

CEIP "SANTA ANA" CUENCA



Castilla-La Mancha

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS ED. INFANTIL

PROGRAMACIÓN INGLÉS EN EDUCACIÓN INFANTIL

El aprendizaje de una lengua extranjera es considerado un elemento enriquecedor en la Educación Infantil, tanto por las necesidades culturales de nuestros tiempos como por el alto grado de compatibilidad de los procedimientos involucrados en el aprendizaje del inglés con los objetivos propuestos por el La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

La capacidad de los niños más pequeños para aprender idiomas es conocida y aceptada por la mayoría de los especialistas, a lo que se añade la posibilidad de integrar la enseñanza del inglés en la metodología de la Educación Infantil en general. Al iniciar el estudio de una lengua extranjera a una edad tan temprana, se pretende que la adquisición de la lengua se realice de una manera lúdica y estimulante que prepare al niño para el proceso continuado que abarcará la Educación Primaria y Secundaria en su totalidad.

OBJETIVO GENERAL

Contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas, todo ello a través de las tres áreas de experiencia: “conocimiento de sí mismo y autonomía personal”, “conocimiento del entorno” y “lenguajes: comunicación y representación”.

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

- Input lingüístico adecuado

El aprendizaje de una lengua extranjera en los niños de la etapa de Infantil es muy semejante al proceso de adquisición de la lengua materna. El niño deberá entrar en contacto con un lenguaje sencillo, pero natural, que no se limite a unas pocas palabras de vocabulario específico, sino que constituya una herramienta con la que acceder a la realidad que le rodea.

- Coordinación con los tutores

Al enseñarse como una herramienta para la comunicación y la representación, el inglés entra a formar parte del currículo general de esta etapa y permite abarcar toda una serie de conceptos, procedimientos y actitudes que se encuadran perfectamente dentro de la Educación Infantil. Por esta razón, la coordinación con los tutores de los niños resulta esencial para garantizar que el aprendizaje del inglés se enfoca de manera integrada y globalizada con las otras áreas del currículo.

- Rutinas de clase

Se integran en el curso para desarrollar tanto la competencia sociocultural (los niños aprenden qué pueden esperar de su clase y qué se espera de ellos) como la competencia comunicativa (los niños adquieren una nueva herramienta de comunicación y una serie de estrategias para entender y ser entendidos).

- Actividades cortas

La capacidad de atención y de concentración de los niños en la Educación Infantil es bastante limitada, lo que se ha tenido muy en cuenta a la hora de elaborar la secuencia de actividades propuestas en los materiales de clase.

- El período de silencio

Al comienzo de su aprendizaje, muchos niños se encuentran en lo que los lingüistas denominan «período de silencio». En esta fase rehúsan hablar en inglés; sin embargo, lo oyen todo y utilizan lo que oyen para estructurar sus nociones sobre el funcionamiento de este nuevo idioma. Es más importante ofrecerles numerosas oportunidades para que comprendan cómo funciona el idioma que insistirles en que produzcan determinadas palabras o frases. Para ello, les proporcionaremos distintas posibilidades de respuesta según los diversos tipos de aprendizaje de cada alumno.

- Colaboración con los padres

Conviene también mantener un estrecho contacto con los padres, explicándoles lo que se puede esperar de los niños y el método de trabajo que se va a desarrollar y dándoles pistas para que puedan apoyar a sus hijos en el proceso de aprendizaje.

OBJETIVOS DE LAS ÁREAS

El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal

- 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.
- Conocer y representar su cuerpo, sus elementos 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.
- 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.
- Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa, y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando comportamientos de sumisión o dominio.
- Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento de la salud, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional.

El medio físico, natural, social y cultural

- Observar y explorar de forma activa su entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.
- 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.
- Conocer distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus

características, producciones culturales, valores y formas de vida, generando actitudes de confianza, respeto y aprecio.

- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.
- 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.

Los lenguajes: comunicación y representación

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
- Expresar 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.
- Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
- Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
- Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.
- 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.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El aprendizaje de una lengua extranjera contribuye a la adquisición de la *competencia en comunicación lingüística* de manera directa, completando, enriqueciendo y llenando de nuevos matices comprensivos y expresivos esta capacidad comunicativa general. La aportación de la lengua extranjera al desarrollo de esta competencia es primordial en el discurso oral al adquirir las habilidades de escuchar, hablar y conversar, una relevancia singular en esta etapa.

A partir de la adquisición del lenguaje, éste se convierte en vehículo del pensamiento humano, en instrumento para la interpretación y representación de la realidad y en la herramienta de aprendizaje por excelencia. Esta materia contribuye al desarrollo de la *competencia para aprender a aprender* puesto que acrecienta la capacidad lingüística general confiriéndole nuevas potencialidades y recursos diferentes para la comprensión y expresión.

Esta materia es además un buen vehículo para el desarrollo de la *competencia social y ciudadana*. Las lenguas son vehículo de comunicación y transmisión cultural, y favorecen el respeto, el interés y la comunicación con hablantes de otras lenguas y el reconocimiento y la aceptación de diferencias culturales y de comportamiento.

Las competencias citadas están en la actualidad en relación directa con la competencia en *tratamiento de la información y competencia digital*. La utilización de recursos digitales para el aprendizaje, es inherente a la materia y este uso cotidiano contribuye directamente al desarrollo de esta competencia.

Esta materia incluye específicamente un acercamiento a manifestaciones culturales propias de la lengua y de los países en los que se habla y, por tanto, contribuye a adquirir la *competencia artística y cultural* al propiciar una aproximación a obras o autores que han contribuido a la creación artística, como en la literatura infantil.

El acercamiento de una lengua extranjera contribuye también a la adquisición de la *competencia autonomía e iniciativa personal*, en varios sentidos. El currículo fomenta el trabajo cooperativo en el aula, y el manejo de recursos y habilidades personales dentro del área del *conocimiento de sí mismo y la autonomía personal*, lo que supone poner en funcionamiento determinados procedimientos que permiten el desarrollo de iniciativas y toma de decisiones en el trabajo, propiciando así la autonomía y la iniciativa personal.

Finalmente, y a pesar de que la competencia *en el conocimiento y la interacción con el mundo físico* y la *competencia matemática* no se mencionan específicamente en los objetivos para Lengua Extranjera, dada la naturaleza de los materiales elaborados para la impartición de esta asignatura, se pueden encontrar muchas oportunidades de empezar a desarrollar también estas competencias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se pueden dividir los criterios de evaluación en dos secciones:

Actividades de clase

- Sigue las instrucciones de clase
- Intenta comunicarse con el profesor/ marionetas
- Escucha y entiende las canciones/rimas
- Intenta participar en las canciones/rimas (letra, acciones o ambas cosas)
- Puede seguir el cuento
- Participa en los juegos
- Completa las fichas
- Completa las manualidades con cuidado
- Responde no-verbalmente a las instrucciones
- Responde verbalmente a las instrucciones
- Reconoce el vocabulario clave de la unidad y empieza a nombrarlo en inglés

Actitud y comentarios generales

- Muestra interés en aprender
- Se esfuerza
- Participa
- Se siente seguro en clase
- Respeta las rutinas y normas de la clase
- Desarrolla la psicomotricidad gruesa
- Desarrolla la psicomotricidad fina
- Cooperar con los compañeros de clase
- Escucha a los compañeros de clase
- Respeta las normas del turno de palabra

MATERIALES CURRICULARES

<p>1^{er} curso 2º ciclo Educación infantil</p>	<p>Daisy, Robin and me Starter - Oxford University Press Guía Didáctica, Libro del Alumno, Audio CDs, <i>Teacher's Resource Pack</i>, <i>DVD</i>, <i>Teacher's CD ROM</i> <i>Phonics Multi ROM</i>, <i>Interactive Whiteboard Resources</i>, <i>itools</i></p>
<p>2º curso 2º ciclo Educación infantil</p>	<p>Daisy, Robin and me A - Oxford University Press Guía Didáctica, Libro del Alumno, Audio CDs, <i>Teacher's Resource Pack</i>, <i>DVD</i>, <i>Teacher's CD ROM</i> <i>Phonics Multi ROM</i>, <i>Interactive Whiteboard Resources</i>, <i>itools</i></p>
<p>3^{er} curso 2º ciclo Educación infantil</p>	<p>Daisy, Robin and me B - Oxford University Press Guía Didáctica, Libro del Alumno, Audio CDs, <i>Teacher's Resource Pack</i>, <i>DVD</i>, <i>Teacher's CD ROM</i> <i>Phonics Multi ROM</i>, <i>Interactive Whiteboard Resources</i>, <i>itools</i></p>

CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Daisy, Robin and Me – Blue: Starter

Cada lección presenta una estructura similar y con rutinas establecidas:

Lección	Objetivo principal	
1 – Robin's/Daisy's new words	<i>Opener</i>	Se presenta y practica el vocabulario clave.
2 – Story lesson: Who do you want to be?	<i>Read with me</i>	Se practica el lenguaje a través de la historia.
3 - DVD	<i>See with me</i>	Se practica el lenguaje a través de la historia con el DVD.
4 – Optional story lesson	<i>Play with me</i>	Se consolida el lenguaje de la historia jugando.
5 – Smart topic new words	<i>Explore with me</i>	Tema intercurricular asociado al nuevo lenguaje.
6 – Body smart DVD	<i>See with me</i>	Se consolida el nuevo vocabulario visionando el DVD.
7 – Review and Portfolio	<i>Review</i>	Repasar el lenguaje aprendido en la unidad.

Temporalización		
Trimestre	Unidades	Nº aprox. sesiones
Primero	Hello! Unit	6
	Unit 1: I want to be a wizard	10
	Unit 2: I want to be a hedgehog	10
	Halloween	3
	Christmas	3

Segundo	Unit 3: I want to be a monkey	10
	Unit 4: I want to be a cat	10
	Unit 5: I want to be a train driver	10
	Easter	3
Tercero	Unit 6: I want to be a shopkeeper	10
	Unit 7: I want to be a baker	10
	Unit 8: I want to be a pirate	10
	Summer	3

Daisy, Robin and Me – Blue: A

Cada lección presenta una estructura similar y con rutinas establecidas:

Lección	Objetivo principal	
1 – Robin's/Daisy's new words	<i>Opener</i>	Se presenta y practica el vocabulario clave.
2 – Who do you want to be?	<i>Read with me</i>	Se practica el lenguaje a través de la historia.
3 – Story DVD and comprehension	<i>See with me</i>	Se practica el lenguaje a través de la historia con el DVD.
4 – Story performance	<i>Play with me</i>	Se consolida el lenguaje escenificando la historia.
5 – Smart topic new words	<i>Explore with me</i>	Tema intercurricular asociado al nuevo lenguaje.
6 – Smart topic DVD	<i>See with me</i>	Se consolida el nuevo vocabulario visionando el DVD.
7 – Craft (optional)	<i>Craft with me</i>	Se consolida el lenguaje por medio de una manualidad.
8 – Review and Portfolio	<i>Review</i>	Repasar el lenguaje aprendido en la unidad.

Temporalización		
Trimestre	Unidades	Nº aprox. sesiones
Primero	Hello! Unit	6
	Unit 1: I want to be a robot	10
	Unit 2: I want to be a monster	10
	Halloween	3
	Christmas	3
Segundo	Unit 3: I want to be a artist	10
	Unit 4: I want to be a bird	10
	Unit 5: I want to be a superhero	10
	Easter	3

Tercero	Unit 6: I want to be an explorer	10
	Unit 7: I want to be a astronaut	10
	Unit 8: I want to be a prince	10
	Summer	3

Daisy, Robin and Me – Blue: B

Cada lección presenta una estructura similar y con rutinas establecidas:

Lección	Objetivo principal	
1 – Robin's/Daisy's new words	<i>Opener</i>	Se presenta y practica el vocabulario clave.
2 – Who do you want to be?	<i>Read with me</i>	Se practica el lenguaje a través de la historia.
3 – DVD	<i>See with me</i>	Se practica el lenguaje a través de la historia con el DVD.
4 – Story performance	<i>Play with me</i>	Se consolida el lenguaje escenificando la historia.
5 – Smart topic new words	<i>Explore with me</i>	Tema intercurricular asociado al nuevo lenguaje.
6 – Smart topic DVD	<i>See with me</i>	Se consolida el nuevo vocabulario visionando el DVD.
7 – Craft (optional)	<i>Craft with me</i>	Se consolida el lenguaje por medio de una manualidad.
8 – Review and Portfolio	<i>Review</i>	Repasar el lenguaje aprendido en la unidad.

Trimestre	Unidades	Nº aprox. sesiones
Primero	Hello! Unit	6
	Unit 1: I want to be a teacher	10
	Unit 2: I want to be a dancer	10
	Halloween	3
	Christmas	3
Segundo	Unit 3: I want to be a pilot	10
	Unit 4: I want to be a builder	10
	Unit 5: I want to be a farmer	10
	Easter	3
Tercero	Unit 6: I want to be a sailor	10
	Unit 7: I want to be a chef	10
	Unit 8: I want to be a gardener	10
	Summer	3

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS EDUCATIVAS ANTE LOS POSIBLES ESCENARIOS COVID

En primer lugar, cabe señalar que, sea cual sea el escenario que se nos presente este curso 2020/2021, primará una estrecha colaboración entre la especialista de inglés y cada una de las tutoras que conforman la etapa de Educación Infantil. Partiendo de esta premisa, debemos tener en cuenta los posibles escenarios que se nos pueden presentar ante la actual crisis sanitaria a la que nos enfrentamos. Estos son:

Escenario 1: clases presenciales. Las clases transcurrirán de manera normalizada, con sesiones presenciales en el aula de referencia, respetando tanto las medidas higiénicas pertinentes como la distancia de seguridad en la medida de lo posible.

Escenario 2: semipresencialidad. Se nos puede presentar un escenario en el que contemos tanto con clases presenciales (normalizadas) como con clases online debidas a la presencia de algún alumno covid positivo que esté guardando cuarentena en casa. En este caso se mantendrá una estrecha comunicación con el alumno confinado y su familia para que pueda seguir las clases que se están llevando a cabo de manera presencial. Para ello, se utilizarán herramienta como Class Dojo para comunicar las actividades que se están llevando a cabo en el aula y que pueden realizar los alumnos confinados en casa, o Zoom para realizar videoconferencias con los mismos.

Escenario 3: clases online. Por último, ante una situación de confinamiento total y cierre de colegios, se plantearán situaciones en las que se mantenga una comunicación continua con las familias a través de Class Dojo y en la que se planteen actividades para llevar a cabo en casa, de tal forma que la enseñanza siga de la manera más normalizada posible y que los niños puedan seguir con su aprendizaje. Además, se planteará la posibilidad de mantener reuniones con las familias (en coordinación con la tutora) y videoconferencias con la totalidad de los alumnos.

PROGRAMACIÓN DE AULA POR ÁREAS

Nivel: 1 de Infantil

Decreto 67/2007, de 29-05-2007, por el que se establece y ordena el currículo del segundo ciclo de la Educación infantil en la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha

La siguiente programación contempla tres escenarios. El primero corresponde a la modalidad de presencialidad, que es el que estamos desarrollando en la situación actual.

En un escenario de no presencialidad, aplicaríamos el trabajo por proyectos a través de las herramientas siguientes (Padlet, Papas, Gmail, Whatsapp).

Si el escenario fuese de semipresencialidad, se desarrollarán las clases presenciales con la parte del alumnado que correspondiese, trabajando con la parte confinada a través de la herramienta Padlet los contenidos siguientes: cuentos, conciencia fonológica, educación emocional a través de cuentos, pronunciación, lenguaje matemático y canciones.

Periodo de adaptación

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	1T	1T	1T	1T	1T	1T	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre

Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar el conocimiento de su propia imagen. Iniciarse en la exploración y representación de su esquema corporal Controlar progresivamente su cuerpo con acciones y movimientos libres Iniciar el trabajo emocional: contención emocional los primeros días de clase. Desarrollar actividades relacionadas con el cuidado y la higiene personal. 	<p>El cuerpo: imagen y salud</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación sexual Partes del cuerpo y la cara Control del cuerpo en movimientos libres Emociones al inicio del curso: miedo a lo desconocido Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos Normas de higiene: lavarse las manos, limpiarse los mocos 	<ul style="list-style-type: none"> Se interesa por conocer su cuerpo Reconoce su identidad sexual Identifica algunas partes de su cuerpo. Exterioriza sus emociones y sentimientos. Se inicia en el reconocimiento de emociones y sentimientos en los demás. Acepta las normas de higiene y limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> Periodo de adaptación (págs. 32-38) Marco Peluche de Casimira Gestión emocional (págs. 106-115) Las aventuras y desventuras de Casimira Canelón: <ul style="list-style-type: none"> - <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente: <ul style="list-style-type: none"> Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> 	CL AA CSC SIE

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar el entorno a través del juego. • Realizar actividades que implican gestos y movimientos libres en el espacio. • Expresar sus gustos y preferencias en la realización de actividades. • Favorecer la autonomía en las actividades que realiza. • Realizar actividades que impliquen habilidades manipulativas básicas: puzle • Adaptarse al nuevo curso a través del juego y la sorpresa. • Desarrollar la motivación a través de un personaje. • Iniciarse en la relación con los demás. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos • Exploración del espacio • Gestos y movimientos libres por espacio • Realización de puzles • Colaboración en los juegos • Presentación del personaje: Casimira Canelón • Sentido de pertenencia a un grupo • Hábitos de orden y organización del aula. • Aceptación de las normas del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en el juego de exploración de la clase. • Realiza movimientos libres controlando progresivamente su cuerpo. • Explora los espacios del centro. • Realiza diferentes actividades que implican gestos y movimientos libres por el espacio. • Expresa sus gustos y preferencias en la realización de actividades. • Se desenvuelve con autonomía en la realización de algunas actividades. • Participa en diferentes actividades del aula. • Resuelve el puzle de Casimira • Se siente parte de un grupo. • Aprende a trabajar en equipo participando en los juegos. • Se inicia en la relación con los 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (págs. 32-38) • Marco • Puzle • Peluche de Casimira • Gestión emocional (págs. 106-115) Las aventuras y desventuras de Casimira Canelón - <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzle interactivo • Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Mira, Casimira</i> 	<p>CL AA CSC SIE CEC CSC</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el sentimiento de permanencia a un grupo. • Iniciarse en el trabajo en equipo a través de la colaboración en los juegos. • Realizar actividades cotidianas en el aula con autonomía. • Saber escuchar y respetar a sus compañeros. • Iniciarse en el conocimiento de los hábitos de orden y organización del aula. • Adquirir progresivamente las normas del aula. • Activar conocimientos previos. 		<p>demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia en el valor del respeto hacia los compañeros. • Desarrolla hábitos de orden y organización del aula. • Conoce las normas de aula y las respeta. 	<p>CROQUETAAP Portfolio</p>	
--	---	--	---	---------------------------------	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar objetos del aula. • Percibir diferencias y semejanzas entre objetos 	Medio físico: elementos, relaciones y medida <ul style="list-style-type: none"> • Características de los objetos del aula 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos objetos comunes del aula. • Compara y organiza objetos del aula 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (págs. 32-38) 	CMCT AA CSC SIE
	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el nuevo entorno. • Reconocer a los compañeros • Identificar la figura del docente • Diferenciar los espacios del aula. • Participar en la organización del aula. • Conocer al personaje y apropiarse de él, dotándolo de características específicas que serán propias y distintas de cada clase. 	Cultura y vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> • Los compañeros y adultos del centro. • Los espacios del aula • La organización del aula • Personaje: Casimira Canelón 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por descubrir su aula. • Reconoce a los adultos y compañeros del aula. • Conoce los diferentes espacios del aula y su función. • Participa en la organización del aula. • Acepta al nuevo personaje y lo interioriza como parte de su entorno 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (págs. 32-38) • Marco • Puzle • Gestión emocional (págs. 106-115) Las aventuras y desventuras de Casimira Canelón - <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> • Peluche de Casimira CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente: <ul style="list-style-type: none"> • Puzle interactivo • Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> • Audios y vídeos: <i>Mira, Casimira</i> CROQUETAAP <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	CL CMCT AA CSC SIE CEC

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar verbalmente su nombre • Reconocer el nombre de sus compañeros y del docente • Iniciarse en la expresión de ideas y opiniones. • Verbalizar características propias. • Trabajar la expresión oral para manifestar sentimientos deseos e ideas. • Aprender a utilizar las fórmulas de cortesía. • Interpretar imágenes. • Escuchar y mostrar interés por los cuentos. • Reconocer la intención comunicativa de algunos portadores de texto: tarjetas identificativas y carteles • Iniciarse en la escritura de su nombre. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> • El nombre propio y de los compañeros • Presentaciones • Expresión de sentimientos y emociones • Fórmulas de cortesía • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje • Portadores de texto: tarjetas identificativas y carteles 	<ul style="list-style-type: none"> • Dice su nombre y el de sus compañeros en las presentaciones. • Expresa sentimientos, deseos e ideas mediante el lenguaje oral. • Utiliza fórmulas de cortesía con sus compañeros. • Disfruta con los cuentos y las narraciones. • Asocia algunos portadores de texto con su intención comunicativa: tarjetas identificativas. • Se inicia en la identificación escrita de su nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (págs. 32-38) • Marco • Peluche de Casimira • Gestión emocional (págs. 106-115) Las aventuras y desventuras de Casimira Canelón - <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos: <i>Mira, Casimira</i> • Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> 	CL AA CSC SIE

	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en la representación gráfica de su cuerpo • Utilizar técnicas plásticas para decorar y organizar el aula. • Aprender y disfrutar de las canciones. • Relacionar la música con determinadas actividades cotidianas. • Utilizar gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación • 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autorretrato • Técnicas plásticas: dibujo, coloreado, pegado. • Tipos de canciones: canción del personaje y música relajante • El cuerpo como fuente de expresión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el dibujo para representar su imagen corporal. • Experimenta con la técnicas plásticas. • Aprende y disfruta de canciones. • Utiliza su cuerpo para expresarse 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (págs. 32-38) • Marco <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Mira, Casimira</i> <p>CROQUETAAP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CL AA CEC</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Uso responsable • Aplicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia en el uso de distintos tipos de dispositivos. • Comienza a emplear la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información. 	<p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzle interactivo • Cuentos animados • Audios y vídeos <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz <ul style="list-style-type: none"> • MINDON 	<p>CMCT CD</p>

Primer trimestre: El misterio de las huellas

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	1T	1T	1T	1T	1T	1T	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre
Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer su identidad sexual. Reproducir la imagen de uno mismo. Identificar algunas partes del cuerpo. Reconocer partes de la cara. Afianzar la agudeza visual. Percibir y diferenciar las sensaciones de frío y calor. Iniciarse en la coordinación y la conciencia corporal. Mejorar la conciencia corporal, respiración, postura y lateralidad a través de la relajación. Representar y expresar emociones. Trabajar estrategias de 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Identidad sexual Esquema corporal Autoimagen Partes de la cara Percepción sensorial: frío/calor Mindfulness La relajación Representación y expresión de emociones Iniciación a la gestión emocional Emociones: tristeza, alegría Habilidades sociales: relaciones afectivas Valores: respeto Elección de prendas según el rol. 	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia en el reconocimiento del esquema corporal y su dibujo. Se identifica como niño o niña. Reconoce las partes del cuerpo y de la cara. Asocia partes del cuerpo con las huellas que dejan. Percibe y diferencia las sensaciones: frío/caliente. Se inicia en el desarrollo de la conciencia corporal. Usa la relajación para mejorar su conciencia corporal. Se inicia en la gestión de sus emociones. Reconoce emociones: tristeza, alegría. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestión emocional (págs. 106-115) Aventuras y desventuras de Casimira Canelón - <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> - <i>La alegría juega con el pincel</i> Taller cooperativo (pág. 103) - <i>Monóculo emocional</i> Mindfulness (Documento didáctico en web) Unidad de aprendizaje: L1, 3 Diario de creatividad: L2, 3, 4, 12 Bolsita de creatividad y cerebro Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> Mural misión 1 	CL AA CD SIE CSC

	<p>gestión emocional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la tristeza y la alegría como emociones propias y de los demás. • Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de resolución. • Desarrollar relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. • Fomentar la autoestima • Decidir las prendas de vestir adecuadas para la misión. • Reconocer las prendas vestir adecuadas a la climatología: prendas para la lluvia y abrigo. • Valorar la importancia de abrigarse para el cuidado de su salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendas de vestir: vestimenta de otoño y de invierno 	<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia en el valor del respeto y ayuda hacia los demás. • Elige cómo vestirse para asumir el rol de la misión. • Reconoce las prendas de vestir más apropiadas para la lluvia y el frío. • Valora la importancia de abrigarse para el cuidado de su salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Audios y vídeos/ Talleres cooperativos • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla, La alegría juega con el pincel</i> • Audios y vídeos: <i>Tengo una cara</i> • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas <p>Juego croqueta</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de asistente de cazamisterios. • Explorar el entorno a través del juego. • Desarrollar la motricidad fina en una actividad creativa. • Desarrollar la inhibición motriz y la autosupervisión para ejecutar una tarea manual. • Emplear patrones básicos y practicar distintos tipos de desplazamiento: reptado, gateo, marcha, trepado • Contribuir a la mejora del sistema vestibular a través del movimiento, del juego y de los espacios creados por él. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Rol de asistente de cazamisterios • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Movimientos controlados de dedos y manos. • Patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, marcha, trepado • Coordinación dinámica general: el cuerpo durante el desplazamiento • Equilibrios: estático y dinámico • Saltos: con uno y dos pies 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Aprende a trabajar en equipo participando en los juegos. • Desarrolla las habilidades manipulativas de carácter fino. • Realiza correctamente actividades motrices gruesas: reptado, gateo, marcha, trepado. • Progresa en el control de la postura, el tono, el equilibrio y la respiración, tanto en reposo como en movimiento. • Distingue equilibrio y desequilibrio con los ojos 	<ul style="list-style-type: none"> • Neuromotricidad y psicomotricidad (págs. 122-134) • Talleres cooperativos (págs. 103-105) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Monóculo emocional</i> - <i>Huellas mágicas</i> - <i>Huellas misteriosas</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-16 • Diario de creatividad: L1-12 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Mural misión 1 	<p>CL CMCT CD AA SIE CEC CSC</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar las sensaciones de equilibrio y desequilibrio, en parado y en movimiento, con los ojos abiertos. • Usar el patrón contralateral para mejorar la mielinización del cuerpo caloso. • Usar posturas y movimientos que ayuden a tonificar la musculatura implicada en los patrones motores básicos. • Practicar el giro y el salto. • Emplear distintos tipos de saltos en diferentes planos. • Aplicar la inhibición del movimiento ante un estímulo determinado. • Mejorar la coordinación dinámica general a través de desplazamientos. • Adecuar y mejorar el tono de los músculos extensores implicados en el movimiento. • Despertar el interés por conocer la secuencia del giro longitudinal en horizontal (rodado) para mejorar las gnosias temporales. • Optimizar las gnosias espaciales: giro longitudinal en el suelo (rodado) • Utilizar el rodado del cuerpo en el eje longitudinal tanto en bipedestación como en decúbito. • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él. • Interactuar de forma abierta y libre con el espacio y los objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Tonificación muscular de cuello, espalda, brazos, manos, piernas y pies • Práctica del rodado (hacer la croqueta) • Gnosias espaciales: aplicación del reptado, el gateo, la marcha, la trepa, el rodado, el salto y el equilibrio • Gnosias temporales: identificación de secuencia y orden en la realización de los ejercicios, adaptación del orden y la respiración • Inspiración y espiración desde la relajación • Inhibición voluntaria del movimiento ante un estímulo determinado y exploración de su cuerpo, de los objetos, de los otros y del espacio • Misión de resolución • Planificación de tareas • Autoimagen dentro de un juego • Elecciones personales • Pertenencia a un grupo • Cooperación en parejas y en grupo • Trabajo en equipo • Hábitos de convivencia: escucha, guardar turno, respeto 	<p>abiertos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de saltar con uno y dos pies • Realiza giros longitudinales. • Desarrolla la coordinación dinámica general a través de desplazamientos. • Se inicia en el control de su inhibición. • Sigue el orden de realización de las actividades propuestas. • Realiza diferentes actividades que implican gestos y movimientos libres por el espacio. • Se implica en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Se inicia en la planificación de tareas. • Se siente parte de un grupo. • Aprende a trabajar de forma cooperativa. • Se inicia en el trabajo con rutinas y destrezas de pensamiento. • Valora lo importante que es trabajar con los demás. • Desarrolla hábitos de convivencia: escucha, guardar turno, respeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Audios y vídeos/ Talleres cooperativos • Libro-rol pasapáginas • Audios y vídeos: <i>A los cazamisterios</i> • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV <p>Juego croqueta</p>	
--	--	--	---	---	--

	<p>ubicados en este.</p> <ul style="list-style-type: none">• Fortalecer las praxias manipulativas.• Contextualizar la misión de forma global y cooperativa.• Motivar para comenzar la misión e introducirse en el primer desafío.• Planificar y organizar elementos para resolver una tarea.• Sentirse parte de un grupo.• Planificar y ejecutar una secuencia de acciones para alcanzar una meta.• Desarrollar actitudes de cooperación y respeto.• Cooperar en el trabajo común.• Respetar las decisiones y opiniones de los demás.• Conocer y desarrollar habilidades para la convivencia.• Activar conocimientos previos.• Iniciarse en el desarrollo de procesos cognitivos• Reforzar la capacidad de atención y memoria.• Aplicar funciones ejecutivas de organización y planificación.• Entrenar la atención focalizada en los estímulos relevantes• Fortalecer la atención sostenida y dirigida.• Iniciarse en el desarrollo de estrategias metacognitivas.• Favorecer la toma de decisiones.				
--	--	--	--	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver desafíos de pistas a través de la deducción. • Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. • Iniciarse en la identificación de semejanzas y diferencias. • Diferenciar los cuantificadores muchos y pocos. • Discriminar tamaños: el más grande y el más pequeño. • Identificar la grafía del número 1 y asociarlo a la cantidad correspondiente. • Situar temporalmente acciones: antes de/después de. • Identificar y utilizar el cuadrado. • Reconocer líneas rectas y curvas. • Reconocer las posiciones dentro de/fuera de. • Resolver problemas sencillos de percepción visual. • Formular hipótesis. • Establecer relaciones de causa y efecto. • Hacer inferencias relacionando diversa información. • Discriminar la información relevante para contrastar y comparar objetos. 	<p>Medio físico: elementos, relaciones y medida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Semejanzas y diferencias • Muchos/pocos • El más grande/el más pequeño • Número 1 • Antes de/después de • Formas geométricas básicas: cuadrado • Línea recta/línea curva • Dentro de/fuera de • Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en la resolución de una misión. • Reconoce diferencias y semejanzas entre objetos • Emplea cuantificadores en situaciones cotidianas: muchos/pocos. • Discrimina tamaños: el más grande/el más pequeño. • Conoce conceptos de cantidad y su representación gráfica: 1. • Recuerda y sitúa temporalmente acciones: antes/después. • Reconoce la forma cuadrada y emplea el cuadrado. • Distingue líneas rectas de líneas curvas. • Comprende y aplica nociones espaciales: dentro de/fuera de. • Resuelve problemas según la estrategia planteada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje L4, 7, 9, 11, 13, 14 • Diario de creatividad L3, 7 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Láminas de números <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CMCT CD AA SIE</p>

Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer características de algunos animales y las plantas. • Reconocer las huellas de un animal. • Relacionar huellas con algunos animales. • Identificar algunos pájaros. • Conocer algunos animales del jardín. • Aumentar la curiosidad por las plantas. • Reconocer la hoja de un árbol. • Relacionar hojas y árboles. • Conocer algunas características de los seres vivos: plantas carnívoras. • Identificar los cambios producidos por el otoño y el invierno en la naturaleza. • Conocer las características del clima en otoño e invierno. 	<p style="text-align: center;">Acercamiento a la naturaleza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Huellas de animales • Animales del jardín • Los pájaros • Plantas: árboles y tipos de hojas • Proceso de crecimiento de la planta • Plantas carnívoras • Cambios producidos en el entorno por el otoño y el invierno. • El tiempo en otoño e invierno 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica clases de animales y algunas de sus características: aves y animales de jardín • Reconoce las huellas de algunos animales. • Conoce algunas plantas, sus flores y sus frutos. • Reconoce hojas de árboles. • Es consciente de los cambios producidos por el otoño y el invierno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje L8, 9, 10, 11, 12, 13, 15 • Diario de creatividad L6, 7, 8, 10, 11, 12 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Talleres cooperativos (pág.105) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Huellas misteriosas</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Audios y vídeos/ talleres cooperativos • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/material complementario <p>Juego croqueta</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC</p>
--------------------------	---	---	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer elementos útiles para un investigador. Conocer estancias del colegio. Identificar la clase como una dependencia del colegio. Reconocer las profesiones del colegio y las herramientas que utilizan. Identificar diferentes herramientas de trabajo. Conocer características de las personas Reconocer huellas de persona. Conocer la profesión de jardinero. Focalizar la atención en los elementos que indican un cambio del entorno. Conocer y participar en las tradiciones culturales: la Navidad. Identificar la comunidad autónoma a la que pertenece. Disfrutar de las manifestaciones y tradiciones culturales. Iniciarse en el conocimiento de sus derechos como niño o niña. 	Cultura y vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> Objetos relacionados con la aventura El colegio Dependencias del colegio: la clase Profesiones del colegio: personal de mantenimiento, director/a, maestro/a Herramientas de trabajo Huellas de personas Profesiones: jardinero Fiestas tradicionales: la Navidad Elementos propios de la comunidad autónoma: bandera Manifestaciones culturales del entorno: monumento y gastronomía Festividades: día de la comunidad Celebraciones del entorno: <ul style="list-style-type: none"> Día de los Derechos de la Infancia Día de la Constitución Derechos constitucionales: la educación 	<ul style="list-style-type: none"> Selecciona objetos que le pueden ayudar en su aventura. Diferencia las dependencias del colegio según las actividades que se llevan a cabo en ellas. Reconoce profesiones relacionadas con el colegio. Asocia herramientas de trabajo y su uso. Reconoce características propias de las personas. Reconoce una huella de persona. Conoce la profesión de jardinero Conoce y participa en tradiciones culturales: la Navidad. Sabe la comunidad autónoma a la que pertenece. Reconoce elementos propios de la comunidad en la que vive. Se inicia en el conocimiento de lo que es un derecho. 	<ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje L1, L2, 5, 6, 7, 14 Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> Mural misión 1 Murales de rutinas y destrezas Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje Libro-rol pasapáginas Mural interactivo 1 Murales de rutinas y destrezas TIV Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	CL CD AA CSC SIE
Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el vocabulario visto a lo largo del desarrollo de los materiales. • Fomentar la expresión oral como medio de comunicación. • Elaborar hipótesis y argumentarlas de forma verbal. • Emplear el lenguaje para argumentar una toma de decisiones, expresar ideas y opiniones, y hacer descripciones. • Expresar sentimientos y emociones de forma oral. • Desarrollar la comprensión oral. • Comprender una historia para buscar y analizar pistas. • Iniciarse en la lectura de imágenes. • Reconocer el cartel como un portador de texto. • Aprender a emplear el libro-rol como fuente de información y disfrute. • Escuchar y comprender cuentos como fuente de placer y aprendizaje. • Reforzar la conciencia fonológica. • Tomar conciencia de los órganos bucofonatorios. • Desarrollar la motricidad en labios, lengua y mejillas. 	<p>El lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario nuevo • Expresión de ideas y opiniones • Comunicación de ideas • Descripciones • Enumeración de semejanzas y diferencias • Expresión de sensaciones • Narración de experiencias • Comprensión de la historia • Lectura de imágenes • Portador de texto: cartel • <i>El gran libro de los cazamisterios</i>. • Cuentos • Órganos bucofonatorios: toma de conciencia • Motricidad en labios, lengua y mejillas • Saludos y presentaciones • Desarrollo de habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o necesidad • Onomatopeyas • Adivinanzas • Palabras que riman • Palabras desconocidas y pseudopalabras • Juegos con frases de dos palabras • Frases con sujeto y verbo • Grafomotricidad: trazos verticales y horizontales, combinados y en cruz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza vocabulario nuevo. • Emplea el lenguaje oral para formular hipótesis, responder preguntas, expresar sus ideas y deseos, y recapitular información. • Escucha activamente y comprende la narración relacionada con la misión. • Explica sucesos o responde preguntas sobre la narración de forma comprensiva. • Lee imágenes: semejanzas y diferencias. • Identifica portadores de texto: cartel. • Explora <i>El gran libro de los cazamisterios</i> y lo emplea como fuente de información y disfrute. • Disfruta con los cuentos y las narraciones. • Desarrolla habilidades articulatorias en la producción de sonidos. • Distingue onomatopeyas y las asocia adecuadamente con el emisor. • Comprende y resuelve adivinanzas. • Identifica palabras que riman • Se inicia en la construcción gramatical de frases. • Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización de trazos verticales y horizontales, combinados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje y comunicación (pág.135) • Conciencia fonológica (págs.136-137) • Gestión emocional (págs. 106-115) <p>Aventuras y desventuras de Casimira Canelón</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> - <i>La alegría juega con el pincel</i> <ul style="list-style-type: none"> • Talleres cooperativos (págs. 103-105) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Monóculo emocional</i> - <i>Huellas mágicas</i> - <i>Huellas misteriosas</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-16 • Diario de creatividad L1-12 • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Mural misión 1 • Murales de retinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad 	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>
--	---	--	--	---	---

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar saludos y presentaciones. • Respetar el turno de palabra en los diálogos. • Desarrollar habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o necesidad. • Reconocer onomatopeyas. • Aprender y resolver adivinanzas. • Desarrollar la memoria y reconocer palabras que riman. • Tomar conciencia de las palabras como unidad del lenguaje. • Construir oraciones de dos palabras. • Utilizar el sujeto y el verbo en frases sencillas. • Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de trazos verticales y horizontales, combinados y en cruz. • Relacionar y aunar información para dotarla de un significado global. 			<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla, La alegría juega con el pincel</i> • Audios y videos/Talleres cooperativos • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Láminas de grafomotricidad • Recursos/material complementario <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	
---	--	--	--	---	--

- Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones artísticas.
- Expresarse a través del dibujo y garabateo libre.
- Desarrollar habilidades y destrezas manuales: estampación, rasgado de papel, estampación de hojas
- Explorar las posibilidades plásticas de la tiza, la goma eva y el hielo
- Realizar una composición a partir de elementos dados.
- Experimentar con diferentes materiales: témperas, limpiapipas, palos, bolsas zip, gomina, ojos móviles, colorante alimentario y hojas de plantas.
- Apreciar una pieza musical.
- Escuchar la canción con atención e interés.
- Desarrollar el gusto y disfrute por la música con diferentes estilos musicales y ritmos.
- Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados.
- Diferenciar: sonido,

Los lenguajes creativos

- Técnicas plásticas: garabateo libre, estampación, rasgado, coloreado
- Experimentación con diferentes materiales
- Composición plástica a partir de elementos dados
- Escucha de una pieza musical
- Atención e interés en piezas musicales
- Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales
- Uso de praxias en canciones
- Cualidades del sonido: sonido/silencio
- Entrenamiento del oído: do-la
- Participación en la actividad musical
- Expresión corporal: alegría, tristeza
- Acompañamiento de una canción con movimientos
- Consolidación de movimientos a través del baile

- Entrena la creatividad y desarrolla la imaginación en sus producciones.
- Experimenta con distintas técnicas plásticas: estampación, garabateado y rasgado.
- Explora materiales diferentes y distingue sus características.
- Toma decisiones en la elección de materiales y en las producciones plásticas.
- Aprende y disfruta de las canciones
- Diferencia entre sonido y silencio.
- Se expresa con su cuerpo con movimientos libres al ritmo de diferentes tipos de música.
- Memoriza una canción acompañándola con gestos y movimientos.
- Dramatiza situaciones planteadas por el docente.

- Expresión musical (págs. 116-121)
- Gestión emocional (págs. 106-115)
- Talleres cooperativos (págs. 103-105)
 - *Monóculo emocional*
 - *Huellas mágicas*
 - *Huellas misteriosas*
- Aventuras y desventuras de Casimira Canelón
 - *La tristeza no juega al pillapilla*
 - *La alegría juega con el pincel*
- Unidad de aprendizaje: L4, 5, 6, 11, 12, 13
- Diario de creatividad: L1-12
- Mural misión 1
- Bolsita de creatividad y cerebro
- Libro-rol *El gran libro de los cazamisterios*
- Murales de rutinas y destrezas

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Unidad de aprendizaje
- Diario de creatividad
- Mural interactivo
- Libro-rol pasapáginas
- Cuentos animados: *La tristeza no juega al*

CL
CD
AA
CSC
SIE
CEC

	<p>silencio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar el oído: do-la. • Participar con interés actividades festivas. • Fomentar la flexibilidad cognitiva • Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación • Expresar sentimientos a partir de los movimientos corporales. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical. • 			<p><i>pillapilla, La alegría juega con el pincel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos/Talleres cooperativos • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Mira, Casimira, A los cazamisterios, Tengo una cara, El vuelo del moscardón, Las semillas.</i> • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	
<p>Lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo de diferentes dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Aplicaciones • Actividades interactivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados • Audios y vídeos • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro 	<p>CMCT CD AA</p>

				<ul style="list-style-type: none">• Palabra clave• Cámara• Caja de luz MINDON	
--	--	--	--	---	--

Proyecto de trabajo: Huellas en el colegio

Primer trimestre

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	1T	1T	1T	1T	1T	1T	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre
 Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Motivar y expresar conocimientos relacionados con el colegio, los animales y las plantas Activar conocimientos previos 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre el colegio y los seres vivos que nos rodean. 	<ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje: L1 ,8, 12 Peluche Casimira Mural misión 1 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje Mural interactivo Audios y vídeos: <i>A los cazamisterios</i> Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	CL CD AA

Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Definir y formular preguntas sobre aquello que quieren saber acerca del colegio, los animales y las plantas. Formular preguntas relacionadas sobre nuestro entorno y los seres vivos que nos rodean. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> Mural misión 1 Murales de rutinas y destrezas de pensamiento Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libro-rol pasapáginas Mural interactivo Murales de rutinas y destrezas Recursos/Trabajo por proyectos TIV <p>CROQUETAPP</p>	CL AA SIE
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para encontrar información nuestro entorno más cercano Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. Elaborar un mapa mental. Fomentar la búsqueda de información real y precisa. 	<ul style="list-style-type: none"> Mapa mental Fuentes de información 	<ul style="list-style-type: none"> Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libro-rol pasapáginas Recursos/Trabajo por proyectos 	CL AA SIE
	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las principales partes del esquema corporal. Trabajar estrategias de gestión emocional. Identificar la tristeza y la alegría como emociones propias y de los demás. Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de 	<ul style="list-style-type: none"> Esquema corporal Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos Se inicia en el valor del respeto y ayuda hacia los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Talleres del proyecto (págs. 146-151): <ul style="list-style-type: none"> <i>Este es mi colegio</i> <i>Huellas de animales</i> <i>Detectives de plantas</i> Gestión emocional (págs. 106-115) Aventuras y desventuras de Casimira Canelón <ul style="list-style-type: none"> <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> <i>La alegría juega con el pincel</i> 	CL AA CSC

	<p>resolución.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. • Fomentar la autoestima 		<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L1, 3 • Diario de creatividad: L2, 3, 4, 12 • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla, La alegría juega con el pincel</i> • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	
<p>Conocimiento y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar el entorno a través del juego. • Desarrollar la motricidad fina en una actividad creativa. • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos • Realización voluntaria del movimiento ante un estímulo determinado y exploración de su cuerpo, de los objetos, de los otros y del espacio 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 146-151): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Este es mi colegio</i> - <i>Huellas de animales</i> - <i>Detectives de plantas</i> • Unidad de aprendizaje: L5, 11, 13, 15 • Diario de creatividad: L1, 6 • Mural misión 1 <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Mural interactivo • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL AA CEC</p>
<p>Co no</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualizar la misión de forma global y cooperativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elecciones personales • Pertenencia a un grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 146-151): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Este es mi colegio</i> 	<p>CL CD</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Sentirse parte de un grupo. • Planificar y ejecutar una secuencia de acciones para alcanzar una meta. • Iniciarse en el desarrollo de procesos cognitivos • Reforzar la capacidad de atención y memoria. • Iniciarse en el desarrollo de estrategias metacognitivas. • Favorecer la toma de decisiones. • Fomentar la socialización con los adultos que trabajan en el centro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación en parejas y en grupo • Trabajo en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Huellas de animales</i> - <i>Detectives de plantas</i> • Unidad de aprendizaje: L1-16 • Diario de creatividad: L1-12 • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	AA CSC SIE
	<ul style="list-style-type: none"> • Decidir las prendas de vestir adecuadas para la misión • Reconocer las prendas adecuadas a la climatología: prendas para la lluvia y abrigo 	<ul style="list-style-type: none"> • Elección de prendas según el rol. • Prendas de vestir: vestimenta de otoño y de invierno 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L3 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Recursos/Material complementario • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p>	CL CEC

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver desafíos de pistas a través de la deducción. • Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. • Reconocer, asociar, diferenciar y experimentar con algunos de los elementos de relación y medida. • Realizar puzles • Identificar semejanzas y diferencias entre dos imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Semejanzas y diferencias • Muchos/pocos • El más grande/el más pequeño • Número 1 • Antes de/después de • Formas geométricas básicas: cuadrado • Línea recta/línea curva • Dentro de/fuera de • Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 146-151): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Este es mi colegio</i> - <i>Huellas de animales</i> - <i>Detectives de plantas</i> • Unidad de aprendizaje L4, 7, 9, 11, 13, 14 • Diario de creatividad 3, 7 • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Láminas de números • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CMCT CD AA SIE</p>

Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las características de algunos animales y plantas del entorno. • Comparar las características de los diferentes animales y plantas. • Averiguar cómo son las huellas de algunos animales. • Conocer qué es un fósil. • Explorar y descubrir diferentes tipos de hojas. • Relacionar cada hoja con la planta a la que pertenece. • Conocer las partes de una hoja. • Conocer qué es un herbario. • Observar y conocer los cambios producidos en la naturaleza en la estación otoñal e invernal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración y observación de diferentes huellas de animales • Elaboración de un fósil • Exploración y observación de diferentes hojas • Características propias de las plantas y de sus hojas • Herbario • El otoño • Cambios producidos en el entorno por el otoño, el invierno 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 148-151): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Huellas de animales</i> - <i>Detectives de plantas</i> • Unidad de aprendizaje L8, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15 • Diario de creatividad L6, 7, 8, 10, 11, 12 • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Recursos/Trabajo por proyectos • Recursos/material complementario • TIV <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC</p>
--------------------------	--	--	--	--

Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer elementos útiles para un investigador. • Identificar las características principales del centro educativo: dependencias y profesiones. • Conocer las características propias del centro. • Relacionar las diversas dependencias del colegio con las actividades que se realizan en ellas. • Conocer las profesiones de las personas que trabajan en el colegio y sus funciones. • Focalizar la atención en los elementos que indican un cambio del entorno. • Conocer y participar en las tradiciones culturales: la Navidad. • Identificar la comunidad autónoma a la que pertenece. • Disfrutar de las manifestaciones y tradiciones culturales de su comunidad • Iniciarse en el conocimiento de sus derechos como niño o niña. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos relacionados con la aventura • Exploración y observación de diferentes espacios del colegio • Profesiones relacionadas con el colegio. • Fiestas tradicionales: la Navidad • Festividades: día de la comunidad • Celebraciones del entorno: <ul style="list-style-type: none"> – Día de los Derechos de la Infancia – Día de la Constitución 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 146-148): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Este es mi colegio</i> • Unidad de aprendizaje L1, 2, 4, 5, 6, 7 • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Trabajo por proyectos • Recursos/material complementario • TIV <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA CSC SIE
--------------------------	---	--	---	--------------------------------------

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el vocabulario visto a lo largo del desarrollo de los materiales. • Fomentar la expresión oral como medio de comunicación. • Elaborar hipótesis y argumentarlas de forma verbal. • Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, vivencias, deseos e ideas relacionadas con el proyecto trabajado. • Participar en diálogos y asambleas. • Iniciarse en el respeto por el turno de palabra. • Expresar sentimientos y emociones de forma oral. • Comprender una historia para buscar y analizar pistas. • Iniciarse en la lectura de imágenes. • Realizar una escucha activa. • Desarrollar habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o necesidad • Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de recorridos y trazos. • Descubrir y comprender la intención comunicativa de algunos portadores de texto utilizados en el aula: carteles y murales. • Apreciar el libro y los cuentos como fuente de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario referido al colegio y los seres vivos • Expresión de ideas, conocimientos y sentimientos. • Formulación de hipótesis • Escucha activa en situaciones habituales de comunicación • Trazos y recorridos. • Portadores de texto relacionados con el aula. • Posibilidades lúdicas del lenguaje escrito • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs.146-151): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Este es mi colegio</i> - <i>Huellas de animales</i> - <i>Detectives de plantas</i> • Gestión emocional (págs. 106-115) • Aventuras y desventuras de Casimira Canelón <ul style="list-style-type: none"> - <i>La tristeza no juega al pillapilla</i> - <i>La alegría juega con el pincel</i> • Unidad de aprendizaje: L1-16 • Diario de creatividad L1-12 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>La tristeza no juega al pillapilla, La alegría juega con el pincel</i> • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/láminas de grafomotricidad • Recursos/trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>

<p>Lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo de diferentes dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Aplicaciones • Actividades interactivas 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados • Audios y vídeos • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz <p>MINDON</p>	<p>CL CMCT CD AA</p>
---	---	---	--	----------------------------------

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones artísticas. • Disfrutar experimentando con diferentes técnicas plásticas, potenciando la creatividad y la sensibilidad en las actividades de expresión plástica. • Expresarse a través de las técnicas plásticas y desarrollar habilidades manipulativas. • Favorecer la coordinación óculo-manual. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos musicales y ritmos. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. • Fomentar la flexibilidad cognitiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentación con diferentes técnicas plásticas. • Realización de huellas • Coordinación óculo-manual • Dibujo libre • Participación en la actividad musical 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 146-151): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Este es mi colegio</i> - <i>Huellas de animales</i> - <i>Detectives de plantas</i> • Diario de creatividad: L1-12 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>El gran libro de los cazamisterios</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Mira, Casimira, A los cazamisterios, Tengo una cara, El vuelo del moscardón, Las semillas.</i> • Recursos/Trabajo por proyectos <p>CROQUETAPP</p>	CL CD AA SIE CEC
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el cuerpo como forma de expresión artística. • Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación • Aprender una canción acompañada de gestos y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de huellas • Consolidación de movimientos a través del baile 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 148-149): <ul style="list-style-type: none"> - <i>Huellas de animales</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Mira, Casimira, A los cazamisterios, Tengo una cara, El vuelo del moscardón, Las semillas.</i> 	CL SIE CEC

Segundo trimestre: Un despiste de arte

	U2	U2	U2	U2	Carnaval	Carnaval	U2	U2	U2	U2	Primavera
ENERO				FEBRERO				MARZO			

Día de la Paz: 30 de enero

Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Identificar la figura humana. Reconocer las partes de la cara. Valorar el propio cuerpo como instrumento sonoro Fomentar la percepción sensorial. Afianzar la agudeza visual. Percibir y diferenciar materiales duros y blancos Diferenciar sabores dulce, salado y ácido. Diferenciar cualidades: seco, mojado. Mejorar la conciencia corporal, respiración, postura y lateralidad. Representar y expresar emociones. Trabajar estrategias de gestión emocional. 	El cuerpo y la propia imagen <ul style="list-style-type: none"> La figura humana Partes de la cara Valoración del propio cuerpo como primer instrumento sonoro Los sentidos Cualidades: duro/blando; seco/mojado Sabores: dulce, salado, ácido Mindfulness Representación y expresión de emociones Iniciación a la gestión emocional Emociones: miedo, sorpresa Habilidades sociales: relaciones afectivas 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la figura humana. Se inicia en el reconocimiento del esquema corporal y su dibujo. Reconoce las partes de la cara. Percibe y diferencia sensaciones: duro/blando; seco/mojado; dulce, salado, ácido. Usa la relajación para mejorar su conciencia corporal. Se inicia en la gestión de sus emociones. Reconoce emociones: miedo, sorpresa Se inicia en el valor del respeto y ayuda hacia los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestión emocional (págs. 110-119) Aventuras y desventuras de Casimira Canelón <i>- El miedo es más grande que el patio</i> <i>- Sorpresas en el patio</i> Expresión musical (págs. 120-123) Mindfulness (Documento didáctico en web) Unidad de aprendizaje: L6, 8 Diario de creatividad: L1, 2, 4, 10, 17 Bolsita de cerebro y creatividad Mural misión 2 Murales de rutinas y destrezas 	CL AA CD SIE
C	<ul style="list-style-type: none"> Identificar el miedo y la sorpresa como emociones 			CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:	

