprendido? (Metacognición y Gestión emocional). <p>Propuesta Didáctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas para trabajar las funciones ejecutivas: Control inhibitorio (Descansos activos). 	<p>Cuaderno del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase de motivación del proyecto: PREPARADOS. - Mesas sensoriales o de provocaciones. - Talleres y experimentos. - Fase de metacognición del proyecto: ¡CONSEGUIDO! - Láminas en las que se trabajan las funciones ejecutivas: Metacognición y gestión emocional. - Lámina ¿Cómo he aprendido? (Metacognición-Gestión emocional). - Rúbricas para autoevaluar hábitos sociales y personales. - Dianas para autoevaluar aspectos emocionales. <p>Propuesta Didáctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas de herramientas para la gestión del tiempo. <p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos de coevaluación y autoevaluación.

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Técnicas de evaluación	Instrumentos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Observación directa y sistemática. - Entrevistas y recogida de información de la familia y otros miembros del equipo docente. - Diálogos y formulación de preguntas con los niños y las niñas. - Valoración de las actividades y el trabajo realizado a lo largo del proyecto. - Elaboración individual de las láminas. - Recopilación de trabajos y creaciones de los niños y las niñas. - Propuestas de reflexión grupal (asambleas) e individual. - Autoevaluación del alumnado sobre su propio aprendizaje. - Técnicas de pensamiento. - Grabaciones. - Fotografías. - Informe trimestral del progreso de los aprendizajes. 	<p>Metacognición inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lámina en el cuaderno del alumnado: ¿Qué sabemos? <p>Metacognición del proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adhesivos para marcar evidencias de aprendizaje: los niños y las niñas eligen las tres fichas que les han resultado más fáciles y las que les han resultado más difíciles. - Láminas de metacognición intermedia o del proceso. - Tiques de salida. <p>Metacognición final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lámina en el cuaderno del alumnado: ¿Qué he aprendido? Rueda lógica para comprobar lo aprendido. - Lámina en el cuaderno del alumnado: ¿Cómo he aprendido? Rúbrica de autoevaluación del trabajo individual y en grupo. Diana de autoevaluación emocional. <p>Plantillas de instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semáforos de autoevaluación en diferentes niveles. - Dianas de autoevaluación en diferentes niveles. - Rúbricas de autoevaluación en diferentes niveles. - Lista de cotejo.

	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación - Registro anecdótico. - Boletín de evaluación.
EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD	
<p>Las medidas DUA para la atención a la diversidad se valorarán tras su puesta en práctica con el alumnado o el grupo clase sujeto de las mismas, valorando su efectividad. Esta valoración tendrá como consecuencia el mantenimiento de las medidas adoptadas en caso de valoración positiva o la modificación o ajuste de las medidas implementadas cuando estas no hubiesen tenido la efectividad esperada.</p>	
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL	
<p>El nivel de desempeño competencial se obtendrá a partir de la valoración de los criterios de evaluación, como referentes del grado de desempeño de las competencias específicas. Estas, nos llevan, a su vez, a una valoración del nivel de desarrollo de las competencias clave, a través de su conexión con los descriptores operativos del perfil competencial.</p>	

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
Indicadores	Instrumentos
Planificación:	
<ul style="list-style-type: none"> - La situación de aprendizaje se ha contextualizado adecuadamente y ha sido motivadora para el alumnado. - Se han contemplado las competencias específicas y los criterios de evaluación adecuados a esta situación de aprendizaje. - Se han contemplado los saberes básicos necesarios para el desarrollo de la situación de aprendizaje. - Se ha realizado una planificación temporal con flexibilidad que ha permitido el desarrollo de la concreción curricular prevista. - Se han establecido instrumentos de evaluación que han permitido hacer el seguimiento del progreso de aprendizaje del alumnado y que ha alcanzado las competencias y criterios de evaluación previstos. - En el proceso de evaluación se ha posibilitado la autoevaluación del alumnado para que tome conciencia de sus fortalezas y sus ámbitos de mejora. 	
Proceso de enseñanza-aprendizaje:	
<ul style="list-style-type: none"> - Se conectan los aprendizajes que va adquiriendo el alumnado con situaciones de vida próximas a este para que pueda extrapolar lo aprendido. - Además del libro de texto se ponen en juego otros soportes y recursos que facilitan los aprendizajes previstos con el alumnado. - Se ponen en juego diversidad de procesos cognitivos en la línea planteada en la taxonomía de Bloom. - La interacción y la participación activa del alumnado en los procesos de aprendizaje y en la resolución de las situaciones de aprendizaje es una constante en el aula. - La atención a la diversidad es un elemento que siempre es atendido en clase siguiendo los principios y pautas DUA, así como el establecimiento de medidas generales o específicas para el alumnado que lo precisa. - Se ha potenciado el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. - Se han utilizado estrategias de pensamiento y organizadores gráficos que permiten al alumnado comprender mejor los aprendizajes propuestos. - Se ha ido informando al alumnado de sus aciertos y fortalezas y se le ha prestado la ayuda necesaria ante las dificultades encontradas. 	
Proceso de evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> - Diana para la autoevaluación de la práctica docente. - Diario de evaluación trimestral para la autoevaluación de la práctica docente. - Lienzo para la autoevaluación de la práctica docente. - Rúbrica para la autoevaluación de la práctica docente.
Proceso de evaluación:	
<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado y sus familias conocen de antemano los procedimientos e instrumentos de evaluación que se van a utilizar. - El alumnado dispone de actividades y herramientas que le permiten autoevaluarse y conocer sus puntos fuertes y sus ámbitos de mejora. - La evaluación es coherente con las metodologías y las situaciones de aprendizaje propuestas. - Se han desarrollado actividades suficientes para que el alumnado consiga los criterios de evaluación y las competencias específicas previstas. - Los criterios de calificación están consensuados por el Equipo de ciclo, son conocidos por el alumnado y las familias y responden al grado de logro de los criterios de evaluación y las competencias específicas. - Se han tenido en cuenta los principios y pautas DUA para el procedimiento de evaluación seguido. - Los resultados de evaluación han sido... 	
Propuestas de mejora para la unidad de programación o situación de aprendizaje siguiente	