	<ul style="list-style-type: none"> • propias y de los demás. • Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de asunción de un rol. • Desarrollar relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración • Desarrollar la autoestima. 			<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>El miedo es más grande que el patio</i>, <i>Sorpresas en el patio</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas <p>Juego croqueta</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de buscador de arte • Explorar el entorno a través del juego. • Desarrollar la motricidad fina. • Reforzar el autocontrol motriz. • Practicar las praxias manuales. • Desarrollar la inhibición motriz y la autosupervisión para ejecutar una tarea manual. • Practicar patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, triscado, marcha, salto, pateo, trepa, rodado. • Reforzar el patrón contralateral para dar una base a la lateralización, a la coordinación dinámica general y a la mielinización del cuerpo caloso. • Agilizar el cambio de patrón de desplazamiento para el sorteo de obstáculos. • Estimular el sistema auditivo con sonidos graves y agudos. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Rol de buscador de arte • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Movimientos controlados de dedos y manos. • Respuesta e inhibición: adaptación a los estímulos recibidos • Patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, triscado, marcha, salto, pateo, trepa, rodado • Patrón contralateral: optimización de la coordinación dinámica general, trabajo de la lateralidad y mielinización del cuerpo caloso • Coordinación dinámica general: el cuerpo durante el desplazamiento • Tacto: estimulación de receptores de manos y pies durante el gateo y la marcha 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Aprende a trabajar en equipo participando en los juegos. • Desarrolla las habilidades manipulativas de carácter fino. • Avanza en el control de su inhibición. • Realiza actividades motrices gruesas • Progresa en el control de la postura, el tono, el equilibrio y la respiración, tanto en reposo como en movimiento. • Desarrolla la coordinación dinámica general a través de desplazamientos. • Distingue la información que percibe a través de sus sentidos durante sus desplazamientos. • Realiza actividades de equilibrio. • Es capaz de saltar con uno y 	<ul style="list-style-type: none"> • Neuromotricidad y psicomotricidad (págs. 124-135) • Talleres cooperativos (págs. 107-109) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Esculturas modeladas</i> - <i>Arte con magia</i> - <i>Monedas antiguas</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-24 • Diario de creatividad: L1-20 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i>. • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Audios y vídeos/ Talleres cooperativos 	<p>CL CMCT CD AA SIE CEC CSC</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Optimizar la coordinación dinámica general a través del movimiento. • Estimular los receptores sensoriales en manos y pies, a través del contacto con distintas superficies, durante el ganeo y la marcha. • Activar el sistema vestibular a través de situaciones de equilibrio, desequilibrio, saltos, giros y desplazamientos controlados. • Practicar saltos simples, con uno o dos pies, de altura y longitud. • Deslizarse sobre una superficie inclinada. • Tonificar la musculatura necesaria para mejorar la coordinación dinámica general. • Mejorar la propiocepción a través del control del tono muscular. • Incrementar la eficiencia en la coordinación óculo-podal al patear un balón parado. • Optimizar las gnosias espaciales que mejoren la relación con el propio cuerpo, con el espacio y con los objetos. • Incorporar información espacial y visual desde distintas alturas, mejorando la percepción de profundidad y la tridimensionalidad. • Mejorar en respuesta e inhibición de movimientos ante estímulos auditivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrios estáticos y dinámicos con uno o dos pies • Saltos: con uno y dos pies • Giros en superficies inclinadas. • Tonificación de los músculos del cuerpo. • Coordinación óculo-podal • Gnosias espaciales: relación con el propio cuerpo, con el espacio y con los objetos • Percepción visual de profundidad y tridimensionalidad • Sistema auditivo: exposición a frecuencias a bajo volumen • Conciencia corporal a través del movimiento y del reposo en la relajación • Gnosias temporales: inicio y finalización de las actividades en el tiempo y la secuencia propuestos • Movimientos del cuerpo en el espacio de forma voluntaria y controlada • Refuerzo de las relaciones con su cuerpo, los objetos y los otros mediante el juego simbólico <ul style="list-style-type: none"> • Juegos y desafíos • Autoimagen dentro de un juego • El juego como medio de relación • Elecciones personales • Pertenencia a un grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • dos pies. • Realiza giros y deslizamientos. • Es capaz de patear un objeto con una pierna. • Adecua su cuerpo y sus movimientos al espacio. • Sigue el orden de realización de las actividades propuestas. • Usa la relajación para mejorar su conciencia corporal. • Reconoce la relajación como paso previo a la calma. • Mejora el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los otros mediante el juego simbólico. • Participa activamente en la misión planteada. • Se inicia en la planificación de tareas. • Se siente parte de un grupo. • Aprende a trabajar de forma cooperativa. • Se inicia en el trabajo con rutinas y destrezas de pensamiento. • Valora lo importante que es trabajar con los demás. • Desarrolla hábitos de convivencia: escucha, aceptación de diferencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro-rol pasapáginas • Audios y vídeos: <i>Buscadores de arte</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV <p>Juego croqueta</p>	
--	---	---	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Incrementar la conciencia corporal a través del movimiento controlado y pausado, así como de la respiración durante la relajación. • Reconocer el momento de la relajación como momento de volver a la calma. • Optimizar la velocidad de reacción ante un estímulo. • Contribuir a la construcción de las gnosias temporales respetando la secuencia, orden, comienzo y fin de las actividades. • Mejorar el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los otros mediante el juego simbólico. • Contextualizar la misión de forma global y cooperativa. • Motivar para comenzar la misión e introducirse en los desafíos. • Apoyar la implicación y la motivación de los alumnos en su papel en la misión. • Iniciarse en la realización de elecciones personales. • Planificar y organizar elementos para resolver una tarea. • Sentirse parte de un grupo. • Desarrollar actitudes cooperativas. • Conocer y desarrollar habilidades para la convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación en parejas y en grupo • Trabajo cooperativo • Hábitos de convivencia: escucha, aceptación de diferencias. 			
--	--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Enlazar conocimientos previos con la información actual.• Desarrollar la atención focalizada y sostenida.• Focalizar la atención en las características relevantes inhibiendo el resto.• Tomar decisiones y argumentarlas.• Monitorear su propia ejecución para alcanzar el objetivo.• Iniciarse en el desarrollo de los procesos cognitivos.• Potenciar la perseverancia y la paciencia.				
--	---	--	--	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Elegir objetos según su utilidad. Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. Identificar patrones matemáticos en la realidad. Identificar semejanzas y diferencias entre dos objetos. Comparar y contrastar las características de diferentes elementos. Clasificar elementos en dos grupos según un criterio. Aplicar la atención selectiva para clasificar elementos. Realizar correspondencias. Reconocer los cuantificadores más de uno y tantos como Discriminar entre caber y no caber. Diferenciar longitudes: el más alto/el más bajo. Identificar la grafía del número 2 y asociarlo a la cantidad correspondiente. Comparar cantidades de diferentes elementos. Reconocer los números 1 y 2. Identificar las posiciones arriba y abajo; tumbado y de pie; a un lado y al otro lado. Diferenciar entre día y noche. Reconocer y diferenciar formas geométricas básicas: 	<p>Medio físico: elementos, relaciones y medida</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetos relacionados con la aventura Semejanzas y diferencias Clasificación en dos grupos Correspondencias: silueta/forma Más de uno Tantos como Caber/no caber El más alto/el más bajo Números 1 y 2 Arriba/abajo Tumbado/de pie A un lado/al otro lado Día/noche Formas geométricas básicas: triángulo, cuadrado Series: dos elementos Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica semejanzas y diferencias entre dos objetos. Clasifica elementos en dos grupos siguiendo el criterio dado. Establece correspondencias: silueta/forma. Emplea cuantificadores en situaciones cotidianas: más de uno, tantos como Distingue capacidades: caber en/no caber en. Diferencia alturas: el más alto/el más bajo. Conoce conceptos de cantidad y su representación gráfica: 2. Comprende y aplica nociones espaciales: arriba/abajo; tumbado/de pie; a un lado/al otro lado. Recuerda y sitúa temporalmente acciones: día/noche. Reconoce la forma cuadrada y triangular. Identifica y emplea el cuadrado y el triángulo. Realiza series con dos elementos. Resuelve problemas según la estrategia planteada. 	<ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje L2, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 18, 20, 21, 22, 23 Diario de creatividad L6, 11, 12 Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i>. Mural misión 2 Mural de rutinas y destrezas Láminas de números Taller cooperativo (pág. 109) <ul style="list-style-type: none"> <i>Monedas antiguas</i> <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje Diario de creatividad Audios y vídeos/talleres cooperativos Libro-rol pasapáginas Mural interactivo 2 Murales de rutinas y destrezas Recursos/Láminas de números <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> Portfolio 	<p>CMCT CD AA SIE</p>

	<p>cuadrado y triángulo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar series de dos elementos. • Resolver un problema de comparación de cantidades. • Evocar y conectar experiencias previas para aplicarlas en la resolución de un problema • Formular hipótesis. • Realizar asociaciones con hechos anteriores para resolver los nuevos. • Discriminar entre estímulos relevantes e irrelevantes. 				
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los cambios que produce la primavera en la naturaleza. 	<p>Acercamiento a la naturaleza</p> <ul style="list-style-type: none"> • La primavera: cambios en la naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> • Es consciente de los cambios producidos por la primavera. 	<p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Material complementario 	<p>CL CMCT CSC</p>

Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver la misión en primera persona a través de una producción. • Reconocer elementos útiles para un buscador de arte. • Identificar el museo como lugar de ocio y cultura. • Saber qué es una exposición. • Reconocer diferentes medios de comunicación: el teléfono móvil, el ordenador, la carta y la radio. • Iniciarse en el uso del teléfono móvil. • Identificar antigüedades y objetos antiguos. • Reconocer medios de comunicación antiguos. • Conocer una antigüedad: el gramófono. • Focalizar la atención en los elementos que indican un cambio del entorno. • Conocer y participar en las tradiciones culturales: el Carnaval. • Participar en celebraciones del entorno: Día de la Paz y Día del Árbol. 	<p>Cultura y vida en sociedad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rol: buscador de arte • Lugares de ocio: el museo • Las exposiciones • Medios de comunicación: el teléfono móvil, el ordenador, la carta y la radio • Antigüedades • Objetos antiguos: alfombra, abanico • Medios de comunicación antiguos • El gramófono • Fiestas y tradicionales del entorno: el Carnaval • Celebraciones del entorno: <ul style="list-style-type: none"> – Día de la Paz – Día del Árbol 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en su nuevo rol. • Identifica los museos como lugares de ocio. • Conoce qué es una exposición. • Conoce medios de comunicación actuales: teléfono móvil, ordenador, carta y radio • Identifica objetos de otra época: antigüedades. • Reconoce algunos medios de comunicación antiguos. • Identifica un gramófono. • Participa con iniciativa en las fiestas del entorno: Carnaval. • Se interesa y participa en la celebración de días especiales: Carnaval, Día de la Paz, Día del Árbol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L2, 3, 4, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 22, 23 • Diario de creatividad: L14, 18, 19 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i>. • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	CL CD AA CSC SIE
--------------------------	---	---	--	--	------------------------------

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar y consolidar el vocabulario. • Fomentar la expresión oral como medio de comunicación. • Elaborar hipótesis y explicar sus consecuencias de forma verbal. • Emplear el lenguaje para argumentar una toma de decisiones, expresar ideas y opiniones y hacer comparaciones y descripciones. • Expresar sentimientos y emociones a través del lenguaje oral. • Describir obras de arte oralmente. • Inventar historias. • Iniciarse en la elaboración de una argumentación persuasiva. • Hacer deducciones y argumentarlas verbalmente. • Desarrollar la comprensión oral. • Enunciar preguntas y respuestas y comprender su significado. • Comprender una historia para asumir un rol. • Interpretar un mensaje y relacionarlo con el contexto. • Integrar información para construir un significado conjunto. 	<p>El lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario nuevo • Expresión de ideas, opiniones, gustos, emociones y experiencias. • Comunicación de ideas y deducciones • Descripciones de obras de arte • Creación de historias • Revisión de hechos • Comprensión de la historia • Lectura de imágenes • Portador de texto: placa informativa • <i>El manual del buscador de arte</i> • Cuentos • Órganos bucofonatorios: toma de conciencia • Motricidad en labios, lengua y mejillas • Normas de cortesía • Desarrollo de habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o necesidad • Rimas y trabalenguas • Juegos con frases de dos palabras • Frases con sujeto y verbo • Palabras desconocidas y pseudopalabras 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el vocabulario trabajado y lo utiliza en frases sencillas. • Emplea el lenguaje oral para formular hipótesis, responder preguntas, expresar sus ideas y sentimientos, y recapitular información. • Escucha activamente y comprende la narración relacionada con la misión. • Explica sucesos o responde preguntas sobre la narración de forma comprensiva. • Lee imágenes. • Asocia portadores de texto con su intención comunicativa: placa informativa. • Explora el <i>Manual del buscador de arte</i> y lo emplea como fuente. • Disfruta con los cuentos y las narraciones. • Desarrolla habilidades articulatorias en la producción de sonidos. • Reconoce la rima. • Comprende y recita trabalenguas. • Se inicia en la construcción gramatical de frases. • Identifica palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje y comunicación (pág.136-137) • Conciencia fonológica (págs.138-139) • Gestión emocional (págs. 110-119) <p>Aventuras y desventuras de Casimira Canelón</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>El miedo es más grande que el patio</i> - <i>Sorpresas en el patio</i> <ul style="list-style-type: none"> • Talleres cooperativos (págs. 107-109) - <i>Esculturas modeladas</i> - <i>Arte con magia</i> - <i>Monedas antiguas</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-24 • Diario de creatividad L1-20 • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad 	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en la lectura de imágenes. • Identificar un portador de texto: placa informativa. • Recodificar un mensaje de imágenes a información lingüística. • Aprender a emplear el libro-rol como fuente de información y disfrute. • Escuchar y comprender cuentos como fuente de placer y aprendizaje. • Desarrollar la conciencia fonológica. • Controlar y desarrollar las habilidades fonoarticulatorias. • Desarrollar la motricidad en labios, lengua y mejillas. • Identificar palabras que acaban igual. • Memorizar rimas. • Comprender un trabalenguas. • Tomar conciencia de las palabras como unidad del lenguaje. • Construir oraciones de tres palabras. • Utilizar el sujeto y el verbo en frases sencillas. • Reconocer palabras con significado. • Expresar gráficamente los elementos significativos de una representación mental. • Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de trazos inclinados sueltos y combinados y trazo en aspa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grafomotricidad: trazos inclinados sueltos y combinados y trazo en aspa 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización de trazos inclinados sueltos y combinados y trazo en aspa 	<p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>El miedo es más grande que el patio</i>, <i>Sorpresas en el patio</i> • Audios y videos/Talleres cooperativos • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Láminas de grafomotricidad • Recursos/material complementario <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	
--	--	---	---	---	--

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones artísticas. • Experimentar con la composición libre. • Desarrollar habilidades y destrezas manuales: pellizado, estampación, bolitas de papel, coloreado, recortado, picado, amasado, aplastado, plegado, punteado, esgrafiado, frotado. • Experimentar con diferentes materiales: lana, limpiapipas, plastilina, pompones, punzón, plumas, témperas fluorescentes, palillos, ceras blandas, monedas • Visualizar y llevar a cabo el dibujo que cumpla los requisitos dados. • Plasmar de forma gráfica representaciones mentales. • Planificar y ejecutar un proceso artístico y creativo. • Entrenar habilidades y destrezas manuales. • Reconocer las esculturas y los cuadros como obras de arte. • Identificar disciplinas artísticas: pintura y escultura. • Acercarse al conocimiento de obras artísticas: esculturas de Bruno Catalano, Salvador Dalí y Camille Claudel • Conocer cuadros de algunos artistas: Tarsila do Amaral, 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento de la creatividad • Técnicas plásticas: composición libre, pellizado, estampación, arrugado, modelado, coloreado, recortado, picado, amasado, aplastado, plegado, punteado, esgrafiado, frotado • Experimentación con diferentes materiales • Composiciones artísticas a partir de elementos dados • Dibujos pautados • Obras de arte: escultura, pinturas • Escultura: características y tipos • Pintura: características y tipos • Obras artísticas: esculturas de Bruno Catalano, Salvador Dalí y Camille Claudel • Obras artísticas: pinturas de Tarsila do Amaral, Paul Klee, Piet Mondrian • Producción propia • Antigüedades • Escucha de una pieza musical • Atención e interés en piezas musicales • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Uso de praxias en 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrena la creatividad y desarrolla la imaginación en sus producciones. • Experimenta con distintas técnicas plásticas: hacer bolas de papel, amasado, aplastado, estampado, pellizado, picado, plegado, punteado. • Trabaja con diversos materiales: lana, limpiapipas, papel de burbujas, plumas, pompones, témperas. • Toma decisiones en la elección de materiales y en las producciones plásticas. • Se inicia en el reconocimiento de obras de arte: esculturas, cuadros. • Conoce algunos artistas. • Diferencia características del sonido: largo/corto, fuerte/suave. • Memoriza una canción. • Expresa sentimientos con su cuerpo. • Se expresa mediante su cuerpo al ritmo de diferentes tipos de música. • Memoriza una canción acompañándola con gestos y movimientos. • Dramatiza situaciones planteadas por el docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión musical (págs. 120-123) • Gestión emocional (págs. 110-119) • Talleres cooperativos (págs. 107-109) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Esculturas modeladas</i> - <i>Arte con magia</i> - <i>Monedas antiguas</i> • Aventuras y desventuras de Casimira Canelón <ul style="list-style-type: none"> - <i>El miedo es más grande que el patio</i> - <i>Sorpresas en el patio</i> • Unidad de aprendizaje L3, 5, 11, 12, 13, 17, 24 • Diario de creatividad L1-20 • Mural misión 2 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo • Cuentos animados: <i>El miedo es más grande que el patio</i>, <i>Sorpresas en el patio</i> 	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>
---	---	--	---	--	---

	<p>Paul Klee y Piet Mondrian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reproducir una obra de arte de Mondrian. • Realizar una producción propia. • Iniciarse en las artes decorativas: objetos antiguos • Apreciar una pieza musical. • Escuchar la canción con atención e interés. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos musicales y ritmos. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados • Discriminar sonidos según su duración: largo/corto. • Distinguir y clasificar sonidos fuertes y débiles. • Participar con interés y entusiasmo actividades musicales y festivas. • Fomentar la flexibilidad cognitiva • Fomentar la expresión corporal. • Expresar sentimientos a partir de los movimientos corporales. • Promover la expresión de movimientos dirigidos durante la audición de una pieza musical. • Realizar dramatizaciones de situaciones dadas. 	<p>canciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cualidades del sonido: duración (largo/corto), intensidad (fuerte/débil) • Participación en la actividad musical y festiva. • Expresión corporal: imitaciones, baile • Expresión corporal de sentimientos: miedo, sorpresa • Acompañamiento de una canción con movimientos • Consolidación de movimientos a través del baile 		<ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos/Talleres cooperativos • Audios y vídeos: <i>Buscadores de arte, Bossa Nova, Swing, El cascanueces, Danza china</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	
--	---	--	--	--	--

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo de diferentes dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Aplicaciones • Actividades interactivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados • Audios y vídeos • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz <p>MINDON</p>	CMCT CD AA
--	---	--	---	---	------------------

Proyecto de trabajo: Somos artistas

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	Carnaval	Carnaval	U2	U2	U2	U2	Primavera
ENERO				FEBRERO				MARZO			

Día de la Paz: 30 de enero

Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Motivar y expresar conocimientos relacionados con el arte, los museos y las exposiciones. Activar conocimientos previos 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre el arte, museos y exposiciones 	<ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje: L1 ,10, 17 Peluche Casimira Mural misión 2 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje Mural interactivo Audios y vídeos: <i>Buscadores de arte</i> Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	CL CD AA

Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Definir y formular preguntas sobre aquello que quieren saber acerca de los museos, las exposiciones y las obras artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> Mural misión 2 Murales de rutinas y destrezas de pensamiento Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libro-rol pasapáginas Mural interactivo Murales de rutinas y destrezas Recursos/Trabajo por proyectos TIV <p>CROQUETAPP</p>	CL AA SIE
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para encontrar información nuestro entorno más cercano. Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. Elaborar un mapa mental. Fomentar la búsqueda de información real y precisa. 	<ul style="list-style-type: none"> Mapa mental Fuentes de información 	<ul style="list-style-type: none"> Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libro-rol pasapáginas Recursos/Trabajo por proyectos 	CL AA SIE

Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la figura humana • Diferenciar materiales duros y blandos. • Identificar distintas sensaciones que se perciben a través de los órganos de los sentidos. • Trabajar estrategias de gestión emocional. • Identificar el miedo y la sorpresa como emociones propias y de los demás. • Implicarse emocionalmente en la asunción del rol de la misión. • Fomentar la autoestima • 	<ul style="list-style-type: none"> • Figura humana • Los sentidos • Cualidades: duro/blando; seco/mojado • Sabores: dulce, salado, ácido • Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos: miedo y sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional (págs. 110-119) Aventuras y desventuras de Casimira Canelón - <i>El miedo es más grande que el patio</i> - <i>Sorpresas en el patio</i> • Talleres del proyecto (págs. 148-149) - <i>El juego de las esculturas</i> • Unidad de aprendizaje: L6, 8 • Diario de creatividad: L1, 2, 4, 10, 17 • Bolsita de cerebro y creatividad • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>El miedo es más grande que el patio</i>, <i>Sorpresas en el patio</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p>	<p>CL AA CSC</p>
-----------------------------------	---	---	---	--------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de buscador de arte • Jugar tomando conciencia del propio cuerpo. • Desarrollar la motricidad fina • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo. • Mejorar el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los otros mediante el juego simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Rol de buscador de arte • Consolidación del rol • El juego como medio de relación • Realización voluntaria del movimiento ante un estímulo determinado y exploración de su cuerpo, de los objetos, de los otros y del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 148-149) <ul style="list-style-type: none"> - <i>El juego de las esculturas</i> • Unidad de aprendizaje: L1, 2, 3 • Diario de creatividad L2, 4, 19 <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p>	<p>CL AA CEC</p>
<p>Conocimiento y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualizar la misión de forma global y cooperativa. • Sentirse parte de un grupo. • Fomentar el trabajo por parejas. • Consolidar el rol de buscador de arte. • Planificar y ejecutar una secuencia de acciones para alcanzar una meta. • Iniciarse en el desarrollo de procesos cognitivos • Reforzar la capacidad de atención y memoria. • Focalizar la atención en las características relevantes inhibiendo el resto. • Iniciarse en el desarrollo de estrategias metacognitivas. • Potenciar la perseverancia y la paciencia • Favorecer la toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Elecciones personales • Pertenencia a un grupo • Asunción de un rol • Trabajo cooperativo • 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 148-153) <ul style="list-style-type: none"> - <i>El juego de las esculturas</i> - <i>Taller de pintura</i> - <i>Una exposición de arte</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-24 • Diario de creatividad: L1-20 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte.</i> • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p>	<p>CL CD AA CSC SIE</p>
<p>Área</p>	<p>Objetivos</p>	<p>Contenidos</p>	<p>Material/Actividad</p>	<p>Competencias</p>

Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. • Reconocer, asociar, diferenciar y experimentar con algunos de los elementos de relación y medida. • Identificar patrones matemáticos en la realidad. • Clasificar elementos en dos grupos según un criterio. • Comparar y contrastar las características de diferentes elementos. • Formular hipótesis. • Realizar asociaciones con hechos anteriores para resolver los nuevos. • Discriminar entre estímulos relevantes e irrelevantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación en dos grupos • Correspondencias: silueta/forma • Más de uno • Tantos como • Caber/no caber • El más alto/el más bajo • Números 1 y 2 • Arriba/abajo • Tumbado/de pie • A un lado/al otro lado • Día/noche • Formas geométricas básicas: triángulo, cuadrado • Series: dos elementos • Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje L2, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 18, 20, 21, 22, 23 • Diario de creatividad L6, 11, 12 • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i>. • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Láminas de números • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CMCT CD AA SIE</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los cambios que produce la primavera en la naturaleza. • Comprender el valor del reciclaje para el cuidado de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • La primavera: cambios en la naturaleza • Materiales reciclados 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller del proyecto (pág. 148-149) - <i>El juego de las esculturas</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/material complementario • Recursos/Trabajo por proyectos 	<p>CL CMCT CD AA CSC</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver la misión en primera persona a través de una producción. • Conocer qué son los museos. • Saber qué es una exposición. • Montar una exposición. • Identificar antigüedades y objetos antiguos. • Reconocer diferentes medios de comunicación. • Focalizar la atención en los elementos que indican un cambio del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión: rol de buscador de arte • Museos y exposiciones • Montaje de una exposición en el colegio • Antigüedades • Medios de comunicación: el teléfono móvil, el ordenador, la carta y la radio 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller del proyecto (pág. 152) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Una exposición de arte</i> • Unidad de aprendizaje: L2, 3, 4, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24 • Diario de creatividad: L14, 18, 19 • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte.</i> • Mural misión 2 • Murales de rutina y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de aprendizaje • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Trabajo por proyectos • Recursos/material complementario <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CD AA CSC SIE</p>
---	---	---	---	---

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar y consolidar el vocabulario. • Fomentar la expresión oral como medio de comunicación. • Elaborar hipótesis y argumentarlas de forma verbal. • Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, vivencias, deseos e ideas relacionadas con el proyecto trabajado. • Describir obras de arte. • Inventar historias. • Iniciarse en la elaboración de una argumentación persuasiva. • Expresar sentimientos y emociones de forma oral. • Comprender una historia para asumir un rol. • Iniciarse en la lectura de imágenes. • Realizar una escucha activa. • Desarrollar habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o necesidad • Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de trazos inclinados sueltos y combinados y trazo en aspa. • Expresar gráficamente los elementos significativos de una representación mental. • Realizar y comprender la intención comunicativa de algunos portadores de texto: placa informativa y cartel • Apreciar el libro y los cuentos como fuente de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario referido al arte, los museos y las exposiciones. • Expresión de ideas, conocimientos y sentimientos. • Formulación de hipótesis • Descripciones de obras de arte • Escucha activa en situaciones habituales de comunicación • Grafomotricidad: trazos inclinados sueltos y combinados y trazo en aspa • Portadores de texto: placa informativa y cartel • Posibilidades lúdicas del lenguaje escrito • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 148-153) <ul style="list-style-type: none"> - <i>El juego de las esculturas</i> - <i>Taller de pintura</i> - <i>Una exposición de arte</i> • Gestión emocional (págs. 110-119) <ul style="list-style-type: none"> Aventuras y desventuras de Casimira Canelón - <i>El miedo es más grande que el patio</i> - <i>Sorpresas en el patio</i> • Unidad de aprendizaje: L1-24 • Diario de creatividad L1-20 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Mural misión 2 • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>El miedo es más grande que el patio</i>, <i>Sorpresas en el patio</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/láminas de grafomotricidad • Recursos/trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo de diferentes dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Aplicaciones • Actividades interactivas 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados • Audios y vídeos • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz <p>MINDON</p>	<p>CMCT CD AA</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones artísticas. • Disfrutar experimentando con diferentes técnicas plásticas, potenciando la creatividad y la sensibilidad en las actividades de expresión plástica. • Utilizar diferentes materiales e instrumentos y desarrollar habilidades manipulativas. • Favorecer la coordinación óculo-manual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentación con diferentes técnicas plásticas. • Materiales e instrumentos relacionados con el arte. • Composiciones artísticas a partir de elementos dados: retrato y bodegón • Escultura y pintura: características y tipos • Obras artísticas: esculturas de Bruno Catalano, Salvador Dalí y Camille Claudel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 148-153) <ul style="list-style-type: none"> - <i>El juego de las esculturas</i> - <i>Taller de pintura</i> - <i>Una exposición de arte</i> • Diario de creatividad: L1-20 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> 	<p>CL CD AA SIE CEC</p>

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Saber qué son las esculturas y con qué materiales se realizan. Conocer qué son los retratos y los bodegones. Identificar disciplinas artísticas: pintura y escultura. Acercarse al conocimiento de obras artísticas: esculturas de Bruno Catalano, Salvador Dalí y Camille Claudel Conocer cuadros de algunos artistas: Tarsila do Amaral, Paul Klee y Piet Mondrian Reproducir una obra de arte de Mondrian. Iniciarse en las artes decorativas: objetos antiguos Desarrollar el gusto y disfrute por la música Discriminar sonidos según su duración: largo/corto. Distinguir y clasificar sonidos fuertes y débiles Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. <p>Fomentar la flexibilidad cognitiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> Obras artísticas: pinturas de Tarsila do Amaral, Paul Klee, Piet Mondrian Producción propia Antigüedades Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales Cualidades del sonido: duración (largo/corto), intensidad (fuerte/débil) Participación en la actividad musical 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diario de creatividad Libro-rol pasapáginas Audios y vídeos: <i>Buscadores de arte, Bossa Nova, Swing, El cascanueces, Danza china</i> Recursos/Trabajo por proyectos <p>CROQUETAPP</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación Aprender una canción acompañada de gestos y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresión corporal: imitaciones, baile Consolidación de movimientos a través del juego y del baile. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller del proyecto (pág. 148): <ul style="list-style-type: none"> <i>El juego de las esculturas</i> <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Audios y vídeos: <i>Buscadores de arte, Bossa Nova, Swing, El cascanueces, Danza china.</i> 	<p>CL SIE CEC</p>

Tercer trimestre: La máquina incompleta

	U3	U3	U3	U3	U3	U3	U3	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Representarse a sí mismo. Diferenciar partes del esquema corporal. Identificar las partes de la cara. Relacionar prendas de vestir con partes del cuerpo. Experimentar tomando conciencia del propio cuerpo. Diferenciar texturas: liso, rugoso, suave y áspero Mejorar la conciencia corporal, respiración, postura y lateralidad. Representar, gestionar y expresar emociones. Trabajar estrategias de gestión emocional. Identificar el enfado y la curiosidad como emociones propias y de los demás. Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de planificación. Identificar los logros y desarrollar el autoconcepto. Desarrollar la autoestima. Reconocer actos de higiene personal. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> El esquema corporal Partes de la cara Prendas de vestir Texturas: liso/rugoso, áspero/suave Mindfulness Representación y expresión de emociones Desarrollo de la gestión emocional Emociones: enfado, curiosidad Higiene personal: lavado de dientes, manos y ducha Cuidado ante las exposiciones solares 	<ul style="list-style-type: none"> Progresar en el reconocimiento del esquema corporal. Reconoce las partes del cuerpo y de la cara. Asocia prendas de vestir con la parte del cuerpo que les corresponde. Percibe y diferencia texturas: áspero/suave, liso/rugoso. Trabaja la conciencia corporal. Reconoce emociones: curiosidad, enfado. Progresar en la gestión de sus emociones. Se inicia en el cuidado de su higiene personal. Acepta y utiliza elementos de protección ante las exposiciones solares. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestión emocional (págs.104-114) Aventuras y desventuras de Casimira Canelón <ul style="list-style-type: none"> - <i>Casimira es un... ¡dragón!</i> - <i>Una maestra que crece y crece</i> Mindfulness (Documento didáctico en web) Unidad de aprendizaje: L3, 16, 17 Diario de creatividad: L2, 5, 7, 8 Libro rol <i>Cuaderno de campo</i> Bolsita de cerebro y creatividad Mural misión 3 Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje Diario de creatividad Cuentos animados: <i>Casimira es un... ¡dragón!</i>, <i>Una maestra que crece y crece</i> Mural interactivo 3 Libro rol pasapáginas Murales de rutinas y destrezas 	CL AA CD SIE

	<ul style="list-style-type: none">• Tomar precaución ante las exposiciones solares.			<ul style="list-style-type: none">• Recursos/Material complementario Juego croqueta	
--	---	--	--	--	--

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de ayudante de científica • Explorar el entorno a través del juego. • Conocer y respetar las reglas de un juego. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Favorecer la coordinación óculo-manual. • Desarrollar y ejercitar la motricidad fina. • Desarrollar la inhibición y el autocontrol motriz. • Mejorar el patrón contralateral en el reptado, el gateo, la marcha, la carrera, la subida de escaleras y la trepa. • Incrementar la mielinización del cuerpo caloso a través del uso del patrón contralateral en los desplazamientos. • Mejorar la coordinación dinámica general a través de movimientos que impliquen todo el cuerpo y un buen control corporal. • Integrar información táctil de manos y pies a través del contacto con distintos tipos de texturas durante la marcha. • Estimular el sistema vestibular controlando el cuerpo en situaciones dinámicas de equilibrio y desequilibrio y mediante desplazamientos. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misión de planificación • Rol de ayudante de científica • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Reglas del juego • Patrón contralateral en reptado, gateo, marcha, carrera, subida de escaleras y trepa. • Mielinización del cuerpo caloso mediante el uso del patrón contralateral en los desplazamientos • Coordinación dinámica general como medio de mejora del control corporal • Tacto: mejora de la información táctil a través de su estimulación con distintas texturas • Sistema vestibular: control del cuerpo en situaciones de movimiento y desequilibrio • Desplazamientos siguiendo un recorrido en zigzag, caminado hacia atrás y de puntillas • Saltos en plano horizontal y vertical con uno y dos pies. • Rodado en plano horizontal e inclinado 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Aprende a trabajar en equipo participando en los juegos y respetando las reglas. • Desarrolla las habilidades manipulativas de carácter fino. • Realiza actividades motrices gruesas: saltar, trepar, triscar, correr. • Progresa en el control de la postura, el tono, el equilibrio y la respiración, tanto en reposo como en movimiento. • Desarrolla la coordinación dinámica general a través de desplazamientos. • Utiliza y distingue la información que percibe a través del tacto durante sus desplazamientos. • Realiza actividades de equilibrio. • Camina en zigzag, de puntillas y hacia atrás. • Salta con uno y dos pies en diferentes situaciones. • Realiza giros y deslizamientos. • Es capaz de patear un objeto con una pierna. • Adecua su cuerpo y sus movimientos al espacio y el recorrido. • Reconoce la respiración y el 	<ul style="list-style-type: none"> • Neuromotricidad y psicomotricidad (págs. 120-132) • Talleres cooperativos (págs. 95-97) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Lluvia de colores</i> - <i>Hielo brillante</i> - <i>Carrera de colores</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad: L1-16 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Audios y vídeos/ Talleres cooperativos • Libro-rol pasapáginas • Audios y vídeos: <i>Una máquina para el agua</i> • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	<p>CL CMCT CD AA SIE CEC CSC</p>
---	---	--	--	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incrementar la información espacial con desplazamientos en distintos planos. • Desplazarse siguiendo un recorrido en zigzag, caminando hacia atrás o de puntillas. • Practicar saltos con uno o dos pies. • Rodar de forma controlada por planos horizontales e inclinados. • Realizar giros y deslizamientos • Mejorar la propiocepción y el tono muscular para hacer más eficiente el control del cuerpo. • Incrementar la coordinación óculo-podal para realizar pateos controlados. • Optimizar las gnosias espaciales a través de movimientos y desplazamientos en distintos planos y alturas. • Experimentar el silencio como medio para llegar a la calma. • Aumentar el tiempo de concentración en la relajación. • Mejorar la velocidad de reacción ante un estímulo. • Incrementar las gnosias temporales respetando el orden de las actividades. • Aumentar el control de la inhibición. • Aumentar la capacidad de relación con los materiales y el entorno propuestos, así como con el propio cuerpo y los compañeros. • Contextualizar la misión de forma global y cooperativa • Resolver desafíos relacionados 	<p>descendente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giros longitudinales haciendo la croqueta • Descenso de un lugar elevado a través del deslizamiento • Propiocepción y tono muscular en cuello, tronco y extremidades • Coordinación óculo-podal eficiente durante el pateo • Aumento de las gnosias espaciales para un mejor control del cuerpo • Coordinación dinámica general: el cuerpo durante el desplazamiento • El silencio como facilitador para llegar a la calma • Incremento del tiempo de concentración durante la relajación • La respiración controlada como medio para conseguir un estado de calma. • Velocidad de reacción a estímulos visuales o auditivos • Gnosias temporales: inicio y finalización de las actividades en el tiempo y la secuencia propuestos • Control voluntario de la inhibición • Refuerzo de las relaciones con su cuerpo, los objetos y los demás. • Misión de planificación 	<p>silencio como paso previo a la calma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa la relajación para mejorar su conciencia corporal. • Mejora su velocidad de reacción. • Sigue el orden de realización de las actividades propuestas. • Progresa en el control de su inhibición • Mejora el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los demás. • Participa activamente en la misión planteada. • Hace elecciones personales. • Se inicia en la planificación de tareas. • Forma parte de un grupo. • Aprende a trabajar de forma cooperativa. • Comprende la importancia de trabajar en grupo. • Progresa en el trabajo con rutinas y destrezas de pensamiento. • Conoce la importancia de la vida en familia. 		
--	--	---	--	--	--

	<p>entre sí para completar una misión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyar la implicación y la motivación de los alumnos en su papel en la misión. • Reactivar la motivación • Realizar elecciones personales • Planificar y organizar elementos para resolver una tarea. • Sentirse parte de un grupo. • Desarrollar actitudes cooperativas • Evocar memorias de largo plazo y relacionarlas con el contexto actual. • Activar la memoria declarativa • Practicar con la memoria de trabajo. • Trabajar sistemas atencionales. • Focalizar la atención en las características relevantes inhibiendo el resto. • Potenciar la toma de decisiones. • Fomentar la flexibilidad cognitiva. • Iniciarse en el desarrollo de los procesos cognitivos. • Potenciar la perseverancia y la paciencia. • Desarrollar estrategias metacognitivas • Conocer la importancia de la vida en familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos y desafíos • El juego como medio de relación • Elección de acciones • Planificación de tareas • Pertenencia a un grupo • Trabajo cooperativo • Convivencia en familia 			
--	---	--	--	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer elementos necesarios para realizar una misión Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. Comparar elementos según un criterio establecido. Relacionar imágenes con situaciones cotidianas. Establecer relaciones de igualdad y diferencia. Realizar clasificaciones en tres grupos. Realizar correspondencias. Reconocer los cuantificadores: todos/ninguno. Diferenciar conceptos: lleno, vacío. Identificar la grafía del número 3 y asociarla a la cantidad correspondiente. Recordar los números 1, 2 y 3. Identificar los ordinales 1.º, 2.º, 3.º. Reconocer el último. Reconocer las posiciones encima de/debajo de; cerca de/lejos de Discriminar entre junto y separado. Reconocer y diferenciar formas geométricas básicas: círculo Realizar series de dos elementos y un atributo. Resolver un problema aritmético con cuantificadores. 	<p>Medio físico: elementos, relaciones y medida</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetos relacionados con la aventura Clasificación en tres grupos Correspondencias: silueta/forma Todos/ninguno Lleno/vacío Números del 1 al 3 Ordinales del 1.º al 3.º Último Encima de/debajo de Cerca de/lejos de Junto/separado Formas geométricas básicas: círculo Series: dos elementos y un atributo Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Compara y relaciona elementos según un criterio. Clasifica elementos en tres grupos siguiendo el criterio dado. Establece correspondencias: silueta/forma. Emplea cuantificadores en situaciones cotidianas: todos/ninguno. Discrimina capacidades de los objetos: lleno/vacío. Conoce conceptos de cantidad y su representación gráfica: 3. Emplea los ordinales: 1.º, 2.º, 3.º y último. Comprende y aplica nociones espaciales: encima de/debajo de; cerca de/lejos de; junto/separado. Reconoce la forma circular y emplea el círculo. Realiza series con dos elementos y un atributo. Resuelve problemas según la estrategia planteada. 	<ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje: L2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18 Diario de creatividad: L8, 14, 15 Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> Mural misión 3 Mural de rutinas y destrezas Láminas de números Taller cooperativo (pág. 95) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Lluvia de colores</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje Diario de creatividad Audios y vídeos/Talleres cooperativos Libro-rol pasapáginas Mural interactivo 3 Murales de rutinas y destrezas Recursos/Láminas de números <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> Portfolio 	<p>CMCT CD AA SIE</p>

<p>Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar secuencias temporales sencillas. • Aproximarse a los procedimientos experimentales para realizar diversas observaciones. • Expresar gráficamente los elementos significativos de una representación mental. • Transferir conocimientos a un contexto novedoso. • Aplicar conocimientos previos al escenario para elaborar hipótesis. • Establecer metas anticipando consecuencias. • Evocar conocimientos previos y relacionarlos con la información actual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Secuencia temporal: lavado de dientes • Recuento de datos 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el orden temporal de una secuencia: lavarse los dientes. 		
---------------------------------	--	--	---	--	--

Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el agua en la naturaleza. • Conocer características, formas y estados del agua. • Saber en qué consiste la contaminación del agua. • Diferenciar entre agua limpia y agua contaminada. • Identificar la contaminación del agua como un problema. • Reconocer los malos hábitos del consumo de agua. • Tomar conciencia de la importancia del ahorro de agua. • Conocer formas de ahorrar agua. • Valorar el cuidado del agua. • Relacionar el agua con los seres vivos. • Conocer animales y plantas marinos. • Reconocer fenómenos atmosféricos: la lluvia y la nieve. • Identificar las nubes como un fenómeno atmosférico. • Identificar elementos del paisaje: río, mar y playa. • Iniciarse en el reciclaje de residuos. • Evocar aprendizajes adquiridos sobre el agua. • Identificar los cambios que produce el verano en la naturaleza. 	<p>Acercamiento a la naturaleza</p> <ul style="list-style-type: none"> • El agua • Características del agua • Formas del agua en la naturaleza • Las cualidades del agua • Agua dulce/salada • Exploración y observación del ciclo del agua • Experimentación con agua en diferentes estados • Contaminación del agua • Agua: limpia/contaminada • Concienciación en el ahorro y cuidado de agua • Fomento del consumo responsable • Fondo marino • Fenómenos atmosféricos: lluvia, nubes y nieve. • Elementos del paisaje: río, mar y playa • El reciclaje • El verano: cambios en la naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce algunas características del agua. • Sabe dónde encontrar agua en la naturaleza. • Sabe qué es la contaminación del agua. • Identifica malos usos del agua. • Valora la importancia de ahorrar y cuidar el agua • Reconoce fenómenos atmosféricos: nubes, lluvia, nieve. • Identifica algunos animales marinos. • Conoce elementos del paisaje relacionados con el agua. • Se inicia en el reciclaje de residuos. • Es consciente de los cambios producidos por el verano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19 • Diario de creatividad: L2, 3, 10, 11, 12, 13 • Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> • Mural misión 3 • Mural de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	<p>CL CMCT AA CSC SIE</p>
--------------------------	---	--	---	---	---

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar estancias de la casa: la cocina y el baño. • Iniciar conocimientos sobre las máquinas. • Conocer profesiones: científico/a • Conocer y participar en las celebraciones de días especiales. • Reconocer la familia como el primer grupo de pertenencia. • Apreciar la importancia de la familia. 	<p>Cultura y vida en sociedad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estancias de la casa: cocina y baño • Las máquinas • Profesiones: científico/a • Celebraciones del entorno: Día del Libro y Día de la Familia • Grupos de pertenencia: la familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica estancias de la casa: cocina y baño. • Se inicia en el conocimiento de las máquinas. • Reconoce la profesión de científico/a • Se interesa y participa en actividades de días especiales: Día del Libro, Día de la Familia. • Reconoce su grupo familiar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L1, 15, 16, 20 • Libro rol <i>Cuaderno de campo</i> • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Libro rol pasapáginas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE</p>
---	--	--	--	--	---

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar el vocabulario. • Fomentar la expresión oral como medio de comunicación. • Desarrollar el lenguaje y la comprensión oral relacionados con la misión. • Formular hipótesis y argumentarlas. • Emplear el lenguaje para expresar ideas, decisiones, experiencias, opiniones, hacer comparaciones y descripciones. • Expresar sentimientos y emociones a través del lenguaje oral. • Anticipar consecuencias y argumentar ideas propias. • Desarrollar el lenguaje y la comprensión oral. • Iniciar y mantener una conversación. • Comprender una historia para asumir un rol. • Construir significados a partir de información simbólica. • Interpretar una escena y extraer un significado • Leer imágenes. • Reconocer un portador de texto: la señal. • Recodificar información simbólica y expresarla de forma oral. • Aprender a emplear el libro-rol como fuente de información y disfrute. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario nuevo • Expresión de ideas, decisiones, experiencias, opiniones • Comparaciones y descripciones • Expresión de sentimientos • Formulación de hipótesis • Inicio y mantenimiento de una conversación • Comprensión de la historia • Lectura de imágenes • Portador de texto: señal • <i>Cuaderno de campo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el vocabulario trabajado y lo utiliza en frases sencillas. • Emplea el lenguaje oral para formular hipótesis, responder preguntas, expresar sus ideas y deseos, y recapitular información. • Escucha activamente y comprende la narración relacionada con la misión. • Lee imágenes. • Asocia portadores de texto con su intención comunicativa: señal. • Explora el <i>Cuaderno de campo</i> y lo emplea como fuente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje y comunicación (pág.133) • Conciencia fonológica (págs.134-135) • Gestión emocional (págs. 104-114) <i>Aventuras y desventuras de Casimira Canelón</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Casimira es un... ¡dragón!</i> - <i>Una maestra que crece y crece</i> • Talleres cooperativos (págs. 95-97) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Lluvia de colores</i> - <i>Hielo brillante</i> - <i>Carrera de colores</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad L1-16 • Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad 	CL CD AA CSC SIE CEC

<p>Lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender cuentos como fuente de placer y aprendizaje. • Desarrollar la conciencia fonológica. • Tomar conciencia de los órganos bucofonatorios. • Desarrollar la motricidad en labios, lengua y mejillas. • Crear onomatopeyas y reconocerlas en un contexto dado: objetos. • Controlar la intensidad de soplo. • Desarrollar la memoria y reconocer palabras que riman. • Tomar conciencia de las palabras como unidad del lenguaje. • Diferenciar frases cortas y largas. • Comprender la función de las palabras en una frase. • Reconocer la existencia de reglas para la elaboración de frases. • Identificar palabras con significado. • Practicar los dictados con pictogramas. • Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de trazo curvo, trazos curvos combinados, trazo en círculo. • Realizar recorridos • Activar memorias episódicas y verbalizarlas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos • Motricidad de labios, lengua y mejillas • Creación de onomatopeyas: objetos • Control de la intensidad de soplo • Rimas • Segmentación de palabras compuestas • Frases cortas y largas • Comparación, omisión y cambio de palabras • Reglas para la elaboración de frases • Palabras desconocidas y pseudopalabras • Dictados con pictogramas • Grafomotricidad: trazo curvo, trazos curvos combinados, trazo en círculo • Realización de recorridos 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta con los cuentos y las narraciones. • Explica sucesos o responde preguntas sobre la narración de forma comprensiva. • Reconoce onomatopeyas y las reproduce • Controla el soplo • Inventa pseudopalabras. • Comprende, recita e inventa rimas. • Utiliza e identifica las palabras en una frase sencilla. • Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización de trazo curvo, trazos curvos combinados, trazo en círculo. 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>Casimira es un... ¡dragón!</i>, <i>Una maestra que crece y crece</i> • Audios y videos/Talleres cooperativos • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Láminas de grafomotricidad • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CMCT CD AA</p>
---	--	--	--	--	---------------------------

- Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones artísticas.
- Experimentar con el dibujo libre.
- Desarrollar habilidades y destrezas manuales: estampación, modelado, picado, coloreado e iniciación al recortado.
- Experimentar con diferentes materiales: témperas fluorescentes, espuma de afeitar, papel de burbujas, pompones, goma eva, hielo tintado, agua y papel absorbente.
- Usar el dibujo libre como medio de expresión.
- Realizar una composición plástica a partir de elementos dados.
- Planificar y ejecutar un proceso artístico y creativo.
- Respetar las creaciones de los demás.
- Apreciar una pieza musical.
- Escuchar la canción con atención e interés.
- Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones con diferentes estilos musicales y ritmos.
- Discriminar sonidos según su altura: agudo y grave.
- Fomentar la flexibilidad cognitiva
- Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones.
- Usar el lenguaje corporal como

Los lenguajes creativos

- Entrenamiento de la creatividad
- Técnicas plásticas: estampado, modelado, picado, coloreado, iniciación al recortado, *collage*, salpicado, pegado.
- Experimentación con diferentes materiales
- Desarrollo de habilidades y destrezas manuales
- Dibujo libre
- Planificación de pasos
- Composición artística a partir de elementos dados
- Habilidades y destrezas manuales
- Escucha de una pieza musical
- Atención e interés en piezas musicales
- Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales
- Uso de praxias en canciones
- Cualidades del sonido: altura (agudo/grave)
- Participación en la actividad musical
- Expresión corporal: baile y danza
- Expresión corporal de sentimientos: enfado y

- Entrena la creatividad y desarrolla la imaginación en sus producciones.
- Experimenta con distintas técnicas plásticas: estampación, modelado, picado, coloreado e iniciación al recortado.
- Trabaja con diversos materiales: témperas fluorescentes, espuma de afeitar, papel de burbujas, pompones, goma eva, hielo tintado, agua y papel absorbente.
- Toma decisiones en el uso de materiales y en las producciones plásticas.
- Disfruta con la música.
- Diferencia cualidades del sonido: agudo/grave.
- Memoriza una canción acompañándola con gestos y movimientos
- Expresa sentimientos con su cuerpo.
- Se expresa mediante su cuerpo al ritmo de diferentes tipos de música.
- Memoriza los gestos y los movimientos que acompañan a una canción.
- Dramatiza situaciones

- Expresión musical (págs. 115-119)
- Gestión emocional (págs. 104-114)
Aventuras y desventuras de Casimira Canelón
 - *Casimira es un... ¡dragón!*
 - *Una maestra que crece y crece*
- Talleres cooperativos (págs. 95-97)
 - *Lluvia de colores*
 - *Hielo brillante*
 - *Carrera de colores*
- Unidad de aprendizaje: L6, 12
- Diario de creatividad 1-16
 - Mural misión 3
 - Bolsita de creatividad y cerebro
 - Libro-rol *Cuaderno de campo*
 - Mural misión 3
 - Murales de rutinas y destrezas

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Unidad de aprendizaje
- Diario de creatividad
- Libro-rol pasapáginas
- Cuentos animados: *Casimira es un... ¡dragón!*, *Una maestra que crece y crece*

CL
CD
AA
CSC
SIE
CEC

	<p>medio de expresión artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar sentimientos a partir de los movimientos corporales. • Promover la expresión de movimientos libres y dirigidos durante la audición de una pieza musical. • Realizar dramatizaciones de situaciones dadas. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. 	<ul style="list-style-type: none"> • curiosidad • Consolidación de movimientos a través del baile 	<p>planteadas por el docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos/Talleres cooperativos • Audios y vídeos: <i>Una máquina para el agua, Valses, Música relajante, Gira y gira, Música relajante para mandala</i> • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	
<p>Lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo de diferentes dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Aplicaciones <p>Actividades interactivas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados • Audios y vídeos • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz 	<p>CMCT CD AA</p>

			MINDON	
--	--	--	--------	--

Proyecto de trabajo: El agua es vida

Tercer trimestre

	U3	U3	U3	U3	U3	U3	U3	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Motivar y expresar conocimientos relacionados con el agua. Activar conocimientos previos. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre el agua 	<ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje: L1 ,8, 14 Peluche Casimira Mural misión 3 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje Mural interactivo Audios y vídeos: <i>Una máquina para el agua</i> Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL</p> <p>CD</p> <p>AA</p>

Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Definir y formular preguntas sobre aquello que quieren saber acerca del agua, sus características y su cuidado. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> Mural misión 3 Murales de rutinas y destrezas de pensamiento Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libro-rol pasapáginas Mural interactivo Murales de rutinas y destrezas Recursos/Trabajo por proyectos TIV <p>CROQUETAPP</p>	CL AA SIE
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para encontrar información nuestro entorno más cercano. Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. Elaborar un mapa mental. Fomentar la búsqueda de información real y precisa. 	<ul style="list-style-type: none"> Mapa mental Fuentes de información 	<ul style="list-style-type: none"> Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libro-rol pasapáginas Recursos/Trabajo por proyectos 	CL AA SIE

Conocimiento y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar partes del esquema corporal. • Relacionar prendas de vestir con partes del cuerpo. • Explorar las cualidades del agua a través de los sentidos. • Diferenciar texturas: liso, rugoso, suave y áspero • Trabajar estrategias de gestión emocional. • Identificar el enfado y la curiosidad como emociones propias y de los demás. • Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de planificación. • Desarrollar la autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema corporal • Prendas de vestir • Los sentidos • Texturas: liso/rugoso, áspero/suave • Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos: enfado y curiosidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional (págs. 104-114) Aventuras y desventuras de Casimira Canelón <ul style="list-style-type: none"> - <i>Casimira es un... ¡dragón!</i> - <i>Una maestra que crece y crece</i> • Taller del proyecto (págs. 146-147) <ul style="list-style-type: none"> - <i>El agua y los sentidos</i> • Unidad de aprendizaje: L3 • Diario de creatividad: L2, 5, 7, 8 • Bolsita de cerebro y creatividad • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>Casimira es un... ¡dragón!</i>, <i>Una maestra que crece y crece</i> • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p>	CL AA CSC
-----------------------------------	---	--	---	-----------------

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de ayudante de científica. • Explorar el entorno a través del juego. • Conocer y respetar las reglas de un juego. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Desarrollar la motricidad fina • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo. • Mejorar el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los otros mediante el juego simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de planificación • Rol de ayudante de científica • Consolidación del rol • Reglas del juego • Realización voluntaria del movimiento ante un estímulo determinado y exploración de su cuerpo, de los objetos, de los otros y del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L1, 2, 3, 12, 14, 17 • Diario de creatividad L2 <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p>	<p>CL AA CEC</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualizar la misión de forma global y cooperativa • Resolver desafíos relacionados entre sí para completar una misión. • Apoyar la implicación y la motivación de los alumnos en su papel en la misión. • Reactivar la motivación • Sentirse parte de un grupo. • Desarrollar actitudes cooperativas • Evocar memorias de largo plazo y relacionarlas con el contexto actual. • Planificar y ejecutar una secuencia de acciones para alcanzar una meta. • Activar y reforzar la atención y la memoria. • Focalizar la atención en las características relevantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de planificación • Juegos y desafíos • Elección de acciones • Planificación de tareas • Pertenencia a un grupo • Trabajo cooperativo • Convivencia en familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 144-149) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Los estados del agua</i> - <i>El agua y los sentidos</i> - <i>Cuidamos el agua</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad: L1-16 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas 	<p>CL CD AA CSC SIE</p>

	<ul style="list-style-type: none"> inhibiendo el resto. Desarrollar estrategias metacognitivas. Potenciar la perseverancia y la paciencia Favorecer la toma de decisiones Conocer la importancia de la vida en familia. 		<ul style="list-style-type: none"> Murales de rutinas y destrezas TIV Recursos/Trabajo por proyectos Recursos/Material complementario Juego croqueta	
	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer actos de higiene personal. Tomar precaución ante las exposiciones solares. 	<ul style="list-style-type: none"> Higiene personal: lavado de dientes, manos y ducha Cuidado ante las exposiciones solares 	<ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje: L16, 17 Libro rol <i>Cuaderno de campo</i> CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente: <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje Libro rol pasapáginas Recursos/Material complementario Juego croqueta	

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer elementos necesarios para realizar una misión Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. Reconocer, asociar, diferenciar y experimentar con algunos de los elementos de relación y medida. Comparar elementos según un criterio establecido. Relacionar imágenes con situaciones cotidianas. Establecer relaciones de igualdad y diferencia. Realizar clasificaciones en tres grupos. Formular hipótesis. 	<ul style="list-style-type: none"> Objetos relacionados con la aventura Clasificación en tres grupos Correspondencias: silueta/forma Todos/ninguno Lleno/vacío Números del 1 al 3 Ordinales del 1.º al 3.º Último Encima de/debajo de Cerca de/lejos de Junto/separado Formas geométricas básicas: círculo Series: dos elementos y un atributo 	<ul style="list-style-type: none"> Taller del proyecto (págs. 144-145) - <i>Los estados del agua</i> Unidad de aprendizaje: L2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18 Diario de creatividad: L8, 14, 15 Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> Mural misión 3 Murales de rutinas y destrezas Láminas de números CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente: <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje Diario de creatividad Libro-rol pasapáginas Mural interactivo 3 	CMCT CD AA SIE

	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar gráficamente los elementos significativos de una representación mental. • Transferir conocimientos a un contexto novedoso. • Evocar conocimientos previos y relacionarlos con la información actual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas • Secuencia temporal: lavado de dientes • Recuento de datos 	<ul style="list-style-type: none"> • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Láminas de números • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	
--	---	---	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el agua en la naturaleza. • Identificar los diferentes estados en los que podemos encontrar el agua. • Conocer las características básicas de cada uno de los estados del agua en la naturaleza. • Conocer el ciclo del agua. • Visualizar la flotabilidad de algunos cuerpos. • Realizar experimentos con agua en diferentes estados. • Saber en qué consiste la contaminación del agua. • Valorar las acciones de reciclaje para la conservación del hábitat marino. • Reconocer acciones cotidianas de malgasto del agua. • Comprender la importancia de los buenos hábitos de uso, ahorro y cuidado del agua. • Reconocer fenómenos atmosféricos: la lluvia y la nieve, las nubes • Relacionar el agua con los seres vivos. • Identificar elementos del paisaje: río, mar y playa. • Evocar aprendizajes adquiridos sobre el agua. • Identificar los cambios que produce el verano en la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formas del agua en la naturaleza • Estados y características del agua • Exploración y observación del ciclo del agua • Experimentación con agua en diferentes estados • Contaminación del agua • Concienciación en el ahorro y cuidado de agua • Fomento del consumo responsable • El agua y los animales • Fenómenos atmosféricos: lluvia, nubes y nieve. • Elementos del paisaje: río, mar y playa • El reciclaje • El verano: cambios en la naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 144-149) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Los estados del agua</i> - <i>El agua y los sentidos</i> - <i>Cuidamos el agua</i> • Unidad de aprendizaje: L4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19 • Diario de creatividad: L2, 3, 10, 11, 12, 13 • Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> • Mural misión 3 • Mural de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario • Recursos/Trabajo por proyectos <p>Juego croqueta</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC</p>
---	--	--	---	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar estancias de la casa: la cocina y el baño. • Iniciar conocimientos sobre las máquinas. • Conocer profesiones: científico/a • Conocer y participar en las celebraciones de días especiales. • Reconocer la familia como el primer grupo de pertenencia. • Appreciar la importancia de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estancias de la casa: cocina y baño • Las máquinas • Profesiones: científico/a • Celebraciones del entorno: Día del Libro y Día de la Familia • Grupos de pertenencia: la familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L1, 15, 16, 20 • Libro rol <i>Cuaderno de campo</i> • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Libro rol pasapáginas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p>	<p>CL CD AA CSC SIE</p>
---	---	---	--	---

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar y consolidar el vocabulario. • Fomentar la expresión oral como medio de comunicación. • Elaborar hipótesis y argumentarlas de forma verbal. • Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, vivencias, deseos e ideas relacionadas con el proyecto trabajado. • Iniciarse en la elaboración de una argumentación persuasiva. • Expresar sentimientos y emociones de forma oral. • Comprender una historia para asumir un rol. • Iniciarse en la lectura de imágenes. • Realizar una escucha activa. • Desarrollar habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o necesidad • Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de trazo curvo, trazos curvos combinados, trazo en círculo. • Expresar gráficamente los elementos significativos de una representación mental. • Realizar y comprender la intención comunicativa de algunos portadores de texto: señal • Apreciar el libro y los cuentos como fuente de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario referido agua, el ahorro y la contaminación. • Expresión de ideas, conocimientos y sentimientos. • Formulación de hipótesis • Escucha activa en situaciones habituales de comunicación • Grafomotricidad: trazo curvo, trazos curvos combinados, trazo en círculo. • Portadores de texto: señal • Posibilidades lúdicas del lenguaje escrito • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 144-149) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Los estados del agua</i> - <i>El agua y los sentidos</i> - <i>Cuidamos el agua</i> • Gestión emocional (págs. 104-114) Aventuras y desventuras de Casimira Canelón <ul style="list-style-type: none"> - <i>Casimira es un... ¡dragón!</i> - <i>Una maestra que crece y crece</i> • Unidad de aprendizaje: L1-16 • Diario de creatividad L1-12 • Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> • Mural misión 3 • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>Casimira es un... ¡dragón!</i>, <i>Una maestra que crece y crece</i> • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/láminas de grafomotricidad • Recursos/Trabajo por proyectos • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>

<p>Lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo de diferentes dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Aplicaciones • Actividades interactivas 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados • Audios y vídeos • Mural interactivo 3 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz <p>MINDON</p>	<p>CMCT CD AA</p>
---	---	---	--	---------------------------

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones artísticas. • Disfrutar experimentando con diferentes técnicas plásticas, potenciando la creatividad y la sensibilidad en las actividades de expresión plástica. • Usar el dibujo libre como medio de expresión. • Realizar una composición plástica a partir de elementos dados. • Visualizar y plasmar de forma gráfica una representación mental. • Planificar y ejecutar un proceso artístico y creativo. • Respetar las creaciones de los demás. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones con diferentes estilos musicales y ritmos. • Discriminar sonidos según su altura: agudo y grave. • Fomentar la flexibilidad cognitiva • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentación con diferentes materiales y técnicas plásticas. • Desarrollo de habilidades y destrezas manuales • Dibujo libre • Planificación de pasos • Composición artística a partir de elementos dados <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Uso de praxias en canciones • Cualidades del sonido: altura (agudo/grave) • Participación en la actividad musical 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres del proyecto (págs. 144-149) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Los estados del agua</i> - <i>El agua y los sentidos</i> - <i>Cuidamos el agua</i> • Diario de creatividad: L1-12 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de campo</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Audios y vídeos: <i>Una máquina para el agua, Valses, Música relajante, Gira y gira, Música relajante para mandala</i> • Recursos/Trabajo por proyectos • Recursos/Material complementario <p>CROQUETAPP</p>	CL CD AA SIE CEC
	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación • Aprender una canción acompañada de gestos y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal: baile y danza • Consolidación de movimientos a través del juego y del baile. 	<p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Audios y vídeos: <i>Una máquina para el agua, Valses, Música relajante, Gira y gira, Música relajante para mandala</i> 	CL SIE CEC

Final de curso

	U3	U3	U3	U3	U3	U3	U3	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar el conocimiento de su propia imagen. Representar partes de la cara. Ser conscientes de cómo han cambiado a lo largo del curso. Reconocer y gestionar los sentimientos de final de curso. Identificar los cuidados que hay tener en verano respecto al sol y al calor. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Esquema corporal Partes de la cara Cambio y aprendizajes Emociones al final de curso Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos Cuidados durante el verano. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce las precauciones que debe tomar respecto a las exposiciones solares. Se interesa por conocer su cuerpo Dibuja su cara y las de los demás. Reconoce cómo ha cambiado desde que comenzó el curso. Exterioriza sus emociones y sentimientos. Reconoce emociones y sentimientos en los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Final de curso (págs. 98-103) Marco CROQUETAAP <ul style="list-style-type: none"> Portfolio 	CL AA CSC SIE

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar el entorno a través del juego. • Controlar su cuerpo con acciones y movimientos libres y dirigidos • Expresar sus gustos y preferencias en la realización de actividades. • Fomentar la autonomía en las actividades que realiza. • Avanzar en el desarrollo de su motricidad. • Afianzar el sentimiento de permanencia a un grupo. • Recordar actividades y acontecimientos ocurridos en el colegio. • Despedir al personaje • Trabajar en equipo a través de la colaboración en los juegos y las motivaciones. • Realizar actividades cotidianas en el aula con autonomía. • Saber escuchar y respetar a sus compañeros. • Activar conocimientos previos. • Evocar recuerdos y hechos pasados. • Trabajar la memoria. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos • Exploración del espacio • Control del cuerpo en movimientos libres y dirigidos • Actividades dirigidas y libres. • Sentido de pertenencia a un grupo • Repaso de actividades • Despedida del personaje • Trabajo en equipo <p>Hábitos de orden y recogida del aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en los juegos para realizar actividades. • Realiza movimientos libres y dirigidos controlando progresivamente su cuerpo. • Expresa sus gustos y preferencias en la realización de actividades. • Se desenvuelve con autonomía en la realización de las actividades. • Participa en diferentes actividades del aula. • Se siente parte de un grupo. • Recuerda actividades realizadas a lo largo del curso. • Se despide de Casimira • Aprende a trabajar en equipo participando en los juegos. • Escucha y respeta a sus compañeros. • Desarrolla hábitos de orden y recogida del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (págs. 98-103) • Peluche de Casimira <p>CROQUETAAP</p>	<p>CL AA SIE CEC</p>
---	---	--	--	--	----------------------------------

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Comparar y clasificar objetos del aula. 	Medio físico: elementos, relaciones y medida <ul style="list-style-type: none"> Características de los objetos del aula 	<ul style="list-style-type: none"> Compara y organiza objetos del aula 	<ul style="list-style-type: none"> Final de curso (págs. 98-103) 	CMCT AA CSC SIE
	<ul style="list-style-type: none"> Participar en la recogida del aula. Formar parte de un grupo. Conocer nuevos espacios Despedirse del personaje Recopilar trabajos y recuerdos. 	Cultura y vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> Recogida del aula Los compañeros de clase Espacios del colegio Personaje: Casimira Canelón Recuerdos y experiencias 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en la recogida del aula. Se identifica junto a sus compañeros como parte de una clase. Muestra interés por descubrir espacios nuevos. Se despide del personaje con naturalidad. Recuerda hechos y los recopila 	<ul style="list-style-type: none"> Final de curso (págs. 98-103) Shrapbook CROQUETAAP	CL CMCT AA CSC SIE CEC

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizar características propias. • Potenciar la expresión oral para manifestar sentimientos, deseos e ideas. • Utilizar las fórmulas de cortesía para despedirse. • Interpretar imágenes. • Reconocer la intención comunicativa de algunos portadores de texto: murales • Identificar su nombre escrito. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> • Características propias • Expresión de ideas, sentimientos y emociones • Fórmulas de cortesía: despedida • Portadores de texto: murales • Nombre propio 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza características propias. • Expresa sentimientos, deseos e ideas mediante el lenguaje oral. • Utiliza fórmulas de cortesía para despedirse. • Asocia algunos portadores de texto con su intención comunicativa: murales • Reconoce su nombre escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (págs. 98-103) • Peluche de Casimira CROQUETAAP	CL AA CSC SIE
	<ul style="list-style-type: none"> • Representarse a través del dibujo. • Utilizar técnicas plásticas presentadas en el curso para realizar elementos de organización y clasificación. • Realizar un srabbook para guardar recuerdos. • Aprender y disfrutar de las canciones. • Relacionar la música con determinadas actividades cotidianas. • Utilizar gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación 	Los lenguajes creativos <ul style="list-style-type: none"> • Retratos • Dibujos del esquema corporal • Técnicas plásticas: dibujo, coloreado, recortado y pegado. • Srabbook • Canciones del curso • El cuerpo como fuente de expresión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace su autorretrato • Utiliza el dibujo para representar su imagen corporal. • Experimenta con las técnicas plásticas. • Realiza su propio srabbook. • Aprende y disfruta de canciones. • Utiliza su cuerpo para expresarse 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (págs. 98-103) • Marco • Srabbook CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente: <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos CROQUETAAP	CL AA CEC

	<ul style="list-style-type: none"> • Avanzar en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Uso responsable • Aplicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Avanza en el uso responsable de distintos tipos de dispositivos. 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alimenta tu mente • Juego croqueta <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz <p>MINDON</p>	<p>CMCT CD</p>
--	---	---	--	---	--------------------

Programación Didáctica
Educación Infantil
4 años



ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
1. INTRODUCCIÓN	3
2. MARCO LEGAL	3
3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO.....	4
B) Características del niño/a de Educación Infantil de 4/5 años	5
C) Características del niño/a de Educación Infantil de 5/6 años	5
3. PERIODO DE ADAPTACIÓN.....	7
4. CAPACIDADES EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	8
5. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA	9
6. ÁREAS DE EDUCACIÓN INFANTIL	9
7. OBJETIVOS DE ÁREA.....	10
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.....	10
Conocimiento del Entorno	10
Lenguajes: comunicación y representación	11
8. CONTENIDOS.....	12
9. VALORES Y TEMAS TRANSVERSALES.....	122
10. METODOLOGÍA	123
11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	129
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y/O EXTRAESCOLARES.....	131
13. EVALUACIÓN	131
14. LA PROGRAMACIÓN SEMIPRESENCIAL O PRESENCIAL.....	132

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento pretende ser una guía eficaz de la práctica educativa en nuestro Centro. Ha sido elaborado a partir de la reflexión de la nueva normativa para contextualizarlo a nuestra realidad y pueda servir de base para las programaciones de aula de tal forma que todo el profesorado tenga unos criterios y métodos comunes para desarrollar su docencia.

La finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas.

La Educación Infantil es una etapa educativa con identidad y características propias.

En esta etapa educativa se contribuirá a compensar desigualdades y a hacer efectivo el principio de igualdad de oportunidades; se atenderá la diversidad existente en los centros educativos y sus aulas, y se ajustará la acción educativa al ritmo de crecimiento, desarrollo y aprendizaje de cada niño y niña, teniéndose en cuenta sus experiencias familiares, sociales y culturales. Asimismo, se favorecerá la construcción y desarrollo de los valores democráticos para la vida y la convivencia, desde los primeros años.

El presente proyecto parte así mismo de la necesidad de planificar intencionalmente el proceso de enseñanza y aprendizaje de modo que el trabajo docente no sea improvisado. La planificación de nuestra propuesta de trabajo se desmarca de una posición rígida ya que nuestro proyecto es fundamentalmente abierto y flexible, sujeto siempre a posibles modificaciones, ampliaciones y mejoras.

Este documento va a suponer la guía que nos ayude a llevar de la mano al niño/a en su aprendizaje y desarrollo.

2. MARCO LEGAL

- ♦ Ley Orgánica 2/ 2006, de 3 de Mayo, de Educación.
- ♦ Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa 8/2013, del 9 de Diciembre.
- ♦ Real Decreto 1630/2006, de 29 de Diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.
- ♦ Decreto 67/2007, de 29-05-2007, por el que se establece y ordena el currículo del segundo ciclo de la Educación infantil en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- ♦ Orden de 12/05/2009 por la que se regula la evaluación del alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil en Castilla La Mancha.

3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

A) Características del niño/a de Educación Infantil de 3/4 años

Hasta este periodo el niño/a va avanzado considerablemente en la coordinación motora y perceptiva, que le permite una observación progresivamente más detallada de todo lo que le rodea, hecho que se relaciona con una curiosidad creciente.

Se encuentra inmerso en la etapa preoperacional con sus características de egocentrismo, animismo, sincretismo irreversibilidad.

Su enorme fantasía no les permite diferenciar entre lo real y lo imaginario.

Posee mayor discriminación manual, perceptual y verbal.

Ha adquirido la capacidad para comprender y utilizar símbolos para representar y evocar cosas sin tenerlas presentes. Esto hará aumentar con rapidez su inteligencia y su lenguaje.

El desarrollo del lenguaje será una de las variables más importantes para el desarrollo de la inteligencia.

Le gusta hablar y que le escuchen, de esta manera aumenta su vocabulario, mejora su articulación y su capacidad de comprensión y expresión.

Afán por descubrir, explorar, investigar. Tiene fuertes deseos de agradar.

Su desarrollo psicomotor le hace ser más autosuficiente e independiente del adulto.

Mediante la imitación y el juego simbólico progresa en el conocimiento de la realidad haciéndola suya, ajustándola a sus deseos, así el juego es una actividad fundamental para su desarrollo intelectual y afectivo.

Utiliza e interpreta símbolos diversos. Aumenta la capacidad de comunicar las propias vivencias mediante el dibujo y el lenguaje.

Consigue un dominio del aparato fonador y articula con más precisión todos los sonidos. Aumenta considerablemente su vocabulario, y mejora en la adquisición de estructuras básicas de la lengua.

Progresa en la capacidad de establecer relaciones cuantitativas de causa-efecto, de orden etc..., entre diferentes objetos y fenómenos.

Avanza en la conciencia de grupo e inicia la relación con grupos reducidos. Tiene unos amigos más estables y disfruta en las actividades dirigidas. Es notable, por tanto, el progreso en su proceso de socialización.

B) Características del niño/a de Educación Infantil de 4/5 años

Consigue también un avance tanto en el conocimiento y el control de su cuerpo como en la orientación espacio-temporal.

Avanza considerablemente en la capacidad de simbolización. Mediante la imitación y el juego simbólico progresa en el conocimiento de la realidad haciéndola suya, ajustándola a sus deseos, así el juego es una actividad fundamental para su desarrollo intelectual y afectivo.

Utiliza e interpreta símbolos diversos. Aumenta la capacidad de comunicar las propias vivencias mediante el dibujo y el lenguaje.

Consigue un dominio del aparato fonador y articula con más precisión todos los sonidos. Aumenta considerablemente su vocabulario, y mejora en la adquisición de estructuras básicas de la lengua.

Progresa en la capacidad de establecer relaciones cuantitativas de causa-efecto, de orden etc..., entre diferentes objetos y fenómenos.

Avanza en la conciencia de grupo e inicia la relación con grupos reducidos. Tiene unos amigos más estables y disfruta en las actividades dirigidas. Es notable, por tanto, el progreso en su proceso de socialización.

C) Características del niño/a de Educación Infantil de 5/6 años

En esta etapa se producen logros importantes: los niños y las niñas realizarán las primeras abstracciones, serán capaces de operar con las imágenes mentales de los objetos sin necesidad de tenerlos delante, podrán interiorizar objetos y acciones y manipularlos mentalmente.

El **pensamiento** es más lógico, por lo que conseguirán realizar seriaciones y clasificaciones siguiendo criterios más complejos que a los 4 años. Los niños y las niñas de 5 años podrán resolver por sí mismos los problemas que se les plantean en su vida cotidiana, ya que, progresivamente, van necesitando menos del adulto para solucionar sus conflictos. Aún son realistas y egocéntricos y están sujetos a la experiencia directa. Todavía no diferencian los hechos objetivos de la percepción subjetiva de los mismos y creen que los demás piensan como ellos.

A los niños y a las niñas les gusta saber por qué ocurren determinados hechos y cuáles son las causas de las cosas, aunque les cuesta captar la temporalidad de los acontecimientos.

Seguirán progresando en la adquisición de **nociones espaciales y temporales**. Emitirán juicios prácticos sobre algunos conceptos. Continuarán avanzando en el **conocimiento de ellos mismos**, tanto en lo que se refiere a su personalidad, a sus cualidades y a sus defectos, como a sus emociones, deseos y necesidades. Son más críticos con ellos mismos y esto hace que, a veces, baje su autoestima.

En el ámbito **psicomotor** alcanzarán un gran sentido del equilibrio y del ritmo; se moverán con gran soltura. Se sentirán más seguros: saltarán alternando los pies, se

subirán a distintos sitios, subirán y bajarán las escaleras corriendo, bailarán siguiendo diferentes ritmos. Progresivamente alcanzarán mayor madurez y esto les permitirá poder pasar más tiempo sentados.

El mayor grado de **coordinación** les permitirá aprender y practicar la natación, montar en bicicleta, patinar... Los movimientos finos ganarán en precisión, podrán recortar con tijeras y con los dedos con gran soltura. Dibujarán diferentes objetos y pintarán utilizando, con criterio, los colores primarios y los secundarios. El dibujo de la figura humana será más completo y aparecerán los detalles.

La **lateralidad** quedará definida a los 5 años, manifestándose la dominancia zurda o diestra, aspecto que favorecerá la orientación espacial y consolidará la estructuración del esquema corporal.

El **lenguaje** adquiere niveles mayores de corrección. Los niños y las niñas empiezan a comprender algunas de las reglas que rigen el intercambio lingüístico. El vocabulario seguirá aumentando progresivamente, manejarán unas 2500 palabras. Continúan siendo curiosos e inquietos, las preguntas que formulan tienen más sentido que la de los niños y las niñas de 4 años. Preguntan porque tienen verdaderos deseos de saber, y no para jugar como hacía a los 4 años.

La expresión oral continuará mejorando. Progresivamente pronunciarán las palabras casi correctamente y, aunque confundirán algunos fonemas y sonidos, producirán frases mejor estructuradas, comprenderán algunas formas pasivas con verbos de acción, aprenderán estructuras sintácticas más complejas y las distintas modalidades funcionales del discurso (afirmativas, negativas, interrogativas y exclamativas). Así, aprenderán a definir los objetos por la utilidad que tienen. A los pequeños y a las pequeñas les gusta contar cuentos y que se los cuenten. Respecto a esto último, si se les narra una historia excesivamente larga, pueden seguirla hasta el final y extraer lo que les resulta más llamativo.

A los 5 años empezarán a formar una conducta verbal que se consolidará a los 6. Aumentarán gradualmente el dominio de estructuras semánticas y sus comunicaciones irán adquiriendo mayor intencionalidad. Emplearán el lenguaje como medio de comunicación adaptándolo a diferentes situaciones e interlocutores.

En el **plano social y afectivo** son más seguros e independientes. Pueden realizar actividades sin necesidad de pedir permiso o de requerir la atención del adulto. Sus amistades son más sólidas y permanentes, y pueden volverse protectores de niños y niñas más pequeños. Son más conformistas, más naturales y sencillos. Necesitan la aprobación de sus conductas, intentan colaborar y hacer lo que se les pide y aceptan y respetan las normas que rigen la vida familiar y escolar.

Por otra parte, les gusta elegir a sus compañeros y compañeras de **juego**, aunque conocen las reglas de los mismos, las cambian si les conviene. A lo largo del curso aprenderán a utilizar los cubiertos correctamente, tardando un tiempo prudencial en comer. Se vestirán solos, sabrán atarse los zapatos y abrocharse la ropa si los botones están por delante, se lavarán y peinarán solos y colaborarán en el momento de la ducha.

3. PERIODO DE ADAPTACIÓN

El periodo de adaptación es el tiempo que cada niño/a tarda en asimilar los cambios producidos en el ambiente para acomodarse a él.

Estamos convencidos de que el hecho de ir por primera vez a la escuela es un gran paso en la historia de los niños y niñas pequeños/as.

Hablar de adaptación en la Educación Infantil, implica referirnos al primer contacto que tiene el niño y la niña con la institución educativa. Durante los tres años de permanencia en Infantil, es el periodo de adaptación el momento más difícil que atraviesa el niño y la niña: la salida de la vida familiar, donde se mueve en un espacio seguro, conocido y protegido, y la entrada en el círculo amplio y desconocido de la vida escolar: esto va a constituir un conflicto para el niño y la niña. Ahora su mundo de relaciones se amplía al salir del estrecho círculo familiar. Al producirse la separación niño- familia, el niño y la niña se sienten menos resguardados, menos protegidos, menos seguros, se encuentran “solos” y a eso hay que añadir que no tienen una estructuración temporal, es decir, no saben que volverán a buscarlos y por ello se sienten “abandonados”.

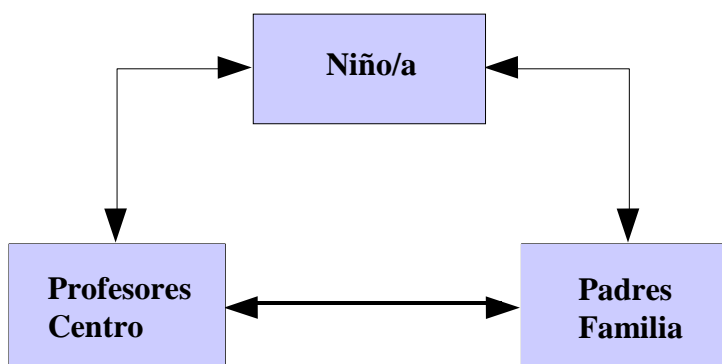
Es por todo ello, que prestemos fundamental atención a este periodo.

A través del periodo de adaptación cada niño/a iniciará un proceso por el cual irá asimilando los cambios que se han producido en su vida y se acomodará a ellos. Este es un proceso individual e intransferible. Los adultos (padres/madres y maestro/a) serán un apoyo para él, pero nunca podrán evitar el conflicto.

La superación de este período es trascendental para el proceso individual de cada niño/a y, por lo tanto, habrá que respetar y aceptar el ritmo de cada uno.

¿Quién se adapta?

En el periodo de adaptación hay que tener en cuenta los otros elementos de la comunidad educativa:



La escuela y la familia deberán trabajar conjuntamente para lograr una mejor adaptación del niño/a.

Debemos contribuir a que las relaciones entre alumnado, profesorado y familias sean fluidas y se desarrollen en un ambiente de cooperación, confianza y respeto hacia las diferencias de cada alumno/a.

Crearemos un clima de afecto y seguridad en un ambiente acogedor, que sirva para establecer las condiciones materiales y personales necesarias para que este período no sea traumático, así como para poner a su alcance los medios necesarios que faciliten la adaptación del niño/a a su nuevo medio.

Un mundo afectivo adecuado, para que durante este tiempo de adaptación el niño/a vaya asimilando el medio escolar.

Algunos de los recursos que vamos a utilizar son: la permanencia de los padres en el aula durante un periodo corto de tiempo los primeros días. Consideramos que este procedimiento da mayor seguridad a los niños/as, ya que van viendo la escuela como prolongación de la vida familiar.

Otros materiales y recursos más inmediatos y relacionados directamente con el niño/a, son los que el propio niño trae de su casa, y que poco a poco irá retirando para admitir los del aula.

El programa de acogida al alumnado de tres años es el siguiente:

- En el mes de Septiembre, se cita a las familias para informarles de la acogida de forma gradual del alumnado que ingresa en el centro, así como de las normas de funcionamiento, de los servicios de los que pueden hacer uso y de las características del Colegio. Se les hace entrega de un cuestionario para recoger información sobre el alumno/a. La encargada de esta reunión será la tutora.
- Entrevistas individuales con las familias para recoger y comentar el cuestionario.

4. CAPACIDADES EN EDUCACIÓN INFANTIL

La Educación Infantil contribuirá a desarrollar en las niñas y niños las capacidades que les permitan:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

5. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

- a) Construir su propia identidad e ir formándose una imagen positiva y ajustada de sí mismo, tomando gradualmente conciencia de sus emociones y sentimientos a través del conocimiento y valoración de las características propias, sus posibilidades y límites.
- b) Adquirir autonomía en la realización de sus actividades habituales y en la práctica de hábitos básicos de salud y bienestar y desarrollar su capacidad de iniciativa.
- c) Establecer relaciones sociales satisfactorias en ámbitos cada vez más amplios, teniendo en cuenta las emociones, sentimientos y puntos de vista de los demás, así como adquirir gradualmente pautas de convivencia y estrategias en la resolución pacífica de conflictos.
- d) Observar y explorar su entorno físico, natural, social y cultural, generando interpretaciones de algunos fenómenos y hechos significativos para conocer y comprender la realidad y participar en ella de forma crítica.
- e) Comprender y representar algunas nociones y relaciones lógicas y matemáticas referidas a situaciones de la vida cotidiana, acercándose a estrategias de resolución de problemas.
- f) Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros.
- h) Aproximarse a la lectura y escritura en situaciones de la vida cotidiana a través de textos relacionados con la vida cotidiana, valorando el lenguaje escrito como instrumento de comunicación, representación y disfrute.
- i) Conocer y participar en algunas manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, teniendo en cuenta su diversidad y desarrollando actitudes de interés, aprecio y respeto hacia la cultura andaluza y la pluralidad cultural.
- j) 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.

6. ÁREAS DE EDUCACIÓN INFANTIL

El currículo de la educación infantil queda organizado en las siguientes áreas:

1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
2. Conocimiento del entorno
3. Lenguajes: comunicación y representación

7. OBJETIVOS DE ÁREA

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

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

1. Formarse una imagen positiva y ajustada de sí mismo, a través de la interacción con los otros iguales y personas adultas, e ir descubriendo sus características personales, posibilidades y limitaciones.
2. Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, intereses y necesidades, ampliando y perfeccionando los múltiples recursos de expresión, saber comunicarlos a los demás, reconociendo y respetando los de los otros.
3. Descubrir y disfrutar de las posibilidades sensitivas, de acción y de expresión de su cuerpo, coordinando y ajustándolo cada vez con mayor precisión al contexto.
4. Participar en la satisfacción de sus necesidades básicas, de manera cada vez más autónoma. Avanzar en la adquisición de hábitos y actitudes saludables, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas.
5. Desarrollar capacidades de iniciativa, planificación y reflexión, para contribuir a dotar de intencionalidad su acción, a resolver problemas habituales de la vida cotidiana y a aumentar el sentimiento de autoconfianza.
6. Descubrir el placer de actuar y colaborar con los iguales, ir conociendo y respetando las normas del grupo, y adquiriendo las actitudes y hábitos (de ayuda, atención, escucha, espera) propios de la vida en un grupo social más amplio.

Conocimiento del Entorno

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

1. Interesarse por el medio físico, observar, manipular, indagar y actuar sobre objetos y elementos presentes en él, explorando sus características, comportamiento físico y funcionamiento, constatando el efecto de sus acciones sobre los objetos y anticipándose a las consecuencias que de ellas se derivan.
2. Desarrollar habilidades matemáticas y generar conocimientos derivados de la coordinación de sus acciones: relacionar, ordenar, cuantificar y clasificar elementos y colecciones en base a sus atributos y cualidades. Reflexionar sobre estas relaciones, observar su uso funcional en nuestro medio, verbalizarlas y representarlas mediante la utilización de códigos matemáticos, convencionales o no convencionales, así como ir comprendiendo los usos numéricos sociales.
3. Conocer los componentes básicos del medio natural y algunas de las relaciones que se producen entre ellos, valorando su importancia e influencia en la vida de las personas, desarrollando actitudes de cuidado y respeto hacia el medio ambiente y adquiriendo conciencia de la responsabilidad que todos tenemos en su conservación y mejora.

4. Participar en los grupos sociales de pertenencia, comprendiendo la conveniencia de su existencia para el bien común, identificando sus usos y costumbres y valorando el modo en que se organizan, así como algunas de las tareas y funciones que cumplen sus integrantes.
5. Conocer algunas de las producciones y manifestaciones propias del patrimonio cultural compartido, otorgarle significado y generar actitudes de interés, valoración y aprecio hacia ellas.
6. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, teniendo gradualmente en cuenta las necesidades, intereses y puntos de vista de los otros, interiorizando progresivamente las pautas y modos de comportamiento social y ajustando su conducta a ellos.

Lenguajes: comunicación y representación

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

1. Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas a través de diversos lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a cada intención y situación.
2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, valorándolo como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
3. Comprender las intenciones y mensajes verbales de otros niños y niñas y personas adultas, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
4. Progresar en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento, interpretando y produciendo textos de la vida real, valorándolos como instrumento de comunicación, información y disfrute.
5. Acercarse a las distintas artes a través de obras y autores representativos de los distintos lenguajes expresivos, y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.
6. Desarrollar su sensibilidad artística y capacidad creativa, acercándose a las manifestaciones propias de los lenguajes corporal, musical y plástico y recreándolos como códigos de expresión personal, de valores, ideas, necesidades, intereses, emociones, etc.
7. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en distintas situaciones del aula o del centro, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos.
8. Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos y en las producciones audiovisuales desarrollando una actitud crítica de sus contenidos y de su estética.

8. CONTENIDOS

Periodo de adaptación

MÉTODO GLOBALIZADO: CROQUETA 4 AÑOS EDELVIVES

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer los segmentos corporales. Identificar las partes de la cara. Reconocer el cambio físico que se produce en su cara por la acción de del tiempo. Reconocer características corporales propias. Tener una imagen ajustada y positiva de sí mismo y desarrollar sentimientos de autoestima. Iniciar el trabajo emocional: contención emocional los primeros días de clase. Identificar emociones y sentimientos. Reconocer las emociones de la alegría y la tristeza en los demás. Comprender la importancia de seguir hábitos de vida saludable. Desarrollar hábitos para una adecuada higiene corporal: lavarse las manos. Desarrollar de manera cada vez más autónoma actividades relacionadas con el cuidado del cuerpo a la hora de almorzar. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Segmentos corporales: cabeza, tronco, extremidades Partes de la cara Cambios físicos por el paso del tiempo Características corporales: peso, medida número de pie La propia imagen Autoconcepto Emociones en el inicio de clase: miedo a lo desconocido Emociones y sentimientos Reconocimiento de emociones y sentimientos propios y en los demás: alegría y tristeza Hábitos saludables: cubrirse la boca cuando se estornuda Hábitos de higiene corporal: lavarse las manos antes y después de situaciones determinadas Rutinas a la hora del almuerzo: recoger el material escolar, lavarse las manos, poner un mantel, recoger la mesa 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los segmentos corporales: cabeza, tronco y extremidades. Identifica las partes de la cara y las dibuja. Conoce la influencia del tiempo en el cambio físico de la cara. Reconoce las características personales propias. Tiene una imagen personal ajustada y de aprecio hacia sí mismo. Identifica y exterioriza emociones y sentimientos. Identifica las emociones de tristeza y alegría propias y en los demás. Practica hábitos de vida saludable que se favorecen su desarrollo personal: se cubre la boca cuando estornuda. Mantiene una adecuada higiene corporal, valorando la importancia de lavarse las manos antes y después de situaciones que lo requieran. Se esfuerza para realizar de forma adecuada diferentes tareas relacionadas con la hora del almuerzo. 	<ul style="list-style-type: none"> Periodo de adaptación (Págs. 32-38) Marco Peluche de Benito Bechamel Gestión emocional (Págs. 122-128) Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>¿Árbol o mago?</i> – <i>El equilibrista feliz</i> <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recursos/Periodo de adaptación <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> Porfolio Cámara 	CL AA CSC SIE CEC

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar su entorno más próximo y cercano a través del juego. • Adaptarse al nuevo curso a través del juego y la sorpresa. • Participar en juegos de pistas para descubrir al personaje del curso. • Progresar en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de marcha y parada. • Participar activamente en juegos de grupo respetando las reglas y las normas y valorando el juego como medio de socialización con los demás. • Realizar actividades que implican una coordinación de la motricidad fina. • Adaptarse al nuevo curso a través del juego y la sorpresa. • Desarrollar el sentido de pertenencia a un grupo. • Adaptarse el nuevo curso a través del juego y la sorpresa. • Iniciarse en la relación con los demás: presentarse a los compañeros y a los adultos del centro. • Desarrollar la empatía con los demás, mostrando afecto y prestando ayuda en las situaciones que lo requieran sus iguales. • Adquirir progresivamente las normas de cortesía: saludos, pedir las cosas por favor y dar las gracias. • Iniciarse en el conocimiento de los hábitos de orden y organización del aula. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración del espacio • Movimientos libres en el espacio • Presentación del personaje: Benito Bechamel • Movimientos corporales: marcha, parada, marcha • Normas y reglas en los juegos • Socialización y colaboración en los juegos • Realización de puzzles • Presentación del personaje Benito Bechamel • Sentido de pertenencia a un grupo • Presentación a sus compañeros y a los adultos del centro. • Sentido de pertenencia a un grupo • Interacciones afectivas: afecto, empatía, ayuda • Normas de cortesía: saludos, dar las gracias, pedir las cosas por favor • Hábitos de cuidado y organización del aula • Hábitos de orden y organización del aula 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora los espacios del centro. • Participa activamente en juegos grupales. • Desarrolla la coordinación psicomotriz moviéndose libremente por el espacio. • Muestra coordinación en los juegos en los que implica: marcha, parada, marcha. • Participa activamente en juegos de grupo respetando las reglas y las normas y valorando el juego como medio de socialización con los demás. • Se adapta al nuevo curso con interés y buena disposición. • Se siente parte integrante del grupo de la clase. • Aprende a relacionarse con los demás. • Interactúa con los demás siendo solidario, ayudándoles y mostrando su afecto. • Saluda, dice por favor y da las gracias a sus compañeros. • Desarrolla progresivamente normas del aula. • Desarrolla hábitos de orden y organización del material del aula 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (Págs. 32-38) • Peluche de Benito Bechamel <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Periodo de adaptación • Puzzle interactivo • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Beni, un amigo alucinante</i> 	CL CD AA CSC SIE
--	--	---	--	--	------------------------------

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> Investigar los diferentes rincones del aula para experimentar con sus materiales y conocer las actividades que se pueden realizar. Explorar objetos del aula. Desarrollar actitudes y valores de respeto hacia el medio ambiente. Identificar y separar envoltorios de alimentos para reciclarlos. 	<p>El acercamiento al medio natural</p> <ul style="list-style-type: none"> Rincones y materiales del aula Característica de los objetos del aula Respeto hacia el medio ambiente Reciclado: identificación de envoltorios 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los diferentes rincones del aula para experimentar con sus materiales y conocer las actividades Percibe las diferencias de los objetos del aula. Respeto y valora el medio ambiente. Identifica envoltorios de alimentos y los separa adecuadamente para reciclarlos de manera correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> Periodo de adaptación (Págs. 32-38) 	CMCT CD AA CSC SIE CEC
	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer dependencias del colegio. Identificar los diferentes espacios del aula. Identificar las actividades escolares a realizar diariamente dentro del aula. Participar en la organización del aula. Reconocer a los compañeros y al personal del centro. Desarrolla interacciones afectivas con sus compañeros y el personal del centro. Presentar a los nuevos compañeros. Montar el troquel del personaje y analizar los detalles de su ropa y complementos. Conocer al personaje y apropiarse de él, dotándolo de características específicas, que serán propias y distintas de cada clase. 	<p>La participación en la vida cultural social</p> <ul style="list-style-type: none"> Dependencias: patio, comedor, gimnasio, biblioteca Espacios del aula Tareas escolares cotidianas: asamblea, trabajo por rincones, plástica, trabajos de mesa, momentos de higiene, siesta... Organización del aula Habilidades sociales: interacciones afectivas Compañeros y personal del centro Presentación del personaje 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce diferentes dependencias del colegio y los objetos comunes a esas dependencias. Realiza con autonomía las tareas cotidianas escolares. Distingue los distintos espacios del aula y la función que tienen cada uno de ellos. Establece interacciones afectivas con sus compañeros y el personal del centro. Reconoce a los compañeros y al personal del centro. Es capaz de presentar a sus nuevos compañeros. Monta el troquel del personaje y analiza los detalles de su ropa y complementos. Acepta al personaje como un nuevo compañero de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Periodo de adaptación (Págs. 32-38) Marco Puzle Peluche de Benito Troquel de Benito <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recursos/Periodo de adaptación 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el lenguaje oral para expresar emociones y sentimientos propios y de los demás. • Escuchar y comprender mensajes. • Entender y ejecutar órdenes que le indican adultos y compañeros. • Formular hipótesis. • Presentarse oralmente a sus compañeros comentando alguna característica positiva que lo defina. • Identificar su nombre y el de sus compañeros. • Participar activamente en diálogos y conversaciones. • Pedir las cosas por favor, dar las gracias, saludar y despedirse. • Escuchar, comprender y resolver adivinanzas. • Escribir su propio nombre. • Identificar pictogramas con la acción específica que representan. • Reconocer la intención comunicativa de algunos portadores de texto: tarjetas identificativas y horarios. • Escuchar y comprender cuentos. • Mostrar interés y disfrutar con la narración de cuentos. 	<p>Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones y sentimientos • Mensajes y órdenes • Formulación de hipótesis • Presentaciones personales • El propio nombre y el de los compañeros • Diálogos y conversaciones • Normas de cortesía • Saludos y despedidas • Resolución de adivinanzas • Identificación de pictogramas • Portador de texto: tarjetas identificativas, horario • Cuentos y otros tipos de cuentos como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sentimientos propios y de los demás utilizando el lenguaje oral. • Escucha y comprende mensajes. • Ejecuta órdenes que le indica adultos y compañeros. • Se presenta a sus compañeros y comenta alguna característica propia. • Dice su nombre correctamente y el de sus compañeros. • Reconoce de forma escrita el propio nombre. • Es capaz de resolver adivinanzas. • Formula hipótesis. • Conoce el significado de pictogramas. • Asocia algunos portadores de texto con su intención comunicativa: tarjetas identificativas, horario. • Pide las cosas por favor y da las gracias. • Saluda y se despide. • Escribe el nombre propio. • Participa activamente en diálogos y conversaciones. • Escucha y entiende cuentos y otros tipos de textos como fuente de aprendizaje. • Disfruta y muestra interés con la narración de cuentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (Págs. 32-38) • Marco • Peluche de Benito Bechamel • Gestión emocional (Págs. 122-128) Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>¿Árbol o mago?</i> – <i>El equilibrista feliz</i> <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Periodo de adaptación • Cuentos animados: <i>¿Árbol o mago?</i>, <i>El equilibrista feliz</i> 	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>

Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Reproducir la figura humana en las obras plásticas. • Dibujar su autorretrato detalladamente. • Experimentar con diferentes técnicas plásticas: dibujado, coloreado, pegado, plegado. • Mostrar interés por participar en actividades plásticas individuales y colectivas. • Aprender una canción acompañada de gestos y movimientos. • Identificar melodías con las rutinas específicas a realizar. • Bailar al ritmo de la música. • Utilizar gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación. • Interpretar una canción acompañada de gestos y movimientos. • Dramatizar y escenificar diferentes estados emocionales. 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de la figura humana • Autorretrato • Técnicas plásticas: dibujo, coloreado, pegado, plegado • Interés y disfrute en la realización de actividades plásticas individuales y colectivas • Canciones y melodías • Bailes • El cuerpo como fuente de expresión • Dramatización de estados emocionales. • Interpretación de canciones y melodías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduce la figura humana en las obras plásticas. • Es capaz de dibujar su autorretrato con detalle. • Colabora y muestra interés en la elaboración de producciones colectivas. • Experimenta con las técnicas plásticas: dibujo, coloreado, pegado, plegado. • Colabora y muestra interés en la elaboración de producciones plásticas individuales y colectivas. • Es capaz de cantar una canción acompañándola de gestos y movimientos al son de la música. • Participa con interés en audiciones musicales. • Sabe el trabajo que tiene que realizar al escuchar una melodía rutinaria. • Es capaz de bailar siguiendo un ritmo. • Utiliza su cuerpo para expresarse. • Participa con gusto en escenificaciones y dramatizaciones grupales. • Aprende a interpretar una canción acompañada de gestos y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de adaptación (Págs. 32-38) • Marco <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Periodo de adaptación • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Beni, un amigo alucinante</i> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CMCT CL CD AA SIE CEC</p>
---	--	---	--	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destrezas en el manejo de dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente recursos digitales. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR <p>Uso responsable</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsqueda de información y actividades propuestas. • Emplea responsablemente los recursos digitales. 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Periodo de adaptación • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Beni, un amigo alucinante</i> <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portfolio - Sonrisómetro - Aplausómetro - Palabra clave - Cámara - Caja de luz 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>
---	---	--	---	--	--

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	1T	1T	1T	1T	1T	1T	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Compe tencias
------	-----------	------------	-------------------------	--------------------	---------------

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Ser consciente de la imagen de uno mismo. • Reconocerse como niño o niña. • Aplicar los conocimientos previos sobre uno mismo. • Relacionar prendas de vestir con las partes del cuerpo que le corresponden. • Mejorar la conciencia corporal, la postura y la lateralidad a través de la relajación. • Progresar en la realización de actividades motrices finas. • Conocer el cambio de ritmo respiratorio en el momento de la relajación. • Percibe a través de los sentidos el y el calor. • Trabajar estrategias de gestión emocional. • Identificar la envidia como emoción. • Identificar la satisfacción como emoción. • Afianzar la agudeza visual. • Desarrollar la autoestima. • Fomentar la seguridad • Decidir las prendas de vestir adecuadas para la misión. • Reconocer las prendas vestir adecuadas a la climatología: prendas para climas fríos. • Identificar diferentes climas y la prendas de vestir adecuadas a cada clima. 	<p>El cuerpo: imagen y salud</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto • Identidad sexual • Esquema corporal y prendas de vestir • Mindfulness • Sensaciones: frío, calor • Emociones: envidia, satisfacción • Elección de prendas según el rol. • Prendas de vestir: vestimenta de otoño y de invierno 	<ul style="list-style-type: none"> • Es consciente de la imagen de uno mismo. • Se inicia en el reconocimiento del esquema corporal. • Se identifica como niño o niña. • Aplica los conocimientos previos sobre uno mismo. • Reconoce las partes del cuerpo. • Asocia prendas de vestir con la parte del cuerpo que les corresponde. • Desarrolla progresivamente la conciencia corporal, la postura y la lateralidad a través de la relajación. • Tiene un ritmo adecuado de la respiración en los momentos de relajación. • Percibe y diferencia las sensaciones: frío/calor. • Se inicia en la gestión de sus emociones. • Identifica la envidia como emoción. • Identifica la satisfacción como emoción. • Elige cómo vestirse para asumir el rol de la misión. • Reconoce las prendas de vestir más apropiadas para la lluvia y el frío. • Valora la importancia de abrigarse para el cuidado de su salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mindfulness (Documento didáctico en web) • Gestión emocional (Págs. 118-128) • Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>¿Árbol o mago?</i> – <i>El equilibrista feliz</i> • Peluche de Benito • Unidad de aprendizaje: L3, 14 • Diario de creatividad: L1, 3, 8, 11, 15 • Bolsita de creatividad y cerebro • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad para proyectar • Cuentos animados: <i>¿Árbol o mago?, El equilibrista feliz</i> • Recursos/Murales de rutinas y destreza <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	CL CD AA CSC SIE CEC
---	---	--	--	---	-------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de aprendices de pócimas. • Explorar el entorno a través del juego. • Conocer y respetar las reglas de un juego. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Favorecer la coordinación óculo-manual. • Desarrollar y ejercitar la motricidad fina. • Practicar los distintos patrones motores para su correcta automatización a través del juego. • Iniciarse en el triscado. • Utilizar los movimientos adecuados a las acciones propuestas: reptado, gateo, marcha, carrera, salto, giro, trepa y equilibrio. • Explorar el espacio a través de los patrones motores básicos y la trepa. • Contribuir a la organización espacial a través de la práctica de movimientos rítmicos, coordinados y secuenciados. • Mejorar las gnosias espaciales y temporales. • Mejorar la coordinación dinámica general para desplazarse de forma rítmica y fluida. • Mejorar la organización espacial. • Emplear el movimiento como medio de expresión y disfrute. • Estimular el sistema vestibular a través de situaciones de movimiento. • Optimizar el sistema vestibular a través de situaciones de equilibrio/desequilibrio. • Incorporar información vestibular y propioceptiva de forma estática y dinámica. • Estimular el sistema vestibular a través de diferentes alturas y situaciones • Mejorar y tonificar los grandes grupos musculares involucrados en la motricidad gruesa, para mejorar la coordinación, la dinámica en general y 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misión de planificación • Rol de aprendices de pócimas • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Reglas del juego • Movimiento el dedo pulgar • Patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, marcha, carrera y triscado • Trabajo de un ritmo distinto a través del triscado • Exploración del espacio por medio de los patrones motores básicos y la trepa • Gnosias espaciales: aplicación del reptado, el gateo, la marcha, el triscado, la croqueta, la voltereta y los saltos • Gnosias temporales: a través de movimientos coordinados, secuenciados y rítmicos y el uso de secuencias • Coordinación dinámica con ritmo y fluidez • Mejora de la propiocepción • Esquema corporal: adaptación de las distintas partes del cuerpo a los estímulos • Movimiento como medio de expresión y disfrute • Equilibrios en movimiento con uno o dos pies a través del salto y de la marcha • Equilibrios dinámicos en distintas alturas • Equilibrios estáticos y dinámicos • Mejora del sistema vestibular a través del movimiento a distintas alturas • Tonificación de los grandes grupos musculares involucrados en la motricidad gruesa • Tonificación muscular de cuello, espalda, brazos, manos, abdomen, piernas y pies 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Aprende a trabajar en equipo participando en los juegos y respetando las reglas. • Desarrolla las habilidades manipulativas de carácter fino. • Practica los distintos patrones motores para su correcta automatización a través del juego. • Se desplaza por un mismo recorrido utilizando distintos patrones motores. • Se inicia en el triscado. • Utiliza los movimientos adecuados a las acciones propuestas: reptado, gateo, marcha, carrera, salto, giro, trepa y equilibrio. • Explora el espacio a través de los patrones motores básicos y la trepa. • Práctica de movimientos rítmicos, coordinados y secuenciados, contribuyendo de esta manera a una mejora de la organización espacial. • Utiliza el movimiento como medio de expresión y disfrute. • Es capaz de estimular el sistema vestibular a través de situaciones de movimiento. • Optimiza el sistema vestibular a través de situaciones de equilibrio/desequilibrio. • Es capaz de incorporar información vestibular y propioceptiva de forma estática y dinámica. • Estimula el sistema vestibular a través de diferentes alturas y situaciones. • Mejora el tono muscular de los grandes grupos musculares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Neuromotricidad y psicomotricidad (Pás.134-145) • Talleres cooperativos (Págs. 115-117): • <i>Historias de palacio</i> • <i>Burbujas de mar</i> • <i>Ursus maritimus</i> • Sobre sorpresa • Linternas ultravioletas • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad: L 1-16 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Sobre sorpresa • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje • Diario de creatividad • Audios y vídeos/Talleres cooperativos • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> • Audios y vídeos: <i>Beni, un amigo alucinante</i> • Mural interactivo 1 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>
---	---	--	---	--

<p>o</p>	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la inteligencia interpersonal e intrapersonal 				
----------	--	--	--	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
------	-----------	------------	-------------------------	--------------------	--------------

- Resolver desafíos de pistas a través de la deducción.
- Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático.
- Diferenciar cuantificadores: todos, algunos y ninguno.
- Diferenciar más grande que/más pequeño que.
- Identificar los conceptos de medida: el más largo/el más corto.
- Diferenciar nociones temporales: noche, día.
- Reconocer el número 0 y 4: símbolo y cantidad.
- Establecer relación entre número y cantidad.
- Identificar los ordinales del 1.º al 4.º.
- Identificar la posición: primero y último.
- Realizar una serie atendiendo a las cualidades de tamaño y color.
- Realizar clasificaciones atendiendo a la afirmación y negación de un criterio dado.
- Reconocer elementos característicos para hacer una clasificación.
- Resolver problemas: aritmético de comparación.
- Diferenciar las nociones espaciales: junto, separado.
- Mantener la concentración para resolver con éxitos laberintos.
- Comprender la orientación espacial de los diferentes elementos visuales.
- Reconocer formas geométricas básicas: cuadrado, triángulo y círculo.
- Planificar acciones y verbalizar secuencias establecidas.
- Organizar espacialmente la información visual y revisar y perseverar hacia un objetivo dado.
- Discriminar características relevantes para comparar elementos.
- Poner atención para comparar y relacionar elementos.
- Identificar diferentes paisajes.
- Reconocer distintos tipos de paisajes y climas.

El acercamiento al medio natural

- Misión de resolución
- Todos, algunos, ninguno
- Más grande que/más pequeño que
- El más largo/el más corto
- Nociones temporales: noche
- Nociones temporales: día
- Números 0 y 4
- Ordinales del 1.º al 4.º
- Primero y último
- Secuencia temporal
- Serie: dos elementos y dos atributos
- Afirmación y negación de un criterio
- Clasificación
- Orientación espacial
- Laberintos
- Realización de recorridos
- Resolución de problemas
- Nociones espaciales: junto, separado
- Formas geométricas básicas: cuadrado, triángulo y círculo
- Tipos de paisaje: montaña, playa, desierto, polar, selva, cañón, volcánico
- Tipos de clima: polar, tropical y desértico
- Climas y prendas de vestir
- Localización de Escocia, Hawái y Groenlandia en el globo terráqueo
- Animales y plantas de Escocia, Hawái y Groenlandia.
- Paisajes: parque natural
- Cuidado de la naturaleza
- Los volcanes
- Animales aéreos: aves
- Animales polares: caribú
- Animales: polares
- Animales marinos
- Experimentos con hielo
- Las auroras boreales
- Fenómenos atmosféricos: lluvia, nieve
- Cambios producidos en el entorno

- Se implica en la resolución de una misión.
- Desarrolla estrategias relacionadas con el pensamiento matemático.
- Discrimina cuantificadores: todos, algunos y ninguno.
- Diferencia más grande que/más pequeño que.
- Identifica los conceptos de medida: el más largo/el más corto.
- Diferencia nociones temporales: noche y día
- Reconoce los números 0 y 4: símbolo y cantidad.
- Establece relación entre número y cantidad.
- Reconoce el uso de los ordinales 1.º, 2.º y 3.º.
- Identifica los ordinales del 1.º al 4.º.
- Discrimina la posición: primero y último.
- Realiza una serie atendiendo a las cualidades de tamaño y color.
- Realiza clasificaciones atendiendo a la afirmación y negación de un criterio dado.
- Resuelve problemas: aritmético de comparación
- Realiza recorridos.
- Diferencia las nociones espaciales: junto, separado.
- Es capaz de resolver laberintos.
- Desarrolla la orientación espacial.
- Reconoce formas geométricas básicas y las utiliza: cuadrado, triángulo y círculo.
- Reconoce distintos tipos de paisajes y climas.
- Identifica diferentes climas y la prendas de vestir adecuadas a

- Talleres cooperativos (Págs. 115-117):
- *Burbujas de mar*
- *Ursus maritimus*
- Expresión musical (Págs.129-133)
- Unidad de aprendizaje: L2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 16, 17, 18, 20
- Diario de creatividad L 2,4-7, 9, 10, 11, 15
- Bolsita de creatividad y cerebro
- Libro-rol *Cuaderno de viaje*
- Mural misión 1
- Murales de rutinas y destrezas
- Láminas de números

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Unidad de aprendizaje para proyectar
- Diario de creatividad
- Libro-rol pasapáginas *Cuaderno de viaje*
- Audios y vídeos: Sonidos de la naturaleza
- Mural interactivo 1
- Recursos/Murales de rutinas y destrezas
- Recursos/material complementario

Juego croqueta

Actividades interactivas

CROQUETAPP

- Portfolio

CL
CMCT
CD
AA
CSC
SIE

Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer elementos útiles para un investigador. • Conocer formas de vida y costumbres de otros lugares: Escocia, Hawái y Groenlandia. • Conocer las características y costumbres propias de los inuits. • Reconocer los iglús como un tipo de construcción polar. • Reconocer las características principales de las ciudades. • Focalizar la atención en los elementos que indican un cambio del entorno. • Comprender y adaptarse a los cambios contextuales. • Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo. • Conocer y participar en las tradiciones culturales: La Navidad. • Identificar la comunidad autónoma a la que pertenece. • Disfrutar de las manifestaciones y tradiciones culturales. • Aproximarse al conocimiento de la Constitución española como fuente de derechos y libertadas. 	<p>La participación en la vida cultural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetos relacionados con la aventura • Tradiciones culturales de otros lugares: Escocia, Hawái y Groenlandia • Viviendas de otros entornos: Polo Norte • Construcciones polares: iglú • Tipos de vivienda • Medios de transporte: kayak • Características de las ciudades • Paisajes: ciudad, parque • Fiestas tradicionales: la Navidad • Elementos propios de la comunidad • Manifestaciones culturales del entorno: monumentos y gastronomía • Festividades: Día de la Comunidad • Celebraciones días especiales: <ul style="list-style-type: none"> – Día de los Derechos de la Infancia – Constitución española 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona objetos que le pueden ayudar en su aventura. • Conoce tradiciones culturales de otros países. • Conoce las características y costumbres propias de los inuits. • Reconoce los iglús como un tipo de construcción polar. • Identifica las características principales de las ciudades. • Participa con iniciativa en las fiestas del entorno. • Reconoce su comunidad autónoma. • Identifica rasgos distintivos de su comunidad. • Identifica los elementos y personajes relacionados con la fiesta de Navidad. • Se interesa y participa en actividades del entorno: otoño, invierno, Día de los derechos de la infancia, Constitución española y Navidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L 9, 10 • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>
--	--	---	--	---	---

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Compe tencias
------	-----------	------------	-------------------------	--------------------	------------------

- Ampliar el vocabulario.
- Consolidar el vocabulario aprendido a lo largo del desarrollo de los materiales.
- Desarrollar el lenguaje y la comprensión oral.
- Utilizar el lenguaje oral para comunicar ideas, opiniones, gustos, y preferencias.
- Expresar sentimientos y emociones de forma oral.
- Utilizar el lenguaje oral para realizar descripciones.
- Utilizar el lenguaje oral para valorar producciones plásticas.
- Utilizar el lenguaje oral en las dramatizaciones.
- Emplear el lenguaje oral para argumentar.
- Favorecer el desarrollo del lenguaje oral para intercambiar información dialogando.
- Utilizar el lenguaje oral para formular hipótesis.
- Comunicar deducciones de forma oral.
- Comprender una historia.
- Comprender la historia para empezar la primera, segunda y tercera parte de la aventura.
- Tomar conciencia de los órganos bucofonatorios.
- Desarrollar la motricidad de labios, lengua y mejillas.
- Inventar y componer producciones.
- Aprender trabalenguas.
- Jugar con acertijos.
- Formular preguntas adecuadas a un tema.
- Desarrollar habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o una necesidad.
- Desarrollar la memoria y reconocer palabras que riman.

Lenguaje verbal

- Vocabulario
- Habilidades comunicativas
- Comunicación y expresión de ideas, opiniones, gustos y preferencias
- Lenguaje oral: expresión de sentimientos
- Lenguaje oral: descripción
- Lenguaje oral: valoración de producciones plásticas
- Utilización del lenguaje oral en las dramatizaciones
- Comunicación de deducciones
- Lenguaje oral: diálogos y argumentaciones
- Lenguaje oral: formulación de hipótesis
- Expresión de ideas previas
- Comprensión de la historia
- Interpretación de mensajes
- Comunicación de deducciones
- Órganos bucofonatorios
- Invención y composición de producciones
- Trabalenguas
- Acertijos
- Formulación de preguntas
- Rimas y cuentos rimados
- Segmentación de palabras en sílabas
- Creación de frases
- Palabras desconocidas y pseudopalabras
- Campos semánticos
- Palabras largas y cortas
- Lectura de imágenes
- aprendizaje
- Libro-rol
- Cuentos y otros tipos de textos como fuente de placer y
- Portador de texto: listado, señales informativas

- Amplia el vocabulario.
- Consolida el vocabulario aprendido a lo largo del desarrollo de los materiales.
- Desarrolla el lenguaje y la comprensión oral.
- Utiliza el lenguaje oral para comunicar ideas, opiniones, gustos, preferencias, sentimientos y emociones.
- Utiliza el lenguaje oral para realizar descripciones.
- Emplea el lenguaje oral para valorar producciones plásticas.
- Utiliza el lenguaje oral en las dramatizaciones.
- Emplea el lenguaje oral para argumentar.
- Utiliza el lenguaje oral para intercambiar información dialogando.
- Emplea el lenguaje oral para formular hipótesis.
- Comunica deducciones de forma oral.
- Es capaz de comprender la historia para empezar la primera, segunda y tercera parte de la aventura.
- Toma conciencia de los órganos bucofonatorios.
- Inventar y compone producciones.
- Aprende trabalenguas.
- Juega con acertijos.
- Formula preguntas adecuadas a un tema.
- Desarrolla habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o una necesidad.
- Desarrolla la memoria y reconocer palabras que riman.

- Lenguaje y comunicación (Págs.146-147)
- Conciencia fonológica (Págs.148)
- Gestión emocional (págs. 118-128)
- Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel:
 - *¿Árbol o mago?*
 - *El equilibrista feliz*
- Talleres cooperativos (Págs. 115-117):
 - *Historias de palacio*
 - *Burbujas de mar*
 - *Ursus maritimus*
- Sobre sorpresa
- Unidad de aprendizaje: L1-20
- Diario de creatividad L1-16
- Libro-rol *Cuaderno de viaje*
- Mural misión 1
- Murales de retinas y destrezas
- Tarjetas de información visual
- Láminas de grafomotricidad

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Sobre sorpresa
- Unidad de aprendizaje para proyectar
- Diario de creatividad
- Libro-rol pasapáginas *Cuaderno de viaje*
- Cuentos animados: *¿Árbol o mago?, El equilibrista feliz*
- Audios y videos/Talleres cooperativos
- Mural interactivo 1

CL
CD
AA
CSC
SIE
CEC

- Reconocer la rima de una poesía.
- Tomar conciencia de la estructura silábica del lenguaje.
- Identificar la función de las palabras en una frase.
- Reconocer palabras con significado.
- Conocer la existencia de reglas para la elaboración de oraciones.
- Nombrar palabras que pertenecen al mismo campo semántico.
- Reconocer palabras largas y palabras cortas.
- Realizar lectura de imágenes.
- Deducir información a partir de una imagen.
- Aprender a emplear el libro-rol como fuente de información y disfrute.
- Escuchar y comprender cuentos como fuente de placer y aprendizaje.
- Identificar el listado y las señales de orientación como portador de texto.
- Completar y profundizar en la información trabajada desde la unidad de aprendizaje.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual para repasar y realizar trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral
- Deducir información a partir de una imagen,
- Buscar información, analizarla y organizarla para tomar decisiones.
- Analizar información visual y formular hipótesis.
- Perseverancia y autocontrol en tareas manipulativas.
- Recopilar hechos pasados.

- Grafomotricidad: trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral
- Iniciación al lenguaje escrito
- Comunica deducciones.

- Toma conciencia de la estructura silábica del lenguaje.
- Identifica la función de las palabras en una frase.
- Reconoce palabras con significado.
- Conoce la existencia de reglas para la elaboración de oraciones.
- Nombra palabras que pertenecen al mismo campo semántico.
- Identifica palabras largas y palabras cortas.
- Realiza lectura de imágenes.
- Es capaz de deducir información a partir de una imagen.
- Explora el *Cuaderno de viaje* y lo emplea como fuente de información y disfrute.
- Escucha y comprende cuentos y las diversas tipologías de texto.
- Identifica el listado y las señales de orientación como portador de texto.
- Desarrolla la coordinación óculo-manual con el dibujo libre en la realización de trazos.
- Realiza trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral
- Se inicia en el lenguaje escrito.

- Recursos/Murales de rutinas y destrezas
- TIV
- Recursos/Láminas de grafomotricidad
- Recursos/Material complementario

Juego croqueta

- Actividades interactivas

CROQUETAPP

- Portfolio

<p>Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar las praxias manuales a través de la motricidad fina. • Mantener el control motriz en una tarea repetitiva. • Desarrollar el autocontrol motriz y la presión en la grafología. • Aplicar la imaginación y las funciones ejecutivas en un proceso creativo. 				
---	--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones • Usar el dibujo libre para expresarse. • Desarrollar habilidades y destrezas manuales: salpicado, dibujo libre, salpicado, amasado, recortado, pintura con témpera, fluorescente, estampación, pellizcado, collage, coloreado. • Combinar diferentes técnicas en la realización de creaciones artísticas: recortado, amasado y pellizcado. • Desarrollar la coordinación visomotriz. • Experimentar con distintos materiales: limpiapipas, con tiza, palos depresores • Explorar las posibilidades de distintas técnicas plásticas. • Realizar composiciones plásticas utilizando distintas técnicas y materiales. • Expresar sensaciones a través del <i>collage</i>. • Escuchar la canción con atención e interés. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos y ritmos musicales. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. • Ser perseverante y autocontrolarse en las tareas manipulativas. • Diferenciar sonido y ruido. • Entrenar el oído: do-la-re. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical. • Participar con interés y entusiasmo en la actividad musical. • Fomentar la discriminación auditiva. • Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación. • Expresar sentimientos a partir de los movimientos corporales. • Promover la expresión de movimientos 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento de la creatividad • Técnica plástica: dibujo libre, salpicado, amasado, recortado, pintura con témpera, fluorescente, estampación, pellizcado, collage, coloreado • Experimentación con tiza, limpiapipas, palos depresores, dibujo libre • Técnica plástica: producción con distintas técnicas • Técnica plástica: composición con distintos materiales • Atención e interés en piezas musicales • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Uso de praxias en canciones • Cualidades del sonido: sonido y ruido • Entrenamiento del oído: do-la-re • Consolidación de movimientos a través del baile • Participación en la actividad musical • Expresión corporal de sentimientos: miedo, sorpresa • Acompañamiento de una canción con movimientos • Consolidación de movimientos a través del baile • Participación en la actividad musical • Escucha de piezas musicales • Teatro de sombras: personajes, escenario, argumento • Trabajo cooperativo • Expresión corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrena la creatividad y desarrolla la imaginación en sus producciones. • Usa el dibujo libre para expresarse. • Experimenta con tiza, limpiapipas, palos depresores, dibujo libre. • Desarrolla la técnica del dibujo libre. • Desarrolla habilidades y destrezas manuales: salpicado, amasado, recortado, pintura con témpera, fluorescente, estampación, pellizcado, collage, coloreado. • Desarrolla la coordinación visomotriz. • Explora las posibilidades de distintas técnicas plásticas. • Realiza composiciones plásticas utilizando distintas técnicas y materiales. • Muestra atención e interés en piezas musicales • Conoce diferentes estilos y ritmos musicales • Usa praxias en canciones • Diferencia entre sonido y ruido • Entrena el oído: do-la-re • Consolida movimientos a través del baile • Participa en la actividad musical • Fomenta la discriminación auditiva. • Expresa sentimientos con su cuerpo. • Se expresa mediante su cuerpo al ritmo de diferentes tipos de música. • Memoriza una canción acompañándola con gestos y movimientos. • Dramatiza situaciones planteadas por el docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión musical (Págs.129-133) • Gestión emocional (págs. 118-128) • Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Árbol o mago?</i> • <i>El equilibrista feliz</i> • Talleres cooperativos (Págs. 115-117): <ul style="list-style-type: none"> • <i>Historias de palacio</i> • <i>Burbujas de mar</i> • <i>Ursus maritimus</i> • Unidad de aprendizaje: L1-3, 5-7, 11-16, 18-20 • Diario de creatividad L1-16 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuentos animados: <i>¿Árbol o mago?</i>, <i>El equilibrista feliz</i> • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta</i>, <i>Beni, un amigo alucinante</i>, <i>Una pócima que cura</i>, <i>Los monstruos</i>, <i>Sonidos de la naturaleza</i> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Audios y vídeos/Talleres cooperativos: <i>Burbujas de mar</i>, <i>Ursus maritimus</i> • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mural interactivo 1 	<p>CL CD AA SIE CEC</p> <p>30</p>
--	--	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destrezas en el manejo de dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente recursos digitales. • Reconocer dispositivos electrónicos. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Intercambio de información a través de medios digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsqueda de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L 5 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> • Cuentos animados <i>¿Árbol o mago?, El equilibrista feliz</i> • Audios y vídeos • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Aplausómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>
--	---	---	--	---	--

Proyecto de trabajo 1: De viaje por el mundo

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	U1	U1	U1	U1	U1	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre

Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Expresar conocimientos y despertar su interés por conocer algunas características sobre los climas, animales, plantas y aspectos culturales de diferentes lugares de la Tierra. Activar conocimientos previos. Leer el mensaje del sobre sorpresa. Escuchar la canción <i>Una pócima que cura</i>. Observar el mapa del sobre sorpresa. Analizar las gafas del sobre sorpresa y formular hipótesis sobre sus posibles aplicaciones. Montar el troquel del personaje y analizar los detalles de su ropa y complementos Observar el mural de la Misión 1 y comentar lo que representa. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre climas y la forma de vida en esos climas. 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Sobre sorpresa Troquel Benito Unidad de aprendizaje: L1-,3, 8, 14 Peluche Benito Bechamel Mural misión 1 Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje para proyectar Mural interactivo Canción con Karaoke: <i>Una pócima que cura</i> Mural interactivo TIV Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA CSC SIE

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Definir y formular preguntas sobre aquello que quieren saber sobre los climas, animales, plantas y aspectos culturales de diferentes lugares de la Tierra. Animarles a opinar y plantear hipótesis para descubrir acerca de los climas y la forma de vida en esos climas. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Unidad de aprendizaje: L1-20 Diario de creatividad: L1-16 Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> Mural misión 1 Murales de rutinas y destrezas Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Libro-rol pasapáginas: <i>Cuaderno de viaje</i> Mural interactivo misión 1 Murales de rutinas y destrezas Recursos/Plantillas Mural interactivo misión 1 Murales de rutinas y destrezas TIV Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA SIE
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para encontrar información sobre los climas, animales, plantas y aspectos culturales de diferentes lugares de la Tierra. Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. Elaborar un mapa mental. Fomentar la búsqueda de información real y precisa. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de información Mapa mental 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> Tarjetas de información visual Mural misión 1 Mapa conceptual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libro-rol pasapáginas: <i>Cuaderno de viaje</i> Mural interactivo misión 1 TIV Recursos/Plantillas <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA CSC SIE

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Organizarse en equipos para un trabajo colaborativo. Participar en tareas de grupo. Sentirse parte de un equipo. Fomentar actitudes de cooperación y respeto. Cooperar para realizar un trabajo en común. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo colaborativo Cooperación en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Talleres cooperativos (Págs. 115-117): <ul style="list-style-type: none"> <i>Historias de palacio</i> <i>Burbujas de mar</i> <i>Ursus maritimus</i> Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> Audios y vídeos: <i>Buscadores de inventos Rescate, Música relajante, Sonidos de la naturaleza, Música de baile</i> Recursos/Murales de rutinas y destrezas Recursos/Plantillas 	CL CMCT CD AA CSC CEC
	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y reconocer las principales partes del esquema corporal y reconocerse como niño o niña. Percibir y diferenciar las sensaciones frío/calor a través de los sentidos. Trabajar estrategias de gestión emocional. Identificar la envidia y la satisfacción como emociones propias y de los demás. Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de planificación. Implicarse en su rol y participa activamente en la misión planteada. Desarrollar relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. Fomentar la autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> Autoconcepto y esquema corporal Prendas de vestir Mindfulness Emociones: envidia, satisfacción Sensaciones: frío/calor Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos: envidia, satisfacción 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Gestión emocional (Págs. 118-128) Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> <i>¿Árbol o mago?</i> <i>El equilibrista feliz</i> Mindfulness (propuesta didáctica en web) Unidad de aprendizaje: L3, 14 Diario de creatividad: L1, 3, 8, 11,15 Bolsita de creatividad y cerebro Libro-rol: <i>Cuaderno de viaje</i> Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Cuentos animados: <i>¿Árbol o mago?, El equilibrista feliz</i> Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> Recursos/Murales de rutinas y destreza Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Organizarse en equipos para un trabajo colaborativo. Participar en tareas de grupo. Sentirse parte de un equipo. Fomentar actitudes de cooperación y respeto. Cooperar para realizar un trabajo en común. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo colaborativo Cooperación en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Talleres cooperativos (Págs. 115-117): <ul style="list-style-type: none"> <i>Historias de palacio</i> <i>Burbujas de mar</i> <i>Ursus maritimus</i> Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> Audios y vídeos: <i>Buscadores de inventos Rescate, Música relajante, Sonidos de la naturaleza, Música de baile</i> Recursos/Murales de rutinas y destrezas Recursos/Plantillas 	CL CMCT CD AA CSC CEC
	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y reconocer las principales partes del esquema corporal y reconocerse como niño o niña. Percibir y diferenciar las sensaciones frío/calor a través de los sentidos. Trabajar estrategias de gestión emocional. Identificar la envidia y la satisfacción como emociones propias y de los demás. Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de planificación. Implicarse en su rol y participa activamente en la misión planteada. Desarrollar relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. Fomentar la autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> Autoconcepto y esquema corporal Prendas de vestir Mindfulness Emociones: envidia, satisfacción Sensaciones: frío/calor Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos: envidia, satisfacción 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Gestión emocional (Págs. 118-128) Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> <i>¿Árbol o mago?</i> <i>El equilibrista feliz</i> Mindfulness (propuesta didáctica en web) Unidad de aprendizaje: L3, 14 Diario de creatividad: L1, 3, 8, 11,15 Bolsita de creatividad y cerebro Libro-rol: <i>Cuaderno de viaje</i> Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Cuentos animados: <i>¿Árbol o mago?, El equilibrista feliz</i> Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> Recursos/Murales de rutinas y destreza Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de aprendices de pócimas. • Jugar tomando conciencia del propio cuerpo. • Desarrollar la motricidad fina en una actividad creativa. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo. • Mejorar el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los otros mediante el juego simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de planificación • Rol de ayudantes de detectives • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Reglas del juego • Realización voluntaria del movimiento ante un estímulo determinado y exploración de su cuerpo, de los objetos, de los otros y del espacio 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Neuromotricidad y psicomotricidad (Págs. 134-145) • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad: L1-16 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Murales de rutinas y destrezas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CD CSC SIE CEC
---	---	--	--	-------------------------------

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de aprendices de pócimas. • Jugar tomando conciencia del propio cuerpo. • Desarrollar la motricidad fina en una actividad creativa. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo. • Contextualizar la misión de forma global y cooperativa. • Planificar la misión. • Iniciarse en el desarrollo de los procesos cognitivos. • Entrenar funciones ejecutivas como la atención y el control inhibitorio. • Desarrollar la capacidad de atención y concentración. • Aplicar la atención focalizada y sostenida. • Utilizar la flexibilidad cognitiva para la toma de decisiones. • Focalizar la atención en la tarea y supervisar los resultados. • Identificar pistas. • Utilizar la flexibilidad cognitiva para la toma de decisiones. • Aplicar la imaginación y las funciones ejecutivas en un proceso creativo. • Utilizar conocimientos previos aplicados al contexto actual. • Sentirse parte de un grupo. Desarrollar actitudes cooperativas. • Compartir vivencias y experiencias que con la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de planificación • Rol de aprendices de pócimas • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • El juego como medio de relación • Revisión de hechos • Pertenencia a un grupo • Trabajo cooperativo • Convivencia en familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los volcanes</i> – <i>Maravillas dela naturaleza</i> – <i>Jugamos como los inuits</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad: L1-16 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad: L1-16 • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> • Recursos/Murales de rutinas y destreza • TIV • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL AA SIE</p>
--	---	---	--	--------------------------

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Decidir las prendas de vestir adecuadas para la misión. Reconocer las prendas vestir adecuadas a la climatología: prendas para climas fríos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elección de prendas según el rol. Prendas de vestir: vestimenta de otoño y de invierno 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Unidad de aprendizaje: L 9, 14 Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas 	<p>AA CSC</p>
--	---	---	---	-------------------

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> Resolver desafíos de pistas a través de la deducción. Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. Reconocer, asociar, diferenciar y experimentar con algunos de los elementos de relación y medida. Planificar acciones y verbalizar secuencias establecidas. Organizar espacialmente la información visual y revisar y perseverar hacia un objetivo dado. Discriminar características relevantes para comparar elementos. Poner atención para comparar y relacionar elementos. Comprender la orientación espacial de los diferentes elementos visuales. Reconocer elementos característicos para hacer una clasificación. Formular hipótesis Resolución de problemas de cambio creciente. 	<ul style="list-style-type: none"> Misión de resolución Todos, algunos, ninguno Más grande que/más pequeño que El más largo/el más corto Nociones temporales: noche Nociones temporales: día Números 0 y 4 Ordinales del 1.º al 4.º Primero y último Secuencia temporal Serie: dos elementos y dos atributos Afirmación y negación de un criterio Clasificación Orientación espacial Laberintos Realización de recorridos Resolución de problemas Nociones espaciales: junto, separado Formas geométricas básicas: cuadrado, triángulo y círculo Serie: dos elementos y dos atributos Afirmación y negación de un criterio Clasificación 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) Unidad de aprendizaje: L4, 5, 7, 8, 9, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 20 Diario de creatividad L 2, 9, 10, 11 Bolsita de creatividad y cerebro Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> Mural misión 1 Murales de rutinas y destrezas Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> Mural interactivo 1 Recursos/Murales de rutinas y destrezas Recursos/Láminas de números Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> Portfolio 	CL CMCT CD AA SIE

<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer distintos tipos de paisajes y climas. • Descubrir la localización de Hawái y Groenlandia dentro del globo terráqueo. • Averiguar la localización de España y de la propia comunidad autónoma dentro del globo terráqueo. • Identificar las características principales de al menos tres tipos de climas (templado, cálido y polar) y los diferentes hábitats donde viven los animales y las plantas de nuestro planeta. • Reconocer algunos de los animales y plantas más importantes de Escocia, Hawái y Groenlandia. • Conocer las características de algunas plantas de cada clima. • Respetar la diversidad cultural de las formas de vida propias de cada clima. • Valorar la importancia del cuidado de nuestro planeta. • Conocer la importancia del cuidado de los parques naturales y sus especies protegidas. • Aprender lo que es un volcán y descubrir cómo erupciona por medio de un experimento. • Conocer las características de algunos animales de cada clima. • Identificar animales que vuelan. • Reconocer algunos animales polares. • Descubrir las propiedades del hielo. • Experimentar con el hielo de diferentes formas. • Conocer lo que es una aurora boreal. • Descubrir las características de los iglús. • Reconocer fenómenos del medio natural: lluvia, nieve • Identificar los cambios producidos por el otoño y el invierno en la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de paisaje: montaña, playa, desierto, polar, selva, cañón, volcánico, parque natural • Tipos de clima: polar, tropical y d • Localización de Escocia, Hawái y Groenlandia en el globo terráqueo • Localización de España y de la propia comunidad autónoma dentro del globo terráqueo • Los volcanes • Experimentos con hielo • Elaboración de slime • Las auroras boreales • Fenómenos atmosféricos: lluvia, nieve • Cambios producidos en el entorno por el otoño y el invierno. • Tiempo atmosférico en otoño e, invierno 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los volcanes</i> – <i>Maravillas dela naturaleza</i> – <i>Jugamos como los inuits</i> • Unidad de aprendizaje: L 2, 8, 10, 11, 12, 14, 17, 18 • Diario de creatividad L 2, 4-7, 9, 10-15 • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Unidad de aprendizaje: L 2, 8, 10, 11, 12, 14, 17, 18 • Diario de creatividad L 2, 4-7, 9, 10-15 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural interactivo 1 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CMCT CD AA SIE</p>
---	--	---	--

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el vocabulario visto a lo largo del desarrollo de los materiales. • Fomentar la expresión oral como medio de comunicación. • Elaborar hipótesis y argumentarlas de forma verbal. • Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, vivencias, deseos e ideas relacionadas con el proyecto trabajado. • Iniciarse en el respeto por el turno de palabra. • Expresar sentimientos y emociones de forma oral. • Comprender una historia para buscar y analizar pistas. • Iniciarse en la lectura de imágenes. • Realizar una escucha activa. • Desarrollar habilidades comunicativas ajustadas a un contexto o necesidad. • Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de recorridos y trazos. el aula: carteles y murales. • Apreciar el libro y los cuentos como fuente de información. • Buscar información, analizarla y organizarla para tomar decisiones. • Analizar información visual y formular hipótesis. • Ser perseverante y tener autocontrol en tareas manipulativas. • Recopilar hechos pasados. • Practicar las praxias manuales a través de la motricidad fina. • Mantener el control motriz en una tarea repetitiva. • Desarrollar el autocontrol motriz y la presión en la grafología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario. • Habilidades comunicativas • Comunicación y expresión de ideas, opiniones, gustos, preferencias, deducciones, conocimientos y sentimientos. • Formulación de hipótesis • Vocabulario referido al colegio y los seres vivos • Expresión de ideas, conocimientos y sentimientos. • Formulación de hipótesis • Escucha activa en situaciones habituales de comunicación • Grafomotricidad: trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral • Portador de texto: listado, señales informativas • Posibilidades lúdicas del lenguaje escrito • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los volcanes</i> – <i>Maravillas de la naturaleza</i> • Lenguaje y comunicación (Págs.146-147) • Conciencia fonológica (Págs.148) • Gestión emocional (págs. 118-128) Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Árbol o mago?</i> • <i>El equilibrista feliz</i> • Unidad de aprendizaje: L1-20 • Diario de creatividad L1-16 • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural misión 1 • Murales de retinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados: <i>¿Árbol o mago?</i>, <i>El equilibrista feliz</i> • Mural interactivo • TIV • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CD AA CSC SIE</p>

Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destrezas en el manejo de dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente recursos digitales. • Familiarizarse con el uso de Google Earth. • Profundizar en el uso de Google Earth. • Experimentar con la realidad aumentada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Secuencia fotográfica • Realidad aumentada • Búsqueda de información 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los volcanes</i> – <i>Maravillas de la naturaleza</i> – <i>Jugamos como los inuits</i> • Unidad de aprendizaje: L 5 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas • Cuentos animados <i>¿Árbol o mago?.El equilibrista feliz</i> • Audios y vídeos • Mural interactivo 1 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos • Propuesta didáctica <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Aplausómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE</p>
--	--	---	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación mediante producciones artísticas. • Disfrutar experimentando con diferentes materiales y técnicas plásticas, potenciando la creatividad y la sensibilidad en las actividades de expresión plástica. • Usar el dibujo libre para expresarse. • Desarrollar la coordinación visomotriz. • Realizar composiciones plásticas utilizando distintas técnicas y materiales. • Escuchar la canción con atención e interés. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos y ritmos musicales. • Diferenciar sonido y ruido. • Entrenar el oído: do-la-re. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. • Ser perseverantes y autocontrolarse en las tareas manipulativas. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical. • Participar con interés y entusiasmo en la actividad musical. • Fomentar la discriminación auditiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento de la creatividad • Experimentación con diferentes materiales y técnicas plásticas • Coordinación óculo-manual • Dibujo libre • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Uso de praxias en canciones • Cualidades del sonido: sonido y ruido • Entrenamiento del oído: do-la-re • Consolidación de movimientos a través del baile • Participación en la actividad musical 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los volcanes</i> – <i>Maravillas de la naturaleza</i> – <i>Jugamos como los inuits</i> • Expresión musical (Págs.129-133) • Unidad de aprendizaje: L1-3, 5-7, 11-16, 18-20 • Diario de creatividad L1-16 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Cuaderno de viaje</i> • Mural misión 1 • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Cuaderno de viaje</i> • Canción con karaoke: <i>Beni, un amigoalucinante</i> • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Beni, un amigoalucinante, Una pócima que cura, Los monstruos, Sonidos de la naturaleza</i> • Mural interactivo 1 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Plantillas 	<p>CL AA SIE CEC</p>

<p>Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación. • Usar el lenguaje corporal como medio de expresión artística. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical o canciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal de sentimientos • Consolidación de movimientos a través del juego y del baile • Participación en la actividad musical con representación corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los volcanes</i> – <i>Maravillas de la naturaleza</i> – <i>Jugamos como los inuits</i> • Expresión musical (Págs.129-133) <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción con Karaoke: <i>Una pócima que cura</i> • Audios y vídeos: <i>Haz la croqueta, Beni, un amigo alucinante, Una pócima que cura, Los monstruos, Sonidos de la naturaleza</i> • Recursos/Plantillas 	<p>CD SIE CEC</p>
---	---	--	---	---------------------------

Unidad de aprendizaje 2: Intriga en el museo

	U2	U2	U2	U2	Carnaval	Carnaval	U2	U2	U2	U2	Primavera
ENERO				FEBRERO				MARZO			

Día de la Paz: 30 de enero

Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
------	-----------	------------	-------------------------	--------------------	--------------

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconocerse como niño o niña. Tomar conciencia de uno mismo. Identificar las partes de la cara. Reconocer la imagen corporal. Relacionar prendas de vestir con las partes del cuerpo a las que corresponden. Mejorar la conciencia corporal, la postura y la lateralidad a través de la relajación. Controlar la respiración en actividades de relajación. Identificar cualidades por contraste: duro/blando y áspero/suave. Diferenciar sabores: dulce/salado. Diferenciar cualidades: seco/mojado. Identificar el asco como emoción. Identificar la gratitud como emoción. Trabajar estrategias de gestión emocional. Potenciar la autoestima y la confianza en uno mismo. Trabajar la motivación y el autoconcepto a través del reconocimiento. Fomentar la toma de decisiones. Potenciar la atención sensitiva. Reconocer la importancia de evitar la manipulación de productos que entrañan riesgos para la salud. 	<p>El cuerpo: imagen y salud</p> <ul style="list-style-type: none"> Imagen corporal Identidad sexual Autoconcepto Esquema corporal y prendas de vestir Mindfulness Cualidades: duro/blando, áspero/suave Sabores: dulce/salado Cualidades: seco/mojado Emociones: asco, gratitud Prevención ante la manipulación de productos peligrosos Herramientas de protección: gafas, mascarilla, guantes, gorro, bata 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la identidad sexual. Identifica el esquema corporal y su dibujo. Asocia prendas de vestir con la parte del cuerpo que le corresponde. Desarrolla progresivamente la conciencia corporal, la postura y la lateralidad a través de la relajación. Controla la respiración en los momentos de relajación. Percibe y diferencia sensaciones: áspero/suave, duro/blando, seco/mojado, dulce/salado. Experimenta con materiales diferentes y distingue sus características. Se inicia en la gestión de sus emociones. Reconoce emociones: asco, gratitud. Conoce las medidas de prevención ante la manipulación de sustancias peligrosas. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestión emocional (Págs. 112-131) Talleres cooperativos (Págs. 118-121): <ul style="list-style-type: none"> <i>Autorretrato</i> Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> <i>¡Plastilipuj!</i> <i>¡Oh, no! ¡Es queso!</i> Peluche de Benito Unidad de aprendizaje: L3, 13, 14, 16, 20, 22 Diario de creatividad: L1, 5, 9, 10, 15-17, 19, 20, 24 Bolsita de creatividad y cerebro Mural misión 2 Murales de rutinas y destrezas Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Cuentos animados: <i>Plastilipuj! ¡Oh, no! ¡Es queso!</i> Mural misión 2 Recursos/Material complementario Recursos/Murales de rutinas y destreza <p>TIV</p>	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>				<p>Juego croqueta Actividades interactivas</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de aprendices de pócimas. • Explorar el entorno a través del juego. • Conocer y respetar las reglas de un juego. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Favorecer la coordinación óculo-manual. • Perfeccionar la motricidad fina. • Practicar y mejorar distintos patrones motores básicos como medio de desplazamiento. • Mejorar la mielinización del cuerpo caloso a través de la práctica del patrón contralateral en desplazamientos. • Mejorar la agilidad y destreza en la ejecución de los patrones motores básicos. • Practicar y consolidar patrones contralaterales variando el tipo de recorrido: reptado, gateo, marcha, triscado y carrera corta. • Incrementar la coordinación dinámica general en movimientos variados. • Practicar el patrón contralateral para mejorar la coordinación dinámica general, la definición de la lateralidad y la mielinización del cuerpo caloso. • Iniciarse en la lateralización hemisférica. • Estimular la información táctil en manos y pies a través del contacto con distintas texturas • Estimular los receptores sensoriales para mejorar la adaptación del tacto a distintas texturas. • Realizar y mejorar el rodado correcto en diferentes planos. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misión de planificación • Rol de aprendices de pócimas • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Reglas del juego • Movimiento de los dedos de manera intencionada, manipular con precisión • Patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, marcha y triscado, carrera corta • Mielinización del cuerpo caloso: patrón contralateral desde los patrones de movimiento • Ritmo: desplazamientos de forma rítmica y fluida • Mejora de la coordinación dinámica general • Coordinación dinámica general mejorada para ejecutar movimientos variados • Marcha contralateral con adecuada postura corporal • Reptado, gateo, marcha contralateral • Patrón contralateral: optimización de la coordinación dinámica general, trabajo de la lateralidad y mielinización del cuerpo caloso • Iniciación a la lateralización hemisférica • Tacto: distintos tipos de texturas mientras se lleva a cabo un desplazamiento • Tacto: estimulación de los receptores a través de diferentes texturas 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Aprende a trabajar en equipo participando en los juegos y respetando las reglas. • Desarrolla las habilidades manipulativas de carácter fino. • Realiza correctamente actividades motrices finas. • Afianza la motricidad fina. • Mejora distintos patrones motores básicos y los utiliza para desplazarse. • Practica el patrón contralateral en desplazamientos y mejorar la mielinización del cuerpo caloso. • Mejora la agilidad y destreza en la ejecución de los patrones motores básicos. • Consolida patrones contralaterales variando el tipo de recorrido: reptado, gateo, marcha, triscado y carrera corta. • Incrementa la coordinación dinámica general en movimientos variados. • Mejora la coordinación dinámica general, la definición de la lateralidad y la mielinización del cuerpo caloso, practicando el patrón contralateral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Neuromotricidad y psicomotricidad (Pás.136,147) • Talleres cooperativos (Págs. 118-121): • <i>Canicas pintoras</i> • <i>Autorretrato</i> • <i>Arte abstracto</i> • <i>Sal multicolor</i> • Sobre sorpresa • Linternas ultravioletas • Mural misión 2 • Unidad de aprendizaje: L1-3, 12, 20 • Diario de creatividad: L 6, 9, 10, 12, 22, 23, 24 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Audios y vídeos/ Talleres cooperativos • Libro-rol pasapáginas <i>El gran libro de los detectives</i> • Audios y vídeos: <i>Misterio en el museo</i> • Mural interactivo 2 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <p>Actividades interactivas</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>
---	---	--	--	--

- Introducir el giro en el reptado como forma de sortear un obstáculo.
- Realizar balanceos y giros en el espacio que ayuden a integrar la información espacial y mejorar el equilibrio.
- Girar en el eje longitudinal para cambiar de dirección y girar longitudinalmente en plano inclinado.
- Mejorar y tonificar el tono muscular de los grandes grupos musculares y los dedos de las manos.
- Mejorar la propiocepción y el tono de los grandes grupos musculares.
- Practicar saltos enlazados de forma consecutiva y rítmica con distinto grado de giro.
- Practicar saltos continuos para mejorar el tono muscular, el ritmo y la coordinación dinámica general.
- Calcular la distancia de salto.
- Sortear obstáculos colocados a distintas alturas.
- Saltar con ambos pies tras una carrera.
- Saltar con seguridad con los pies juntos hacia adelante, y girando a distintos grados.
- Realizar saltos para recorrer distancias y superar obstáculos.
- Potenciar la coordinación dinámica general para realizar movimientos del conjunto del cuerpo y movimientos precisos.
- Desarrollar la imagen corporal.
- Utilizar su cuerpo para relacionarse con el entorno de forma libre.
- Reforzar las gnosias espaciales que mejoren la relación con su cuerpo y con el entorno.
- Contribuir a la construcción de las gnosias temporales.
- Caminar de puntillas manteniendo el equilibrio.
- Trepas a estructuras colocadas en plano vertical e inclinado.

- Rodado correcto en diferentes planos
- Reptado con giro para sortear obstáculos
- Balanceos y giros en distintos ejes para mejorar las gnosias espaciales
- Giros longitudinales y giros longitudinales en plano inclinado
- Tonificación muscular de cuello, troco, espalda, abdomen, brazos, piernas, manos, pies y dedos
- Propiocepción y tono muscular en grandes grupos musculares
- Saltos de forma coordinada y rítmica a dos pies con distinto grado de giro Combinación de saltos para mejorar el tono muscular, el ritmo y la coordinación dinámica general
- Percepción espacial: cálculo de distancias para alcanzar un objetivo
- Saltos girando con los pies juntos
- Combinación de carrera y salto
- Saltos de longitud como medio de desplazamiento, saltos de altura para superar obstáculos
- Coordinación dinámica corporal
- Movimientos globales y precisos
- Imagen corporal positiva y ajustada
- Relación con el espacio a través del movimiento libre de su cuerpo
- Gnosias espaciales: relación con su propio cuerpo y el entorno
- Gnosias temporales: inicio y finalización de las actividades en tiempo y secuencia
- Equilibrio dinámico caminando de puntillas
- Trepas a estructuras verticales

- Se inicia en la lateralización hemisférica.
- Estimula la información táctil en manos y pies a través del contacto con distintas texturas.
- Estimula los receptores sensoriales para mejorar la adaptación del tacto a distintas texturas.
- Realiza y mejorar el rodado correcto en diferentes planos.
- Gira en el reptado como forma de sortear un obstáculo.
- Integra la información espacial y mejora el equilibrio realizando balanceos y giros en el espacio.
- Gira en el eje longitudinal para cambiar de dirección y girar longitudinalmente en plano inclinado.
- Tonifica y mejora el tono muscular de los grandes grupos musculares y los dedos de las manos.
- Mejora la propiocepción y el tono de los grandes grupos musculares.
- Practica saltos enlazados y continuos de forma consecutiva y rítmica con distinto grado de giro y para mejorar el tono muscular.
- Calcula la distancia de salto.
- Sortea obstáculos colocados a distintas alturas.
- Salta con ambos pies tras una carrera y con seguridad con los pies juntos hacia adelante, y girando a distintos grados.
- Realiza saltos para recorrer distancias y superar obstáculos.

- Trepar en distintos tipos de plano (vertical e inclinado).
- Experimentar situaciones de desequilibrio adaptando la posición de su cuerpo.
- Deslizarse sobre una superficie como medio de disfrute y estimulación del sistema vestibular.
- Deslizarse por un plano inclinado para bajar de una superficie elevada.
- Ajustar a situaciones de equilibrio y desequilibrio estático y dinámico para mejorar el sistema vestibular.
- Aumentar la velocidad de reacción.
- Comenzar e inhibir un movimiento de forma controlada y voluntaria.
- Incrementar la eficiencia en la coordinación óculo-manual para llevar a cabo lanzamientos y recepciones.
- Ascender trepando a una superficie vertical.
- Comprender y reproducir la narrativa del cuento a través del movimiento.
- Respetar las reglas del juego.
- Participar en un juego.
- Potenciar la inhibición del lenguaje y movimiento de forma voluntaria para llegar a un estado de relajación.
- Disfrutar del momento de relajación y tomar conciencia como medio para llegar a la calma.
- Conocer el silencio para llegar a un estado de tranquilidad.
- Tomar conciencia de su cuerpo en movimiento y en el proceso de relajación.
- Contextualizar de forma global y motivadora la misión.
- Motivar para comenzar la misión e introducirse en el primer desafío.

- Trepa en planos diferentes
- Control postural
- Equilibrio y desequilibrio en situaciones variadas: plano elevado, plano inclinado, plano horizontal, plano
- Deslizamiento sobre superficie inclinada
- Deslizamiento por superficies a distintas alturas
- Sistema vestibular: mejora del equilibrio en situaciones estáticas y dinámicas
- Velocidad de reacción
- Control e inhibición del movimiento
- Coordinación óculo-manual
- Lanzamiento y recepción de un objeto
- Lanzamientos con una o dos manos
- Trepa de una superficie vertical
- Cuento: comprensión y reproducción
- Normas del juego
- Juego como medio de disfrute y relación
- Inhibición voluntaria del movimiento y el lenguaje como medio para relajarse
- Relajación: disfrute y conciencia como paso a la calma
- Silencio como base de un estado de tranquilidad para llegar a la calma.
- Conciencia corporal en movimiento y en el proceso de relajación
- Misión de resolución
- Juegos y desafíos
- El juego como medio de relación
- Elección de acciones

- Potencia la coordinación dinámica general para realizar movimientos del conjunto del cuerpo y movimientos precisos.
- Tiene una imagen corporal ajustada.
- Se relaciona con el entorno utilizando su cuerpo para de forma libre.
- Refuerza las gnosias espaciales que mejoren la relación con su cuerpo y con el entorno.
- Es capaz de construir gnosias temporales.
- Camina de puntillas manteniendo el equilibrio.
- Trepa a estructuras colocadas en plano vertical e inclinado.
- Trepa en distintos tipos de plano (vertical e inclinado).
- Experimenta situaciones de desequilibrio adaptando la posición de su cuerpo.
- Se desliza sobre una superficie como medio de disfrute y estimulación del sistema vestibular.
- Se desliza por un plano inclinado para bajar de una superficie elevada.
- Aumenta la velocidad de reacción.
- Inhibe un movimiento de forma controlada y voluntaria.
- Incrementa la eficiencia en la coordinación óculo-manual para llevar a cabo lanzamientos y recepciones.
- Trepa a una superficie vertical.

- Consolidar el rol de ayudantes de detectives.
- Identificar los elementos útiles que necesita un detective.
- Reactivar la motivación.
- Apoyar la implicación y la motivación de los alumnos en su papel en la misión.
- Activar conocimientos previos.
- Iniciarse en el desarrollo de los procesos cognitivos.
- Desarrollar y potenciar estrategias metacognitivas.
- Favorecer, desarrollar y fomentar atención.
- Fomentar la capacidad de atención y concentración.
- Entrenar los tiempos atencionales.
- Generar sorpresa para la captación atencional.
- Trabajar, reforzar, practicar y favorecer la atención focalizada y alterna.
- Mantener la atención focalizada en la tarea para reconocer la información relevante.
- Practicar la atención dividida y la memoria operativa.
- Reforzar la percepción y el análisis visual de información.
- Discriminar la información relevante y relacionarla para construir un significado.
- Establecer relaciones entre elementos visuales para inferir información.
- Vincular antigua información con la nueva.
- Utilizar y emplear rutinas y destrezas del pensamiento para resolver tareas

- Planificación de tareas
- Revisión de hechos
- Identificación de pistas
- Rutinas y destrezas del pensamiento
- Toma de decisiones
- Pertenencia a un grupo
- Trabajo cooperativo
- Normas de convivencia: respeto a los demás

- Comprende y reproducir la narrativa del cuento a través del movimiento.
- Respeta las reglas del juego.
- Participa en los juegos con gusto.
- Potencia la inhibición del lenguaje y movimiento de forma voluntaria para llegar a un estado de relajación.
- Disfruta del momento de relajación y tomar conciencia como medio para llegar a la calma.
- Es capaz de estar en silencio para llegar a un estado de tranquilidad.
- Toma conciencia de su cuerpo en movimiento y en el proceso de relajación.
- Participa activamente en la misión planteada.
- Hace elecciones personales
- Se inicia en la planificación de tareas.
- Recopila hechos pasados.
- Forma parte de un grupo.
- Aprende a trabajar de forma cooperativa.
- Comprende la importancia de trabajar en grupo.
- Se inicia en el trabajo con rutinas y destrezas de pensamiento.
- Desarrolla hábitos de convivencia: escucha, aceptación de diferencias

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- Activar en memoria de trabajo los sucesos pasados relevantes.
- Trabajar la motivación y el autoconcepto a través del reconocimiento.
- Perseverar y monitorizar los resultados de la tarea.
- Evocar conocimientos previos para plantear hipótesis.
- Entrenar el autocontrol motriz.
- Fortalecer la grafomotricidad con la expresión gráfica de una representación mental.
- Fortalecer el autocontrol de las praxias manuales.
- Trabajar la perseverancia y la paciencia.
- Potenciar la percepción sensitiva.
- Potenciar el pensamiento crítico y reflexivo.
- Desarrollar actitudes y aptitudes cooperativas.
- Sentirse parte de un grupo.
- Potenciar la organización y planificación frente a una tarea.
- Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados.

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. • Identificar, discriminar y utilizar los conceptos de cantidad: más que/menos que/igual que. • Identificar, discriminar y utilizar los conceptos de cantidad: tantos como. • Discriminar entre haber y no haber. • Reconocer capacidades: lleno/vacío. • Diferenciar por comparación: más alto que/más bajo que. • Utilizar y diferenciar las nociones temporales: mañana/tarde/noche. • Reconocer el número 5: símbolo, cantidad. • Reconocer el número 6: símbolo y cantidad. • Identificar los números 1 al 6. • Identificar los ordinales del 1.º al 5.º • Identificar las posiciones: primero y último. • Realizar series de dos elementos y dos atributos, atendiendo a las cualidades de tamaño y color. • Reconocer las posiciones en el espacio: delante de/detrás de. • Aplicar las nociones espaciales: a un lado/al otro lado. • Trabajar la orientación espacial. • Realizar una secuencia temporal. • Asociar cada silueta con su forma correspondiente. • Identificar formas: línea recta/curva. • Reconocer formas geométricas: rectángulo. 	<p>El acercamiento al medio natural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Más que/menos que/igual que • Tantos como • Capacidad: haber en/no haber en y lleno/vacío • Más alto que/más bajo que • Mañana/tarde/noche • Número: 5 • Número 6 • Números 1 al 6 • Ordinales del 1.º al 5.º • Primero/último • Series: dos elementos y dos atributos • Delante de/detrás de • A un lado/al otro lado • Orientación espacial • Secuencia temporal • Correspondencias: silueta/forma • Formas: línea recta/curva • Formas geométricas: rectángulo • Semejanzas y diferencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. • Se implica en la resolución de una misión. • Emplea cuantificadores en situaciones cotidianas: más que, menos que, igual que, tantos como. • Discrimina capacidades de los objetos: haber en/no haber en; lleno/vacío. • Diferencia alturas: el más alto/el más bajo. • Recuerda y sitúa temporalmente las acciones: mañana, tarde, noche. • Conoce conceptos de cantidad y su representación gráfica: 5, 6. • Emplea los ordinales: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º y último. • Identifica posiciones: primero y último. • Resuelve series de dos elementos y dos atributos. • Identifica y sitúa nociones espaciales: delante/detrás, a un lado/al otro lado. • Establece correspondencias: silueta/forma. • Reconoce la forma rectangular y emplea el rectángulo. • Distingue entre línea recta y línea curva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L4, 5, 7-10, 13, 15-19, 21, 22, 24, 26-28 • Diario de creatividad L 2, 11, 13 • Bolsita de creatividad y cerebro <ul style="list-style-type: none"> – Libro-rol <i>El gran libro de los detectives</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>El gran libro de los detectives</i> • Mural interactivo 2 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Láminas de números <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CMCT CD AA SIE</p>

- Clasificar elementos en dos grupos mediante la conjunción y.
- Resolución de problemas de cambio creciente.
- Identificar semejanzas y diferencias entre personas.
- Codificar la grafía de un número relacionándolo con una cantidad de elementos.
- Relacionar cantidades con su expresión gráfica numérica.
- Identificar elementos del entorno.
- Identificar la posición de los objetos según el orden que ocupan.
- Hacer una operación aritmética sencilla partiendo de una situación concreta.
- Trabajar la atención dividida a través de tareas de comparación.
- Seguir y comprender una secuencia temporal.
- Aplicar la capacidad de atención en la identificación del patrón de una serie.
- Establecer relaciones lógicas entre diferentes elementos
- Resolver problemas de razonamiento lógico.
- Identificar los cambios producidos por la primavera en la naturaleza.
- Conocer las características del clima en primavera.

- Clasificación en dos grupos mediante la conjunción y
- Resolución de problemas
- Elementos del paisaje
- Cambios producidos en el entorno por el otoño y el invierno.
- Tiempo atmosférico en otoño e, invierno

- Reconoce semejanzas y diferencias en dos grupos atendiendo a un criterio dado.
- Clasifica elementos en dos grupos mediante la conjunción y.
- Resuelve problemas según la estrategia planteada.
- Identifica los cambios producidos por el otoño y el invierno en la naturaleza.
- Conoce las características del clima en otoño e invierno.

Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer elementos útiles para un investigador. • Reconocer el museo como un lugar de ocio en el que se puede disfrutar de las manifestaciones artísticas. • Identificar y reconocer algunos de los profesionales que trabajan en los museos y las herramientas que utilizan. • Identificar y reconocer dependencias como partes integrantes del museo: vestuarios, sala de pintura, taller de mantenimiento, taller de restauración, almacén. • Desarrollar la curiosidad por la cultura egipcia. • Reconocer algunos elementos característicos de la cultura egipcia. • Conocer algunos de los aspectos más importantes de la civilización egipcia. • Identificar objetos antiguos: jarrones y lámparas. • Establecer relaciones conceptuales entre diferentes elementos. • Conocer las normas de comportamiento en los museos. • Reconocer la importancia de esperar turno cuando se está en una fila. • Potenciar el pensamiento crítico y reflexivo. 	<p>La participación en la vida cultural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetos relacionados con la aventura • Lugar de ocio: el museo • Obras plásticas: escultura • Obras artísticas: cuadros • Profesiones relacionadas con los trabajos del museo: restaurador de cuadros, directora, personal de mantenimiento, recepcionista, vigilante, personal de limpieza • Herramientas relacionadas con los trabajos del museo: pincel, espátula, <i>walkie-talkie</i>, carro de limpieza, guantes, cepillo, cubo • Dependencias del museo: vestuarios, sala de pintura, taller de mantenimiento, taller de restauración, almacén • Elementos representativos de la cultura egipcia: canopes, estatuillas, escarabajos y pirámides • Normas de comportamiento en los museos • Normas básicas de comportamiento: respetar turno 	<ul style="list-style-type: none"> • Se implica en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Identifica lugares de ocio y tiempo libre: museo. • Reconoce las profesiones del museo y los utensilios relacionados con ellas. • Identifica las dependencias y salas del museo. • Se interesa por la civilización egipcia y sus manifestaciones artísticas. • Reconoce algunos jarrones y las lámparas antiguos. • Se inicia en el reconocimiento de obras de arte: escultura, cuadros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L 1, 4-8, 10-14, 16-24, 26-27 • Diario de creatividad L 3, 4, 6, 7, 18, 23 • Libro-rol <i>El gran libro de los detectives</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Libro-rol pasapáginas <i>El gran libro de los detectives</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CMCT CD CSC CEC</p>
--	---	---	---	---	------------------------------------

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Consolidar el vocabulario aprendido a lo largo del desarrollo de los materiales. Utilizar el lenguaje oral para expresar y comunicar: ideas, opiniones, deducciones, sentimientos, emociones. Formular preguntas y respuestas. Utilizar el lenguaje oral para formular hipótesis. Comunicar deducciones de forma oral. Comprender una historia. Comprender la historia para empezar la primera, segunda y tercera parte de la aventura. Tomar conciencia de los órganos bucofonatorios. Desarrollar la motricidad de labios, lengua y mejillas. Inventar y continuar producciones Reconocer y reproducir onomatopeyas de instrumentos musicales. Integrar gestos, vocalizaciones y expresiones en actos comunicativos. Aprender adivinanzas. Experimenta con la manipulación simple de sílabas iniciales. Formar palabras con sentido, manipulando sílabas iniciales. Identificar la sílaba y vocal inicial de las palabras. Comprender la función de las palabras en una frase. Reconocer la concordancia entre sujeto y predicado para producir un mensaje. Reconocer palabras con significado. Utilizar la información del contexto para comprender un mensaje. 	Lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Vocabulario Comprensión de la historia Comunicación y expresión de: gustos, ideas previas, ideas a probar, deducciones, opiniones, elecciones personales, sentimientos Formulación y resolución de preguntas Formulación y elaboración de hipótesis Diálogo Comprensión de la historia Órganos bucofonatorios Motricidad de labios, lengua y mejillas Inención y continuación de producciones Onomatopeyas de instrumentos musicales Gestos y vocalizaciones en actos comunicativos Adivinanzas Manipulación de sílabas iniciales Reconocimiento de sílaba y vocal inicial en las palabras Formación de palabras Segmentación de palabras en sílabas Función de las palabras en frases Comprensión de mensajes Lectura de imágenes Concordancia Creación de frases Palabras desconocidas y pseudopalabras 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce el vocabulario trabajado y lo utiliza en frases sencillas. Emplea el lenguaje oral para formular hipótesis, responder preguntas, expresar sus ideas y deseos, comunicar deducciones y recapitular información. Escucha activamente y comprende la narración relacionada con la misión. Toma conciencia de los órganos bucofonatorios. Desarrolla la motricidad de labios, lengua y mejillas. Inventa y continuar producciones Distingue onomatopeyas y las asocia adecuadamente con el emisor. Integra gestos, vocalizaciones y expresiones en actos comunicativos. Aprende adivinanzas. Explica sucesos o responde preguntas de la narración de forma comprensiva. Experimenta con la manipulación simple de sílabas iniciales. Manipula de sílabas iniciales de forma sencilla. Comprende la función de las palabras en una frase. Reconoce la concordancia entre sujeto y predicado para producir un mensaje. Identifica palabras con significado. Utiliza la información del contexto para comprender un mensaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Lenguaje y comunicación (Págs.148, 149) Conciencia fonológica (Págs.150, 151) Gestión emocional (págs. 112-131) Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> <i>¡Plastilipua!</i> <i>¡Oh, no! ¡Es queso!</i> Talleres cooperativos (Págs. 115-117): <ul style="list-style-type: none"> <i>Canicas pintoras</i> <i>Autorretrato</i> <i>Arte abstracto</i> <i>Sal multicolor</i> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje: L1-28 Diario de creatividad L1-24 Libro-rol <i>El gran libro de los detectives</i> Mural misión 2 Murales de retinas y destrezas Tarjetas de información visual Láminas de grafomotricidad 	CL CD AA CSC SIE CEC

- Desarrollar la conciencia fonológica: creación de frases.
- Aprender a emplear el libro-rol como fuente de información y disfrute.
- Completar y profundizar en la información trabajada desde la unidad de aprendizaje.
- Leer imágenes.
- Escuchar y comprender cuentos como fuente de placer y aprendizaje.
- Identificar como portadores de texto: cartel, plano, etiqueta de productos nocivos.
- Iniciarse en el lenguaje escrito.
- Realizar con coordinación motriz los trazos: combinación de trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral.
- Reforzar la grafomotricidad.
- Verbalizar la toma de decisiones de una forma racional.
- Utilizar el lenguaje oral para describir las características de un material.
- Utilizar el lenguaje oral para describir producciones plásticas.
- Identificar y expresar verbalmente los elementos característicos de un objeto.
- Interpretar la imagen en relación con la narrativa y argumentar de forma oral las conclusiones.
- Verbalizar argumentaciones en una toma de decisiones.

- Lenguaje oral: descripciones, descripciones de producciones plásticas y artísticas
- Libro-rol
- Lectura de imágenes
- Portador de texto: cartel informativo, plano, etiqueta
- Iniciación al lenguaje escrito
- Cuentos y otros tipos de textos como fuente de placer y disfrute
- Rimas y cuentos rimados
- Portadores de texto: cartel informativo, plano, etiqueta, catálogo
- Iniciación al lenguaje escrito
- Grafomotricidad: combinación de trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral

- Es capaz de formar palabras con sentido, manipulando sílabas iniciales.
- Explora el *El gran libro de los detectives* y lo emplea como fuente de información y disfrute.
- Puede completar y profundizar en la información trabajada desde la unidad de aprendizaje.
- Disfruta con los cuentos y las narraciones.
- Lee imágenes.
- Asocia portadores de texto con su intención comunicativa: cartel informativo, plano, etiqueta, catálogo.
- Desarrolla la conciencia fonológica: creación de frases.
- Se inicia en el lenguaje escrito.
- Realiza con coordinación motriz los trazos: combinación de trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral.
- Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización de trazos.

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Sobre sorpresa
- Unidad de aprendizaje para proyectar
- Diario de creatividad
- Libro-rol pasapáginas *El gran libro de los detectives*
- Cuentos animados: *¡Plastilipua! ¡, ¡Oh, no! ¡Es queso!*
- Audios y videos/Talleres cooperativos
- Mural interactivo 2
- Recursos/Murales de rutinas y destrezas
- TIV
- Recursos/Láminas de grafomotricidad
- Recursos/Material complementario

Juego croqueta

- Actividades interactivas

CROQUETAPP

- Portfolio

- Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación sus producciones.
- Ejercitar la grafomotricidad a través del dibujo.
- Usar el dibujo libre como medio de expresión.
- Desarrollar la técnica del dibujo libre.
- Experimentar con: témperas fluorescentes, lana, pompones, papel de burbujas, limpiapipas.
- Desarrollar habilidades y destrezas manuales: pegado, coloreado, estampación, dibujo libre, moldeado, aplastado, picado.
- Usa el dibujo libre para expresarse.
- Realizar una composición plástica a partir de elementos dados.
- Realizar una producción plástica con técnica libre.
- Realizar composiciones plásticas utilizando distintas técnicas y materiales.
- Reconocer los cuadros como obras artísticas y medios de expresión.
- Identificar las artes plásticas y esculturas como manifestaciones artísticas dentro de las bellas artes.
- Conocer algunas manifestaciones más importantes de las artes decorativas.
- Conocer cuadros de algunos artistas impresionistas.
- Escuchar la canción con atención e interés.
- Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados.
- Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos y ritmos musicales.
- Valorar la diversidad de producciones artísticas.
- Participar con interés y entusiasmo en la actividad musical.
- Diferenciar sonido y música.
- Asociar la intensidad del sonido: fuerte/suave.

Los lenguajes creativos

- Técnica plástica: dibujo libre, recortado, pegado, punteado, coloreado, composición a partir de elementos dados, composición con distintos materiales, composición con papel, estampación, *collage*, moldeado, aplastado, picado, bolas de papel
- Experimentación con: témperas fluorescentes, lana, pompón, papel de burbujas, limpiapipas
- Obras artísticas: cuadros
- Artes plásticas: esculturas
- Artes decorativas: adornos y mobiliario
- Conocer cuadros de algunos artistas impresionistas.
- Arte impresionista
- Curiosidad por el arte abstracto
- Canción con movimientos
- Atención e interés en piezas musicales
- Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales
- Consolidación de movimientos a través del baile
- Participación activa en la actividad musical
- Uso de praxias en canciones
- Canción con movimientos
- Cualidades del sonido: sonido y música
- Intensidad del sonido: fuerte/suave
- Expresión corporal de sentimientos: seguridad, ira
- Acompañamiento de una canción con movimientos
- Consolidación de movimientos a través del baile
- Participación en la actividad musical
- Escucha de piezas musicales
- Trabajo cooperativo
- Expresión corporal

- Entrena la creatividad y desarrolla la imaginación en sus producciones.
- Desarrolla la coordinación visomotriz.
- Usa el dibujo libre para expresarse.
- Experimenta con distintas técnicas plásticas: aplastado, hacer bolas de papel, moldeado, pegado, picado, punteado.
- Trabaja con diversos materiales: lana, limpiapipas, papel de burbujas, plumas, pompones, témperas.
- Desarrolla la técnica del dibujo libre.
- Toma decisiones en el uso de materiales y en las producciones plásticas.
- Realiza composiciones plásticas utilizando distintas técnicas y materiales.
- Se interesa por conocer diferentes estilos pictóricos.
- Muestra atención e interés en piezas musicales.
- Conoce diferentes estilos y ritmos musicales.
- Valora y ve positivamente la realización de producciones artísticas.
- Uso de praxias en canciones
- Participa con gusto en actividades musicales.
- Discrimina entre sonido y música.
- Diferencia las características del sonido: fuerte/suave.
- Expresa sentimientos con su cuerpo.
- Se expresa mediante su cuerpo con movimientos libres al ritmo de diferentes tipos de música.
- Memoriza una canción acompañándola con gestos y movimientos.
- Dramatiza situaciones planteadas por el docente.
- Diferencia entre sonido y ruido
- Desarrolla actitudes cooperativas.
- Fomenta actitudes de cooperación y

- Expresión musical (Págs. 132-135)
- Gestión emocional (Págs. 112-131)
- Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel:
- *¡Plastilipua!*
- *¡Oh, no! ¡Es queso!*
- Talleres cooperativos (Págs. 118-121):
 - *Canicas pintoras*
 - *Autorretrato*
 - *Arte abstracto*
 - *Sal multicolor*
- Unidad de aprendizaje: L2, 4, 5, 7, 9, 11, 14, 15, 18, 20, 22, 26
- Diario de creatividad: L1- 24
- Bolsita de creatividad y cerebro
- Libro-rol *El gran libro de los detectives*
- Mural misión 2
- Murales de rutinas y destrezas
- Tarjetas de información visual

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Unidad de aprendizaje para proyectar
- Diario de creatividad
- Libro-rol pasapáginas *El gran libro de los detectives*
- Audios y vídeos/Talleres cooperativos
- Audios y vídeos: *El faraón, Música relajante para Mandala, El vuelo de la pluma, Música de*

CL
CD
AA
SIE
CEC

- Adquirir destrezas en el manejo de dispositivos.
- Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos.
- Emplear responsablemente recursos digitales.
Identificar algunas de las funciones del ordenador como instrumento tecnológico.

E lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación

- Manejo de dispositivos
 - Búsqueda de información
 - Utilización de códigos QR
 - Uso responsable
- Instrumentos tecnológicos: ordenador

- Emplea distintos tipos de dispositivos.
- Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsqueda de información y actividades propuestas.
- Identifica algunas de las funciones del ordenador como instrumento tecnológico.

- Unidad de aprendizaje: L 9, 10
- Diario de creatividad L 18

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Sobre sorpresa
- Unidad de aprendizaje para proyectar
- Diario de creatividad
- Libro-rol pasapáginas
El gran libro de los detectives
- Cuentos animados:
¡Plastilipuj!, ¡Oh, no!
¡Es queso!
- Audios y videos/Talleres cooperativos
- Mural interactivo 2
- Recursos/Murales de rutinas y destrezas
- TIV
- Recursos/Láminas de grafomotricidad
- Recursos/Material complementario

Juego croqueta

- Actividades interactivas

CROQUETAPP:

- Portfolio
- Sonrisómetro
- Aplausómetro
- Palabra clave
- Cámara
- Caja de luz
-

CD
AA
CSC
SIE
CEC

Proyecto de trabajo 2: Tesoros artísticos

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	Carnaval	Carnaval	U2	U2	U2	U2	Primavera
ENERO				FEBRERO				MARZO			

Día de la Paz: 30 de enero

Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Motivar y expresar conocimientos relacionados con el arte, los museos y las exposiciones. Activar conocimientos previos. Leer el mensaje del sobre sorpresa de la carpeta trimestral. Escuchar la canción <i>Misterio en el museo</i>. Observar el carnet del sobre sorpresa. Analizar la lupa del sobre sorpresa y formular hipótesis entre todos sobre sus posibles aplicaciones. Montar el troquel del personaje y analizar los detalles de su ropa y complementos. Observar el mural de la Misión 2 y comentar lo que representa. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre el arte, museos y exposiciones 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje: L1-3 ,12, 20 Troquel Benito Mural misión 2 Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje para proyectar Mural interactivo Canción con Karaoke: <i>Misterio en el museo</i> Mural interactivo TIV Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA CSC SIE

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Definir y formular preguntas sobre aquello que quieren saber acerca de los museos, las exposiciones y las obras artísticas. Animar a los niños a opinar y plantear hipótesis para descubrir acerca de los museos, las exposiciones y las obras artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) Unidad de aprendizaje: L1-28 Diario de creatividad: L1-20 Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> Mural de la misión 2 Murales de rutinas y destrezas Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Libro-rol pasapáginas: <i>Manual del buscador de arte</i> Mural interactivo misión 2 Murales de rutinas y destrezas Recursos/Plantillas Mural interactivo misión 2 Murales de rutinas y destrezas TIV Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CMCT CD AA CSC SIE
---	---	--	---	--------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Usar distintas fuentes para encontrar información nuestro entorno más cercano. • Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. • Elaborar un mapa mental. • Fomentar la búsqueda de información real y precisa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de información • Mapa conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Tarjetas de información visual • Mural misión 2 • Mapa conceptual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> • Mural interactivo misión 2 • TIV • Recursos/Plantillas <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE</p>
--	--	---	---	--

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Organizarse en equipos para un trabajo colaborativo. • Participar en tareas de grupo. • Sentirse parte de un equipo. • Fomentar actitudes de cooperación y respeto. • Cooperar para realizar un trabajo en común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo • Cooperación en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 150-164) • Talleres cooperativos (Págs. 115-117): <ul style="list-style-type: none"> – <i>Canicas pintoras</i> – <i>Autorretrato</i> – <i>Arte abstracto</i> – <i>Sal multicolor</i> • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos: <i>Misterio en el museo</i> <i>El faraón, Música relajante para Mandala, El vuelo de la pluma, Música de baile</i> • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Plantillas 	<p>CL CMCT CD AA CSC CEC</p>
--	---	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y reconocer las principales del esquema corporal, partes de la cara y reconocerse como niño o niña. • Percibir y diferenciar las sensaciones duro/blando y áspero/suave a través de los sentidos. • Trabajar estrategias de gestión emocional. • Identificar el asco y la gratitud como emociones propias y de los demás. • Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de planificación. • Implicarse en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Desarrollar relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. • Fomentar la autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto, esquema corporal y partes de la cara. • Emociones: asco, gratitud • Sensaciones: duro/blando y áspero/suave • Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos: asco, gratitud 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Gestión emocional (Págs. 112-131) Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Plastilipuj!</i> – <i>¡Oh, no! ¡Es queso!</i> • Unidad de aprendizaje: L3, 16, 20, 22 • Diario de creatividad: L1, 5, 9, 10, 12, 15-17, 19, 20, 24 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol: <i>Manual del buscador de arte</i> • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>¡Plastilipuj!</i>, <i>¡Oh, no! ¡Es queso!</i> • Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> • Recursos/Murales de rutinas y destreza • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>
--	---	--	--	--

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de aprendices de ayudantes de detectives. • Jugar tomando conciencia del propio cuerpo. • Desarrollar la motricidad fina en una actividad creativa. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo. • Mejorar el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los otros mediante el juego simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Rol de ayudantes de detectives • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Reglas del juego Realización voluntaria del movimiento ante un estímulo determinado y exploración de su cuerpo, de los objetos, de los otros y del espacio 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 136-147) • Neuromotricidad y psicomotricidad (Págs. 134-145) • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-28 • Diario de creatividad: L1-124 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CD CSC SIE CEC</p>
--	---	---	---	--

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualizar la misión de forma global y cooperativa. • Planificar la misión. • Iniciarse en el desarrollo de los procesos cognitivos. • Desarrollar y potenciar estrategias metacognitivas. • Evocar conocimientos previos para plantear hipótesis. • Conectar conocimientos previos para la comprensión del contexto actual. • Activar en memoria de trabajo los sucesos pasados relevantes. • Trabajar, reforzar, practicar y favorecer la atención focalizada y alterna. • Establecer relaciones entre elementos visuales para inferir información. • Desarrollar memorias significativas mediante tareas de identificación y revisión. • Reactivar la motivación. • Potenciar la organización y planificación frente a una tarea • Potenciar funciones ejecutivas como organización, planificación, toma de decisiones y flexibilidad cognitiva. • Emplear diferentes rutinas y destrezas para resolver tareas. • Sentirse parte de un grupo. • Desarrollar actitudes cooperativas. • Compartir vivencias y experiencias que con la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Rol de aprendices de pócmias • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • El juego como medio de relación • Revisión de hechos • Pertenencia a un grupo • Trabajo cooperativo • Convivencia en familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 136-147) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Papiros y jeroglíficos</i> – <i>Números egipcios</i> – <i>Los tesoros del faraón</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-28 • Diario de creatividad: L1-124 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> • Recursos/Murales de rutinas y destreza • TIV • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	<p>AA CSC SIE</p>
--	---	--	--	---------------------------

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer la importancia de evitar la manipulación de productos que entrañan riesgos para la salud. Decidir las prendas de vestir adecuadas para la misión. Reconocer las prendas vestir adecuadas a la climatología. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer la importancia de evitar la manipulación de productos que entrañan riesgos para la salud. Elección de prendas según el rol. Prendas de vestir: vestimenta de primavera. 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 136-147) Unidad de aprendizaje: L14 Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas 	<p>CL CMCT CD AA SIE</p>
--	---	---	---	--

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver desafíos de pistas a través de la deducción. • Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. • Reconocer, asociar, diferenciar y experimentar con algunos de los • Conocer el sistema numérico egipcio. • Comprender la equivalencia entre los números arábigos y los ideogramas egipcios. • Trabajar con números del 1 al 10. • Trabajar con las decenas del 10 al 100. • Comprender la equivalencia entre los números arábigos y los ideogramas egipcios. • Descifrar jeroglíficos. • Conocer el sistema numérico egipcio. • Aplicar la capacidad de atención en la identificación del patrón de una serie. • Establecer relaciones lógicas entre diferentes elementos. • Codificar la grafía de un número relacionándolo con una cantidad de elementos. • Relacionar cantidades con su expresión gráfica numérica. • Identificar la posición de los objetos según el orden que ocupan. • Hacer una operación aritmética sencilla partiendo de una situación concreta. • Trabajar la atención dividida a través de tareas de comparación. • Seguir y comprender una secuencia temporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de resolución • Más que/menos que/igual que • Tantos como • Capacidad: caber en/no caber en y lleno/vacío • Más alto que/más bajo que • Mañana/tarde/noche • Número: 5 y 6 símbolo y cantidad • Números 1 al 6 • Números del 1 al 10 • Decenas del 10 al 100 • Ideogramas egipcios • Ordinales del 1.º al 5.º • Primero/último • Series: dos elementos y dos atributos • Delante de/detrás de • A un lado/al otro lado • Orientación espacial • Secuencia temporal • Correspondencias: silueta/forma • Formas: línea recta/curva • Formas geométricas: rectángulo • Semejanzas y diferencias • Clasificación en dos grupos mediante la conjunción y • Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Números egipcios</i> • Unidad de aprendizaje: L4, 5, 7-10, 13, 15-19, 21, 22, 24, 26-28 • Diario de creatividad L 2, 11, 13 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> • Mural interactivo 2 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Láminas de números • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	CL CMCT CD AA SIE

Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la capacidad de atención en la identificación del patrón de una serie. • Establecer relaciones lógicas entre diferentes elementos • Resolver problemas de razonamiento lógico. • Aplicar la capacidad de atención en la identificación del patrón de una serie. • Establecer relaciones lógicas entre diferentes elementos. 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer elementos útiles para un investigador. • Conocer qué son los museos, sus exposiciones, salas y dependencias. • Establecer relaciones conceptuales entre diferentes elementos. • Investigar acerca de las pirámides. • Fomentar la búsqueda de información. • Potenciar la creatividad mediante la elaboración de artículos decorativos. • Identificar los cambios producidos por la primavera en la naturaleza. • Conocer las características del clima en primavera. • Fomentar la búsqueda de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las pirámides • Artículos decorativos • Cambios producidos en el entorno por el otoño y el invierno. • Tiempo atmosférico en otoño e, invierno 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los tesoros del faraón</i> • Unidad de aprendizaje: L 1, 4-8, 10-14, 16-24, 26-27 • Diario de creatividad L 3, 4, 6, 7, 18, 23 • Libro-rol <i>El gran libro de los detectives</i> • Audios y vídeos: <ul style="list-style-type: none"> – <i>El faraón</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Libro-rol pasapáginas <i>El gran libro de los detectives</i> • Audios y vídeos/Talleres cooperativos: <i>Los tesoros del faraón</i> • Audios y vídeos: <i>El faraón</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Plantillas • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento e interacción con el entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y reconocer algunos de los profesionales que trabajan en los museos y las herramientas que utilizan. • Conocer algunos de los aspectos más importantes de la civilización egipcia. • Identificar objetos antiguos: jarrones y lámparas. • Conocer las normas de comportamiento en los museos. • Potenciar el pensamiento crítico y reflexivo de una producción. • Investigar acerca de las pirámides. • Fomentar la búsqueda de información. • Potenciar la creatividad mediante la elaboración de artículos decorativos. • Participa con iniciativa en las fiestas del entorno: Carnaval. • Se interesa y participa en la celebración de días especiales: Carnaval, Día de la Paz, Día del Árbol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos relacionados con la aventura • Lugar de ocio: el museo • Obras plásticas: escultura • Obras artísticas: cuadros • Profesiones relacionadas con los trabajos del museo: restaurador de cuadros, directora, personal de mantenimiento, recepcionista, vigilante, personal de limpieza • Herramientas relacionadas con los trabajos del museo: pincel, espátula, <i>walkie-talkie</i>, carro de limpieza, guantes, cepillo, cubo • Dependencias del museo: vestuarios, sala de pintura, taller de mantenimiento, taller de restauración, almacén • Elementos representativos de la cultura egipcia: canopes, estatuillas, escarabajos y pirámides. • Normas de comportamiento en los museos • Normas básicas de comportamiento: respetar turno • Fiestas y tradicionales del entorno: el Carnaval • Celebraciones del entorno: <ul style="list-style-type: none"> – Día de la Paz – Día del Árbol 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los tesoros del faraón</i> • Unidad de aprendizaje: L 1, 4-8, 10-14, 16-24, 26-27 • Libro-rol <ul style="list-style-type: none"> – <i>El gran libro de los detectives</i> • Audios y vídeos: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Los tesoros del faraón</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Unidad de aprendizaje para proyectar • Libro-rol pasapáginas <i>El gran libro de los detectives</i> • Audios y vídeos/Talleres cooperativos: <i>Los tesoros del faraón</i> • Audios y vídeos: <i>El faraón</i> • Mural interactivo 2 • Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>
--	---	--	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el vocabulario aprendido a lo largo del desarrollo de los materiales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar y comunicar: ideas, opiniones, deducciones, sentimientos, emociones. • Formular preguntas y respuestas. • Utilizar el lenguaje oral para formular hipótesis. • Comprender una historia. • Inventar y continuar producciones. • Integrar gestos, vocalizaciones y expresiones en actos comunicativos. • Aprender adivinanzas. • Experimenta con la manipulación simple de sílabas iniciales para formar palabras con sentido. • Identificar la sílaba y vocal inicial de las palabras. • Comprender la función de las palabras en una frase y reconocer la concordancia entre sujeto y predicado para producir un mensaje. • Utilizar la información del contexto para comprender un mensaje. • Desarrollar la conciencia fonológica en la creación de frases. • Aprender a emplear el libro-rol como fuente de información y disfrute. • Completar y profundizar en la información trabajada desde la unidad de aprendizaje. • Leer imágenes. • Trabajar con el alfabeto. • Fomentar la búsqueda de información. • Asociar palabras conocidas a sus jeroglíficos correspondientes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades comunicativas • Comunicación y expresión de ideas, opiniones, gustos, preferencias, deducciones, conocimientos y sentimientos • Formulación de hipótesis • Vocabulario referido al colegio y los seres vivos • Expresión de ideas, conocimientos y sentimientos • Formulación de hipótesis • Escucha activa en situaciones habituales de comunicación • Grafomotricidad: trazos inclinados de dos alturas, verticales e inclinados; trazos curvos abiertos hacia arriba y hacia abajo, hacia derecha e izquierda; semicircular continuo hacia arriba, hacia abajo; en espiral • Portador de texto: listado, señales informativas • Posibilidades lúdicas del lenguaje escrito • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje • Búsqueda de información • El alfabeto • El nombre propio • La escritura jeroglífica 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Papiros y jeroglíficos</i> • Lenguaje y comunicación (Pág.148-149) • Conciencia fonológica (Págs.150-151) • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-28 • Diario de creatividad: L1-24 • Libro-rol <ul style="list-style-type: none"> – <i>El gran libro de los detectives</i> • Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>¡Plastilipuj!</i> – <i>¡Oh, no! ¡Es queso!</i> • Mural de la misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>¡Plastilipuj!</i>, <i>¡Oh, no! ¡Es queso!</i> • Mural interactivo • Recursos/Murales de rutinas y destreza • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <p>Actividades interactivas</p> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el nombre propio escrito mediante ideogramas egipcios. 			
<p>Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conocer un tipo de escritura diferente, como los jeroglíficos. Conocer el papiro y cómo se hacía. Trabajar con el alfabeto. Investigar acerca de las costumbres egipcias. Descifrar jeroglíficos. Asociar palabras conocidas a sus jeroglíficos correspondientes. Reconocer el nombre propio escrito mediante ideogramas egipcios. Fomentar la creatividad mediante la elaboración de un papiro. 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destrezas en el manejo de dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Identificar algunas de las funciones del ordenador como instrumento tecnológico • Emplear responsablemente recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Instrumentos tecnológicos: ordenador • Uso responsable 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L 9, 10 • Diario de creatividad: L 18 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>El gran libro de los detectives</i> • Cuentos animados <i>¡Plastilipuj!, ¡Oh, no! ¡Es queso!</i> • Audios y vídeos/talleres cooperativos • Mural interactivo 2 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Láminas de grafomotricidad • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Aplausómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE</p>
--	--	---	--	--

<p>Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación sus producciones. • Ejercitar la grafomotricidad a través del dibujo. • Experimentar con: témperas fluorescentes, lana, pompones, papel de burbujas, limpiapipas. • Desarrollar habilidades y destrezas manuales: pegado, coloreado, estampación, dibujo libre, moldeado, aplastado, picado. • Usa el dibujo libre para expresarse. • Realizar composiciones plásticas utilizando distintas técnicas y materiales. • Reconocer los cuadros como obras artísticas y medios de expresión. • Identificar las artes plásticas y esculturas como manifestaciones artísticas dentro de las bellas artes. • Conocer algunas manifestaciones más importantes de las artes decorativas. • Conocer cuadros de algunos artistas impresionistas. • Construir una pirámide de cartulina. • Escuchar la canción con atención e interés. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos y ritmos musicales. • Valorar la diversidad de producciones artísticas. • Fomentar la creatividad mediante la elaboración de un papiro. • Elaborar un mural. • Potenciar la creatividad mediante la elaboración de artículos decorativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento de la creatividad • Experimentación con diferentes materiales y técnicas plásticas • Coordinación óculo-manual • Dibujo libre • Mural • Artículos decorativos Obras artísticas: cuadros • Artes plásticas: esculturas • Artes decorativas: adornos y mobiliario • Conocer cuadros de algunos artistas Arte impresionistas y abstracto • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Uso de praxias en canciones • Cualidades del sonido: sonido y ruido • sonido: fuerte/suave • Canción con movimientos • Atención e interés en piezas musicales • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Consolidación de movimientos a través del baile • 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Papiros y jeroglíficos</i> – <i>Números egipcios</i> – <i>Los tesoros del faraón</i> • Expresión musical (Págs. 132-135) • Unidad de aprendizaje: L2, 4, 5, 7, 9, 11, 14, 15, 18, 20, 22, 26 • Diario de creatividad: L1- 24 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> • Mural de la misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>El gran libro de los detectives</i> • Canción con Karaoke: <i>Misterio en el museo</i> • Audios y vídeos: <i>El faraón, El faraón, Música relajante para Mandala, El vuelo de la pluma, Música de baile</i> • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Plantillas 	<p>CL CMCT CD AA CSC CEC</p>
---	---	--	--	--

<p>Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación. • Usar el lenguaje corporal como medio de expresión artística. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical o canciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal de sentimientos • Consolidación de movimientos a través del juego y del baile • Participación en la actividad musical con representación corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 152-166) • Expresión musical (Págs. 138-143) • Diario de creatividad: L. 16, 24 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción con Karaoke: • Audios y vídeos: <i>Misterio en el museo, El faraón, Música relajante para Mandala, El vuelo de la pluma, Música de baile</i> • Diario de Creatividad 	
---	---	--	--	--

Unidad de aprendizaje 3: La cápsula del tiempo

	U3	U3	U3	U3	U3	U3	U3	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Ser consciente de la imagen de uno mismo. • Reconocerse como niño o niña. • Identifica las partes de la cara. • Conocer sus necesidades. • Desarrollar y favorecer la autoestima. • Potenciar la autonomía personal. • Mejorar la conciencia corporal, la postura y la lateralidad a través de la relajación. • Controlar la respiración en actividades de relajación. • Identificar cualidades por contraste: liso y rugoso. • Fortalecer y fomentar la capacidad sensitiva. • Identificar la ira como emoción. • Identificar la seguridad como emoción. • Trabajar estrategias de gestión emocional. • Afianzar la agudeza visual. • Desarrollar la autoestima. • Identificar las prendas de vestir y los complementos necesarios para llevar a cabo la misión. • Identificar el buen uso de la televisión. • Conocer las normas básicas de 	<p>El cuerpo: imagen y salud</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto • Identidad sexual • Partes de la cara • Esquema corporal y prendas de vestir • Complementos • Mindfulness • Cualidades: liso/rugoso • Emociones: ira, seguridad • Prendas de vestir y complementos • Esquema corporal y prendas de vestir • Uso correcto de la televisión • Normas básicas de comportamiento en los desplazamientos en: avión, coche 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el esquema corporal y su dibujo. • Reconoce la identidad sexual. • Identifica las partes del cuerpo y de la cara. • Asocia prendas de vestir con la parte del cuerpo que le corresponde. • Desarrolla progresivamente la conciencia corporal, la postura y la lateralidad a través de la relajación. • Controla la respiración en los momentos de relajación. • Percibe y diferencia sensaciones: liso/rugoso. • Experimenta con materiales diferentes y distingue sus características. • Reconoce emociones: ira, seguridad. • Progresa en la gestión de sus emociones. • Identifica las prendas de vestir y los complementos necesarios para desarrollar los desafíos en los diferentes hábitats. • Hace un buen uso de la televisión. • Conoce y practica las normas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mindfulness (Documento didáctico en web) • Gestión emocional (Págs. 116-125) • Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Como un dinosaurio</i> – <i>Benito Bechamel, el gran cantante!</i> • Peluche de Benito • Unidad de aprendizaje: L3 • Diario de creatividad: L1, 6, 17 • Bolsita de creatividad y cerebro • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>Como un dinosaurio, Benito Bechamel,</i> • Recursos/Material complementario • Recursos/Murales de rutinas y destreza • TIV <p>Juego croqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>

	seguridad a la hora de viajar y realizar desplazamientos en: los aviones, vehículos.		básicas de seguridad a la hora de viajar y realizar desplazamientos en: los aviones, vehículos.		
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Consolidar el rol de buscadores de inventos Explorar el entorno a través del juego. Conocer y respetar las reglas de un juego. Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. Favorecer la coordinación óculo-manual. Realizar movimientos globales de forma coordinada y voluntaria. Mejorar la relación con su cuerpo, el espacio, los objetos y los demás mediante movimientos. Reforzar patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, marcha y triscado. Utilizar el patrón contralateral en distintos tipos de desplazamiento: marcha, reptado, gateo, trepa. Ayudar en el proceso de mielinización del cuerpo calloso a través de la práctica del patrón contralateral en los desplazamientos. Practicar los patrones de movimiento en patrón contralateral adaptándose al ritmo marcado. Aumentar el control corporal en el salto. Utilizar el salto para desplazarse. Optimizar la respuesta del sistema vestibular ante situaciones de equilibrio/desequilibrio. Aumentar la respuesta vestibular 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> Misión de asunción de un rol Rol de buscadores de inventos Consolidación del rol Juegos y desafíos Reglas del juego Coordinación y control en la ejecución de movimientos generales Organización espacial: relación con el entorno Patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, marcha y triscado Mejora de la relación corporal, espacial y afectivo-social a través del movimiento Desplazamientos en patrón contralateral Mielinización del cuerpo calloso mediante los desplazamientos realizados en patrón contralateral Patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, marcha, triscado Ritmo: ejecución de patrones básicos de movimiento de forma rítmica y contralateral Control corporal en el salto de forma rítmica y coordinada Saltos como medio de desplazamiento. Sistema vestibular: respuesta adecuada ante situaciones de equilibrio/desequilibrio Sistema vestibular: recepción del salto de forma equilibrada Saltos con dos pies de forma rítmica Saltos de longitud y altura con respuesta propioceptiva adaptada a cada tipo de salto Salto vertical con piernas flexionadas Saltos con pies juntos sobre un objetivo Saltos: de altura, de longitud, de 	<ul style="list-style-type: none"> Consolida el rol de buscadores de inventos. Explora el entorno a través del juego. Conoce y respetar las reglas de un juego. Disfruta del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. Favorece la coordinación óculo-manual. Realiza movimientos globales de forma coordinada y voluntaria. Mejora la relación con su cuerpo, el espacio, los objetos y los demás mediante movimientos. Refuerza patrones básicos de movimiento: reptado, gateo, marcha y triscado. Es capaz de utilizar el patrón contralateral en distintos tipos de desplazamiento: marcha, reptado, gateo, trepa. Practica el patrón contralateral en los desplazamientos para ayudar en el proceso de mielinización del cuerpo calloso. Practica los patrones de movimiento en patrón contralateral adaptándose al ritmo marcado. Aumenta el control corporal en el salto. 	<ul style="list-style-type: none"> Neuromotricidad y psicomotricidad (Pás.130-141) Talleres cooperativos (Págs. 118-121): <i>Lámpara de lava</i> <i>Inventa con collage</i> <i>Sorpresa creativa</i> Sobre sorpresa Linternas ultravioletas Unidad de aprendizaje: L1-24 Diario de creatividad: L 1-20 Libro-rol: <i>Manual para inventores</i> Mural misión 3 Murales de rutinas y destrezas Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Audios y vídeos/Talleres cooperativos Libro-rol pasapáginas <i>Manual para inventores</i> Audios y vídeos: <i>Buscadores de inventos museo</i> Mural interactivo 3 Recursos/Murales de rutinas y destrezas TIV Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta:</p> <p>Actividades interactivas</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>

	<p>en la recepción del salto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar saltos con los dos pies de forma rítmica adaptándose a la distancia propuesta. • Realizar saltos de longitud y altura con una respuesta propioceptiva adecuada. • Saltar con las piernas flexionadas y con los pies juntos en un lugar específico. • Superar obstáculos en distintos tipos de desplazamientos. • Saltar en plano vertical y horizontal. • Realizar la voltereta de forma autónoma. • Girar sobre sí mismo para mejorar su percepción espacial. • Girar en eje transversal realizando una voltereta hacia delante de forma autónoma y en eje longitudinal. • Girar en eje longitudinal saltando desde una superficie elevada. • Realizar una voltereta en un plano inclinado descendente. • Caminar de puntillas. • Trepar por superficies colocadas en plano vertical y plano inclinado. • Aumentar la respuesta y la tolerancia ante distintos estímulos táctiles en manos y pies. • Mejorar el tono muscular de los grandes grupos musculares. • Utilizar el gateo contralateral. • Comprender y respetar las reglas del juego y a los demás. 	<p>obstáculos, flexionando las rodillas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zigzag para superar obstáculos • Voltereta realizada de forma autónoma • Percepción espacial: giro sobre sí mismo • Voltereta hacia adelante sin ayuda • Rodado haciendo la croqueta de forma fluida • Voltereta en plano inclinado • Giro longitudinal con salto vertical • Marcha de puntillas sobre un recorrido • Trepa por diferentes planos y superficies • Desplazamientos sobre distintas texturas • Tacto: información táctil en los pies y en las manos • Tonificación muscular de cuello, espalda, brazos, manos, abdomen, piernas y pies • Gateo contralateral • Trabajo en equipo • Normas del juego • El juego como medio de disfrute • Respeto por el turno de sus compañeros • Ritmo en la respiración para llegar a la calma • El silencio como medio para volver a la calma • Masaje como instrumento de relajación y calma • Conciencia corporal: cuerpo en movimiento y en reposo • Misión de asunción de un rol • Juegos y desafíos • El juego como medio de relación • Elección de acciones • Planificación de tareas • Revisión de hechos • Identificación de pistas • Pertenencia a un grupo • Trabajo cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de utilizar el salto para desplazarse. • Optimiza la respuesta del sistema vestibular ante situaciones de equilibrio/desequilibrio. • Aumenta la respuesta vestibular en la recepción del salto. • Es capaz de saltar con los dos pies de forma rítmica adaptándose a la distancia propuesta y realiza saltos de longitud. • Salta con las piernas flexionadas y con los pies juntos en un lugar específico. • Supera obstáculos en distintos tipos de desplazamientos. • Es capaz de saltar en plano vertical y horizontal. • Realiza la voltereta de forma autónoma. • Mejora su percepción espacial girando sobre sí mismo. • Puede girar en eje transversal realizando una voltereta hacia delante de forma autónoma y en eje longitudinal. • Se gira en eje longitudinal saltando desde una superficie elevada. • Hace una voltereta en un plano inclinado descendente. • Camina de puntillas. • Trepa por superficies colocadas en plano vertical y plano inclinado. • Es capaz de aumentar la respuesta y la tolerancia ante distintos estímulos táctiles en manos y pies. • Mejora el tono muscular de los 		
--	---	---	--	--	--

			grandes grupos musculares.		
--	--	--	----------------------------	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entender el juego motriz como una fuente de disfrute. • Relacionar el ritmo de la respiración y el silencio con la vuelta a la calma. • Utilizar el masaje para llegar a la calma. • Contextualizar de forma global y cooperativa cada uno de los desafíos. • Motivar para comenzar la misión e introducirse en el primer desafío. • Consolidar el rol de ayudantes de buscadores de inventos. • Identificar los elementos útiles que necesita un buscador de inventos. • Involucrarse emocionalmente como protagonista de la aventura. • Motivar para empezar la primera misión. • Reactivar la motivación. • Apoyar la implicación y la motivación de los alumnos en su papel en la misión. • Activar conocimientos previos relacionados con la unidad. • Afianzar la agudeza visual. • Activar memorias declarativas. • Planificar una secuencia de acciones. • Potenciar y desarrollar la atención. • Reforzar la atención selectiva y sostenida. • Fortalecer la atención focalizada. • Transferir conocimientos previos a contextos diversos. • Enlazar información para ampliar memorias significativas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el gateo contralateral. • Comprende y respeta las reglas del juego y a los demás. • Entiende el juego motriz como una fuente de disfrute. • Relaciona el ritmo de la respiración, el silencio y el masaje con la vuelta a la calma. • Participa activamente en la misión planteada. • Hace elecciones personales • Se inicia en la planificación de tareas. • Recopila hechos pasados. • Forma parte de un grupo. • Aprende a trabajar de forma cooperativa. • Comprende la importancia de trabajar en grupo. • Se inicia en el trabajo con rutinas y destrezas de pensamiento. • Desarrolla hábitos de convivencia: escucha, aceptación de diferencias 		
--	--	--	---	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipar consecuencias ante cambios del contexto. • Activar hechos pasados en la memoria de trabajo. • Activar conocimientos previos y aplicarlos en contexto cercano. • Iniciarse en el desarrollo de los procesos cognitivos. • Suscitar la curiosidad. • Fomentar la toma de decisiones. • Desarrollar y potenciar estrategias metacognitivas. • Desarrollar actitudes cooperativas • Recoger el aula. • Utilizar y emplear rutinas y destrezas del pensamiento para resolver tareas • Recuento final: producción propia. • Sentirse parte de un grupo. • Tomar decisiones de forma argumentada. • Valorar el trabajo en equipo. 				
--	---	--	--	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. • Comparar objetos según su dimensión: el más ancho y el más estrecho. • Conocer los días de la semana. • Establecer relación de correspondencia entre elementos • Identificar y aplicar los números del 1 al 6 en colecciones de objetos. • Descomponer el número 6 de manera gráfica. • Reconocer los ordinales del 1.º al 6.º. • Relacionar la cantidad y la gráfica de un número. • Realizar series de dos elementos y tres atributos. • Diferenciar la posición de los objetos en relación con el espacio: en medio • Discriminar la ubicación de los objetos según su posición respecto a otro elemento: cerca de/lejos de. • Diferenciar la posición de los objetos en relación con el espacio: alrededor, en el centro. • Identificar la posición de los objetos según el orden que ocupan. • Relacionar el objeto con su silueta. • Reconocer formas geométricas: el óvalo. • Identificar formas: curva abierta y curva cerrada. • Reconocer simetrías. • Iniciarse en la realización de sumas gráficas. • Resolver problemas aritméticos de cambio creciente. 	<p>El acercamiento al medio natural</p> <ul style="list-style-type: none"> • El más ancho/el más estrecho • Los días de la semana • Correspondencias • Número 6 • Números del 0 al 6 • Identificación de cantidades de hasta 6 elementos • Descomposición del número 6 • Ordinales del 1.º al 6.º • Series: dos elementos y tres atributos • Localización y ubicación de elementos • Cerca de/lejos de • Localización y ubicación de elementos: en medio • Localización y ubicación de elementos: alrededor, en el centro • Identificación de objeto/silueta • Forma geométrica: óvalo • Formas: curva cerrada/curva abierta • Reconocimiento de simetrías • Sumas con resultados menor o igual a seis • Resolución de problemas: geometría • Respeto del medioambiente: bolsas de papel • Elementos del paisaje • Cambios producidos en el entorno por el verano • Tiempo atmosférico en verano 	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina medidas: el más ancho/el más estrecho. • Recuerda y sitúa temporalmente acciones: días de la semana. • Realiza correspondencias. • Conoce conceptos de cantidad y su representación gráfica: 6. • Emplea los ordinales: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º y último. • Realiza la descomposición de números: del 1 al 6 • Resuelve series de dos elementos y tres atributos • Identifica y sitúa nociones espaciales: cerca de/lejos de; alrededor; en el centro/en el medio. • Reconoce la forma ovalada y emplea el óvalo. • Distingue curvas abiertas de curvas cerradas. • Conoce y comprende el concepto de simetría. • Resuelve sumas con resultado hasta 6. • Resuelve problemas siguiendo la estrategia planteada. • Identifica los cambios producidos por el verano en la naturaleza. • Conoce las características del clima en verano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 20-23 • Diario de creatividad L 3, 9, 14, 18 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>El gran libro de los detectives</i> • Mural misión 2 • Murales de rutinas y destrezas • Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual para inventores</i> • Mural interactivo 3 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Láminas de números <p>Juego croqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento e interacción con el entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparar atributos de elementos para discriminar información significativa. • Clasificar y organizar elementos en base a un criterio. • Comparar cantidades. • Codificar cantidades con su grafía. • Expresar de forma gráfica una representación mental. • Clasificar objetos. • entre cantidad y símbolo numérico. • Seguir y comprender una secuencia temporal. • Elaborar una representación mental imaginada y expresarla gráficamente. • Comprender relaciones entre símbolos y significados. • Identificar un elemento por sus atributos principales. • Desarrollar y potenciar la orientación espacial. • Reflejar gráficamente una representación mental. • Organizar y agrupar elementos. • Establecer relaciones entre diferentes elementos. • Concienciar a los alumnos de la importancia de conservar y respetar el medioambiente utilizando bolas de papel. • Identificar los cambios producidos por el verano en la naturaleza. • Conocer las características del clima en verano. 				
--	--	--	--	--	--

- Identificar medios de comunicación: carta, teléfono, radio, televisión, periódico, telégrafo, ordenador.
- Identificar algunos avances tecnológicos relacionados con los medios de comunicación: router.
- Reconocer las tecnologías relacionadas con los medios de comunicación: wifi.
- Reconocer el braille como un lenguaje para ciegos.
- Reconocer algunos medios de transporte: coche, moto, barco, avión, tren, barca, patinete.
- Identificar el desplazamiento de algunos medios de transporte por tierra, agua o aire.
- Identificar dependencias de la casa: el salón, cocina, comedor.
- Identificar objetos de las dependencias de la casa: lámpara, mesa, robot, libro, sofá, vajilla, cubertería, mobiliario.
- Conocer la evolución del teléfono a lo largo del tiempo.
- Identificar algunos inventos tecnológicos relacionados con los medios de comunicación y transporte.
- Conocer y participar en las celebraciones de días especiales.
- Conocer las relaciones entre los miembros de la familia.
- Valorar la importancia de la familia.
- Valora las relaciones entre los miembros de la familia a la que pertenece.

La participación en la vida cultural y social

- Objetos relacionados con la aventura
- Medios de comunicación: ordenador, televisión, teléfono, carta, radio, periódico, telégrafo
- Avances tecnológicos: router
- Uso de la tecnología wifi
- Identificación del Braille como un lenguaje para ciegos
- Medios de transporte: coche, moto, barco, avión, tren, barca, patinete
- Desplazamiento de los medios de transporte: tierra, agua o aire
- Dependencias de la casa: salón, cocina, comedor
- Objetos de las dependencias de la casa: lámpara, mesa, robot, libro, sofá, vajilla, cubertería, mobiliario
- Inventos e inventores
- Inventos relacionados con: los medios de comunicación, los medios de transporte, la casa
- Inventos relacionados con los medios de transporte: el limpiaparabrisas
- Evolución del teléfono en el tiempo
- Tecnología relacionada con los medios de comunicación y transporte: Internet, wifi, bluetooth, ordenador, GPS
- Días especiales:
 - Día del Libro
- Día de la Familia

- Conoce algunos medios de comunicación carta, teléfono, radio, televisión, periódico, telégrafo, ordenador.
- Reconoce instrumentos tecnológicos.
- Sabe que el braille es un lenguaje para ciegos.
- Reconoce algunos medios de transporte: coche, moto, barco, avión, tren, barca, patinete.
- Identifica el desplazamiento de algunos medios de transporte por tierra, agua o aire.
- Distingue dependencias de la casa: el salón, cocina, comedor.
- Reconoce objetos de las dependencias de la casa: lámpara, mesa, robot, libro, sofá, vajilla, cubertería, mobiliario.
- Reconoce los inventos e inventores más importantes relacionados con los medios de comunicación y transporte y con la casa.
- Conoce la evolución del teléfono a lo largo del tiempo.
- Identifica algunos inventos tecnológicos relacionados con los medios de comunicación y transporte.
- Identifica algunos avances para sociedad.
- Se interesa y participa en actividades de días especiales: Día del Libro, Día de la Familia.
- Conoce las relaciones de parentesco de su núcleo familiar.
- Se siente identificado con su grupo familiar.
- Relaciones con los miembros de la familia.

- Unidad de aprendizaje: L 5-9, 11-15, 18-23
- Diario de creatividad L 4,5, 7, 9, 10, 15, 16
- Libro-rol *Manual para inventores*
- Mural misión 3
- Murales de rutinas y destrezas
- Tarjetas de información visual

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente:

- Unidad de aprendizaje para proyectar
- Libro-rol pasapáginas *Manual para inventores*
- Mural interactivo 1
- Murales de rutinas y destrezas
- TIV
- Recursos/Material complementario
- **Juego croqueta:**
- Actividades interactivas.

CL
CMCT
CD
AA
CSC
SIE

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el vocabulario aprendido a lo largo del desarrollo de los materiales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar y comunicar: ideas, opiniones, experiencias, sentimientos. • Utilizar el lenguaje oral para formular hipótesis y comunicar deducciones de forma oral. • Comprender una historia. • Comprender la historia para empezar la primera, segunda y tercera parte de la aventura. • Trabajar el lenguaje y la comprensión oral relacionados con el reto. • Tomar conciencia de los órganos bucofonatorios. • Reproducir onomatopeyas. • Formar palabras con sentido, manipulando sílabas finales. • Discriminar hasta tres sílabas en una palabra. • Comprender la importancia de la posición de las sílabas en el significado de las palabras. • Identificar familias de palabras. • Reconocer pseudopalabras. • Utilizar el lenguaje oral para inventar palabras. • Iniciarse en el lenguaje escrito. • Aprender a emplear el libro como fuente de información y disfrute. 	<p>Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario • Comprensión de la historia • Comunicación y expresión de: gustos, ideas previas, ideas a probar, deducciones, opiniones, elecciones personales, sentimientos • Formulación y resolución de preguntas • Formulación y elaboración de hipótesis • Diálogo • Descripciones • Comprensión de la historia • Órganos bucofonatorios • Reproducción de onomatopeyas • Manipulación simple de sílabas finales • Formación de palabras • Discriminación de sílabas • Manipulación de sílabas finales • Palabras que riman • Función de las palabras en una frase • Creación y discriminación de frases • Comprensión a través de inferencias • Familias de palabras • Pseudopalabras • Adivinanzas • Lectura de imágenes • Vincular imágenes visuales con un significado lingüístico • Libro-rol • Cuentos y otros tipos de textos como fuente de placer y disfrute • Rimas y cuentos rimados • Portadores de texto: cartel, libro electrónico, postal • Iniciación al lenguaje escrito • Reforzar la grafomotricidad • Grafomotricidad: bucles discontinuos hacia arriba y hacia abajo; bucles 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el vocabulario trabajado y lo utiliza en frases sencillas. • Emplea el lenguaje oral para formular hipótesis, responder preguntas, expresar sus ideas y deseos, y recapitular información. • Escucha activamente y comprende la narración relacionada con la misión. • Explica sucesos o responde preguntas de la narración de forma comprensiva. • Toma conciencia de los órganos bucofonatorios. • Reproduce onomatopeyas. • Es capaz de formar palabras con sentido, manipulando sílabas finales. • Discrimina las sílabas de las palabras. • Cuenta sílabas en una palabra. • Juega con las palabras experimentando con los sonidos finales. • Inventa pseudopalabras. • Comprende y resuelve adivinanzas. • Asocia portadores de texto con su intención comunicativa: cartel, señal, libro electrónico. • Lee imágenes: correspondencias. • Explora el <i>Manual para inventores</i> y lo emplea como fuente de información y disfrute. • Disfruta con los cuentos y las narraciones. • Realiza con coordinación motriz los trazos: bucles discontinuos hacia arriba y hacia abajo; bucles continuos hacia arriba y hacia abajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje y comunicación (Pág.142) • Conciencia fonológica (Págs.143-145) • Gestión emocional (págs. 116-125) • Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Como un dinosaurio</i> – <i>Benito Bechamel, el gran cantante</i> • Talleres cooperativos (Págs. 107-109): <ul style="list-style-type: none"> – <i>Lámpara de lava</i> – <i>Inventa con collage</i> – <i>Sorpresa creativa</i> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L1-24 • Diario de creatividad L1-20 • Libro-rol <i>Manual para inventores</i> • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad 	<p>CL CD AA CSC SIE CEC</p>

		continuos hacia arriba y hacia abajo			
--	--	--------------------------------------	--	--	--

- Escuchar y comprender cuentos como fuente de placer y aprendizaje.
- Identificar rimas y cuentos rimados.
- Identificar portadores de texto: el cartel, el libro electrónico, postal.
- Fortalecer la coordinación óculo-manual.
- Realizar con coordinación motriz trazos: bucles discontinuos hacia arriba y hacia abajo; bucles continuos hacia arriba y hacia abajo.
- Completar y profundizar en la información trabajada desde la unidad de aprendizaje.
- Aplicar las normas básicas de comunicación.
- Realizar descripciones de forma estructurada.
- Desarrollar la memoria y reconocer palabras que riman.
- Tomar conciencia de la estructura silábica del lenguaje.
- Reconocer la función de las palabras en una frase.
- Crear y discriminar frases.
- Utilizar inferencias para la comprensión sintáctica de las frases.
- Verbalizar ideas propias y consensuar una decisión.
- Analizar una imagen visual para comprender el contexto.
- Decodificar mensajes lingüísticos

- Escucha y comprende cuentos como fuente de placer y aprendizaje.
- Identifica rimas y cuentos rimados.
- Identifica portadores de texto: el cartel, el libro electrónico, postal.
- Fortalece la coordinación óculo-manual.
- Completa y profundiza en la información trabajada desde la unidad de aprendizaje.
- Aplica las normas básicas de comunicación.
- Realiza descripciones de forma estructurada.
- Desarrolla la memoria y reconocer palabras que riman.
- Toma conciencia de la estructura silábica del lenguaje.
- Reconoce la función de las palabras en una frase.

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente

- Sobre sorpresa
 - Unidad de aprendizaje para proyectar
 - Diario de creatividad
 - Libro-rol pasapáginas *Manual para inventores*
 - Cuentos animados: *Como un dinosaurio, Benito Bechamel, ¡el gran cantante!*
 - Audios y videos/Talleres cooperativos
 - Mural interactivo 2
 - Recursos/Murales de rutinas y destrezas
 - TIV
 - Recursos/Láminas de grafomotricidad
 - Recursos/Material complementario
- Juego croqueta:**
- Actividades interactivas

CROQUETAPP
Portfolio

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación sus producciones. • Usar el dibujo libre como medio de expresión. • Realizar composiciones plásticas para desarrollar y fomentar habilidades y destrezas manuales utilizando diversas técnicas: dibujo libre, recortado, pegado, bolas de papel, plegado, estampación, modelado, coloreado, salpicado, composición a partir de elementos dados. • Experimentar con: témperas fluorescentes, goma eva brillante, papel de burbujas, pompones. • Expresar ideas a través del <i>collage</i> y la estampación. • Fomentar el respeto a las producciones de los compañeros. • Fomentar y potenciar la discriminación auditiva. • Escuchar la canción con atención e interés. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos y ritmos musicales. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo libre • Técnicas plásticas: dibujo libre, <i>collage</i>, recortado, pegado, bolas de papel, composición a partir de elementos dados, plegado, salpicado, estampación, modelado, coloreado, producción con distintas técnicas, composición con distintos materiales • Experimentación con: témperas fluorescentes, goma eva brillante, pompones, papel de burbujas • Escucha de piezas musicales • Atención e interés en las audiciones • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Duración del sonido: largo/corto • Altura del sonido: agudo/grave • Consolidación de movimientos a través del baile • Uso de praxias en canciones • Participación activa en la actividad musical • Expresión corporal de sentimientos: seguridad, ira • Acompañamiento de una canción con movimientos • Consolidación de movimientos a través del baile • Participación en la actividad musical • Escucha de piezas musicales • Trabajo cooperativo • Expresión corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrena la creatividad y desarrolla la imaginación en sus producciones. • Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización en actividades plásticas. • Desarrolla la técnica del dibujo libre. • Experimenta con distintas técnicas plásticas: estampación, plegado, recortado, salpicado. • Trabaja con diversos materiales: bolsas, goma eva brillante, ojos móviles, papel de burbujas, pompones, témperas. • Toma decisiones en el uso de materiales y en las producciones plásticas. • Muestra atención e interés en piezas musicales. • Conoce diferentes estilos y ritmos musicales. • Diferencia cualidades del sonido: largo/corto, agudo/grave. • Valora y ve positivamente la realización de producciones artísticas. • Expresa sentimientos con su cuerpo. • Se expresa mediante su cuerpo con movimientos libres al ritmo de diferentes tipos de música. • Memoriza una canción acompañándola con gestos y movimientos. • Dramatiza situaciones planteadas por el docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión musical (Págs. 126-129) • Talleres cooperativos (Págs. 107-109): <ul style="list-style-type: none"> – <i>Lámpara de lava</i> – <i>Inventa con collage</i> – <i>Sorpresa creativa</i> • Unidad de aprendizaje: L 2, 3, 5, 8-10, 11, 12, 15, 19, 22, 24 • Diario de creatividad: L1- 20 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual para inventores</i> • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual para inventores</i> • Audios y vídeos/Talleres cooperativos 	<p>CL CD AA SIE CEC</p>
---	--	--	---	--	---

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar cualidades del sonido según su duración: largo/corto. • Distinguir sonidos según su altura: agudo/grave. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical. • Participar con interés y entusiasmo en la actividad musical. • Fomentar la expresión corporal comomedio de comunicación. • Usar el lenguaje corporal como mediode expresión artística. • Favorecer, potenciar y desarrollar la expresión corporal. • Realizar dramatizaciones de situaciones dadas. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical. • Desarrollar actitudes cooperativas. • Fomentar actitudes de cooperación y respeto. 		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actitudes cooperativas. • Fomenta actitudes de cooperación y respeto. 		
---	---	--	---	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destrezas en el manejo de dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente recursos digitales. • Identificar algunas de las funciones del ordenador como instrumento tecnológico. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable <p>Instrumentos tecnológicos: ordenador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsqueda de información y actividades propuestas. • Identifica algunas de las funciones del ordenador como instrumento tecnológico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje: L 1, 4, 9, 10, 19 • Diario de creatividad: L 5 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual para inventores</i> • Cuentos animados: <i>Como un dinosaurio, ¡Benito Bechamel, el gran cantante!</i> • Audios y videos/Talleres cooperativos • Mural interactivo 3 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Láminas de grafomotricidad • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Aplausómetro • Palabra clave • Cámara <p>Caja de luz</p>	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>
---	---	--	---	---	--

Proyecto de trabajo 3: Un recorrido por el tiempo

	2	2	2	2	Carnaval	Carnaval	2	2	2	2	Primavera
ENERO				FEBRERO				MARZO			

Día de la Paz: 30 de enero

Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Motivar y expresar conocimientos y despertar su interés por conocer los diferentes inventos relacionados con los medios de transporte, comunicación, tecnológicos y su evolución a lo largo del tiempo. Leer el mensaje del sobre sorpresa. Escuchar la canción <i>Buscadores de inventos</i>. Observar el mapa del sobre sorpresa. Analizar el visor del sobre sorpresa y formular hipótesis entre todos sobre sus posibles aplicaciones. Montar el troquel del personaje y analizar los detalles de su ropa y complementos. Observar el mural de la Misión 3 y comentar lo que representa. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre los medios de transporte, comunicación y tecnológicos 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo (Págs. 146-160) Sobre sorpresa Troquel de Benito Unidad de aprendizaje: L.1, 10, 17 Libro-rol: <i>Buscadores de inventos</i> Mural de la misión 3 Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Misión interestelar para proyectar Libro-rol con pasapáginas Canción con karaoke: <i>Buscadores de inventos</i> Audios y videos/Audiciones: <i>Buscadores de inventos</i> Mural interactivo TIV Recursos/Plantillas 	CL CMCT CD AA CSC SIE
	<ul style="list-style-type: none"> Definir y formular preguntas sobre aquello que quieren saber acerca de los diferentes inventos relacionados con los medios de transporte, comunicación, tecnológicos y su evolución a lo largo del tiempo. Animar a los niños a opinar y plantear hipótesis para descubrir los diferentes inventos relacionados con los medios de transporte, comunicación, tecnológicos y su evolución a lo largo del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) Unidad de aprendizaje: L1-28 Diario de creatividad: L1-20 Libro-rol <i>Buscadores de inventos</i> Mural de la misión 3 Murales de rutinas y destrezas Tarjetas de información visual 	CL CMCT CD AA SIE

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal			<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas: <i>Buscadores de inventos</i> • Mural interactivo de lamisión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Plantillas • TIV • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. • Usar distintas fuentes para encontrar información sobre los diferentes inventos relacionados con los medios de transporte, comunicación, tecnológicos y su evolución a lo largo del tiempo. • Elaborar un mapa mental. • Fomentar la búsqueda de información real y precisa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de información • Mapa conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Libro-rol <i>Buscadores de inventos</i> • Mural de la misión 3 • Tarjetas de información visual • Mapa conceptual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro-rol pasapáginas: <i>Buscadores de inventos</i> • Mural interactivo • TIV • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL</p> <p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>AA</p> <p>CSC</p> <p>SIE</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Organizarse en equipos para un trabajo colaborativo. • Participar en tareas de grupo. • Sentirse parte de un equipo. • Fomentar actitudes de cooperación y respeto. • Cooperar para realizar un trabajo en común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo • Cooperación en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Talleres cooperativos (Págs. 107-109): <ul style="list-style-type: none"> – <i>Lámpara de lava</i> – <i>Inventa con collage</i> – <i>Sorpresa creativa</i> <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos: <i>Buscadores de inventos Rescate, Música relajante, Sonidos de la naturaleza, Música de baile</i> Recursos/Plantillas 	<p>CL</p> <p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>AA</p> <p>CSC</p> <p>CEC</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y reconocer las principales del esquema corporal, partes de la cara y reconocerse como niño o niña. • Ser consciente de la imagen de uno mismo. • Identificar cualidades por contraste: liso/ rugoso a través de los sentidos. • Trabajar estrategias de gestión emocional. • Identificar la ira y la seguridad como emoción propia y de los demás. • Implicarse emocionalmente como protagonista del proceso de asunción de un rol. • Implicarse en su rol y participa activamente en la misión planteada. • Desarrollar relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. • Fomentar la autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto, esquema corporal y partes de la cara • Prendas de vestir • Mindfulness • Sensaciones: liso/rugoso • Emociones: ira, seguridad • Reconocimiento progresivo de emociones y sentimientos: ira, seguridad 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Gestión emocional (Págs. 116-125) • Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Como un dinosaurio</i> – <i>Benito Bechamel, el gran cantante!</i> • Mindfulness (propuesta didáctica en web) • Peluche de Benito • Unidad de aprendizaje: L3 • Diario de creatividad: L1, 6, 17 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol: <i>Buscadores de inventos</i> • Murales de rutinas y destrezas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>Como un dinosaurio, Benito Bechamel</i> • Libro-rol pasapáginas: <i>Buscadores de inventos</i> • Recursos/Murales de rutinas y destreza • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas • Recursos/Plantillas 	
--	---	--	---	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el rol de buscadores de inventos. • Jugar tomando conciencia del propio cuerpo. • Desarrollar la motricidad fina en una actividad creativa. • Disfrutar del juego como herramienta de relación y socialización con los compañeros. • Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo. • Mejorar el proceso relacional con su cuerpo, el entorno, los objetos y los otros mediante el juego simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misión de asunción de un rol • Rol de ayudantes de detectives • Consolidación del rol • Juegos y desafíos • Reglas del juego • Realización voluntaria del movimiento ante un estímulo determinado y exploración de su cuerpo, de los objetos, de los otros y del espacio 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje: L 1-24 • Diario de creatividad: L 1-1o • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Buscadores de inventos</i> • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Buscadores de inventos</i> • Recursos/Murales de rutinas y destreza • TIV • Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CD CSC SIE CEC</p>
--	--	---	--	--

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Contextualizar la misión de forma global y cooperativa. Planificar la misión. Iniciarse en el desarrollo de los procesos cognitivos. Desarrollar y potenciar estrategias metacognitivas. Evocar conocimientos previos para plantear hipótesis. Conectar conocimientos previos para la comprensión del contexto actual. Activar en memoria de trabajo los sucesos pasados relevantes. Trabajar, reforzar, practicar y favorecer la atención focalizada y alterna. Establecer relaciones entre elementos visuales para inferir información. Desarrollar memorias significativas mediante tareas de identificación y revisión. Potenciar la organización y planificación frente a una tarea. Reactivar la motivación. Potenciar funciones ejecutivas como organización, planificación, toma de decisiones y flexibilidad cognitiva. Emplear diferentes rutinas y destrezas para resolver tareas. Sentirse parte de un grupo. Desarrollar actitudes cooperativas. Sentirse parte de un grupo. Desarrollar actitudes cooperativas. Compartir vivencias y experiencias que con la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> Misión de asunción de un rol Juegos y desafíos Elección de acciones Planificación de tareas Pertenencia a un grupo Trabajo cooperativo Convivencia en familia 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> <i>Inventos para descubrir</i> <i>Patentamos un invento</i> <i>Centralita de teléfono</i> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje: L1-28 Diario de creatividad: L1-124 Bolsita de creatividad y cerebro Libro-rol <i>Buscadores de inventos</i> Murales de rutinas y destrezas Tarjetas de información visual Linternas ultravioletas <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> Recursos/Murales de rutinas y destreza TIV Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	CL CD CSC SIE CEC
	<ul style="list-style-type: none"> Decidir las prendas de vestir adecuadas para la misión. Concienciar en el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación. Identificar el buen uso de la televisión. Conocer las normas básicas de seguridad a la hora de viajar y realizar desplazamientos en: los aviones, vehículos. Reconocer las prendas vestir adecuadas a la climatología. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendas de vestir y complementos Uso correcto de la televisión Normas básicas de comportamiento en los desplazamientos en: avión, coche Usos y abusos de las tecnologías de la información y la comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) Unidad de aprendizaje: L2, 3, 11, 12, 15 Mural de la misión 3 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidad de aprendizaje para proyectar Mural interactivo Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas 	AA CSC

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. Desarrollar estrategias relacionadas con el pensamiento matemático. Establecer relación de correspondencia entre elementos. Identificar y aplicar los números del 1 al 6 en colecciones de objetos. Codificar cantidades con su grafía. Comparar cantidades. Relacionar la cantidad y la grafía de un número. Identificar la posición de los objetos según el orden que ocupan. Clasificar y organizar elementos en base a un criterio. Realizar series de dos elementos y tres atributos. Comparar atributos de elementos para discriminar información significativa. Discriminar la ubicación de los objetos según su posición respecto a otro elemento. Diferenciar la posición de los objetos en relación con el espacio. Relacionar el objeto con su silueta. Reconocer formas geométricas: el óvalo. Identificar formas: curva abierta y curva cerrada. Reconocer simetrías. Iniciarse en la realización de sumas gráficas. Resolver problemas aritméticos de cambio creciente. Comparar atributos de elementos para discriminar información significativa. Elaborar una representación mental imaginada y expresarla gráficamente. 	<ul style="list-style-type: none"> El más ancho/el más estrecho Los días de la semana Correspondencias Número 6 Números del 0 al 6 Identificación de cantidades de hasta 6 elementos Descomposición del número 6 Ordinales del 1.º al 6.º Series: dos elementos y tres atributos Localización y ubicación de elementos Cerca de/lejos de Localización y ubicación de elementos: en medio Localización y ubicación de elementos: alrededor, en el centro Identificación de objeto/silueta Forma geométrica: óvalo Formas: curva cerrada/curva abierta Reconocimiento de simetrías Sumas con resultados menor o igual a seis Resolución de problemas: geometría 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) Talleres del proyecto: Unidad de aprendizaje: L4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 20-23 Diario de creatividad L 3, 9, 14, 18 Bolsita de creatividad y cerebro Libro-rol <i>Manual del buscador de arte</i> Mural misión 3 Murales de rutinas y destrezas Láminas de números <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sobre sorpresa Unidad de aprendizaje para proyectar Diario de creatividad Libro-rol pasapáginas <i>Buscadores de inventos</i> Recursos/Murales de rutinas y destreza Mural interactivo 3 Recursos/Murales de rutinas y destrezas Recursos/Láminas de números Recursos/Plantillas <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades interactivas <p>CROQUETAPP</p>	<p>CL CMCT CD AA SIE</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Comprender relaciones entre símbolos y significados. Organizar y agrupar elementos. Establecer relaciones entre diferentes elementos. 			
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> Concienciar a los alumnos de la importancia de conservar y respetar el medioambiente utilizando bolas de papel. Observar y conocer los cambios producidos por el tiempo en el verano. Conocer las características del clima en verano. 	<ul style="list-style-type: none"> Respeto del medioambiente: bolsas de papel Elementos del paisaje Cambios producidos en el entorno por el verano El verano: cambio en la naturaleza 	<p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> Recursos/Material complementario Recursos/Plantillas 	<p>CL</p> <p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>AA</p> <p>SIE</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar medios de comunicación: carta, teléfono, radio, televisión, periódico, telégrafo, ordenador. • Identificar algunos avances tecnológicos relacionados con los medios de comunicación: router. • Reconocer las tecnologías relacionadas con los medios de comunicación: wifi. • Reconocer el braille como un lenguaje para ciegos. • Reconocer algunos medios de transporte: coche, moto, barco, avión, tren, barca, patinete. • Identificar el desplazamiento de algunos medios de transporte por tierra, agua o aire. • Identificar dependencias de la casa: el salón, cocina, comedor. • Identificar objetos de las dependencias de la casa: lámpara, mesa, robot, libro, sofá, vajilla, cubertería, mobiliario. • Reconocer los inventos e inventores más importantes relacionados con los medios de comunicación y transporte y con la casa. • Conocer la evolución de algunos inventos relacionados con los medios de transporte y comunicación y con la casa. • Conocer la evolución del teléfono a lo largo del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos relacionados con la aventura • Medios de comunicación: ordenador, televisión, teléfono, carta, radio, periódico, telégrafo • Avances tecnológicos: router • Uso de la tecnología wifi • Identificación del Braille como un lenguaje para ciegos • Medios de transporte: coche, moto, barco, avión, tren, barca, patinete • Desplazamiento de los medios de transporte: tierra, agua o aire • Dependencias de la casa: salón, cocina, comedor • Objetos de las dependencias de la casa: lámpara, mesa, robot, libro, sofá, vajilla, cubertería, mobiliario • Inventos e inventores • Inventos relacionados con: los medios de comunicación, los medios de transporte, la casa medios de transporte: el limpiaparabrisas • Tecnología relacionada con los medios de comunicación y transporte: Internet, wifi, bluetooth, ordenador, GPS • Evolución del teléfono en el tiempo • Las tecnologías de la información y la comunicación. • La agenda telefónica • La conversación telefónica • Las fases del proceso creativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Inventos para descubrir</i> – <i>Patentamos un invento</i> • Unidad de aprendizaje: L 5-9, 11-15, 18-23 • Diario de creatividad: L 4, 5, 7, 9, 10, 15, 16 • Libro-rol <i>Buscadores de inventos</i> • Audios y vídeos: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Buscadores de inventos</i> • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual del buscador de arte</i> • Audios y vídeos: <i>Buscadores de inventos</i> • Mural interactivo 3 • Recursos/Murales de rutinas y destreza • TIV • Recursos/Plantillas • Recursos/material complementario <p>Juego croqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas 	<p>CL CMCT CD AA SIE</p>
--	---	--	--	--

Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar algunos inventos tecnológicos relacionados con los medios de comunicación y transporte. • Elaborar una agenda telefónica. • Simular conversaciones telefónicas • Fomentar la creatividad para el diseño de un invento. • Desarrollar las fases de la creación de un invento: creación de la idea, selección de materiales, proceso de trabajo. • Conocer lo que es una patente. • Presentar de forma oral un invento de creación propia. 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y participar en las celebraciones de días especiales. • Conocer las relaciones entre los miembros de la familia. • Valorar la importancia de la familia. • Valora las relaciones entre los miembros de la familia a la que pertenece. 	<ul style="list-style-type: none"> • Días especiales: <ul style="list-style-type: none"> – Día del Libro – Día de la Familia 		

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	Competencias
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el vocabulario aprendido a lo largo del desarrollo de los materiales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar y comunicar: ideas, opiniones, deducciones, sentimientos, emociones. • Formular preguntas y respuestas. • Utilizar el lenguaje oral para formular hipótesis. • Comprender una historia. • Inventar y continuar producciones. • Conocer los inventos relacionados con la escritura. • Fomentar la búsqueda de información real y precisa. • Experimentar con una pluma y un tintero para escribir. • Manejar una máquina de escribir un ordenador para escribir. • Conocer una fotocopidora y cómo se hacen fotocopias. • Hacer copias con papel de calco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades comunicativas • Comunicación y expresión de ideas, opiniones, gustos, preferencias, deducciones, conocimientos y sentimientos • Formulación de hipótesis • Vocabulario referido al colegio y los seres vivos • Expresión de ideas, conocimientos y sentimientos • Formulación de hipótesis • Escucha activa en situaciones habituales de comunicación • Portadores de texto: cartel, libro electrónico, postal • Iniciación al lenguaje escrito • Reforzar la grafomotricidad • Grafomotricidad: bucles discontinuos hacia arriba y hacia abajo; bucles continuos hacia arriba y hacia abajo • Posibilidades lúdicas del lenguaje escrito • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje • Búsqueda de información • Las tecnologías de la información y la comunicación • Búsqueda de información • La pluma y el tintero • La máquina de escribir y los ordenadores • Las fotocopias y las copias 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Talleres del proyecto: <i>Centralita de teléfono</i> • Lenguaje y comunicación (Pág.142) • Conciencia fonológica (Págs.143-145) • Gestión emocional (págs. 116-125) • Las aventuras y desventuras de Benito Bechamel: • <i>Como un dinosaurio</i> • <i>Benito Bechamel, el gran cantante</i> • Unidad de aprendizaje: L1-24 • Diario de creatividad L1-20 • Libro-rol <i>Manual para inventores</i> • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual • Láminas de grafomotricidad <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Cuentos animados: <i>Como un dinosaurio, Benito Bechamel, el gran cantante</i> • Recursos/Material complementario • Recursos/Murales de rutinas y destreza • TIV • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta Actividades interactivas</p>	CL CD AA CSC SIE

Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destrezas en el manejo de dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente recursos digitales. • Identificar algunas de las funciones del ordenador como instrumento tecnológico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable • Instrumentos tecnológicos: ordenador 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Inventos para escribir</i> • Unidad de aprendizaje: L 1, 4, 9, 10, 19 • Diario de creatividad: L 5 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Cuentos animados: <ul style="list-style-type: none"> <i>Como un dinosaurio, ¡Benito</i> <i>Bechamel, el gran cantante!</i> • Libro-rol pasapáginas <i>Manual para inventores</i> • Mural interactivo 3 • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • TIV • Recursos/Láminas de grafomotricidad • Recursos/Material complementario <p>Juego croqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades interactivas <p>CROQUETAPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Aplausómetro • Palabra clave • Cámara • Caja de luz 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC
--	---	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Entrenar la creatividad y desarrollar la imaginación sus producciones. • Usar el dibujo libre como medio de expresión. • Realizar composiciones plásticas para desarrollar y fomentar habilidades y destrezas manuales utilizando diversas técnicas: dibujo libre, recortado, pegado, bolas de papel, plegado, estampación, modelado, coloreado, salpicado, composición a partir de elementos dados. • Experimentar con: témperas fluorescentes, goma eva brillante, papel de burbujas, pompones. • Expresar ideas a través del <i>collage</i> y la estampación. • Fomentar el respeto a las producciones de los compañeros. • Fomentar y potenciar la discriminación auditiva. • Escuchar la canción con atención e interés. • Desarrollar el gusto y disfrute por la música: canciones y audiciones con diferentes estilos y ritmos musicales. • Trabajar la memoria, la atención y las praxias a través del aprendizaje de canciones con gestos y movimientos asociados. • Diferenciar cualidades del sonido según su duración: largo/corto. • Distinguir sonidos según su altura: agudo/grave. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical. • Participar con interés y entusiasmo en la actividad musical. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento de la creatividad • Experimentación con diferentes materiales y técnicas plásticas • Coordinación óculo-manual • Dibujo libre • Escucha de piezas musicales • Atención e interés en las audiciones • Conocimiento de diferentes estilos y ritmos musicales • Uso de praxias en canciones • Duración del sonido: largo/corto • Altura del sonido: agudo/grave • Consolidación de movimientos a través del baile • Participación activa en la actividad musical 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – <i>Inventos para descubrir</i> – <i>Patentamos un invento</i> – <i>Centralita de teléfono</i> • Expresión musical (Págs. 126-129) • Talleres cooperativos (Págs. 107-109): <ul style="list-style-type: none"> – <i>Lámpara de lava</i> – <i>Inventa con collage</i> – <i>Sorpresa creativa</i> • Unidad de aprendizaje: L 2, 3, 5, 8-10, 11, 12, 15, 19, 22, 24 • Diario de creatividad: L1- 20 • Bolsita de creatividad y cerebro • Libro-rol <i>Manual para inventores</i> • Mural misión 3 • Murales de rutinas y destrezas • Tarjetas de información visual <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje para proyectar • Diario de creatividad • Libro-rol pasapáginas <i>Manual para inventores</i> • Audios y vídeos: <i>El faraón, El faraón, Música relajante para Mandala, El vuelo de la pluma, Música de baile</i> • Recursos/Murales de rutinas y destrezas • Recursos/Plantillas 	<p>CL AA SIE CEC</p>
--	--	---	----------------------------------

<p>Los lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la expresión corporal como medio de comunicación. • Usar el lenguaje corporal como medio de expresión artística. • Promover la expresión de movimientos libres durante la audición de una pieza musical o canciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal de sentimientos • Consolidación de movimientos a través del juego y del baile • Participación en la actividad musical con representación corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de trabajo: (Págs. 146-160) • Expresión musical (Págs. 126-129) • Diario de creatividad: L 17 <p>CROQUETA DIGITAL</p> <p>Alimenta tu mente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diario de creatividad para proyectar • Canción con Karaoke: <i>Buscadores de inventos</i> • Audios y vídeos: <i>Buscadores de inventos, Rescate, Música relajante, Sonidos de la naturaleza, Música de baile</i> 	
---	---	--	--	--

Final de curso

		3	3	3	3	3	3	3	Final de curso	Final de curso	Verano	
	ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del libro: 23 de abril

Día de la familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Ser consciente de la imagen de uno mismo. Reconocerse como niño o niña. Identificar las partes de la cara. Reconocerse en un espejo y dibujarse lo más detalladamente posible. Elaborar una ficha con el registro de su crecimiento físico a lo largo del curso. Ser consciente de cómo se ha cambiado y evolucionado a lo largo del curso. Valorar positivamente todos los logros personales alcanzados. Concluir el trabajo emocional: los sentimientos a final de curso. Gestionar las emociones de la despedida. Identificar los cuidados que se deben tener en verano: hidratarse, utilizar gorra y crema solar, tomar fruta, evitar las exposiciones al sol en horas centrales, etc. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Autoconcepto Identidad sexual Partes de la cara Esquema corporal Registro físico de crecimiento: edad, peso, talla, altura número de pie Evolución personal a lo largo del curso Emociones a final de curso Gestión de emociones Cuidados durante el verano 	<ul style="list-style-type: none"> Sabe cómo es y se reconoce como niño o niña. Identifica las partes de la cara. Se reconocer ante un espejo y se dibuja con bastante detalle. Registra el crecimiento físico que ha tenido durante el curso en una ficha. Es consciente de cómo se ha cambiado y evolucionado a lo largo del curso. Valora positivamente todos los logros personales alcanzados. Expresa y valora los sentimientos y emociones vividos durante todo el curso. Gestiona las emociones de la despedida. Reconocerse en un espejo y dibujarse. Conoce los cuidados que debe practicar en verano: hidratarse, utilizar gorra y crema solar, tomar fruta, evitar las exposiciones en horas centrales, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Final de curso (Págs. 110-115) Peluche Benito <p>CROQUETA DIGITAL</p>	AA CSC SIE

- Explorar el entorno a través del juego.
- Explorar las posibilidades de su cuerpo en movimiento, a través de su relación con el espacio, los objetos, los otros y él mismo.
- Controlar su cuerpo con acciones y movimientos libres y dirigidos.
- Expresar sus gustos y preferencias en la realización de actividades
- Participar de forma activa y respetuosa en todos los juegos planteados.
- Celebrar la consecución de todos los desafíos con la entrega de medallas.
- Sentirse parte integrante de su grupo de clase.
- Recordar actividades y acontecimientos ocurridos en el pasado.
- Despedir al personaje de este curso: Benito Bechamel.
- Desarrollar su relación con los demás: despedirse de sus compañeros y personal del colegio.
- Ser consciente de la evolución en la relación con los demás compañeros y profesores del colegio.
- Iniciarse los hábitos de orden y recogida del aula.
- Celebrar la consecución de los desafíos.
- Activar conocimientos previos.
- Evocar recuerdos y hechos pasados.
- Trabajar la memoria.

El juego y la actividad en la vida cotidiana

- Exploración del espacio
- El juego como medio de relación
- Control del cuerpo
- Juegos populares
- Normas y reglas en los juegos
- Socialización y colaboración en los juegos
- Medallas
- Sentido de permanencia a su grupo/clase
- Repaso de actividades
- Despedida del personaje
- Despedida de sus compañeros y personal del colegio
- Relaciones con los demás: despedidas
- Escucha y respeta las opiniones de todos sus compañeros.
- Hábitos de orden y organización del aula: recogida

- Explora el entorno y sus posibilidades de su cuerpo en movimiento, en relación con objetos, los otros y él mismo, a través del juego.
- Puede controlar su cuerpo en la realización de movimientos libres y dirigidos.
- Expresa sus gustos y preferencias en la realización de actividades.
- Participa en todos los juegos que se plantean en el aula y fuera de ella.
- Se implica y colabora en la celebración de fin de curso.
- Se siente parte integrante del grupo de la clase.
- Se relaciona con los demás recordando y comentando actividades y hechos pasados.
- Se despide de Benito Bechamel.
- Se despide de sus compañeros y del personal del centro.
- Valora positivamente la relación que ha mantenido con los compañeros y profesores del colegio.
- Colabora y participa con gusto en distintas actividades grupales.
- Participa en las actividades de orden, limpieza y recogida del aula.
- Conoce las normas del aula y espacios comunes del colegio.

- Final de curso (Págs. 110-115)
- Peluche Benito Bechamel

CROQUETA DIGITAL

Alimenta tu mente

- Recursos/Final de curso

CROQUETAPP

Portfolio

AA
CSC
SIE
CEC

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Conocimiento e interacción con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Completar simétricamente su autorretrato. • Ordenar cronológicamente su autorretrato siguiendo un orden numérico. • Realizar simetrías completando figuras. • Ordenar cronológicamente un conjunto de autorretratos siguiendo la serie numérica. Identificar y describir diferentes lugares para pasar las vacaciones. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> • Característica de los objetos del aula • Simetrías: cara • Números • Orden cronológico • Simetrías • Lugares de vacaciones: mar, montaña, ciudad 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe las diferencias de los objetos del aula, los clasifica y organiza. • Ordena cronológicamente un conjunto de autorretratos siguiendo la serie numérica. • Es capaz de completar figuras de forma simétrica. • Identifica diferentes lugares donde pasar las vacaciones y los describe 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (Págs. 110-115) • Puzle CROQUETAPP <ul style="list-style-type: none"> • Cámara 	CL CMCT CD
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer al avión como un medio de transporte aéreo. • Identificar las características específicas de Benito. • Recorrer los nuevos espacios del colegio que puedan cambiar para el nuevo curso. • Participar en una actividad conjunta con los compañeros del curso superior para compartir momentos y, situaciones que serán comunes para ellos en el nuevo curso. • Realizar una orla de recuerdo de los compañeros de clase y de los profesores de su curso. • Participar en las actividades de final de curso. 	La participación en la vida cultural y social <ul style="list-style-type: none"> • Medios de transporte: avión • Características de Benito Bechamel • Dependencias del colegio • Compañeros de clase y e cursos superiores • Fiesta de fin de curso 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce al avión como un medio de transporte aéreo. • Identifica las características específicas de Benito. • Hace un recorrido por los nuevos espacios del colegio que puedan cambiar para el nuevo curso. • Participa en una actividad conjunta con los compañeros del curso superior para compartir momentos y situaciones que serán comunes para ellos en el nuevo curso. • Realiza una orla con los compañeros de clase y los profesores que ha tenido durante el curso. • Participar en las actividades de final de curso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (Págs. 110-115) • Peluche de Benito Bechamel • Medalla CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Final de curso • Audios y vídeos/Audiciones: <i>Haz la croqueta, Benito Bechamel</i> CROQUETAPP <ul style="list-style-type: none"> • Cámara 	CL CMCT CD CSC

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar oralmente ideas, sentimientos y emociones • Formular hipótesis sobre los sitios a los que puede irse Benito. • Utilizar normas de cortesía para despedirse. • Reconocer e interpretar como portadores de textos el billete de avión y la orla. • Identificar los apartados de un billete de avión: imagen, texto. • Leer imágenes e interpretarlas. • Escribir e identificar su propio nombre. • Escribir el nombre de las emociones trabajadas a lo largo del curso. • Resolver sopas de letras con su compañero. • Realizar de forma grupal un listado con los cuidados que se debe tener en vacaciones. • Conversar sobre lo que les gustaría hacer durante el verano. 	<p>Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y normas • Expresión de ideas, sentimientos y emociones • Formulación de hipótesis • Normas de cortesía: despedidas • Portadores de textos: billete de avión, orla, • Apartados de un billete de avión: texto e imagen • Nombre propio • Nombre de emociones • Sopa de letras • Listado 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas, sentimientos y emociones. • Formula hipótesis sobre los sitios a los que puede irse Benito. • Utiliza normas de cortesía para despedirse. • Reconoce e interpretar como portadores de textos el billete de avión y la orla. • Identifica los apartados de un billete de avión: imagen, texto. • Es capaz de leer imágenes e interpretarlas. • Escribe e identifica su propio nombre. • Es capaz de escribir el nombre de las emociones trabajadas a lo largo del curso. • Resuelve sopas de letras con su compañero. • Realiza en asamblea, un listado con los cuidados que se debe tener en vacaciones. • Mantiene una conversación sobre lo que les gustaría hacer durante el verano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (Págs. 110-115) • Peluche de Benito Bechamel <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Final de curso <p>CROQUETAPP</p>	CL AA CSC SIE

Los lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Representarse detalladamente a través del dibujo. • Realizar dibujos libres sobre Benito. • Utilizar diferentes materiales y las técnicas plásticas trabajadas a lo largo del curso para crear recursos de organización y clasificación de los trabajos realizados. • Imaginar personajes animados con las letras de su nombre y hacer un cuadro. • Elaborar un scarpbook para tener un recuerdo del personaje y todo lo vivido durante el curso. • Aprender una canción acompañándola con gestos y movimientos al ritmo de la música. • Disfrutar con las canciones. • Desarrollar la sensibilidad y la creatividad. • Realizar un dibujo libre sobre las vacaciones. • Expresar ideas, sentimientos y emociones a través del lenguaje corporal. 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos des esquema corporal • Autorretratos • Dibujo libre • Técnicas plásticas: dibujo, coloreado, recortado, estampado, pegado • Elaboración scarpbook • Cubiertas • Cuadros • Decoración bolsa • Canciones y movimientos • El cuerpo como fuente de expresión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza producciones plásticas usando diferentes técnicas. • Elabora un scarpbook para tener un recuerdo del personaje y todo lo vivido durante el curso. • Realiza unas cubiertas con diferentes técnicas plásticas complementarios del curso. • Decora libremente una bolsa de papel para llevar a casa los trabajos del trimestre. • Interpreta y aprende canciones. • Disfruta con las interpretaciones artísticas. • Desarrolla la sensibilidad y la creatividad. • Realiza un dibujo libre sobre las vacaciones. • Utiliza su cuerpo para expresarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (Págs. 110-115) • Scrapbook <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos/Final de curso • Audios y vídeos/Audiciones: <i>Haz la croqueta, Benito Bechamel</i> <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<p>CL CD AA CEC</p>
---	--	---	---	--	---------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo de diferentes dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente los recursos digitales. • Realizar fotografías a los compañeros. • Intervenir en una grabación grupal para comentar todo lo que se ha aprendido a lo largo del curso. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos • Utilización de códigos QR • Actividades interactivas • Dispositivos • Uso responsable • Fotografía • Grabaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere destrezas en el manejo de diferentes dispositivos. • Se inicia en el uso de recursos tecnológicos. • Emplea responsablemente los recursos digitales. • Realiza fotografías a sus compañeros. • Interviene y colabora en una grabación conjunta sobre los mejores momentos vividos durante el curso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final de curso (Págs. 110-115) <p>CROQUETA DIGITAL Alimenta tu mente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios y vídeos/Audiciones: <i>Haz la croqueta, Benito Bechamel</i> • Recursos/Final de curso <p>CROQUETAPP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio • Sonrisómetro • Aplausómetro • Palabra clave • Cámara <p>Caja de luz</p>	<p>CD AA CSC CEC</p>
--	---	--	--	--	----------------------------------

PROYECTO LECTOESCRITURA MOLALALETRA EDELVIVES

Primer trimestre

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CC.C C.	II.MM.
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar narraciones y mantener la atención. • Iniciar la comprensión de textos. • Identificar a los personajes principales de cada cuento y las acciones más importantes. • Escuchar y cantar las canciones y realizar las coreografías asociadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos asociados a las letras trabajadas • Canciones protagonizadas por los personajes • Letras y referentes: «u, a, i» • Sonidos /u/, /a/, /i/ • Grafías «u/U, a/A, i/I» • Discriminación y trazo • Correspondencia sonido-grafía • Vocales trabajadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende y disfruta los cuentos y textos que escucha. • Se interesa y participa en las actividades relacionadas con los cuentos. • Aprende e interpreta las canciones y sus movimientos. • Asocia cada letra con su referente: «u, a, i». • Reconoce los sonidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno 1 • Libro de lecturas: págs. 4 a 19 • Material manipulativo: <ul style="list-style-type: none"> – Marioneta del Señor Estudioso – Marionetas de dedo – Pizarra magnética – Tarjetas de trazos – Manguitos de lateralidad – Bits de vocabulario – Tarjetas de personajes y sus referentes 	<p>CL CMCT CD CSC SIEE AA CEC</p>	<p>L-V C-C L-M V-E M INTER. INTRAP. N</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la letra y el referente de cada personaje: «u, a, i». • Discriminar auditivamente los sonidos /u/, /a/, /i/. • Asociar los sonidos /u/, /a/, /i/ con las grafías correspondientes. • Discriminar entre minúsculas y mayúsculas. • Iniciar los trazos de las grafías «u/U, a/A, i/I». • Interiorizar la direccionalidad correcta de las grafías trabajadas y practicar el trazado en pautas, tanto en minúscula como en mayúscula. • Disfrutar con el aprendizaje de las letras trabajadas. • Completar palabras añadiendo las vocales correspondientes. • Iniciar las lecturas de letras y palabras. • Identificar segmentos orales en palabras y frases. • Comprender enunciados sencillos con pictogramas e imágenes. • Ampliar el vocabulario. • Identificar las letras trabajadas en diversos tipos de texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y escritura de vocales • Conciencia fonológica • Lectura de pictogramas e imágenes • Vocabulario • Portadores de texto (escritura): canción <i>El rey U</i>, canción <i>La reina A</i>, canción <i>La princesa I</i> • Portadores de texto (lectura): cómic, anuncio, cartel 	<p>trabajados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende los sonidos vocálicos y los asocia a las grafías correspondientes. • Identifica las vocales «u, a, i» con los personajes de los cuentos. • Repasa y escribe correctamente las letras «u, a, i» tanto en minúscula como en mayúscula. • Reconoce la correspondencia entre sonido y grafía. • Muestra interés por el conocimiento de las vocales. • Reconoce las vocales «u, a, i» dentro de las palabras. • Completa y copia palabras con las vocales «u, a, i». • Adquiere nociones de conciencia fonológica. • Lee enunciados compuestos con pictogramas e imágenes. • Emplea el vocabulario trabajado. • Conoce diversos portadores de texto. 	<ul style="list-style-type: none"> – Láminas de ortografía visual • Mural <i>El País de las Letras</i> • Molalaletra Digital: <ul style="list-style-type: none"> – Canciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>El País de las Letras y el Señor Estudioso</i> ○ <i>El rey U</i> ○ <i>La reina A</i> ○ <i>La princesa I</i> – Cuentos: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>El País de las Letras y el Señor Estudioso</i> ○ <i>El rey U</i> ○ <i>La reina A</i> ○ <i>La princesa I</i> – Actividades interactivas – Trazados – Cuaderno 1 – Libro de lecturas: págs. 4 a 19 – Material manipulativo 		
---	---	--	--	--	--

Segundo trimestre

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CC.C	II.MM.
-----------	------------	-------------------------	--------------------	------	--------

				C.	
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar narraciones y mantener la atención. • Iniciar la comprensión de textos. • Identificar a los personajes principales de cada cuento y las acciones más importantes. • Escuchar y cantar las canciones y realizar las coreografías asociadas. • Reconocer la letra y el referente de cada personaje: «o, e, p». • Discriminar auditivamente los sonidos /o/, /e/, /p/. • Asociar los sonidos /o/, /e/, /p/ con las grafías correspondientes. • Discriminar entre minúsculas y mayúsculas. • Iniciar los trazos de las grafías «o/O, e/E, p/P». • Interiorizar la direccionalidad correcta de las grafías trabajadas y practicar el trazado en pautas, tanto en minúscula como en mayúscula. • Completar palabras añadiendo las vocales correspondientes. • Discriminar auditiva y visualmente las sílabas trabajadas. • Identificar segmentos orales en palabras y frases. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos asociados a las letras trabajadas • Canciones protagonizadas por los personajes • Letras y referentes: «o, e, p» • Sonidos /o/, /e/, /p/ • Grafías «o/O, e/E, p/P» • Discriminación y trazo • Correspondencia sonido-grafía • Lectura y escritura de vocales y de la consonante «p» • Discriminación auditiva y visual de sílabas • Conciencia fonológica • Lectura y escritura • Lectura de pictogramas e imágenes • Vocabulario • Portadores de texto (escritura): canción <i>La princesa O</i>, canción <i>El príncipe E</i>, cartel • Portadores de texto (lectura): cuento, cómic, cubierta de cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende y disfruta los cuentos y textos que escucha. • Se interesa y participa en las actividades relacionadas con el cuento. • Aprende e interpreta las canciones y sus movimientos. • Asocia cada letra con su referente: «o, e, p». • Reconoce los sonidos trabajados. • Comprende los sonidos vocálicos y los asocia a las grafías correspondientes. • Identifica los fonemas /o/, /e/, /p/ con los personajes de los cuentos. • Localiza las sílabas trabajadas. • Repasa y escribe correctamente las letras «o, e, p» tanto en minúscula como en mayúscula. • Reconoce la correspondencia entre sonido y grafía. • Localiza las letras dentro de las palabras. • Completa y copia palabras con las letras trabajadas. • Discrimina sílabas de forma auditiva y visual. • Adquiere nociones de conciencia fonológica. • Reconoce los sonidos silábicos /o/, /e/, /p/ y los asocia con sus grafías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno 2 • Libro de lecturas: págs. 20 a 37 • Material manipulativo: <ul style="list-style-type: none"> – Marioneta del Señor Estudioso – Marionetas de dedo – Manguitos de lateralidad – Pizarra magnética – Tarjetas de trazos – Bits de vocabulario – Tarjetas de personajes y sus referentes – Láminas de ortografía visual • Mural <i>El País de las Letras</i> • Molalaletra Digital: <ul style="list-style-type: none"> – Canciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>La princesa O</i> ○ <i>El príncipe E</i> ○ <i>El panadero P</i> – Cuentos: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>La princesa O</i> ○ <i>El príncipe E</i> ○ <i>El peluquero P que luego fue panadero</i> – Actividades interactivas – Trazados – Cuaderno 2 – Libro de lecturas: págs. 20 a 37 – Material manipulativo 	CL CMCT CD CSC SIEE AA CEC	L-V C-C L-M V-E M INTER. INTRAP. N

<ul style="list-style-type: none"> • Combinar adecuadamente las vocales con la consonante «p». • Iniciar la lectura y escritura de palabras, frases y oraciones con las letras trabajadas. • Comprender enunciados sencillos con pictogramas e imágenes. • Ampliar el vocabulario. • Identificar las letras trabajadas en diversos tipos de texto. 		<ul style="list-style-type: none"> • Lee y escribe palabras, frases y oraciones con las letras trabajadas. • Lee enunciados compuestos con pictogramas e imágenes. • Emplea el vocabulario trabajado. • Disfruta con las actividades. • Conoce diversos portadores de texto. 			
---	--	---	--	--	--

Tercer trimestre

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CC.CC	II.MM.
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a través de la escucha de cuentos y la participación en las actividades de comprensión propuestas. • Identificar a los personajes principales de cada cuento y las acciones más importantes. • Conocer las canciones de los personajes y cantarlas. • Realizar las coreografías asociadas a las canciones. • Reconocer la letra y el referente de cada personaje: «l, m, s». • Discriminar auditivamente los sonidos /l/, /m/, /s/. • Asociar los sonidos /l/, /m/, /s/ con las grafías 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos asociados a las letras trabajadas • Canciones protagonizadas por los personajes • Letras y referentes: «l, m, s» • Sonidos /l/, /m/, /s/ • Grafías «l, m, s» • Escritura y lectura de palabras con «l, m, s» • Discriminación y trazo • Correspondencia sonido-grafía • Lectura y escritura de consonantes • Discriminación auditiva y visual de sílabas • Conciencia fonológica • Lectura y escritura • Sílabas directas e inversas 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha y comprende cuentos y textos adecuados a su nivel. • Aprende, canta y baila canciones. • Asocia cada letra con su referente: «l, m, s». • Reconoce los sonidos trabajados. • Reconoce los sonidos /l/, /m/, /s/ y los asocia con sus grafías. • Identifica las consonantes «l, m, s» con los personajes de los cuentos. • Repasa y escribe correctamente las letras «l, m, s» tanto en minúscula como en mayúscula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno 3 • Libro de lecturas: págs. 38 a 63 • Material manipulativo: <ul style="list-style-type: none"> – Marioneta del Señor Estudioso – Marionetas de dedo – Manguitos de lateralidad – Pizarra magnética – Tarjetas de trazos – Bits de vocabulario – Tarjetas de personajes y sus referentes – Láminas de ortografía visual • Mural <i>El País de las Letras</i> <ul style="list-style-type: none"> – Molalaletra Digital: – Canciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>El lechero L</i> ○ <i>La señora de la montaña M</i> ○ <i>La señorita del</i> 	CL CMCT CD CSC SIEE AA CEC	L-V C-C L-M V-E M INTER. INTRAP. N

<p>correspondientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer visualmente las consonantes «l, m, s». • Discriminar entre minúsculas y mayúsculas. • Iniciar los trazos de las grafías «l/L, m/M, s/S» e interiorizar su direccionalidad. • Completar palabras añadiendo las vocales correspondientes. • Discriminar auditiva y visualmente las sílabas trabajadas. • Progresar en el trabajo con segmentos orales en textos, frases y palabras. • Practicar la lectura y la escritura de palabras, frases y oraciones con las letras trabajadas. • Identificar y trazar sílabas directas e inversas. • Utilizar correctamente los artículos: <i>el, la</i>. • Discriminar palabras en singular y en plural. • Comprender enunciados sencillos con pictogramas e imágenes. • Ampliar vocabulario con palabras que contienen las letras trabajadas. • Trabajar el gusto por el lenguaje escrito. • Identificar las letras trabajadas en diversos tipos de texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Artículos: <i>el, la</i> • Palabras en singular y plural • Lectura de pictogramas e imágenes • Vocabulario • Portadores de texto (escritura): receta, adivinanza, entrada • Portadores de texto (lectura): envase, mapa, nota • Lecturas expresivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la correspondencia entre sonido y grafía. • Reconoce los sonidos silábicos trabajados y los asocia a las grafías correspondientes. • Localiza las letras dentro de las palabras. • Completa y copia palabras con las letras trabajadas. • Discrimina sílabas de forma auditiva y visual. • Adquiere nociones de conciencia fonológica. • Realiza con interés las actividades de conciencia fonológica. • Lee, comprende y escribe palabras, frases y oraciones con las letras trabajadas. • Identifica y traza sílabas directas e inversas. • Utiliza correctamente los artículos: <i>el, la</i>. • Distingue palabras en singular y en plural. • Lee enunciados compuestos con pictogramas e imágenes. • Emplea el vocabulario adquirido tanto de forma oral como por escrito. • Muestra interés y disfruta con el lenguaje escrito. • Conoce diversos portadores de texto. • Realiza y comprende lecturas de carácter expresivo. 	<p><i>silencio S</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Cuentos: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>El lechero L</i> ○ <i>La señora de la montaña: la M (I)</i> ○ <i>La señora de la montaña: la M (II)</i> ○ <i>La señorita del silencio S</i> – Actividades interactivas – Trazados – Cuaderno 3 – Libro de lecturas: págs. 38 a 63 – Material manipulativo 		
--	---	--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none">• Trabajar diversas lecturas expresivas.					
--	--	--	--	--	--

PROYECTO MATEMÁTICAS

PASO A PASO EDELVIVES

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	Competencias
<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar, visual y auditivamente, conceptos cuantitativos: más que. • Desarrollar la comprensión de conceptos cuantitativos: par. • Reconocer y representar el concepto par. • Afianzar la comprensión de conceptos cuantitativos: par. • Iniciar la comprensión de un concepto: mitad. • Afianzar la comprensión de los conceptos mitad y entero. • Trabajar contenidos matemáticos a través de canciones: la mitad. • Reforzar la comprensión del concepto cuantitativo mitad. • Relacionar objetos en función de la presencia de un atributo: igual cantidad. • Reconocer la grafía del número 2. • Agrupar objetos en función de la cantidad tres. • Identificar una cantidad. • Asociar el número 4 a su cantidad. • Realizar la grafía del número 4. • Identificar la grafía del número 4. • Trabajar contenidos matemáticos a través de canciones: número 4. • Identificar los números del 1 al 4. • Desarrollar la coordinación visomotriz y grafomotriz. • Realizar asociaciones entre cantidades y números. • Establecer relaciones de correspondencia entre cantidades y números. • Realizar una serie numérica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Más que • Par • Pareja • Entero/mitad • Igual que • Número 3: cantidad y grafía • Número 4: cantidad y grafía • Asociación cantidad-número • Serie numérica • Último • Descomposición del 3 • Interpretación del signo (=) • Sumas • Mediano • Más largo/más corto • Grueso/fino • Más grueso • Ancho/estrecho • De espaldas • A un lado/al otro lado • Encima/debajo • Laberinto • Figuras geométricas • Círculo • Cuadrado • Triángulo • Rectángulo • Iniciación a la simetría • Figura/fondo • Clasificación • Clasificación de figuras geométricas • Serie 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y aplica el cuantificador más que. • Reconoce y representa el concepto par. • Identifica un par de objetos. • Relaciona el concepto par con la cantidad dos. • Inicia la comprensión del concepto mitad. • Conoce el concepto mitad a través de canciones. • Es capaz de establecer la mitad en una imagen u objeto. • Relaciona objetos en función de la presencia de un atributo: igual cantidad. • Reconoce la grafía del número 2. • Agrupa objetos de tres en tres. • Asocia el número 4 a su cantidad. • Realiza la grafía del número 4. • Identifica cantidades hasta el 4 y las relaciona con su grafía. • Profundiza en el número 4 a través de canciones. • Progresa en el desarrollo psicomotriz. • Escribe los números hasta el 4. • Establece relaciones de correspondencia entre cantidades y números. • Completa una serie numérica. • Identifica el último elemento en una colección ordenada. • Realiza la descomposición del número 3. • Reconoce el signo (=). • Se inicia en los procesos de suma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno 5 • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollos didácticos - Talleres: <i>Patrones en palos depresores, Maletín de tapones, Percha de descomposición, Tablero con torres, Caja de sumas y ruleta</i> • Canciones: <i>La mitad, Cuatro delfines, Ancha y estrecha</i> Material de aula: <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de cantidades - Láminas de números - Recta numérica - Geoformas - Tablas de doble entrada - Tablas de simetría - Dominó de números • Dominó de figuras Paso a paso Digital: <ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno 5 para proyectar - Pizarra: Tablas de doble entrada, Tarjetas de simetría, Geoformas - Recursos: Tarjetas de cantidades, Dominó de números, Dominó de figuras, Recta numérica, Láminas de números, Murales de rutinas y destrezas de pensamiento, Composición con geoformas, Láminas de formas, Más recursos (Carteles de canciones) - Canciones y audiciones: <i>La mitad, Cuatro delfines,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> CL CMCT CD AA CSC SIE CEC

<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer posiciones espaciales: último. • Desarrollar la capacidad de análisis: descomponer el número 3. • Potenciar la comprensión del concepto de igualdad y del significado del signo igual (=). • Iniciar los procesos del cálculo: suma. • Aproximarse a la comprensión de signos: más (+). • Deducir y escribir el número correspondiente a una cantidad. • Desarrollar la apreciación cuantitativa a través de mediciones. • Captar cualidades en los objetos: tamaño. • Favorecer la comprensión de conceptos: más largo y más corto. • Diferenciar los conceptos grueso y fino. • Comprender conceptos cualitativos: grueso y fino y compararlos. • Afianzar la comprensión de los conceptos ancho y estrecho. • Trabajar contenidos matemáticos a través de canciones: ancho/estrecho. • Desarrollar la capacidad de orientación espacial. • Discriminar posiciones: de espaldas. • Reconocer posiciones espaciales: al otro lado. • Desarrollar la capacidad de orientación en el espacio: a un lado y al otro lado. • Afianzar los conceptos encima y debajo. • Reforzar la capacidad de estructuración espacial. • Desarrollar la capacidad espacial a través de un laberinto. • Identificar figuras geométricas. • Reconocer una figura geométrica. • Iniciar la comprensión del concepto: simetría. • Percibir figuras sobre un fondo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabla de doble entrada • Igual/diferente • Síntesis • Análisis del todo • Símbolos 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve sumas sencillas con apoyo gráfico. • Reconoce el signo (+). • Compara medidas sencillas. • Diferencia objetos por su tamaño. • Hace comparaciones según la longitud e identifica el más largo y el más corto. • Diferencia los conceptos grueso y fino. • Compara objetos según su grosor. • Aplica los conceptos ancho y estrecho. • Trabaja los conceptos ancho y estrecho a través de canciones. • Desarrolla su capacidad de orientación espacial. • Reconoce personas y animales que están de espaldas. • Posiciona objetos a un lado y a otro de un referente. • Identifica las posiciones encima y debajo. • Refuerza su capacidad de estructuración espacial. • Resuelve laberintos. • Reconoce el círculo, el cuadrado, el triángulo y el rectángulo como figuras geométricas. • Diferencia las figuras geométricas entre ellas. • Es capaz de trazar las figuras geométricas que conoce. • Se inicia en la comprensión del concepto de simetría. • Diferencia figuras sobre un fondo. • Clasifica objetos según un criterio dado. • Relaciona objetos atendiendo a un atributo: el color. • Reconoce el patrón de una serie. • Comprende el patrón de una serie y 	<p><i>Ancha y estrecha, Viejos camaradas</i> de C. Teike, <i>Marcha Radetzky</i> de J. Strauss, <i>El lago de los cisnes</i> de P. I. Tchaikovsky, <i>Marcha de Napoleón</i> de J. Strauss, <i>El carnaval de los animales</i> de C. Saint-Saëns, <i>Paseo en trineo</i> de W. A. Mozart, «El vals de las flores» de <i>El Cascanueces</i> de P. I. Tchaikovsky, <i>Minuetto</i> de L. Boccherini.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trazados - Problemas interactivos: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11 - Mi clase - Calendario 	
---	--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de clasificar y agrupar. • Relacionar objetos atendiendo a un atributo: el color. • Reconocer el patrón de una serie. • Comprender el patrón de una serie. • Seguir un camino en función del patrón de una serie. • Potenciar las capacidades de atención. • Comprender los procesos de unión y síntesis que generan las tablas de doble entrada. • Reforzar la noción de igualdad. • Desarrollar la capacidad de establecer relaciones de igualdad. • Potenciar las capacidades de atención y observación visual. • Desarrollar la capacidad de síntesis agrupando objetos para hacer una composición. • Diferenciar los elementos que componen un todo. • Potenciar el desarrollo de la capacidad de análisis: separación de tres elementos. • Desarrollar la capacidad de simbolización. • Comprender la información recogida en una clave. • Interpretar símbolos. • Leer e interpretar pictogramas. • Desarrollar la creatividad a través de conceptos matemáticos. • Trazar un camino en función de una consigna dada. • Profundizar en los contenidos de lógica-matemática a través de la manipulación de materiales elaborados en los talleres. • Participar con interés en actividades musicales relacionadas con contenidos matemáticos. 		<p>la completa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de inventar una serie. • Resuelve tablas de doble entrada uniendo sus elementos. • Establece relaciones de igualdad. • Agrupa objetos para hacer una composición. • Diferencia los elementos que componen un todo. • Separa un todo en partes para analizar su estructura. • Pone en marcha diferentes estrategias para trabajar contenidos matemáticos. 		
---	--	---	--	--

9. VALORES Y TEMAS TRANSVERSALES

Los temas transversales establecen contenidos vinculados al currículo, no organizados en áreas, ya que deben estar inmersos en el quehacer cotidiano.

Se deberá tener presente que los temas transversales son la manifestación de un sentimiento y una expresión de valores, asumidos como positivos por la comunidad.

Los temas transversales son algo inmerso en el quehacer cotidiano que guiará siempre la metodología.

Desarrollaremos continuamente actitudes de compañerismos, de respeto y ayuda a los demás, de orden y limpieza, de uso del diálogo, de rechazo a la violencia y a la agresividad, de cuidado de los bienes naturales, fomentando un estilo de vida y comportamiento cotidiano, como aceptación de esos valores que la sociedad necesita y establece como positivos para su buen funcionamiento.

Los temas transversales son:

- Educación para la paz

Educar para la convivencia, fomentando la solidaridad, la cooperación, la libertad, la responsabilidad, el respeto y el rechazo a todo tipo de discriminación e intolerancia.

- Educación para la salud

Se pretende fomentar en los niños/as la adquisición de hábito de salud: alimentación sana, descanso, cuidado e higiene corporal, prevención de accidentes.

- Educación para la igualdad entre los sexos

La sociedad en que vivimos asigna ya desde pequeños a los niños y niñas roles diferentes en función de su sexo. Debemos corregir estas desigualdades, y hacer que se formen como personas, en igualdad de condiciones y con los mismos derechos y obligaciones.

- Educación ambiental

Pretende acercar a los niños/as al medio natural aprendiendo a valorar la importancia que este tiene para la vida de las personas y desarrollando actitudes de respeto y cuidado.

- Educación del consumidor

Este tema transversal pretende que los niños/as vayan adquiriendo una actitud crítica y responsable hacia el consumo.

- Educación vial

El objetivo fundamental de la Educación Vial es la prevención de accidentes. Es necesario iniciarles en el conocimiento de unas normas establecidas, necesarias para su futura participación en el ambiente urbano como peatón viajero o usuario de vehículos.

10. METODOLOGÍA

Los niños y niñas aprenden en interacción con el medio y este ha de estar adecuadamente organizado para conseguir una calidad y variedad de los aprendizajes, por todo esto lo que los niños aprenden depende en gran medida de cómo lo aprenden de ahí la importancia de consensuar unas orientaciones metodológicas en función de las características de nuestro centro y de su alumnado.

Los principios o criterios metodológicos en los que nos basamos son:

1. Enfoque globalizador y aprendizaje significativo.

El enfoque globalizador permite que los niños y niñas aborden las experiencias de aprendizaje de forma global, poniendo en juego, de forma interrelacionada, mecanismos afectivos, intelectuales, expresivos.

El principio de globalización es un proceso global de acercamiento a la realidad que se quiere conocer. Este proceso será fructífero si permite establecer relaciones y construir significados más amplios y diversos.

Se organizan los contenidos en unidades didácticas significativas para el niño/a, quienes, partiendo de sus propios intereses, establecen relaciones entre la nueva información y la que ya poseen.

El aprendizaje se produce cuando el niño/a establece relaciones significativas entre su experiencia previa y la nueva información que se le presenta, de forma que se produzca una modificación de los esquemas de conocimientos preexistentes y estos evolucionen hacia estructuras cada vez más elaboradas y complejas. Esto implica una metodología basada en el principio de aprendizaje significativo que parta de los conocimientos previos de los niño/as, que conecte con los intereses y necesidades de éstos y que les proponga actividades suficientemente atractivas para que aprecien de manera sencilla y clara la finalidad y la utilidad de los nuevos contenidos que van desarrollando. Por lo tanto, aplicar una metodología basada en el aprendizaje

significativo exige tener en cuenta, además de lo ya mencionado, los siguientes requisitos:

- Detectar los conocimientos previos de los alumno/as.
- Plantear situaciones que no estén muy alejados ni excesivamente cercanos a sus experiencias para provocar el conflicto cognitivo.
- Organizar los contenidos de forma significativa para los niño/as. Establecer contenidos motivadores que actúen como organizadores previos, la planificación de ejes temáticos, centros de interés y el repaso regular y periódico de los contenidos abordados con anterioridad contribuyen a que los niño/as sientan seguridad y confianza ante las situaciones que se les plantea.

Para conseguir que los aprendizajes de los niño/as sean significativos y que éstos sean el resultado de múltiples conexiones, de relaciones entre lo nuevo y lo ya aprendido, es imprescindible que el proyecto sea concebido bajo una perspectiva globalizadora.

Los niños/as de Educación Infantil, se encuentran en posesión de un pensamiento sincrético, es decir, captan la realidad como un todo.

Este principio afecta tanto a la formulación de los objetivos como a la selección, secuenciación, planificación y presentación de los contenidos así como a la definición de los modos de trabajo. Alude este principio a la conveniencia de aproximar a los niños y niñas a lo que han de aprender desde una perspectiva integrada y diversa.

Los profesionales de la educación infantil, como mediadores del proceso de enseñanza aprendizaje, ha de tener una actitud observadora y de escucha activa que les permita detectar las capacidades, los intereses y las necesidades que muestran los pequeños para ajustar a ellas la intervención educativa.

2. La actividad infantil, la observación y la experimentación.

La actividad es la principal fuente de aprendizaje y desarrollo de los niño/as. Es necesario tanto para su desarrollo físico y psicomotor, como para la construcción del conocimiento.

Por ello, la enseñanza ha de ser ACTIVA, dando tiempo y ocasión para que el niño/a participe y sean protagonistas de su propio aprendizaje. Hay que utilizar estrategias que les estimulen a ser creativos, alentando el desarrollo de la imaginación y la capacidad de observación.

Para conseguir que los niños/as progresen en el conocimiento del mundo, es necesario darles oportunidades para que realicen actividades de forma autónoma, tomen la iniciativa, planifiquen y secuencien poco a poco la propia acción, lo que exige,

la creación de un ambiente de seguridad física y afectiva, rico en estímulos, favorable para la exploración, la cooperación y la toma de iniciativas.

La planificación de las actividades didácticas tendrá en cuenta la agrupación de agrupamientos diversos. El trabajo en grupo pequeños y la interacción entre grupos de iguales es imprescindible para el desarrollo intelectual ya que permite que niños y niñas vayan tomando conciencia de que, a veces, existen desajustes entre lo que piensan y la realidad. La mediación del profesorado que ejerza la tutoría en este proceso es fundamental.

Las salidas y el espacio extraescolar deben formar parte de la planificación curricular y, en consecuencia, deben orientarse con relación a determinados fines y objetivos y conllevar unos contenidos tanto implícitos como explícitos.

Un principio metodológico muy ligado a la actividad es la MOTIVACIÓN. Es necesario que el niño/a se sienta atraído hacia el aprendizaje. En esto juega un papel muy importante que los objetivos, contenidos y actividades tengan un nivel adecuado, que respondan a sus intereses y que los métodos y recursos sean atractivos y faciliten el aprendizaje.

3. El juego, instrumento privilegiado de intervención educativa.

El juego suele suponer para el niño situaciones placenteras y divertidas, posee inmediatez en el tiempo, se suele realizar en total libertad y, muchas veces, está cargada de placer por el descubrimiento, la simulación y fantasía necesarios para crear mundos donde todo es posible. Estas características hacen que el juego afecte al desarrollo afectivo, psicomotor, social, cognitivo y lingüístico, de ahí su importancia para un crecimiento global y armónico.

A través de los juegos los niños y niñas se aproximan a conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás.

El papel de las personas adultas es crucial desde el primer momento, ya que han de aprovechar situaciones no sólo para observar y conocer a niños y niñas, sino para estimular estas acciones, conscientes del enorme potencial de desarrollo que ofrece la interacción lúdica con adultos e iguales. Los tutores y tutoras deberán estimular los juegos motores, de imitación, de representación, expresivos, simbólicos, dramáticos y de tradición cultural.

El principio de SOCIALIZACIÓN. El egocentrismo es un rasgo propio en estas edades y es necesario que lo superen. Se proponen actividades en grupo para que los niño/as aprendan comportamientos y normas, así como a compartir, a respetar, a participar, y, en definitiva, a relacionarse con los demás.

4. La configuración del ambiente: Marco del trabajo educativo.

La configuración del ambiente uno de los ejes donde se asienta el significado de la acción de los niños y niñas, permitiendo o inhibiendo el desarrollo de sus potencialidades.

Cuando entramos en un lugar desconocido, percibimos informaciones que nos hacen sentir: Cercanía-distancia, accesibilidad-rechazo, seguridad- incertidumbre, libertad-control, etc., no sólo por los mensajes orales que recibimos, sino por cómo está organizado el espacio, los muebles o materiales, las informaciones que hay en las paredes, etc. El ambiente en la escuela infantil donde se vive y con el que se interactúa envía constantes mensajes a los niños y niñas, y a las personas adultas, los cuales influyen en su manera de actuar, al favorecer o dificultar determinadas acciones, actitudes e interacciones.

Ha de responder a una reflexión e investigación sobre la característica y peculiar manera de crecer y aprender de los más pequeños. Favorecer la comunicación e interrelación entre todos y una mayor sensibilización del ambiente en que se vive se necesita dotar de intencionalidad educativa.

El ambiente de la escuela ha de configurarse de modo que todos sus integrantes sientan que están en un lugar que les pertenece, un lugar acogedor que invite a entrar, que manifieste facilidad en el acceso, que pueda ser utilizado por las familias para poder sentarse, esperar o charlar, donde se recojan las informaciones generales de la escuela. Un lugar para poder compartir e informar a todas las familias, de los diferentes proyectos que los grupos realizan, a través de imágenes y producciones hechas por los niños y las niñas, donde se puede ayudar a descubrir a las familias las enormes posibilidades y potencialidades de aprendizaje y crecimiento de la infancia.

5. Los espacios y los materiales: Soporte para la acción, interacción y comunicación.

En cuanto a la organización del espacio, es fundamental que los niño/as dispongan de lugares propios y de uso común para compartir, para estar solos o para relacionarse con los demás, espacios para realizar un determinado tipo de actividad, etc. También ha de favorecer la integración entre iguales y con los adultos, la manipulación de objetos, la observación, etc. Así, habrá que habilitar determinados espacios para ello. Se fijarán rincones para el juego, para los disfraces, para las actividades plásticas, para las construcciones etcétera. Se organizarán talleres como el de lectoescritura. Proyectos como el del “Libro Viajero”, “El Periódico de Clase”, para organizar el trabajo infantil.

Ha de tenerse en cuenta que no todas las necesidades pueden satisfacerse en el aula, sino que deben utilizarse los distintos espacios con los que se cuenta (entrada, pasillos, patios...), ya que en función de su distribución pueden generarse espacios que favorezcan determinadas acciones, actitudes y movimientos, al tiempo que pueden los niños ir construyendo una imagen ordenada del mundo que les rodea.

Consideramos material educativo todo lo que se pone a disposición de los niño/as y los elementos que los adultos proporcionamos como instrumentos para la acción educativa. Son importantes para la acción y la relación. La manipulación y exploración con los objetos se realizan espontáneamente, apoyando la construcción y organización del conocimiento del mundo físico como socio-emocional.

El valor del material no reside en sí mismo, sino en las posibilidades de acción que proporciona de acuerdo a los objetos. Este material cumplirá ciertas condiciones:

- Ser adecuado para el momento evolutivo.
- Promotor de investigación y exploración.
- Polivalente, variado, atractivo, seguro, no exista, accesible, ordenado.

El material debe de ser suficiente para dar una oferta que promueva todos los ámbitos de desarrollo (motor, sensorial, manipulativo, lógico, de la expresión, comunicación, representación), adecuando una complementariedad entre los materiales del exterior y del interior.

Además del material de los rincones, utilizaremos otros que no estarán a su alcance, sino que los utilizarán cuando el adulto se los proporcione.

También en cada proyecto o actividad concreta se especificará el tipo de material.

Anualmente se revisarán los libros de texto utilizados para comprobar su adecuación con nuestra programación. Se colocarán en el mes de Junio en el tablón de anuncios del Centro.

6. El tiempo en educación infantil.

La organización del tiempo en Educación Infantil ha de ser entendido como instrumento útil para la organización de la vida escolar, pero también como elemento que contribuye al proceso de construcción personal de los niños y niñas.

Cada niño y niña ha de disponer del tiempo necesario para crecer y desarrollarse de acuerdo con sus ritmos individuales. Ha de organizarse, por tanto, de manera flexible y natural, ofreciendo momentos y situaciones

donde se cuente con el tiempo necesario para poder jugar, reír, conocer, explorar y aprender junto con la persona adulta y otros compañeros y compañeras.

Todos los miembros de la comunidad educativa han de encontrar espacios para el crecimiento personal y profesional, donde sea posible el contacto personal, la participación, la reflexión y el debate.

En la organización de los tiempos diarios es importante establecer un marco estable que facilite la interiorización de ritmos, aportando seguridad y estabilidad. Se ha de tener en cuenta un necesario equilibrio entre tiempos definidos por la persona adulta y tiempos donde los niños y niñas puedan organizar libremente su actividad, de

manera que permita a los maestros y maestras observar y apoyar el crecimiento a partir de sus ritmos y necesidades personales. Esto nos facilitará el equilibrio entre los tiempos de acciones grupales y tiempos de acciones individuales.

Otro aspecto a tener en cuenta es que se aprende en cualquier momento o situación. Toda la estancia del niño en la escuela es considerada como tiempo educativo. Será necesario, a su vez, realizar una planificación del tiempo desde una perspectiva más global del curso escolar. Los cambios que se producen en estas edades en pocos meses hace necesario pensar en las modificaciones de espacios, tiempos y materiales a establecer a lo largo del año.

7. La educación infantil, una tarea compartida.

Aunque la familia está evolucionando, y con ella la sociedad, podemos desarrollar una íntima vinculación entre familia y centro para contribuir al pleno desarrollo de las capacidades de los niño/as. La escuela infantil ha de contribuir a que las familias encuentren en ella un marco educativo relacional más amplio que el propio círculo familiar. Para ello es necesario promover la participación y la relación activa entre familia y escuela.

Para ello debemos considerar los siguientes aspectos:

- Mantener reuniones periódicas con padres y madres para tratar aspectos de la educación que incide en el aula.
- Intervención directa en las actividades del centro: en la vida de clase, en salidas, en adaptaciones de espacios, en confección de materiales para la celebración de fiestas, contar cuentos, etcétera.

Todo esto lleva a que el ambiente sea más relajado. Los/as niños/as ven como sus padres y madres valoran su labor y éstos últimos aprenden a valorar la labor que los demás realizamos.

8. El aprendizaje de la lectoescritura.

La metodología que vamos a utilizar es una mezcla entre la teoría constructiva del aprendizaje y el sistema fonológico, apoyado con el alfabeto dactilológico. Partiendo siempre de las ideas previas de los niño/as y de su nivel de desarrollo, planteando actividades motivadoras que sean propicias para que los niño/as se desarrollen en todos sus aspectos.

Los contenidos que proponemos deben partir de las necesidades e intereses de los alumno/as, de situaciones reales, concretas a lo/as que ello/as puedan atribuirles sentido y así adoptar una actitud favorable hacia el aprendizaje.

Las actividades hay que plantearlas como un aprendizaje que lleve al conocimiento de la realidad y que logre una adecuada aplicación de lo aprendido, o sea que sean funcionales.

Los contenidos no deben trabajarse aisladamente sino que adquieren todo su valor cuando se convierten en un instrumento para representar y comunicar. Los contenidos que se plantean para conseguir los objetivos propuestos se organizan en Unidades Didácticas globalizadoras.

Elegimos las secuencias didácticas para trabajar la lectoescritura porque consideramos que la mejor forma de llevar el aprendizaje de la lengua escrita es introducirlo en el contexto escolar de la forma más natural posible. El niño/a aprende a leer porque vive en un mundo de comunicación escrita.

La condición básica y fundamental para una buena enseñanza de la lectura es que los alumnos/as entiendan su aprendizaje como un medio para ampliar sus posibilidades de comunicación, de placer, de aprendizaje y se impliquen con interés por comprender el lenguaje escrito.

Leer es sobre todo una actividad voluntaria y placentera y enseñar a leer debe tener esto en cuenta. Los niño/as y maestros deben estar motivados para aprender y enseñar a leer respectivamente.

Hay que lograr que la actividad de la lectura sea significativa para los niños/as, responda a una finalidad que ellos puedan comprender y compartir.

Para encontrar sentido a lo que debemos hacer (leer, escribir), es necesario que el niño/a sepa qué debe hacer, que sienta que es capaz de hacerlo y que encuentre interesante lo que se le proponga que haga.

Hay que tener en cuenta el conocimiento previo de los niño/as en relación al texto que se trate y de ofrecer la ayuda necesaria para que puedan construir un significado adecuado acerca de él.

La motivación está estrechamente relacionada con las relaciones afectivas que el alumnado pueda ir estableciendo con la lengua escrita. Las situaciones de lectura más motivadoras son también las más reales.

11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Atender a la diversidad supone reconocer que cada niño o niña es una persona única e irreplicable, con su propia historia, afectos, motivaciones, necesidades, intereses, estilo cognitivo, sexo, etc. Esto exige que la escuela ofrezca respuestas adecuadas a cada niño o niña.

La concepción de la escuela como un grupo humano conlleva la aceptación de la diversidad de los alumnos y alumnas que, como parte de ella integran y enriquecen la labor educativa. Esta aceptación de la diversidad del alumnado, supone por parte de maestros/as un análisis y una reflexión sobre su grupo de alumnos/as, aceptando que cada uno de ellos tiene sus propios intereses, capacidades y necesidades.

Es necesario, por parte de maestros/as, considerando y respetando las diferencias personales, planifique su trabajo de forma abierta, diversa, flexible y positiva para que al llevarse a la práctica, permita acomodarse a cada persona, potenciando además la experimentación, comunicación, el movimiento, la expresión, etc.

La atención a la diversidad exige que se valoren los logros y progresos del niño o de la niña evitando atribuir etiquetas, calificativos y valoraciones en función de la conducta, comportamiento, capacidades y características personales, aspectos por otra parte tan sujetos a cambios en estas edades.

La atención a la diversidad afecta también al tratamiento que se otorgue a los conocimientos previos de los niños/as para desde ahí ofrecer la adopción y utilización de estrategias como:

- Modificación del tiempo de los aprendizajes.
- Adecuación de la ayuda pedagógica
- Adecuación de la metodología.
- Adecuación de las actividades a las diferencias individuales de sus alumnos y alumnas.

Se realizarán, pues, actividades que refuercen unos aprendizajes unas y que amplíen otros.

Cada alumno/a es diferente y, en función de tal diferencia, precisará de un trabajo personalizado.

Queremos lograr una “Escuela” abierta a todos los niños/as, que respete la diversidad, donde tengan cabida todas las individualidades con sus características y peculiaridades propias, tanto por razón de sexo, raza, religión, etc.

En definitiva, lo que pretendemos es educar para la vida, dentro de una diversidad; y todo ello para conseguir personas felices, críticas, creativas, respetuosas, que disfruten y sientan placer mientras aprenden, se desarrollen y crecen.

Especial atención merecen aquellos niños y niñas que presentan necesidades educativas especiales, que deberían identificarse y valorarse lo más pronto posible. Es importante la detección y atención temprana de sus necesidades, por ello, maestros y educadores se coordinarán con otros profesionales, además de favorecer un ambiente especialmente afectivo.

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y/O EXTRAESCOLARES

Con estas actividades, pretendemos potenciar la apertura del centro a su entorno y la formación integral del alumnado, proporcionándole diversidad de experiencias, una comprensión positiva y armónica del medio y prepararle para vivir en sociedad.

En este centro educativo se organizan múltiples actividades complementarias y extraescolares, sin embargo, debido a la situación actual de la Covid19 solo se van a plantear las actividades que puedan hacerse dentro del aula y excepcionalmente la visita al parque vivero en otoño si la situación lo permite.

13. EVALUACIÓN

La evaluación ha de ser entendida como una actividad valorativa e investigadora inserta en el desarrollo de la acción educativa, que afecta tanto a los procesos de aprendizaje del alumnado como en la práctica docente, dentro de los proyectos educativos y contextos en los que se inscribe. Debe ajustarse a dichos contexto y a los niños y niñas en particular, y promover la participación de los sectores de la comunidad educativa directamente implicado en el desarrollo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, principalmente de las familias.

La evaluación en educación infantil tendrá que ser global, continua y formativa y sus referentes serán los objetivos establecidos para la etapa. En este sentido, el carácter de la evaluación será procesual y continuo lo que implica su vinculación al desarrollo de todo tipo de situaciones educativas y actividades.

El principal objetivo de la evaluación en la educación infantil es ofrecer información de cómo se está desarrollando el proceso educativo para una intervención más adecuada hacia la mejora, ha de explicar y describir los progresos de los niños y niñas, las dificultades con las que se encuentran así como las estrategias y recursos que se ponen en juego en dicho proceso. Esto permitirá el ajuste progresivo de la ayuda pedagógica a sus características y necesidades particulares por parte de los profesionales de la educación.

La evaluación educativa tendrá en cuenta globalmente todos los ámbitos de desarrollo de la persona, la singularidad de cada niño y niña, analizando y valorando sus procesos de desarrollo así como sus aprendizajes, siempre en función de las características personales específicas de cada uno. La evaluación será eminentemente cualitativa y explicativa la heterogeneidad existente en cada grupo de niños y niñas plantea la necesidad de la observación de los progresos de cada uno desde su punto de partida, de las estrategias de aprendizaje que movilizan, de las dificultades con las que se encuentra y de los recursos de que dispone para intentar superarlas, con el objetivo de facilitar el ajuste permanente de la intervención educativa.

Es importante la relación constante con la familia para recoger información relevante, para unificar criterios de actuación y coordinar las acciones. Las entrevistas con la familia serán una de las principales técnicas para dicha coordinación.

Se concederá especial importancia a la elaboración de documentación narrativa sobre la práctica docente y las experiencias del aula. Los diarios de clase son especialmente adecuados.

Los criterios de evaluación serán definidos por cada tutor o tutora, teniendo en cuenta lo establecido por el equipo docente y los procesos de aprendizaje de cada niño o niña, sus avances, posibilidades, dificultades y medidas educativas que faciliten dicho proceso. Deben ser también un instrumento de atención a la diversidad. Su formulación debe permitir evaluar las capacidades individuales de cada niño o niña.

14. LA PROGRAMACIÓN SEMIPRESENCIAL O PRESENCIAL

La situación actual nos indica el planteamiento de una enseñanza semipresencial o presencial si las circunstancias sanitarias así lo requiriesen.

Si esto ocurriese el equipo docente de Educación Infantil 4 años utilizará las siguientes herramientas digitales para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

- Aplicación ClassDojo como método principal de comunicación entre las familias.
- Aplicación Croqueta Family como guía para la escolarización en casa.
- Aplicación Padlet como herramienta para la organización, temporalización y subida de todos los materiales curriculares creados y seleccionados por las tutoras y especialistas.
- Videollamadas vía Google Meet para las clases online con grupos reducidos y en momentos determinados en acuerdos entre las maestras y las familias.
- Cualquier herramienta informática que nos proponga la Consejería de Educación que pueda enriquecer la teledocencia teniendo en cuenta la edad del alumnado.

PROGRAMACIÓN DE AULA

5 AÑOS

ÍNDICE

Primer trimestre

Periodo de adaptación

Unidad didáctica 1

Proyecto de trabajo 1

Proyecto de comprensión 1

Entorno, fiestas y días especiales

Segundo trimestre

Unidad didáctica 2

Proyecto de trabajo 2

Proyecto de comprensión 2

Unidad didáctica 3

Proyecto de trabajo 3

Proyecto de comprensión 3

Entorno, fiestas y días especiales

Tercer trimestre

Unidad didáctica 4

Proyecto de trabajo 4

Proyecto de comprensión 4

Final de curso

Entorno, fiestas y días especiales

Periodo de adaptación

Primer trimestre

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	U1	U1	U1	U1	U1	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE				OCTUBRE			NOVIEMBRE				DICIEMBRE		

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre
Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Controlar de forma progresiva sus propios sentimientos y emociones. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Control progresivo de sus propios sentimientos y emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Controla de forma progresiva sus propios sentimientos y emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 8 y 9 Cuento: <i>El día de la inauguración</i> Juego de cartas emocionales 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Desplazarse libremente por el espacio. Realizar movimientos corporales y asociarlos a acciones. Desarrollar la expresión corporal a través de movimientos y gestos, asociándolos a acciones. Desarrollar la coordinación motriz fina en actividades de aula. Iniciarse en los hábitos de orden en el colegio: colgar los abrigos, babis, tirar los papeles a la papelera. Desarrollar progresivamente las normas de cortesías: saludar y despedirse. 	El juego y la actividad en la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> Movimientos libres por el espacio Representación de movimientos corporales asociados a acciones Coordinación motriz fina Hábitos de orden: colgar los abrigos, babis, tirar los papeles a la papelera Aceptación de las normas de cortesías: saludos y despedidas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos libres por el espacio. Ejercita movimientos corporales asociados a acciones. Desarrolla la expresión corporal a través de movimientos y gestos asociándolos a acciones. Realiza actividades que implican habilidades manipulativas de motriz fina. Desarrolla hábitos de higiene y orden. Saluda y se despide de los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 4, 5, 6, 7, 10 Cuento: <i>El día de la inauguración</i> Estimulación musical y motriz Juego de cartas emocionales 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los colores primarios y secundarios. Identificar los tamaños: grande, mediano y pequeño. Discriminar comparativamente en una colección, el tamaño más grande y el más pequeño. Diferenciar y aplicar los cuantificadores: más que /menos que. Reconocer magnitudes de longitud ancho/estrecho. Valorar la importancia del número en la vida cotidiana. Identificar y afianzar las grafías de los números del uno al seis. Asociar las grafías del uno al seis a las cantidades de elementos correspondientes. Hacer sumas gráficas hasta el seis. Realizar y continuar series de dos elementos y dos atributos. Desarrollar la capacidad de atención para identificar la razón de una serie. Identificar y dibujar formas geométricas: rectángulo, rombo, círculo, óvalo, estrellas y corazón. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> Colores: repaso de colores básicos Tamaños: grande/mediano/pequeño, el más grande/el más pequeño Cuantificadores: más que/menos que Longitud: ancho/estrecho Numeración: repaso del uno al seis Operaciones: sumas hasta el seis Series: dos elementos y dos atributos Formas: rectángulo, rombo, círculo, óvalo, estrella, corazón 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y utiliza los colores primarios. Reconoce y aplica los cuantificadores grande, mediano y pequeño. Discrimina en una colección el más grande y el más pequeño. Aplica los cuantificadores de cantidad: más que /menos que. Discrimina cualidades de los objetos diferenciando ancho/estrecho. Afianza la grafía de los números del uno al seis. Realiza sumas gráficas hasta el seis. Continúa series de dos elementos y dos atributos. Reconoce y dibuja formas geométricas conocidas: rectángulo, círculo, rombo, óvalo, estrellas y corazón. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 Juego de cartas emocionales 	CL CMCT AA CSC SIE	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Respetar al personal del centro y conocer sus funciones. Orientarse y actuar de forma autónoma en las dependencias del centro. Identificar diferentes dependencias del centro y diferenciar: la biblioteca de un museo. 	La participación en la vida cultural y social <ul style="list-style-type: none"> El colegio Dependencias: aseo, patio aula, comedor, aula de psicomotricidad Material del aula y psicomotricidad Personal del centro y funciones Lugares relacionados con el aprendizaje: biblioteca, museo 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce al personal del centro y la función que realizan. Se orienta en las dependencias del centro. Identifica la biblioteca y el museo como servicios de ocio y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 11 Juego de cartas emocionales 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E INTER INTRA

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes : comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el lenguaje oral para describir imágenes. Pronunciar y utilizar correctamente el nombre de sus compañeros y personal del centro. Presentarse oralmente ante sus compañeros. Utilizar las normas de cortesía en los saludos y despedidas. Reconocer la forma escrita de su nombre propio. Escribir el propio nombre de acuerdo con sus posibilidades. Reconocer las letras que componen su nombre. Reconocer la intención comunicativa de algunos portadores de texto: tarjetas identificativas. Desarrollar la imaginación y ser capaces de vivir las emociones del cuento. Disfrutar con los cuentos y las narraciones. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> El nombre propio y de los compañeros y adultos del centro Presentaciones Saludos y despedidas El nombre propio Portador de texto: tarjetas identificativas Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Nombra correctamente a sus compañeros y al personal del centro. Se presenta diciendo su nombre. Se presenta oralmente. Aprende a saludar y despedirse utilizando las normas de cortesía. Escribe su nombre. Reconoce las letras que componen el nombre propio. Asocia algunos portadores de texto con su intención comunicativa: tarjetas identificativas. Desarrolla la imaginación y es capaz de vivir las emociones del cuento. Responde preguntas acerca del cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 2, 5, 6, 7, 11 Cuento: <i>El día de la inauguración</i> Mural de <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Mural de cumpleaños Juego de cartas emocionales 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar diferentes técnicas plásticas: decorado libre, coloreado, recortado y pegado de papel o tela, témperas y tizas. Realizar actividades que impliquen habilidades manipulativas de carácter fino. Desarrollar la sensibilidad y la creatividad. Representar a través del dibujo lo que sugiere la canción. Aprender y disfrutar con las canciones y melodías. Realizar movimientos libres al ritmo de la música. Aprender una canción acompañándola con gestos y movimientos al ritmo de la música. 	Los lenguajes creativos <ul style="list-style-type: none"> Técnicas plásticas: decorados libres, coloreado, recortado y pegado de papel o tela, témperas, tizas Dibuja lo que sugiere la canción Disfrute e interpretación de canciones y melodías Movimientos siguiendo el ritmo de la música Gestos relacionados con acciones y elementos de la canción 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diferentes técnicas decorativas: decorado libre, coloreado, recortado y pegado de papel o tela, témperas, tizas. Muestra habilidades manipulativas de carácter fino. Representa a través del dibujo, lo que le sugiere la canción. Aprende y disfruta con las canciones. Adecua los movimientos corporales al ritmo de la música. Participa con interés en audiciones y expresiones motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 4, 5, 7, 8 y 9, 10, 19, 20 Estimulación musical y motriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción del proyecto: <i>¡Sirabún!</i> 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Unidad didáctica 1: Una domus, un hogar

Primer trimestre

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	U1	U1	U1	U1	U1	Navidad	Navidad	Invierno	
	SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE			

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre
 Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las emociones: alegría, tristeza y enfado. Iniciarse en el reconocimiento de las emociones que surgen en las situaciones de juego. Conocer y desarrollar habilidades para la convivencia: respeto, autonomía y esfuerzo. Desarrollar actividades de empatía hacia los compañeros. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Emociones: alegría/tristeza/enfado Valores: respeto/autonomía/esfuerzo Habilidades sociales: empatía 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las emociones: alegría, tristeza y enfado. Se inicia en el reconocimiento de las emociones que surgen en las situaciones de juego. Desarrolla habilidades para la convivencia respetando: turnos de palabras, turnos de orden en actividades, comentarios de los demás... Desarrolla conductas cada vez más autónomas valorando su importancia. Se esfuerza por superar retos. Comienza a desarrollar actividades de empatía hacia los demás compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L.1, 10, 29, 33, 35, 36 Cuento: <i>La risa es la clave</i> Juego de cartas emocionales 	CL AA CSC SIE	L-V C-C INTER INTRA

<p>onal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar el cuerpo en situaciones de equilibrio: al llevar un objeto en movimiento y saltar con pies juntos de forma continua. • Confiar en sus posibilidades motrices y expresivas. • Controlar la respiración en las actividades de relajación. • Situarse respecto a su cuerpo y los objetos: cerca pero no el más cercano/lejos, pero no el más lejano. • Relacionarse con los miembros de la familia de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustando su conducta a las diferentes situaciones lúdicas. • Participar en la organización dentro del hogar: reparto de tareas. • Valorar la necesidad de compartir momentos de ocio y diversión en familia. • Comparar los beneficios que reporta el jugar solo o con el resto de la familia. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio al llevar un objeto, saltar con dos pies juntos de forma continua • Orientación corporal: cerca, pero no el más cercano/lejos, pero no el más lejano • Relaciones con los miembros de la familia • Normas que regulan la vida cotidiana: reparto de tareas • Ocio y diversión en familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Controla el cuerpo en situaciones de equilibrio: al llevar un objeto en movimiento y salta con pies juntos de forma continua. • Confía en sus posibilidades motrices y expresivas. • Controla la respiración en las actividades de relajación. • Interioriza los conceptos cerca, pero no el más cercano; y lejos, pero no el más lejano, experimentando con el cuerpo respecto a los objetos que nos rodean. • Se relaciona con los miembros de la familia de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustando su conducta a las diferentes situaciones lúdicas. • Valora lo importante de la participación con la familia en las tareas. • Valora la necesidad de compartir momentos de ocio y diversión en familia. • Compara los beneficios que reporta el jugar solo o con el resto de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 10, 25 • CD de audio • Estimulación musical y psicomotriz • Cuento: <i>La risa es la clave</i> • Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> • PBL 	<p>CL AA CSC SIE</p>	<p>L-V C-C V-E INTER INTRA</p>
-------------	--	--	---	--	----------------------------------	--

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Co no ci mi ent o del ent or no	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer diferentes tonos de rojo. Diferenciar los conceptos muchos, pocos y ninguno. Realizar comparaciones de tamaño: más grande que, más pequeño que, tan grande como, tan pequeño como. Distinguir medidas: más largo que/más corto que; tan largo como/tan corto como; largo, pero no el más largo/corto, pero no el más corto. Diferenciar las nociones temporales: mañana/tarde/noche y antes/ahora/después. Reconocer y emplear los números del uno al seis. Realiza la composición y descomposición de los números del uno al seis. Realizar sumas sencillas hasta el seis. Reconocer la grafía del número cero. Identificar y situar los ordinales del primero al sexto. Diferenciar las nociones espaciales: cerca, pero no el más cercano y lejos, pero no el más lejano. Identificar y reproducir la figura del rombo. Reconocer la figura de la esfera. Discriminar simetrías. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> Atributo de color: gama de rojos Cuantificadores: muchos/pocos/ninguno Tamaños: más grande/más pequeño; tan grande como/tan pequeño como Longitud: más largo/más corto que; tan largo como/tan corto como; largo, pero no el más largo/corto, pero no el más corto Nociones temporales: mañana/tarde/noche, antes/ahora/después Numeración: repaso del 1 al 6, presentación del 0 Operaciones: sumas hasta el número seis Ordinales: del 1.º al 6.º Orientación en el espacio: cerca, pero no el más cercano/lejos, pero no el más lejano Formas y líneas: rombo, esfera, formas simétricas 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los diferentes tonos de rojo como atributo de los objetos. Diferencia y utiliza los cuantificadores: muchos, pocos y ninguno. Reconoce y utiliza los cuantificadores de tamaño: más grande que, más pequeño que, tan grande como, tan pequeño como. Reconoce y utiliza las nociones de longitud: más largo que/más corto que; tan largo como/tan corto como; largo, pero no el más largo y; corto, pero no el más corto. Utiliza y diferencia las nociones temporales: mañana/tarde/noche y antes/ahora/después. Reconoce y emplea los números del uno al seis. Realiza la composición y descomposición de los números del uno al seis. Reconoce la grafía del número cero. Realizar sumas sencillas hasta el seis. Sitúa y utiliza los ordinales del primero al sexto. Discrimina las situaciones espaciales: cerca, pero no el más cercano/ lejos, pero no el más lejano. Reconoce las formas geométricas: rombo, esfera y formas simétricas. Identifica y reproduce la figura del rombo. Reconoce la figura de la esfera. Discrimina simetrías. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 16, 20, 24, 26, 28, 35 Policubos 	CL CMCT AA SIE	L-V C-C L-M V-E INTRA

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer distintos tipos de vivienda. ● Aprender el proceso de construcción de una casa. ● Identificar tipos de vivienda a lo largo del tiempo. ● Identificar a los profesionales relacionados con la construcción de una casa. ● Valorar las profesiones sin discriminación. ● Conocer el propio entorno físico y social: tipos de viviendas y familias. ● Conocer las funciones y ocupaciones de los miembros de la familia. ● Identificar los principales componentes de un árbol genealógico. ● Valorar la importancia de las actividades de ocio y tiempo libre en familia. ● Aprender y compartir juegos y juguetes. ● Comparar la antigua Roma con la época actual. 	<p>La participación en la vida cultural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La casa: <ul style="list-style-type: none"> – Tipos de viviendas – Proceso de construcción – Viviendas a lo largo del tiempo – Profesiones relacionadas con la construcción ● La familia: <ul style="list-style-type: none"> – Tipos de familia – Funciones y ocupaciones – Árbol genealógico – Tiempo libre y ocio ● Juegos y juguetes ● La antigua Roma 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce distintos tipos de vivienda. ● Secuencia el proceso de construcción de una casa. ● Discrimina algunos tipos de vivienda a lo largo del tiempo. ● Valora las profesiones sin discriminación. ● Observa y explora su entorno físico y social: tipos de viviendas y familias. ● Conoce las funciones y ocupaciones de los miembros de la familia. ● Identifica los principales componentes de un árbol genealógico. ● Valora la importancia de las actividades de ocio y tiempo libre en familia. ● Aprende y comparte juegos y juguetes. ● Compara la antigua Roma con la época actual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno: L. 1, 2, 6, 10, 12, 15, 17, 19, 27, 29, 36 ● Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> ● Cuento: <i>La risa es la clave</i> ● Mural: <i>La antigua Roma</i> ● Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> ● Láminas de plástica: individual y colectiva ● Lámina de arte: <i>Mosaico romano</i> ● PBL 	<p>CL CMCT CSC CEC</p>	<p>L-V V-E INTER INTRA N</p>
---	---	--	---	--	------------------------------------	--

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Idiomas Lenguajes comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Respetar las normas en los diálogos. Elaborar frases con diferentes tiempos verbales: presente, pasado, futuro. Construir de forma adecuada frases afirmativas, negativas e interrogativas. Realizar diferentes formas de expulsión del aire y tomar conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz y boca. Conocer y producir sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Imitar el sonido de una cosa en la palabra con que se la designa. Desarrollar la conciencia fonológica: formar palabras nuevas a partir de varias sílabas dadas. Desarrollar el vocabulario relacionado con la familia, la vivienda y la antigua Roma. Leer e interpretar frases con pictogramas y tarjetas de vocabulario. Realizar con coordinación motriz los trazos en U continuos; y curvo y horizontal combinado hacia arriba y hacia abajo. Reconocer como portadores de texto: avisos, plano de una casa. Valorar los cuentos y los libros informativos como medio de información y disfrute. Escuchar y comprender cuentos y diversas tipologías de texto. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Normas en los diálogos Frases con diferentes tiempos verbales (presente, pasado, futuro) Frases afirmativas, negativas e interrogativas Praxias y respiración Onomatopeyas y sonidos de elementos de la casa Palabras nuevas a partir de varias sílabas dadas Vocabulario relacionado con la casa, la familia y la antigua Roma Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas Grafomotricidad: trazo en U continuo, trazos curvo y horizontal combinados hacia arriba y hacia abajo Portador de texto: avisos, plano de una casa Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Respetar las normas en los diálogos. Elabora frases en presente, pasado y futuro, estableciendo diferencias en las acciones temporales. Construye de forma correcta las afirmaciones, negaciones e interrogaciones en los diálogos. Identifica, reconoce y produce sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Ejercita diferentes formas de expulsión del aire y toma conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz y boca. Imita el sonido en la palabra designada. Desarrolla la conciencia fonológica: forma palabras nuevas a partir de varias sílabas dadas. Amplia el vocabulario y desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases largas y complejas. Completa frases empleando pictogramas y tarjetas de vocabulario. Realiza los trazos en U continuos; y curvo y horizontal combinado hacia arriba y hacia abajo. Reconoce portadores de texto: avisos, plano de una casa. Valora los cuentos y los libros informativos como medio de información y disfrute. Escucha y comprende cuentos y diversas tipologías de texto. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 27, 29, 30, 31, 32, 34 Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> Cuento: <i>La risa es la clave</i> Mural: <i>La antigua Roma</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas 	CL AA CSC SIE CEC	L-V CC V-E INTER INTRA

<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar técnicas plásticas: dibujo, pintura con pincel, rasgado, recortado, musivaria, pasta de papel, bolas de papel, enhebrado. Iniciarse en el conocimiento de técnicas artísticas de otras culturas: la orfebrería en la antigua Roma. Iniciarse en el conocimiento de técnicas artísticas de otras culturas: el mosaico en la antigua Roma. Experimentar y disfrutar con las actividades plásticas. Interpretar y disfrutar con melodías y canciones. Dibujar aquello que sugiere la música. Diferencia sonidos ascendentes y descendentes en escala musical de la voz y en el piano. Reconocer la escala musical. Reconocer instrumentos musicales: arpa, guitarra, piano, violín. Disfrutar con las audiciones de música clásica. Interpretar y disfrutar con melodías, canciones, bailes y danzas de la época correspondiente: danza romana. Aprender las canciones y su coreografía. 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> Experimentación con diferentes técnicas plásticas: dibujo, pintura con pincel, rasgado, recortado, musivaria, pasta de papel, bolas de papel, enhebrado Obras de arte de carácter universal Actitud positiva ante las realizaciones plásticas Disfrute e interpretación de canciones y melodías Dibujo de aquello que sugiere la música Sonidos ascendentes y descendentes de voces e instrumentos Escala musical ascendente y descendente Instrumentos musicales: arpa, guitarra, piano, violín Audiciones de música clásica Danza romana Acompañamiento y participación en danzas y coreografías 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla diferentes técnicas plásticas: dibujo, pintura con pincel, rasgado, recortado, musivaria, pasta de papel, bolas de papel, enhebrado. Se inicia en el conocimiento de técnicas artísticas de otras culturas: la orfebrería en la antigua Roma. Se inicia en el conocimiento de técnicas artísticas de otras culturas: el mosaico en la antigua Roma. Realiza producciones plásticas empleando diferentes técnicas. Interpreta y disfruta con melodías y canciones. Dibuja aquello que sugiere la música. Reproduce sonidos ascendentes y descendentes. Diferencia sonidos ascendentes y descendentes en escala musical de la voz y en el piano. Conoce, diferencia y discrimina instrumentos musicales: arpa, guitarra, piano, violín. Desarrolla el gusto por las audiciones de música clásica. Interpreta y disfruta con canciones, bailes y danzas de la época. Aprende las canciones y su coreografía. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L.: 2, 5, 6, 12, 34 Láminas de plástica: individual y colectiva Lámina de arte: <i>Detalle de mosaico</i>. Pompeya, Italia Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción del Eje: <i>Un tesoro asoma</i> Canción popular: <i>Ladrillo a ladrillo</i> Discriminación auditiva: sonidos ascendentes y descendentes de voces e instrumentos Música clásica: MOZART, W. A., <i>Pequeña serenata nocturna</i> Danza: danza romana 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
<ul style="list-style-type: none"> Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. Emplear responsablemente las nuevas tecnologías. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> Manejo dispositivos y sus periféricos Búsqueda de información Utilización de códigos QR Uso responsable 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea distintos tipos de dispositivos. Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI Splash KidsApp Robótica 	CMCT CD AA CSC SIE	C-C L-M V-E INTER INTRA

Proyecto de trabajo 1: La antigua Roma

Primer trimestre

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	U1	U1	U1	U1	U1	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre

Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Expresar conocimientos y despertar su interés por conocer algunas características significativas de la cultura de la antigua Roma. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre otras culturas con rasgos muy significativos: la antigua Roma 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 34 Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> Cuento: <i>La risa es la clave</i> Mural: <i>La antigua Roma</i> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Definir y formular preguntas sobre aspectos significativos que llamen su atención de la cultura y la época de la antigua Roma: costumbres, tipos de viviendas, vestimenta, espectáculos, juegos y juguetes, monumentos, arte y cultura, organización familia... Comparar algunos rasgos característicos de otras culturas antiguas con las actuales. Descubrir lo que quieren saber sobre la antigua Roma: viviendas a lo largo del tiempo, materiales y proceso de construcción, tipos de familias, ocio y tiempo libre... 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros 	CL AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para buscar información sobre la antigua Roma: libros informativos, cuento, mural, imágenes, familias, medios digitales... Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de información Mapa conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros Mapa conceptual 	CL CMCT CD AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
	<ul style="list-style-type: none"> Conocer algunos aspectos destacados de la antigua Roma: comida, vestimenta, costumbres, monumentos. Identificar los tipos de vivienda de la antigua Roma y compararla con la actual. Conocer cómo se estructuraban las familias en la antigua Roma, comparándola con las actuales. Descubrir características significativas de la época de los romanos, comparar sus costumbres con las actuales. Identificar manifestaciones del arte romano. Valorar los profesionales tradicionales comparándolas con las de la época de los romanos. Conocer las principales características de las viviendas de la antigua Roma. Identificar las principales actividades de ocio en la antigua Roma: circo, termas, teatro... 	<ul style="list-style-type: none"> La antigua Roma: familias, viviendas, vestimenta, gastronomía, ocupaciones, costumbres, arte... La casa: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de viviendas Proceso de construcción Viviendas a lo largo del tiempo Profesionales relacionados con la construcción La familia <ul style="list-style-type: none"> Tipos de familia Funciones y ocupaciones Tiempo libre y ocio, juegos y juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 2, 4, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 32, 33 Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> Dossier Mural: <i>La antigua Roma</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Láminas de plástica: individual y colectiva Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Domus romana Rincón del proyecto 	CL CMCT AA CSC SIE CEC	L-V L-M V-E INTER INTRA
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer diferentes tonos de rojo. Diferenciar los conceptos muchos, pocos y ninguno. Realizar comparaciones de tamaño: más grande que, más pequeño que, tan grande como, tan pequeño como. Distinguir medidas: más largo que/más corto que; tan largo como/tan corto como; largo, pero no el más largo/corto, pero no el más corto. Diferenciar las nociones temporales: mañana/tarde/noche y antes/ahora/después. Reconocer y emplear los números del uno al seis. Realiza la composición y descomposición de los números del uno al seis. Realizar sumas sencillas hasta el seis. Reconocer la grafía del número cero. Identificar y situar los ordinales del primero al sexto. Diferenciar las nociones espaciales: cerca, pero no el más cercano y lejos, pero no el más lejano. Identificar y reproducir la figura del rombo. Reconocer la figura de la esfera. Discriminar simetrías. 	<ul style="list-style-type: none"> Color : gama de rojos Cuantificadores: muchos/pocos/ningunos Tamaño: más grande/más pequeño, tan grande como/tan pequeño como Longitud: más largo que/más corto que; tan largo como/tan corto como; largo, pero no el más largo/corto, pero no el más corto Tiempo: mañana/tarde/noche, antes/ahora/después Numeración: repaso del 1 al 6. Presentación del 0 Ordinales: del 1.º al 6.º Operaciones: sumas Orientación en el espacio: cerca, pero no el más cercano/lejos, pero no el más lejano Formas y líneas: rombo, esfera, formas simétricas 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 16, 20, 22, 24, 26, 28, 31, 33, 35 Policubos Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Sistema numérico 	CMCT AA SIE CEC	L-M V-E INTER INTRA

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la expresión lingüística e incrementar el vocabulario relacionado con la vida y las costumbres en la antigua Roma. Utilizar el lenguaje oral para, relatar hechos y situaciones cotidianas y describir imágenes. Emplear de forma adecuada las normas en los diálogos. Comprender y responder a los mensajes de los adultos. Desarrollar y mejorar la coordinación fina y perfeccionar la coordinación óculo-manual que le permite repasar y realizar trazos en U continuos y trazos curvo y horizontal combinados abiertos hacia arriba y hacia abajo. Leer, comprender y construir frases utilizando tarjetas de vocabulario y pictogramas. Empleando de forma adecuada los tiempos verbales en la construcción de frases. Descubrir y comprender la intención comunicativa de algunos portadores de texto: aviso, plano de una casa. Iniciarse en el aprendizaje y disfrute de textos de tradición literaria. Apreciar el libro y otros tipos de texto como fuente de información. Escuchar y comprender cuentos, poesías y adivinanzas como fuente de aprendizaje y disfrute. 	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulario relacionado con el proyecto: La antigua Roma Frases con diferentes tiempos verbales: presente, pasado, futuro Normas en los diálogos Grafomotricidad: trazo en U continuo, trazos curvo y horizontal combinados hacia arriba y hacia abajo Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas Portadores de texto: avisos, plano de una casa Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 27, 29, 30, 31, 32, 34 Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> Cuento: <i>La risa es la clave</i> Mural: <i>La antigua Roma</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Domus romana Mosaicos romanos Sistema numérico 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el manejo del ordenador y el uso de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet y buscadores infantiles 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Libro informativo con enlaces web Splash KidsApp QR 	CL CD AA SIE	L-V INTER INTRA

L e n g u a j e s : c o m u n i c a c i ó n y r e p r e s e n t a c i ó n	<ul style="list-style-type: none"> Trabajar la expresión artística partiendo de elementos característicos de la cultura romana. Emplear distintas técnicas plásticas para ambientar el aula. Disfrutar con la expresión plástica y potenciar la sensibilidad y la creatividad en las tareas de expresión plástica, experimentando con diferentes técnicas y materiales del entorno. Conocer algunas características del arte en la antigua Roma. Descubrir la técnica plástica del mosaico. Apreciar las obras de arte y experimentar con las técnicas de creación. Mostrar interés y disfrutar la expresión plástica: individuales y colectivas. Utilizar la descripción como forma de análisis de una obra de arte. Interesarse y disfrutar con las canciones y melodías. Discriminar sonidos ascendentes y descendentes de voces e instrumentos a distintos ritmos. Disfrutar con las audiciones de música clásica. Controlar la respiración en las actividades de relajación. 	<ul style="list-style-type: none"> Experimentación con diferentes técnicas plásticas: dibujo, pintura con pincel, rasgado, recortado, musivaria, pasta de papel, bolas de papel, enhebrado Obras de arte de carácter universal Interés y disfrute antes las realizaciones plásticas: individuales y colectivas Disfrute e interpretación de canciones y melodías Representar aquello que sugiere la música Sonidos ascendentes y descendentes de voces e instrumentos Escala musical ascendente y descendente Instrumentos musicales: arpa, guitarra, piano, violín Audiciones de música clásica Relajación 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 11, 20, 24, 29, 31, 32, 33, 34 Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Mosaicos romanos Láminas de plástica: individual y colectiva Arte: <i>Detalle de mosaico</i>. Pompeya, Italia Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción para ritual de cierre Canción del Eje: <i>Un tesoro asoma</i> Canción popular: <i>Ladrillo a ladrillo</i> Discriminación auditiva: sonidos ascendentes y descendentes de voces e instrumentos Música clásica: MOZART, W. A., <i>Pequeña serenata nocturna</i> Estimulación musical y psicomotriz 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades de grupo: danza romana. Aprender y memorizar una canción acompañada de gestos y movimientos. Confiar en sus posibilidades motrices y expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> Danza romana Acompañamiento y participación en danzas y coreografías 	<ul style="list-style-type: none"> Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Danza romana 	CL CMCT CD CSC CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Proyecto de comprensión 1: Casas y familias

Primer trimestre

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	U1	U1	U1	U1	U1	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre

Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizajes evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Comprender y atribuir significados a las propias experiencias, necesidades, deseos, sentimientos y emociones de alegría, tristeza y enfado, y ser progresivamente capaz de nombrarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando los de los otros.	Meta 6: Reconocer, identificar y expresar los propios sentimientos y emociones de alegría, tristeza y enfado, utilizar recursos adecuados de expresión, además de reconocer y respetar los de los otros.	El cuerpo y la propia imagen <ul style="list-style-type: none"> Emociones: alegría/tristeza/enfado Valores: respeto/autonomía/esfuerzo Habilidades sociales: empatía 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Preliminares PÁG. 240-241 Investigación guiada PÁG. 242-243 Síntesis PÁG. 244 Cuento: <i>La risa es clave</i> Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las emociones de alegría, tristeza y enfado. Reconoce algunas emociones que surgen en las situaciones de juego. Se inicia en el reconocimiento de su autoconciencia. Se inicia en el trabajo con rutinas y destrezas de pensamiento. Desarrolla habilidades para la convivencia respetando: turnos de palabra, de orden en actividades, comentarios de los demás... Desarrolla conductas cada vez más autónomas valorando su importancia. Se esfuerza por superar retos. Comienza a mostrar empatía hacia los compañeros. Comprende los estados emocionales de los otros. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Cuaderno del alumno. PÁG. 184-219 Desempeños de síntesis, productos finales PÁG. 244: La historia de mi vida; Mi árbol genealógico; <i>Lapbook: Todos colaboramos</i>; Libro viajero: <i>Juegos y juguetes a lo largo del tiempo</i>; Creación plástica: La casa de muñecos 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

<p>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<p>Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades cotidianas y tareas sencillas para resolver problemas, aumentando la autoconfianza y la adquisición de hábitos y actitudes de iniciativa y esfuerzo.</p>	<p>Meta 5: Desarrollar y comprometerse con algunos hábitos de autonomía relacionados con la higiene, la alimentación, el vestido, la seguridad personal y el orden.</p>	<p>Juego y movimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Equilibrio corporal ● Posibilidades motrices ● Orientación corporal: cerca, pero no el más cercano/lejos, pero no el más lejano <p>La actividad y la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hábitos de autonomía ● Normas que regulan la vida cotidiana: reparto de tareas ● Ocio y diversión en familia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Investigación guiada PÁG. 242-243 – Síntesis PÁG. 244 ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Controla el cuerpo en situaciones de equilibrio. ● Interioriza los conceptos cerca pero no el más cercano y lejos pero no el más lejano, experimentando con el cuerpo respecto a los objetos que nos rodean. ● Confía en sus posibilidades motrices y expresivas. ● Ejercita hábitos de autonomía para satisfacer necesidades. ● Se relaciona con los miembros de la familia de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustando su conducta a las diferentes situaciones lúdicas. ● Valora la necesidad de compartir momentos de ocio y diversión en familia. ● Compara los beneficios que reporta el jugar solo y con el resto de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁG. 184-219 	<p>CL AA CSC SIE CEC</p>	<p>L-V C-C L-M V-E M INTER INTRA N</p>
--	--	--	--	---	--	---	--	--

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizajes evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	Iniciarse en la comprensión de las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.	Meta 9: Indagar en el medio físico de la casa, observar, manipular y actuar sobre objetos y elementos, explorando sus características.	Medio físico: elementos, relaciones y medida <ul style="list-style-type: none"> • Atributo de color: gama de rojos • Cuantificadores: muchos, pocos, ningunos • Tamaños: más grande/más pequeño; tan grande como/tan pequeño como • Longitud: más largo/más corto que; tan largo como/tan corto como, largo, pero no el más largo/corto, pero no el más corto • Nociones temporales: mañana/tarde/noche, antes/ahora/después • Numeración: repaso 1 al 6, presentación 0 • Ordinales: del 1º al 6º • Orientación en el espacio: cerca pero no el más cercano, lejos pero no el más lejano • Formas y líneas: rombo, esfera, formas simétricas 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁG. 240-241 – Investigación guiada PÁG. 242-243 – Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes tonos de rojo como atributo de los objetos. • Diferencia y utiliza los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno. • Reconoce y utiliza los cuantificadores de tamaño: más grande que, más pequeño que, tan grande como, tan pequeño como. • Reconoce y utiliza los cuantificadores de longitud: más largo que/más corto que; tan largo como/tan corto como; largo, pero no el más largo y; corto, pero no el más corto. • Utiliza y diferencia las nociones temporales: mañana/tarde/noche y antes/ahora/después. • Reconoce la grafía de los números del cero al seis. • Relaciona desde el número cero al seis con la cantidad que corresponde. • Valora la importancia de los números en la vida cotidiana. • Realiza la composición y descomposición de los números del uno al seis. • Resuelve adiciones de forma gráfica. • Sitúa y utiliza los ordinales del primero al sexto. • Discrimina las situaciones espaciales: cerca pero no el más cercano, lejos pero no el más lejano. • Identifica y reproduce la figura del rombo. • Reconoce la figura de la esfera. • Discrimina simetrías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁG. 184-219 	CL CMCT AA SIE	L-V L-M V-E INTER INTRA

<p>Co no ci mi en to del ent orn o</p>	<p>Observar y explorar de forma activa el entorno físico, natural y social de la vivienda, desarrollar el sentido de pertenencia al mismo, mostrando interés por su conocimiento, y desenvolverse en él con cierta seguridad y autonomía.</p>	<p>Meta 7: Conocer las partes y elementos principales del exterior y del interior de una vivienda, espacios, mobiliario, elementos y objetos que se encuentran en ella y su uso adecuado. Meta 8: Reconocer la casa como espacio de convivencia, explorar los distintos tipos de vivienda, su evolución a lo largo de la historia, el proceso de construcción, las profesiones, las máquinas y los materiales relevantes que intervienen.</p>	<p>Cultura y vida en sociedad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La casa: <ul style="list-style-type: none"> – Tipos de viviendas – Proceso de construcción – Viviendas a lo largo del tiempo – Profesiones relacionadas con la construcción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁG. 240-241 – Investigación guiada PÁG. 242-243 – Síntesis PÁG. 244 – Mural: <i>La antigua Roma</i> – Cuento: <i>La risa es la clave</i> – Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observa, explora y conoce el entorno físico y social: tipos de casas y familias. ● Discrimina algunos tipos de vivienda a lo largo de la historia. ● Secuencia el proceso de construcción de una casa. ● Identifica a los profesionales relacionados con la construcción de una casa, las máquinas, herramientas y materiales que utilizan. ● Valora las profesiones sin discriminación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁG. 184-219 – Desempeños de síntesis, productos finales PÁG. 244: <i>Lapbook: Todos colaboramos</i>: La casa de muñecos 	<p>CL AA CSC SIE CEC</p>	<p>L-V C-C V-E INTER INTRA</p>
<p>Co no ci mi en to del ent orn o</p>	<p>Identificar y acercarse al conocimiento y a la comprensión de distintos grupos sociales de pertenencia, como la familia; valorar la</p>	<p>Meta 1: Comprender la importancia de pertenecer a una familia y apreciarla, conocer las relaciones de parentesco, los</p>	<p>Cultura y vida en sociedad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La familia: <ul style="list-style-type: none"> – Árbol genealógico – Relaciones de parentesco – Funciones y ocupaciones – Historia familiar – Tiempo libre y ocio – Juegos y juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁG. 240-241 – Investigación guiada PÁG. 242-243 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica los principales componentes de un árbol genealógico. ● Se identifica como miembro del grupo familiar al que pertenece. ● Reconoce las relaciones de parentesco entre los miembros de su familia. ● Explica la historia de su familia. ● Compara la forma de vida en la infancia de algunos familiares con la suya. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁG. 184-219 – Desempeños de síntesis, productos finales PÁG. 244: La historia de mi 	<p>CL AA CSC SIE CEC</p>	<p>L-V V-E INTER INTRA N</p>

	necesidad de su existencia, conociendo algunas características de sus miembros, funciones, ocupaciones y valores.	valores y las costumbres, además de explicar la historia familiar y los cambios en las formas de vida. Meta 2: Identificar las funciones y ocupaciones domésticas de cada miembro en el ámbito familiar, su profesión y las tareas que realiza en la sociedad; valorar las actividades de ocio y tiempo libre que comparten y desarrollar vínculos sólidos y actitudes de confianza, colaboración y respeto.		<ul style="list-style-type: none"> – Síntesis PÁG. 244 – Mural: <i>La antigua Roma</i> – Cuento: <i>La risa es la clave</i> – Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica distintas estructuras familiares. • Describe las funciones y ocupaciones domésticas de los miembros de la familia. • Colabora en actividades domésticas y en el cuidado de mascotas y plantas. • Conoce la profesión de algunos familiares y su importancia para el contexto social. • Valora la importancia de las actividades de ocio y tiempo libre en familia. 	vida; Mi árbol genealógico; <i>Lapbook: Todos colaboramos</i> ; Libro viajero <i>Juegos y juguetes a lo largo del tiempo</i>		
Conocimiento del entorno	Observar y explorar de forma activa el entorno familiar, generando interpretaciones y comprensiones sobre algunas situaciones y hechos significativos, valorando y relacionándose con los familiares de forma cada vez más	Meta 3: Conocer, valorar y respetar los diferentes tipos de familias, expresando de forma coherente las semejanzas y diferencias existentes con su propia familia. Meta 4: Comprender la necesidad de dotarnos de normas para regular las	Cultura y vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> • La familia: <ul style="list-style-type: none"> – Tipos de familia – Relaciones familiares – Normas de comportamiento familiar 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁG. 240-241 – Investigación guiada PÁG. 242-243 – Síntesis PÁG. 244 – Mural: <i>La antigua Roma</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe distintos tipos de familia y los compara con su propia familia. • Se relaciona con los miembros de la familia de forma satisfactoria y equilibrada. • Comprende las normas de comportamiento de su entorno familiar. • Ajusta su conducta en las situaciones de relación con los miembros de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁG. 184-219 – Desempeños de síntesis, productos finales PÁG. 244: <i>Lapbook: Todos colaboramos</i>; Libro viajero: <i>Juegos y juguetes a lo largo del tiempo</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

	equilibrada e interiorizando pautas básicas.	relaciones entre los miembros de la familia y acomodar la conducta a ellas.		<ul style="list-style-type: none"> – Cuento: <i>La risa es la clave</i> – Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> • Juego de cartas emocionales 				
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizajes evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Idiomas: comunicación y representación	Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación.	<p>Meta 10: Valorar y utilizar el lenguaje oral, exponer ideas, opiniones, vivencias, sentimientos y emociones, comprender el punto de vista de los otros.</p> <p>Meta 11: Interpretar y utilizar diferentes portadores de texto y comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios, mostrando actitudes de valoración y disfrute e interés.</p>	<p>El lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas en los diálogos • Frases con diferentes tiempos verbales (presente, pasado, futuro) • Frases afirmativas, negativas e interrogativa • Conciencia fonológica • Onomatopeyas sonidos elementos de la casa • Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas • Grafomotricidad: preparación del trazo en U continuo, trazos curvo y horizontal combinados abiertos hacia arriba y hacia abajo • Portador de texto: avisos, planos de casa • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁG. 240-241 – Investigación guiada PÁG. 242-243 – Síntesis PÁG. 244 – Mural: <i>La antigua Roma</i> – Cuento: <i>La risa es la clave</i> – Libro informativo: <i>Calzadas de leyenda</i> • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las normas en los diálogos. • Elabora frases en presente, pasado y futuro estableciendo diferencias en las acciones temporales. • Construye de forma correcta las afirmaciones, negaciones e interrogaciones en los diálogos. • Identifica, reconoce y produce de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. • Ejercita diferentes formas de expulsión del aire y tomar conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. • Desarrolla la conciencia fonológica. • Desarrolla habilidades articulatorias. • Amplia el vocabulario con el de la unidad y desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases largas y complejas. • Completa frases empleando tarjetas de vocabulario, pictogramas de acción y otras formas gramaticales. • Interpreta textos sencillos con apoyo de imágenes. • Diferencia entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. • Reconoce algunos portadores de texto y la información que nos transmite. • Identifica los cuentos como portadores de textos. • Realiza con coordinación motriz los trazos. • Valora los cuentos y los libros informativos como medio de información y disfrute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁG. 184-219 – Desempeños de síntesis, productos finales PÁG. 244: La historia de mi vida; Mi árbol genealógico; <i>Lapbook: Todos colaboramos</i>; Libro viajero: <i>Juegos y juguetes a lo largo del tiempo</i>; La casa de muñecos 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	Desarrollar la conciencia comunicativa, tanto de comprensión como de expresión, valorando y utilizando habilidades en diferentes lenguajes (corporal, plástico, musical y tecnológico).	Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. Emplear responsablemente las nuevas tecnologías.	Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación <ul style="list-style-type: none"> ● Manejo dispositivos y sus periféricos ● Búsqueda de información ● Utilización de códigos QR ● Uso responsable 		<ul style="list-style-type: none"> ● Emplea distintos tipos de dispositivos. ● Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sirabún PDI ● Splash KidsApp ● Robótica 	CMCT CD AA CSC SIE	C-C L-M V-E M INTER INTRA
Lenguajes: comunicación y representación	Desarrollar la conciencia comunicativa, tanto de comprensión como de expresión, valorando y utilizando habilidades en diferentes lenguajes (corporal, plástico, musical y tecnológico).	Metas 12: Expresarse a través del dibujo, la pintura, el estampado y el <i>collage</i> ; ejercitar técnicas de plegado, rasgado y recortado y experimentar con la masa de papel y el modelado. Meta 13: Reconocer las posibilidades de actuación del propio cuerpo, valorar su capacidad expresiva y disfrutar comunicando sensaciones y	Lenguaje artístico <ul style="list-style-type: none"> ● Experimentación con diferentes técnicas plásticas: dibujo, pintura con pincel, rasgado, recortado, pasta de papel, bolitas de papel, pegado, enhebrado ● Creaciones individuales y colectivas ● Dibujar aquello que sugiere la música ● Sonidos ascendentes y descendentes ● Disfrute e interpretación de canciones y melodías ● Audiciones de música Lenguaje corporal <ul style="list-style-type: none"> ● Danzas y bailes ● Dramatizaciones y representaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁG. 240-241 – Investigación guiada PÁG. 242-243 – Síntesis PÁG. 244 – Cuento: <i>La risa es la clave</i> ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrolla la sensibilidad y creatividad a través de las formas de expresión plástica. ● Desarrolla diferentes técnicas plásticas: dibujo, pintura, estampado, rasgado, plegado de papel, recortado, masa de papel, collage y modelado. ● Experimenta con las gamas de rojo y las aplica en sus creaciones. ● Disfruta con las aportaciones en las actividades grupales. ● Interpreta y disfruta con melodías, canciones y bailes y danzas. ● Participa activamente en la audición de piezas musicales. ● Desarrolla el gusto por las audiciones de música. ● Adecua los movimientos corporales a la música. ● Disfruta con la dramatización de situaciones, respetando las representaciones de los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁG. 184-219 – Desempeños de síntesis, productos finales PÁG. 244: La historia de mi vida; Mi árbol genealógico; <i>Lapbook: Todos colaboramos</i>; Libro viajero: <i>Juegos y juguetes a lo largo del tiempo</i>; La casa de muñecos 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

		sentimientos que producen los instrumentos, los sonidos, la música, los cantos y la danza.						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Entorno, fiestas y días especiales

Primer trimestre

	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Periodo de adaptación	Otoño	U1	U1	U1	U1	U1	Navidad	Navidad	Invierno	
SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				

Día de los Derechos de la Infancia: 20 de noviembre
Día de la Constitución: 6 de diciembre

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el conocimiento de sus derechos como niño y ciudadano. Expresar sus necesidades básicas y mostrar iniciativa para satisfacerlas por sí mismo o pidiendo ayuda. Desarrollar hábitos de salud adecuados a la climatología. Percibir texturas y materiales relacionadas con el invierno. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Derechos como individuos Hábitos saludables según climatología: prendas de vestir y deportes de invierno Texturas relacionadas con materiales de invierno: lana, algodón 	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia en el conocimiento de lo que es un derecho como ciudadano. Resuelve sus necesidades por sí mismo. Desarrolla hábitos de salud adecuados a la climatología. Percibe texturas y materiales relacionadas con el invierno. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: Días especiales Taller: El invierno 	CL CD AA CSC CEC	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades que favorecen su destreza manipulativa. Identificar la Constitución como fuente de derechos y libertades del individuo. 	El juego y la actividad en la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> Coordinación manipulativa La Constitución: derechos y libertades 	<ul style="list-style-type: none"> Fortalece sus habilidades manipulativas. Conoce algún derecho presente en la Constitución. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: El otoño Taller: El invierno Taller: La Navidad Taller: Días especiales 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA N

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Co no ci mi ent o del ent or no	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear los colores propios del otoño y el invierno. • Observar y explorar el entorno próximo. • Observar y conocer los cambios producidos por el tiempo en la estación otoñal e invernal. • Conocer elementos característicos de la estación otoñal: oficios, comportamiento de los animales, frutos y frutas. • Conocer elementos característicos de la estación invernal: deportes, vestimenta, copos de nieves. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> • Atributo de color: colores propios del otoño y del invierno • El otoño, el invierno y sus características: paisajes, fenómenos atmosféricos • Oficios propios del otoño: castañera • Materiales naturales del otoño: frutos secos y frutas • Animales en otoño • El invierno: deportes, alimentación, vestimenta, copos de nieve 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea los colores propios del otoño y el invierno en sus obras creativas. • Reconoce algunos cambios en la naturaleza propios de la estación en la que se encuentra. • Identifica elementos propios de la estación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller: El otoño • Taller: El invierno 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y participar en las tradiciones culturales: la Navidad. • Identificar la comunidad autónoma a la que pertenece. • Conocer algunos elementos propios y rasgos distintivos que definen su comunidad. • Aproximarse al conocimiento de la constitución española como fuente de derechos y libertades. • Disfrutar de las manifestaciones y tradiciones culturales. 	La participación en la vida cultural y social <ul style="list-style-type: none"> • Fiestas tradicionales: la Navidad • Elementos típicos de la Navidad: la estrella, árbol de navidad, adornos para el árbol, tarjetas de felicitación... • La comunidad autónoma: paisaje, traje regional, personajes ilustres, platos típicos • Celebraciones de días especiales: <ul style="list-style-type: none"> – Día de los Derechos de la Infancia – Día de la Constitución 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa con iniciativa en las fiestas del entorno. • Identifica los elementos y personajes relacionados con la fiesta de Navidad. • Reconoce rasgos distintivos de su comunidad. • Se interesa y participa en actividades del entorno: otoño, invierno, Día de los Derechos de la Infancia, Día de la Constitución, Navidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller: El otoño • Taller: El invierno • Taller: La Navidad • Taller: Comunidad • Taller: Días especiales 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA N

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Expresar oralmente sus opiniones y experiencias sobre un tema en los debates. Elaborar y exponer pequeñas conferencias. Identificar las tarjetas de felicitación navideñas como portadores de información. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Participación en debates Conferencias Portadores de textos: tarjetas felicitaciones navideñas 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa con una oralidad adecuada sus experiencias. Elabora y expone pequeñas conferencias. Identifica y utiliza las tarjetas navideñas como portadores de información. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: El otoño Taller: El invierno Taller: La Navidad Taller: Comunidad 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Conocer manifestaciones pictóricas relacionadas con el otoño y el invierno. Expresarse a través de las técnicas plásticas y desarrollar habilidades manipulativas. Identificar los bodegones como un estilo pictórico. 	Los lenguajes creativos <ul style="list-style-type: none"> Técnicas plásticas: montaje de marionetas, dibujo del natural, estampación, collage, mandalas Técnica pictórica: bodegón El otoño en el arte: Francisco de Zurbarán El invierno en el arte: Francisco de Goya. <i>La nevada</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce obras pictóricas relacionadas con el otoño y el invierno. Experimenta y se expresa con diferentes materiales y técnicas plásticas. Identifica los bodegones como un estilo pictórico. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: El otoño Taller: El invierno 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA N

COMPETENCIAS CLAVE (CCCC)	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES (IIMM)
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL) COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT) COMPETENCIA DIGITAL (CD) APRENDER A APRENDER (AA) COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC) SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE) CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	INTELIGENCIA LINGÜÍSTICO-VERBAL (L-V) INTELIGENCIA CORPORAL-CINESTÉSICA (C-C) INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA (L-M) INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL (V-E) INTELIGENCIA MUSICAL (M) INTELIGENCIA INTERPERSONAL (INTER) INTELIGENCIA INTRAPERSONAL (INTRA) INTELIGENCIA NATURALISTA (N)

Unidad didáctica 2: Cerca del cielo

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	U2	Carnaval	U3	U3	U3	U3	U3
ENERO						FEBRERO			MARZO		

Día de la Paz: 30 de enero
Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el autocontrol. Diferenciar las emociones de sorpresa, miedo y vergüenza. Mostrarse responsable en sus tareas. Mostrar confianza en sus propias posibilidades. Identificar las principales partes del cuerpo, la cara y los órganos de los sentidos y las sensaciones a través de ellos. Diferenciar entre huesos y articulaciones. Identificar algunos de huesos y articulaciones en el propio cuerpo y en el de los demás. Reconocer algún órgano interno: pulmones, corazón y cerebro. Identificar situaciones de riesgo para aprender a decir no. Valorar la importancia de una dieta equilibrada. Poner en práctica hábitos básicos de salud: higiene y alimentación. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Competencias emocionales: autocontrol Emociones: sorpresa/miedo/vergüenza Valores: responsabilidad/orden/confianza Los sentidos: discriminación de características Huesos y articulaciones Principales órganos Aceptación de hábitos básicos de salud: higiene y alimentación Valoración de una dieta equilibrada Situaciones de riesgo para aprender a decir no 	<ul style="list-style-type: none"> Fomenta el autocontrol. Diferencia las emociones de sorpresa, miedo y vergüenza. Se muestra responsable en sus tareas. Muestra confianza en sus propias posibilidades. Identifica las principales partes del cuerpo, la cara y los órganos de los sentidos y las sensaciones a través de ellos. Diferencia entre huesos y articulaciones. Identificar algunos de huesos y articulaciones en el propio cuerpo y en el de los demás. Reconoce algún órgano interno: pulmones, corazón y cerebro. Pone en práctica hábitos básicos de salud: higiene y alimentación. Valora la importancia de una dieta equilibrada. Dice que no ante situaciones que lo requieran para evitar riesgos. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 2, 6, 10, 15, 28, 36 Cuento: <i>Un puré muy especial</i> Juego de cartas emocionales Cuento: <i>La risa es la clave</i> Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> PBL 	CL CMCT AA CSC SIE	L-V C-C V-E INTER INTRA N

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Progresar en el control postural en las distintas formas de desplazarse. • Desarrollar la coordinación motriz necesaria para correr bordeando objetos, reptar sin perder el movimiento, gatear sin perder la continuidad ni el ritmo. • Diferenciarse entre derecha e izquierda respecto a su cuerpo. • Imitar gestos y movimientos de sus compañeros. • Seguir la direccionalidad con el propio cuerpo. • Situarse espacialmente entre los objetos indicados. • Ordenar sus cosas y las de uso común. • Desarrollar sus habilidades sociales entablando conexiones con los demás. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimientos corporales: correr, reptar, gatear • Orientación corporal: derecha/izquierda del cuerpo • Habilidades sociales: conexiones personales 	<ul style="list-style-type: none"> • Progresa en el control postural en las distintas formas de desplazarse. • Desarrolla la coordinación motriz necesaria para correr bordeando objetos, reptar sin perder el movimiento, gatear sin perder la continuidad ni el ritmo. • Diferencia entre derecha e izquierda respecto a su cuerpo. • Imita gestos y movimientos de sus compañeros. • Sigue la direccionalidad con el propio cuerpo. • Se sitúa espacialmente entre los objetos indicados. • Desarrolla sus habilidades sociales entablando conexiones con los demás. • Es ordenado con sus cosas y las de uso común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 28 • CD de audio • Estimulación musical y psicomotriz • Cuento: <i>Un puré muy especial</i> • Juego de cartas emocionales • Láminas de convivencia 	<p>CL AA CSC SIE</p>	<p>L-V C-C V-E M INTER INTRA</p>
--	---	--	---	--	----------------------------------	--

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Co no ci mi ent o del ent or no	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las cualidades de los alimentos: dulce, salado y ácido. Diferenciar los cuantificadores algunos/ninguno. Reconocer tonos del azul. Reconocer y aplicar los cuantificadores de longitud: más ancho que, más estrecho que. Diferenciar las nociones temporales ayer/hoy/mañana. Conocer los días de la semana. Discriminar y aplicar las unidades de medida naturales. Relacionar los números del uno al ocho con la cantidad que corresponde. Identificar y situar los ordinales del primero al octavo. Resolver operaciones sencillas de sumas de forma gráfica y simbólica. Iniciarse de forma acertada y resolver restas gráficas. Identificar series de tres elementos y dos atributos. Diferenciar las nociones espaciales: derecha e izquierda. Reconocer las formas geométricas: cubo, cilindro. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> Cualidades: dulce/salado/ácido Cuantificadores: par/pareja Color: gama de azules Longitud: más ancho que/más estrecho que Tiempo: ayer/hoy/mañana. Días de la semana Medidas naturales Numeración: del 1 al 8 Ordinales: del 1.º al 8.º Operaciones: sumas y restas Series: tres elementos y dos atributos Orientación en el espacio: derecha/izquierda Formas con volumen: cubo, cilindro 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica alimentos: dulce, salado y ácido. Identifica y utiliza de forma correcta los cuantificadores: par y pareja. Identifica y utiliza las gamas de color azul como atributo de los objetos. Reconoce y utiliza los cuantificadores de longitud: más ancho que, más estrecho que. Diferencia las nociones temporales ayer/hoy/mañana. Conoce los días de la semana. Emplea unidades naturales para comparar longitudes. Relaciona los números del uno al ocho con la cantidad que corresponde. Reconoce y sitúa los ordinales del primero al octavo. Resuelve operaciones sencillas de sumas de forma gráfica y simbólica Se inicia de forma acertada y resuelve restas gráficas. Realiza series de tres elementos y dos atributos. Se inicia en la diferenciación entre la derecha y la izquierda respecto a un objeto. Identifica las figuras de volumen: cilindro y cubo. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 16, 20, 22, 24, 26, 28, 31, 33, 35 Policubos Estimulación musical y psicomotriz 	CL CMCT AA SIE	L-V C-C L-M V-E INTRA

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los tipos de alimentos que se toman en las diferentes comidas del día: desayuno, comida y cena. Identificar alimentos naturales y elaborados. Conocer el proceso de elaboración de un alimento. Conocer características del planeta tierra y algunos elementos que conforman el Universo. Reconocer algunos planetas del sistema solar. Reconocer instrumentos que sirven para observar el cielo: telescopio. Reconocer la profesión y la función de los artesanos y astrónomos. Aprender y compartir juguetes y juegos. Comparar la cultura inca con la época actual. 	<p>La participación en la vida cultural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> Alimentos: naturales/elaborados Astronomía desde los incas: Sol, planetas, Tierra, Luna, estrellas Aparatos para observar el cielo: telescopio Profesiones relacionadas con el cuerpo, la artesanía y el universo Juegos y juguetes Incas: alimentación, paisajes, vestimenta... 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia alimentos naturales y elaborados. Conoce el proceso de elaboración de un alimento. Identifica los tipos de alimentos que se toman en las diferentes comidas del día: desayuno, comida y cena. Identifica que en el Universo hay estrellas como el Sol, planetas y satélites. Reconoce algunos planetas del sistema solar. Observa y explica las características y uso de algunos instrumentos tecnológicos: el telescopio. Reconoce la profesión y la función de los artesanos y astrónomos. Aprende y comparte juguetes y juegos. Compara la época del imperio inca con la actual. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 12, 18, 19, 21, 29, 30 Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> Mural: <i>Los incas</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Láminas de plástica: individual y colectiva Lámina de arte: <i>Máscara inca</i>. Chimú, Perú 	<p>CL CMCT AA CSC CEC</p>	<p>L-V V-E INTER INTRA N</p>
---	--	---	--	--	---	--

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Le ng uaj es: co mu nic aci ón y re pre sent aci ón	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el lenguaje oral para expresar ideas y deseos. Construir frases en concordancia de género y número con los artículos. Utilizar el vocabulario y construcciones gramaticales adecuadas para describirse a sí mismo y a los demás. Desarrollar el vocabulario relacionado con el cuerpo, la alimentación, el universo y los incas. Desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases. Realizar diferentes formas de expulsión del aire y tomar conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. Controlar y desarrollar las habilidades articulatorias. Conocer y producir sonidos de actividades de diferentes partes del cuerpo. Desarrollar la conciencia fonológica: conteo de sílabas en palabras. Completar, leer y comprender frases con imágenes y pictogramas utilizando los artículos. Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización de trazos preparatorios para las letras a, o, c, g, q, d. Reconocer la lista de la compra y las instrucciones como portadores de texto. Interpretar instrucciones para realizar una actividad. Disfrutar con texto literarios: poesía, refranes, cuentos. Valorar los cuentos y libros informativos como medio de información y disfrute. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Expresión de ideas y deseos Concordancia de género y número con los artículos Descripción de sí mismo y de los demás Vocabulario relacionado con el cuerpo, la alimentación, el universo y los incas Palabras funcionales en frases Praxias y respiración Onomatopeyas: sonidos de actividades de diferentes partes del cuerpo Conciencia fonológica: conteo de número de sílabas en palabras Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas Grafomotricidad: trazos preparatorios para las letras a, o, c, g, q, d Portadores de texto: lista de la compra, instrucciones Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el lenguaje oral para expresar ideas y deseos. Construye frases en concordancia de género y número con los artículos. Amplia el vocabulario relacionado con el cuerpo, la alimentación, el universo y los incas. Utiliza el vocabulario y construcciones gramaticales adecuadas para describirse a sí mismo y a los demás. Desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases largas y complejas. Ejercita diferentes formas de expulsión del aire y tomar conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. Controla y desarrolla las habilidades articulatorias. Identifica, reconoce y produce de forma lúdica sonidos de actividades de diferentes partes del cuerpo. Desarrolla la conciencia fonológica: conteo de sílabas en palabras. Completa, lee y comprende frases con imágenes y pictogramas utilizando los artículos. Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización de trazos preparatorios para las letras a, o, c, g, q, d. Reconoce la lista de la compra como portador de texto e identifica los elementos que aparecen en ella. Interpreta instrucciones como portador de texto para realizar una actividad. Valora los cuentos y otro tipo de textos como medio de información y disfrute. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 4, 8, 14, 18, 23, 27, 30, 32, 34 Libro informativo: <i>El Imperio del sol</i> Cuento: <i>Un puré muy especial</i> Mural: <i>Los incas</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar y expresar con las técnicas plásticas: troqueles tridimensionales, dibujo, esgrafiado, rasgado y pegado, plegado. • Fomentar la sensibilidad por obras artísticas de valor universal. • Observar detenidamente una obra de arte y describir sus detalles expresándolos verbalmente. • Utilizar, experimentar y disfrutar con la técnica plástica del punteado fuerte y suave, lentos rápidos. • Identificar cualidades del sonido: sonidos fuertes y suaves a diferentes ritmos. • Reproducir sonidos fuertes y suaves de claves y caja china a distintos ritmos. • Explorar las posibilidades sonoras del propio cuerpo como un elemento expresivo para producir música: taconeos, palmadas, chasquidos. • Reconocer instrumentos: clave, caja china. • Interpretar y disfrutar con melodías y canciones. • Participar activamente en las audiciones de música clásica. • Experimentar corporalmente estados de relajación. • Interpretar y disfrutar con bailes y danzas de la época correspondiente. 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas plásticas: troqueles tridimensionales, dibujo, esgrafiado, rasgado y pegado, plegado • Obras de arte de carácter universal • Actitud positiva ante las realizaciones plásticas • Disfrute e interpretación de canciones y melodías • Punteados fuertes y suaves, lentos y rápidos • Cualidades del sonido: sonidos fuertes y suaves a diferentes ritmos • Instrumentos musicales. clave, caja china • Audiciones de música clásica • Estados de relajación • Danza peruana <i>Kuntur Tusuy</i> (Ayacucho) • Acompañamiento y participación en danzas y coreografías 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta y se expresa con las técnicas plásticas: troqueles, tridimensionales, dibujo, esgrafiado, rasgado y pegado, plegado. • Fomenta la sensibilidad por obras artísticas de valor universal. • Observa detenidamente una obra de arte y describe sus detalles expresándolos verbalmente. • Emplea la técnica plástica del punteado fuerte y suave, lento y rápido. • Identifica cualidades del sonido: sonidos fuertes y suaves a diferentes ritmos. • Reconoce y discrimina los sonidos fuertes y suaves de claves y caja china a distintos ritmos. • Explora las posibilidades sonoras del propio cuerpo como un elemento expresivo para producir música: taconeos, palmadas, chasquidos. • Conoce, diferencia y discrimina instrumentos musicales: clave, caja china. • Interpreta y disfruta con melodías y canciones. • Desarrolla el gusto por las audiciones de música clásica. • Experimenta corporalmente estados de relajación. • Interpreta y disfruta con bailes y danzas de la época correspondiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 5, 17, 21, 27, 28, 30 • Láminas de plástica: individual y colectiva • Lámina de arte: <i>Máscara inca</i>. Chimú, Perú • Estimulación musical y psicomotriz • CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> – Canción del Eje: <i>La semilla de oro</i> – Canción popular: <i>Los esqueletos</i> – <i>Discriminación auditiva</i>: sonidos fuertes y suaves de claves y caja china a distintos ritmos. Taconeos, palmadas, chasquidos – Música clásica: ORFF, C., «O Fortuna», Carmina Burana – Canción para ritual de cierre – Danza: danza peruana 	<p>CL CMCT CD AA CSC SIE CEC</p>	<p>L-V C-C V-E M INTER INTRA N</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. • Emplear responsablemente las nuevas tecnologías. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo dispositivos y sus periféricos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sirabún PDI • Splash KidsApp • Robótica 	<p>CMCT CD AA CSC SIE</p>	<p>C-C L-M V-E INTER INTRA</p>

Proyecto de trabajo 2: Los incas

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	U2	Carnaval	U3	U3	U3	U3	U3
ENERO						FEBRERO			MARZO		

Día de la Paz: 30 de enero

Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Expresar sus conocimientos previos y despertar el interés por conocer algunas características significativas de la cultura Inca. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre la cultura inca 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1 Mural: Los incas Cuento: <i>Un puré muy especial</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Formular preguntas sobre aquello que quieren saber sobre los Incas, identificando algunas características de su cultura y forma de vida. Animarles a opinar y plantear hipótesis para descubrir algunos rasgos de la cultura Inca, el cuerpo y la alimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros 	CL AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para encontrar información sobre los incas. Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de información Mapa conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros Mapa conceptual 	CL CMCT CD AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las principales partes del cuerpo, la cara y los órganos de los sentidos y las sensaciones a través de ellos. Identificar algunos de huesos y articulaciones en el propio cuerpo y en el de los demás. Reconocer algún órgano interno: pulmones, corazón y cerebro. Valorar la importancia de una dieta equilibrada. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de huesos y articulaciones Órganos internos. pulmones, corazón y cerebro Alimentación y dieta equilibrada 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 6, 10 Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Libro de la alimentación inca 	CL CMCT AA SIE	L-V C-C INTER INTRA

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Conocer algunos aspectos destacados de la cultura inca: costumbres, tradiciones, ropa, instrumentos musicales, monumentos... Comparar sus costumbres y tradiciones con las nuestras. Descubrir cómo vivían los incas: la agricultura y la ganadería. Identificar las clases sociales en la sociedad inca. Reconocer los distintos dioses incas. Mostrar interés por descubrir cómo se alimentaban los incas, aprendiendo a diferenciar los alimentos naturales y elaborados. Mostrar interés por conocer el proceso de elaboración de algunos alimentos. Reconocer conceptos astronómicos e inventos de los incas. Conocer algunas características de la astronomía de los incas: Sol, Tierra, Luna, planetas, estrellas. Descubrir diferentes tipos de aparatos para observar el cielo. Reconocer las profesiones relacionadas con la salud: médicos, dentistas... Aprender a compartir juguetes y juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> Los incas: alimentación, paisajes, costumbres, viviendas, economía, vestimenta, gastronomía, arte, matemáticas... Astronomía desde los incas Aparatos para observar el cielo: telescopio Profesiones y profesionales relacionados con la salud y la astronomía Juegos y juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 2, 12, 19, 21, 25, 29 Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> Dossier Mural: <i>Los incas</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Láminas de plástica: individual y colectiva Arte: <i>Máscara inca. Chimú, Perú</i> Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Libro de la alimentación inca Telescopio lunar y estelar Construcción de un quipu Rincón del proyecto 	CL CMCT AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y diferenciar algunos elementos de relación y medida, identificando sus cualidades y atributos, comparándolos con elementos característicos de los incas. Identificar las cualidades de los alimentos: dulce, salado y ácido. Reconocer tonos de color azul. Diferenciar los cuantificadores: par/ pareja. Aplicar los cuantificadores de longitud: más ancho que/ más estrecho que. Utilizar medidas naturales. Diferenciar las nociones temporales ayer/hoy/mañana. Conocer los días de la semana. Relacionar los números del 1 al 8 con su cantidad correspondiente. Identificar los ordinales del 1º al 8º. Realizar sumas y restas. Realizar series de tres elementos y dos atributos Explorar formas geométricas, cubo, cilindro. 	<ul style="list-style-type: none"> Cualidades de los alimentos: dulce, salado y ácido Color: gama de azules Cuantificadores: par/pareja Longitud: más ancho que/más estrecho que Medidas naturales Tiempo: ayer/hoy/ mañana. Días de la semana Numeración 1 al 8 Orden 1.º al 8.º Operaciones: sumas y restas Series: tres elementos y dos atributos Formas y líneas: cubo, cilindro 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 16, 20, 22, 24, 26, 28, 31, 33, 35 Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Construcción de un quipu 	CMCT AA SIE	L-M V-E INTER INTRA

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Ampliar el vocabulario básico relacionado con los incas. Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, ideas y deseos relacionados con los Incas. Participar de forma creativa en los juegos lingüísticos: producir onomatopeyas de sonidos de actividades de diferentes partes del cuerpo. Construir frases sencillas empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas. Desarrollar y mejorar la coordinación fina y perfeccionar la coordinación óculo-manual que le permite realizar los trazos preparatorios para las letras a, o, c, g, q, d. Leer, comprender y construir frases utilizando tarjetas de vocabulario y pictogramas. Descubrir y comprender la intención comunicativa de algunos portadores de texto: lista de la compra, instrucciones. Iniciarse en el aprendizaje y disfrute de textos de tradición literaria. Escuchar y comprender cuentos, poesías y adivinanzas como fuente de aprendizaje y disfrute. Apreciar el libro y otros tipos de texto como fuente de información. Escuchar y comprender cuentos, poesías y adivinanzas como fuente de aprendizaje y disfrute. 	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulario relacionado con el proyecto: Los incas Expresión de sentimientos, preferencias y necesidades relacionadas con la alimentación y sus características físicas Posibilidades lúdicas del lenguaje Grafomotricidad: trazos preparatorios para las letras a, o, c, g, q, d Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas Portadores de texto: lista de la compra, instrucciones Cuentos, poesías y adivinanzas Libros, cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 4, 8, 14, 18, 23, 27, 30, 32, 34, 36 Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> Cuento: <i>Un puré muy especial</i> Mural: <i>Los incas</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Libro de alimentación inca Telescopio lunar y estelar Construcción de un quipu 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el manejo del ordenador y el uso de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet y buscadores infantiles 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Libro informativo con enlaces web Splash KidsApp QR 	CL CD AA SIE	L-V INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las principales manifestaciones del arte inca. Disfrutar experimentando con diferentes técnicas plástica: troqueles tridimensionales, dibujo, esgrafiado, rasgado y pegado, plegado. Mostrar interés y disfrutar en actividades plásticas: individuales y colectivas. Fomentar la sensibilidad por obras artísticas de valor universal. Experimentar y disfrutar con la técnica del punteado fuerte y suave, lento y rápido. Explorar las posibilidades sonoras de su propio cuerpo, reproduciendo diferentes sonidos. Identificar sonidos fuertes y suaves de claves y cajas chinas a distintos ritmos. Conocer el instrumento musical: clave, caja china. Interpretar y disfrutar con melodías, canciones, bailes y danzas de otras culturas. Participar activamente en audiciones de música clásica. 	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas plásticas: troqueles tridimensionales, dibujo, esgrafiado, rasgado y pegado, plegado Obras de arte de carácter universal Interés y disfrute antes las realizaciones plásticas: individuales y colectivas Disfrute e interpretación de canciones y melodías Sonidos fuertes y suaves a diferentes ritmos Sonidos con el cuerpo Instrumentos musicales: claves y caja china Audiciones de música clásica 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 5, 17, 21, 27, 28, 30 Láminas de plástica: individual y colectiva Lámina de arte: <i>Máscara inca</i>. Chimú, Perú Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción del Eje: <i>La semilla de oro</i> Canción popular: <i>Los esqueletos</i> Discriminación auditiva: sonidos fuertes y suaves de claves y caja china a distintos ritmos. Taconeos, palmadas, chasquidos Música clásica: ORFF, C., «O Fortuna», Carmina Burana 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades de grupo: danza peruana. Aprender y memorizar una canción acompañada de gestos y movimientos. Confiar en sus posibilidades motrices y expresivas. Utilizar el propio cuerpo, el lenguaje y la música para comunicar y expresar sus emociones, vivencias y sentimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Danza peruana Acompañamiento y participación en danzas y coreografías Expresión de emociones, vivencias y sentimientos con el cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Danza peruana 	CL CD CSC CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Proyecto de comprensión 2: Un restaurante saludable

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	U2	Carnaval	U3	U3	U3	U3	U3
ENERO			FEBRERO				MARZO				

Día de la Paz: 30 de enero

Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizajes evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Conocer y representar el cuerpo, diferenciar sus elementos y algunas de sus funciones más significativas, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos.	<p>Meta 1: Reconocer y valorar las características externas e internas del cuerpo humano. Descubrir y describir el propio cuerpo y el de los otros. Representar algunos de sus sistemas y órganos principales y sus funciones.</p> <p>Meta 2: Desarrollar el tono, la postura y el equilibrio, el control respiratorio y la coordinación motriz; utilizar las posibilidades motrices y expresivas y valorar la importancia de los sentidos.</p>	<p>El cuerpo y la propia imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> Los sentidos: discriminación de características Huesos y articulaciones Principales órganos Dibujo del esquema corporal Cambios corporales con el paso del tiempo <p>Juego y movimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> Movimientos corporales: correr, reptar, gatear Orientación corporal: derecha/izquierda del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Preliminares PÁGS. 102-103 Investigación guiada PÁGS. 104-105 Síntesis PÁG. 106 Cuento: <i>Un puré muy especial</i> PÁGS. 16-19 Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las principales partes del cuerpo, la cara y los órganos de los sentidos y distingue las sensaciones a través de ellos. Diferencia entre huesos y articulaciones. Identifica algunos huesos y articulaciones en el propio cuerpo y en el de los demás. Reconoce algún órgano interno: pulmones, corazón y cerebro. Dibuja el esquema corporal completo. Reconoce los cambios físicos propios y ajenos motivados por el paso del tiempo. Sigue la direccionalidad con el propio cuerpo. Diferencia entre derecha e izquierda respecto a su cuerpo. Se orienta en el espacio a partir de su vivencia personal cotidiana y se sitúa espacialmente entre objetos siguiendo indicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 Desempeños de síntesis, productos finales del proyecto PÁG. 106: Libro viajero <i>Los porqués de los niños; Lapbook Hábitos saludables</i> 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E INTER INTRA

<p>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<p>Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismos, con una autoestima adecuada.</p>	<p>Meta 4: Reconocerse como persona diferenciada de las demás, con una imagen ajustada y positiva de sí mismo, y desarrollar sentimientos de autoestima personal.</p>	<p>El cuerpo y la propia imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencias y semejanzas entre las personas • Autoimagen adecuada • Autoconocimiento y autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁGS. 102-103 – Investigación guiada PÁGS. 104-105 – Síntesis PÁG.106 • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe diferencias y semejanzas básicas entre las personas. • Construye una imagen personal ajustada y positiva. • Muestra conocimiento de sus fortalezas y debilidades, con valoración adecuada y aprecio de sí mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 – Desempeños de síntesis, productos finales del proyecto PÁG. 106: Libro viajero <i>Los porqués de los niños</i>; <i>Lapbook Hábitos saludables</i>; Cuaderno de recetas saludables; Nuestro restaurante saludable; Menú <i>Universo de alimentos</i> 	<p>CL AA SIE</p>	<p>L-V C-C V-E INTER INTRA</p>
<p>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>	<p>Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses; ser capaz de expresarlos, iniciarse en el autocontrol y su adecuada expresión, respetando los de los otros. Adecuar el comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad y</p>	<p>Meta 6: Identificar las propias necesidades, sentimientos, emociones (alegría, tristeza, enfado, sorpresa, miedo y vergüenza) o preferencias. Ir desarrollando cierto autocontrol y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás. Identificar, respetar y responder de forma progresivamente adecuada a las necesidades, sentimientos y emociones de los otros. Meta 7: Apreciar los valores que</p>	<p>El cuerpo y la propia imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencias emocionales: autocontrol • Emociones: sorpresa/miedo/vergüenza • Valores: responsabilidad/orden/confianza <p>La actividad y la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales: conexiones personales 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁGS. 102-103 – Investigación guiada PÁGS. 104-105 – Síntesis PÁG.106 – Mural: <i>Los incas</i> PÁGS.14-15 – Cuento: <i>Un puré muy especial</i> PÁGS.16-19 – Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> PÁGS.20-23 • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia en el autocontrol de su mundo emocional. • Diferencia las emociones de sorpresa, miedo y vergüenza propios y ajenos. • Expresa las propias necesidades, preferencias, intereses, sentimientos y emociones, siendo sensible y respetuoso con las de los demás. • Acepta pequeñas responsabilidades y se esfuerza por cumplirlas. • Es ordenado con sus cosas y las de uso común. • Muestra confianza en sí mismo y en las personas cercanas. • Muestra confianza en sus propias posibilidades. • Muestra respeto por los demás, valorando los rasgos diferenciadores y mostrando actitudes de ayuda y colaboración. • Desarrolla sus habilidades sociales estableciendo conexiones con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 – Desempeños de síntesis, productos finales del proyecto PÁG. 106: Libro viajero <i>Los porqués de los niños</i>; <i>Lapbook Hábitos saludables</i>; Cuaderno de recetas saludables; Nuestro restaurante saludable; Menú <i>Universo de alimentos</i> 	<p>CL AA CSC SIE</p>	<p>L-V C-C V-E INTER INTRA</p>

	desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.	permiten una mejor convivencia: respeto, autonomía, esfuerzo, responsabilidad, orden, confianza y trabajo en equipo, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.						
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Comprender la importancia de los hábitos de vida saludable como maneras de mantener la salud, el bienestar y un cuerpo en forma. Realizar, con progresiva autonomía, actividades cotidianas. Desarrollar estrategias para satisfacer las necesidades básicas y utilizar medidas elementales preventivas y de seguridad para preservar la salud, así como para evitar accidentes y riesgos.	Meta 5: Mostrar cierta autonomía para adquirir y consolidar hábitos saludables de alimentación, higiene, salud, cuidado y bienestar corporal y emocional. Meta 3: Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas manipulativas.	El cuidado personal y la salud <ul style="list-style-type: none"> ● Aceptación de hábitos básicos de salud: higiene y alimentación ● Valoración de una dieta equilibrada ● Situaciones de riesgo para aprender a decir no Juego y movimiento <ul style="list-style-type: none"> ● Control postural ● Coordinación motora ● Nuevas habilidades motoras gruesas y finas ● Imitación de gestos y movimientos ● Participación en juegos y actividades grupales ● Resolución de problemas ● Reglas de los juegos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁGS. 102-103 – Investigación guiada PÁGS. 104-105 – Síntesis PÁG.106 – Mural: <i>Los incas</i> PÁGS.14-15 – Cuento: <i>Un puré muy especial</i> PÁGS.16-19 – Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> PÁGS.20-23 ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce y pone en práctica hábitos de vida saludable. ● Tiene confianza en sus posibilidades para satisfacer necesidades de forma autónoma: higiene, alimentación, ejercicio físico, descanso, prevención de enfermedades, cuidados médicos y autocuidado. ● Valora la importancia de una dieta equilibrada. ● Dice que no ante situaciones que lo requieren. ● Identifica y evita situaciones de riesgo. ● Reconoce acciones y situaciones que promueven la salud. ● Progresa el control postural en las distintas formas de desplazarse. ● Muestra habilidades motoras coordinadas. ● Se esfuerza por aprender nuevas habilidades motrices y manipulativas. ● Imita gestos y movimientos de sus compañeros. ● Participa de forma activa en distintos tipos de juego. ● Desarrolla el razonamiento en la resolución de problemas en situaciones de juego y de la vida cotidiana. ● Valora la importancia de las reglas en el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 – Desempeños de síntesis, productos finales del proyecto PÁG. 106: Libro viajero <i>Los porqués de los niños; Lapbook Hábitos saludables</i> 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E INTER INTRA N

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizajes evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	Comprender y desarrollar recursos propios para manejar su comprensión de los procesos matemáticos en la vida cotidiana.	Meta 9: Indagar en el medio físico desarrollando y utilizando habilidades lógico-matemáticas para identificar características características (formas: cubos y cilindros; color: gama de azules; longitud: más alto que/más bajo que, tan alto como/tan bajo como) y orientarse en el tiempo (ayer/hoy/mañana; días de la semana) y en el espacio (entre). Comprender y describir verbalmente los procesos lógicos y matemáticos que usan en situaciones cotidianas.	Medio físico: elementos, relaciones y medida <ul style="list-style-type: none"> • Cualidades: dulce/salado/ácido • Cuantificadores: par/pareja • Color: gama de azules • Longitud: más ancho que/más estrecho que • Tiempo: ayer/hoy/mañana. Días de la semana • Medidas naturales • Numeración: del 1 al 8 • Ordinales: del 1.º al 8.º • Operaciones: sumas y restas • Series: tres elementos y dos atributos • Orientación en el espacio: derecha/izquierda • Formas con volumen: cubo y cilindro 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Investigación guiada PÁGS. 104-105 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica alimentos: dulce, salado y ácido. • Discrimina los sabores: dulce, salado y ácido. • Identifica y utiliza de forma correcta los cuantificadores: par y pareja. • Identifica y utiliza las gamas de color azul como atributo de los objetos. • Reconoce y utiliza los cuantificadores de longitud: más ancho que, más estrecho que. • Diferencia las nociones temporales ayer/hoy/mañana. • Conoce los días de la semana. • Emplea unidades naturales para comparar longitudes. • Relaciona los números del uno al ocho con la cantidad que corresponde. • Reconoce y sitúa los ordinales del primero al octavo. • Resuelve operaciones sencillas de sumas de forma gráfica y simbólica. • Se inicia de forma acertada y resuelve restas gráficas. • Realiza series de tres elementos y dos atributos. • Se inicia en la diferenciación entre la derecha y la izquierda respecto a un objeto. • Identifica las figuras de volumen: cubo y cilindro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 – Desempeños de síntesis, productos finales del proyecto PÁG. 106: Cuaderno de recetas saludables; Nuestro restaurante saludable 	CL CMCT AA SIE	L-V L-M V-E INTER INTRA
Conocimiento del entorno	Reconocer que existen características individuales y de grupo que identifican a las personas,	Meta 8: Establecer relaciones entre el tipo de trabajo que realizan las personas y los beneficios que	Cultura y vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> • Alimentos: naturales/elaborados • Astronomía: Sol, planetas, Tierra, Luna, estrellas • Aparatos para observar el cielo: telescopio 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁGS. 102-103 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia alimentos naturales y elaborados. • Conoce el proceso de elaboración de un alimento. • Identifica los tipos de alimentos que se toman en las diferentes comidas del día: desayuno, comida y cena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 – Desempeños de síntesis, productos 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N

	valorar y respetar las diferencias.	aporta dicho trabajo a la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> ● Profesiones relacionadas con el cuerpo, la artesanía y el universo ● Juegos y juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> – Investigación guiada PÁGS. 104-105 – Síntesis PÁG.106 – Mural: <i>Los incas</i> PÁGS.14-15 – Cuento: <i>Un puré muy especial</i> PÁGS.16-19 – Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> PÁGS.20-23 ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica que en el Universo hay estrellas como el Sol, planetas y satélites. ● Reconoce algunos planetas del sistema solar. ● Observa y explica las características y uso de algunos instrumentos tecnológicos: el telescopio. ● Reconoce la profesión y la función de los artesanos y astrónomos. ● Aprende sobre juegos y juguetes y los comparte. 	finales del proyecto PÁG. 106: Libro viajero <i>Los porqués de los niños</i> ; <i>Lapbook Hábitos saludables</i> ; Cuaderno de recetas saludables; Nuestro restaurante saludable; Menú <i>Universo de alimentos</i>		
--	-------------------------------------	--------------------------------------	---	--	--	---	--	--

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizajes evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Idiomas Lenguajes: comunicación y representación	Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos y como un medio de regulación de la conducta personal y de la convivencia. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento.	Meta 10: Desarrollar la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de comunicación; expresar ideas, sentimientos y deseos de forma progresivamente adecuada. Meta 11: Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura, explorar y valorar su funcionamiento en distintos portadores de texto.	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> ● Expresión de ideas y deseos ● Concordancia de género y número con los artículos ● Descripción de sí mismo y de los demás ● Palabras funcionales en frases ● Praxias y respiración ● Onomatopeyas: sonidos de actividades de diferentes partes del cuerpo ● Conciencia fonológica ● Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas ● Grafomotricidad: trazos preparatorios para las letras a, o, c, g, q, d ● Portadores de texto: lista de la compra, instrucciones ● Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁGS. 102-103 – Investigación guiada PÁGS. 104-105 – Síntesis PÁG.106 – Mural: <i>Los incas</i> PÁGS.14-15 – Cuento: <i>Un puré muy especial</i> PÁGS.16-19 – Libro informativo: <i>El imperio del sol</i> PÁGS.20-23 ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza el lenguaje oral para expresar ideas y deseos. ● Construye frases en concordancia de género y número con los artículos. ● Utiliza el vocabulario y construcciones gramaticales adecuadas para describirse a sí mismo y a los demás. ● Emplea el vocabulario de la unidad y desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases largas y complejas. ● Ejercita diferentes formas de expulsión del aire y tomar conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. ● Controla y desarrolla las habilidades articulatorias. ● Identifica, reconoce y produce de forma lúdica sonidos en actividades con diferentes partes del cuerpo. ● Desarrolla la conciencia fonológica. ● Completa, lee y comprende frases con imágenes y pictogramas utilizando los artículos. ● Desarrolla la coordinación óculo-manual en la realización de trazos preparatorios para para las letras a, o, c, g, q, d. ● Reconoce la lista de la compra como portador de texto e identifica los elementos que aparecen en ella. ● Interpreta las instrucciones facilitadas en un portador de texto para realizar una tarea. ● Valora los cuentos y libros informativos como medio de información y disfrute. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 – Desempeños de síntesis, productos finales del proyecto PÁG. 106: Libro viajero <i>Los porqués de los niños</i>; <i>Lapbook Hábitos saludables</i>; Cuaderno de recetas saludables; Nuestro restaurante saludable 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	Desarrollar la creatividad interactuando con producciones plásticas, teatrales, musicales, danzas, audiovisuales y tecnológicas, mediante el empleo de técnicas diversas, para expresar sus necesidades, preferencias, sentimientos, experiencias y representaciones de la realidad.	Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. Emplear responsablemente las nuevas tecnologías.	Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación <ul style="list-style-type: none"> ● Manejo dispositivos y sus periféricos ● Búsqueda de información ● Utilización de códigos QR ● Uso responsable 		<ul style="list-style-type: none"> ● Emplea distintos tipos de dispositivos. ● Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sirabún PDI ● Splash KidsApp ● Robótica 	CMCT CD AA CSC SIE	C-C L-M V-E INTER INTRA
Lenguajes: comunicación y representación	Desarrollar la creatividad interactuando con producciones plásticas, teatrales, musicales, danzas, audiovisuales y tecnológicas, mediante el empleo de técnicas diversas, para expresar sus	Meta 12: Experimentar y expresarse utilizando los lenguajes corporales, plástico y musical para representar situaciones, vivencias y elementos del entorno, expresar ideas, sentimientos y emociones y provocar efectos estéticos.	Lenguaje artístico <ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas plásticas: esgrafiado, figuras tridimensionales, amasado con modelado, dibujo, estampación ● Creaciones individuales y colectivas ● Punteados fuertes y suaves, lentos y rápidos ● Cualidades del sonido: sonidos fuertes y suaves a diferentes ritmos ● Sonidos corporales: taconeos, palmadas, chasquidos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Preliminares PÁGS. 102-103 – Investigación guiada PÁGS. 104-105 – Síntesis PÁG. 106 – Mural: <i>Los incas</i> PÁGS. 14-15 – Cuento: <i>Un puré muy</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica y diferencia gamas de azules y experimenta con ellos para conseguir diferentes tonalidades. ● Experimenta y se expresa con las técnicas plásticas: esgrafiado, figuras tridimensionales, amasado con modelado, dibujo, estampación. ● Incrementa la sensibilidad hacia el arte. ● Emplea la técnica plástica del punteado fuerte y suave, lento y rápido. ● Reconoce las cualidades del sonido: sonidos fuertes y suaves a diferentes ritmos. ● Explora las posibilidades sonoras del propio cuerpo como un elemento 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno del alumno PÁGS. 46-81 – Desempeños de síntesis, productos finales del proyecto PÁG. 106: Libro viajero <i>Los porqués de los niños: Lapbook Hábitos saludables</i>; Cuaderno de recetas saludables; Nuestro restaurante saludable; Menú <i>Universo de alimentos</i> 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

	necesidades, preferencias, sentimientos, experiencias y representaciones de la realidad.		<ul style="list-style-type: none"> ● Canciones infantiles relacionadas con el cuerpo ● Audiciones de música clásica Lenguaje corporal <ul style="list-style-type: none"> ● Danzas, representaciones y dramatizaciones del propio entorno cultural y de otros ● Comunicación y expresión corporal 	<i>especial</i> PÁGS.16-19 – Libro informativo: <i>El imperio del Sol</i> PÁGS.20-23 <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de cartas emocionales 	expresivo para producir música: taconeo, palmadas, chasquidos. <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrolla el gusto por las audiciones musicales. ● Participa activamente en representaciones y dramatizaciones grupales, danzas y coreografías. ● Se expresa por medio del gesto y el movimiento. ● Utiliza movimientos corporales precisos y ajustados. 			
--	--	--	---	---	---	--	--	--

Unidad didáctica 3: ¿Qué habrá más allá del mar?

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	U2	Carnaval	U3	U3	U3	U3	U3
ENERO				FEBRERO				MARZO			

Día de la Paz: 30 de enero
Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el sistema de atribuciones. • Identificar las emociones: decepción, ternura y satisfacción. • Actuar sinceramente. • Mostrar curiosidad por los nuevos aprendizajes. • Desarrollar el valor de la amistad. • Mostrarse asertivo con sus compañeros. • Iniciarse en la observación e interpretación del comportamiento de los demás. • Valorar lo importante que es mantener un entorno cuidado y limpio. • Adquirir hábitos que regulan la vida cotidiana. • Adquirir hábitos saludables: higiene y precaución en la interacción con los animales y las plantas. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> • Competencias emocionales: sistema de atribuciones • Emociones: decepción, ternura, satisfacción • Valores: sinceridad, curiosidad, amistad • Iniciativa y progresiva autonomía en actividades de la vida cotidiana • Habilidades sociales: asertividad • Hábitos saludables: higiene y precaución en la interacción con los animales y las plantas 	<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia en el sistema de atribuciones. • Identifica las emociones: decepción, ternura y satisfacción. • Se muestra sincero. • Muestra curiosidad por los nuevos aprendizajes. • Desarrolla el valor de la amistad. • Se muestra asertivo con sus compañeros. • Se inicia en la observación e interpretación del comportamiento de los demás. • Valora lo importante que es mantener un entorno cuidado y limpio. • Adquiere hábitos que regulan la vida cotidiana. • Adquiere hábitos saludables: higiene y precaución en la interacción con los animales y las plantas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 1, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 25, 26, 27, 29, 33, 34, 35 • Cuento: <i>¡Flor a la vista!</i> • Juego de cartas emocionales • Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> • PBL 	CL AA CSC SIE	L-V C-C NTER INTRA N

	<ul style="list-style-type: none"> Controlar los desplazamientos laterales. Coordinar el desplazamiento lateral sobre una línea. Explorar y valorar las posibilidades y limitaciones motrices. Situarse entre y en medio respecto a los objetos y compañeros. 	El juego y la actividad en la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> Coordinación y control corporal en desplazamientos laterales Coordinación y control corporal al desplazarse lateralmente sobre una línea Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones motrices Orientación corporal: entre/en el medio 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra dominio en las diferentes formas de desplazamiento. Coordina el desplazamiento lateral sobre una línea. Explora y valora las posibilidades y limitaciones motrices. Se sitúa entre y en medio respecto a los objetos y compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 26 CD de audio Estimulación musical y psicomotriz 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E M INTER INTRA
--	---	---	---	--	------------------------	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Co no ci mi ent o del ent or no	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer tonos de verde. Diferenciar y utilizar los cuantificadores: par/pareja. Diferenciar y utilizar los cuantificadores: grueso, pero no el más grueso; delgado, pero no el más delgado; tan delgado como; tan grueso como. Discriminar y aplicar el cuantificador más ancho que, más estrecho que. Utilizar y aplicar los cuantificadores: más pesado que, menos pesado que. Identificar los meses del año como medida de tiempo. Relacionar los números del 1 al 10 con la cantidad que corresponde. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> Atributo de color: gama de verdes Cuantificadores: par/pareja Tamaños: grueso, pero no el más grueso/ delgado, pero no el más delgado/ tan delgado como/ tan grueso como Longitud: más ancho que/más estrecho que Capacidad: más pesado que/ menos pesado que Tiempo: meses del año Numeración: del 1 al 10 Ordinales: del 1.º al 10.º Operaciones: sumas y restas Orientación en el espacio: entre/en el medio Formas y líneas: prisma rectangular Funciones de los seres vivos Ser vivo/ser inerte Animales herbívoros, carnívoros y omnívoros Animales según su reproducción Cadena alimentaria Beneficios de las plantas Tipos de plantas y usos 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la gama de verdes como atributo de los objetos. Diferencia y utiliza los cuantificadores: par/pareja. Diferencia y utiliza los cuantificadores: grueso, pero no el más grueso; delgado, pero no el más delgado; tan delgado como; tan grueso como. Discrimina y aplica el cuantificador más ancho que, más estrecho que. Utiliza y aplica los cuantificadores: más pesado que, menos pesado que. Identifica los meses del año como medida de tiempo. Relaciona los números del 1 al 10 con la cantidad que corresponde. Compone y descompone hasta el número 10. Valora la importancia de los números en la vida cotidiana. Reconoce y utiliza de forma contextualizada los ordinales del primero al décimo. Realiza operaciones de sumas hasta el 10. Realiza restas de forma gráfica utilizando el signo menos hasta el 10. Diferenciar la orientación espacial: entre/en el medio. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 36 Policubos Estimulación musical y psicomotriz Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> Cuento: <i>¡Flor a la vista!</i> Mural: <i>Época de los descubrimientos</i> PBL 	CL CMCT AA SIE	L-V C-C L-M V-E INTER INTRA N
Co no ci mi ent o del ent or no	<ul style="list-style-type: none"> Componer y descomponer hasta el número 10. Valorar la importancia de los números en la vida cotidiana. Reconocer y utilizar de forma contextualizada los ordinales del primero al décimo. Realizar operaciones de sumas hasta el 10. Realizar restas de forma gráfica utilizando el signo menos hasta el 10. Diferenciar la orientación espacial: entre/en el medio. 		<ul style="list-style-type: none"> Identifica la gama de verdes como atributo de los objetos. Diferencia y utiliza los cuantificadores: par/pareja. Diferencia y utiliza los cuantificadores: grueso, pero no el más grueso; delgado, pero no el más delgado; tan delgado como; tan grueso como. Discrimina y aplica el cuantificador más ancho que, más estrecho que. Utiliza y aplica los cuantificadores: más pesado que, menos pesado que. Identifica los meses del año como medida de tiempo. Relaciona los números del 1 al 10 con la cantidad que corresponde. Compone y descompone hasta el número 10. Valora la importancia de los números en la vida cotidiana. Reconoce y utiliza de forma contextualizada los ordinales del primero al décimo. Realiza operaciones de sumas hasta el 10. Realiza restas de forma gráfica utilizando el signo menos hasta el 10. 			

	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer la forma de prisma rectangular en los objetos. Conocer las funciones vitales de los seres vivos: relación, reproducción y nutrición. Diferenciar entre ser vivo y ser inerte. Clasificar animales según el tipo de alimentación: herbívoros, carnívoros, omnívoros. Reconocer animales según su forma de reproducirse: ovíparos/vivíparos. Identificar algunos usos y beneficios de las plantas. Clasificar tipos de plantas: árbol, arbusto, hierba. Conocer la cadena alimenticia. Diferenciar distintos usos de plantas: ornamentales, medicinales, comestibles, aromáticas... Desarrollar hábitos responsables del cuidado del entorno natural: no arrancar las plantas, tirar la basura al contenedor. Colaboración y cooperación con el entorno. Participar en el reciclado de objetos. Conocer los estados del agua y su ciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> Respeto, cuidado y responsabilidad con la naturaleza. Reciclado de objetos El agua: estados y ciclo del agua 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia la orientación espacial: entre, en el medio. Reconoce la forma de prisma rectangular en los objetos. Conoce las funciones vitales de los seres vivos: relación, reproducción y nutrición. Diferencia entre ser vivo y ser inerte. Clasifica animales según el tipo de alimentación: herbívoros, carnívoros, omnívoros. Reconoce animales según su forma de reproducirse: ovíparos/vivíparos. Reconoce los beneficios de las plantas. Clasifica tipos de plantas: árbol, arbusto, hierba. Conoce la cadena alimenticia. Diferencia distintos tipos de plantas: ornamentales, medicinales, comestibles, aromáticas... Desarrolla hábitos responsables del cuidado del entorno natural: no arrancar las plantas, tirar basura al contenedor. Aprende y participa en el reciclado. Conoce los estados del agua y su ciclo. 			
Co no ci mi e n t o d e l e n t o r n o	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las profesiones relacionadas con el cuidado de animales y plantas. Mostrar curiosidad por conocer la época de los descubrimientos. 	<p>La participación en la vida cultural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> Profesiones relacionadas con animales y plantas Época de los descubrimientos 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce profesiones relacionadas con el cuidado de animales y plantas. Muestra curiosidad por conocer la época de los descubrimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 15, 20, 22, 27, 28, 29, 34, 36 Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> Cuento: <i>¡Flor a la vista!</i> Mural: <i>Época de los descubrimientos</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Láminas de plástica: individual y colectiva 	CL CMCT AA CSC CEC	L-V V-E INTER INTRA N

				<ul style="list-style-type: none">• Láminas de arte: <i>Rinoceronte</i>, de ALBERTO DURERO		
--	--	--	--	--	--	--

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Perfeccionar la fluidez en el lenguaje oral en la descripción de animales o plantas. Contar el número de sílabas que hay en las palabras. Realizar diferentes formas de expulsión del aire y tomar conciencia de las diferentes vías respiratorias. Controlar y desarrollar las habilidades articulatorias. Imitar sonidos graves y agudos de animales. Desarrollar la conciencia fonológica: identificar palabras que riman. Elaborar pequeñas rimas y poesías. Ampliar el vocabulario relacionado con animales, plantas y época de los descubrimientos y desarrollar el dominio gramatical en la construcción de frases largas y complejas sobre animales y plantas. Identificar, reconocer y producir de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Leer, comprender y construir frases con pictogramas y tarjetas de vocabulario. Realizar trazos en bucle superior e inferior continuo de dos tamaños y trazo continuo preparatorio para la letra s. Reconocer e interpretar como portador de texto: mapa de itinerarios, anuncios. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Utilización y valoración progresiva de la lengua oral Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación Descripción de un animal o una planta Clasificación según el número de sílabas Praxias y respiración Onomatopeyas: sonidos graves y agudos de animales Conciencia fonológica: rimas Vocabulario relacionado con animales, plantas y época de los descubrimientos Lectura y elaboración de frases simples y compuestas con tarjetas de vocabulario y pictogramas Grafomotricidad: trazos en bucle superior e inferior continuo de dos tamaños. Trazo continuo preparatorio para la letra s Portador de texto: mapa itinerario, anuncio 	<ul style="list-style-type: none"> Perfecciona la fluidez en el lenguaje oral en la descripción de animales o plantas. Identifica el número de sílabas que hay en las palabras. Ejercita diferentes formas de expulsión del aire y toma conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. Controla y desarrolla las habilidades articulatorias. Identifica onomatopeyas de distintos animales. Desarrolla la conciencia fonológica: identifica palabras que riman. Se inicia en la elaboración de pequeñas rimas y poesías. Amplía el vocabulario relacionado con animales, plantas y época de los descubrimientos y desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases largas. Identifica, reconoce y produce de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Construye, lee y comprende frases empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas. Realiza trazo en bucle superior e inferior continuo de dos tamaño y preparatorio para letra s. Reconoce e interpreta como portador de texto: mapa de itinerarios, anuncios. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 4, 8, 14, 18, 23, 27, 30, 32, 34 Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> Cuento: <i>¡Flor a la vista!</i> Mural: <i>La época de los descubrimientos</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar los cuentos y libros informativos como herramienta de disfrute y aprendizaje. • Contar y representar un cuento, después, de haber sido narrado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta y representa un cuento, después, de haber sido narrado. • Valora los cuentos y libros informativos como herramienta de disfrute y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 1 • Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> • Cuento: <i>¡Flor a la vista!</i> 	CL AA SIE CEC	L-V INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar y expresarse con las técnicas plásticas de estampación, relleno de figuras y espacios con punteado, salpicado, amasado con modelado, garabateo y su transformación en figuras de animales. • Mostrar interés en la realización de producciones plásticas individuales y colectivas. • Desarrollar habilidades del pensamiento a través del arte. • Fomentar la sensibilidad por obras artísticas de valor universal. • Observar una obra de arte y describir sus detalles verbalmente. • Experimentar corporalmente estados de relajación. • Reproducir sonidos graves y agudos. • Diferenciar las cualidades del sonido: grave y agudo. • Reconocer instrumentos: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo. • Aprender una canción acompañándola con gestos y movimientos. • Disfrutar de actividades de expresión corporal y musical. • Participar activamente en las audiciones musicales de música clásica. • Participar con los compañeros en las danzas y coreografía. • Experimentar corporalmente estados de relajación. 	<p>Los lenguajes creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas plásticas: estampación, relleno de figuras y espacios con punteado, salpicado, amasado con modelado, garabateo y su transformación en figuras de animales • Obras de arte de carácter universal • Actitud positiva ante las realizaciones plásticas • Asociación de grafismos a sonidos graves y agudos • Cualidades del sonido: sonidos graves y agudos • Instrumentos musicales: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo • Discriminación auditiva de instrumentos y animales • Disfrute e interpretación de canciones y melodías • Audiciones de música clásica • Danza: danza india • Estados de relajación • Acompañamiento y participación en danzas y coreografías 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta y se expresa con las técnicas plásticas de estampación, relleno de figuras y espacios con punteado, salpicado, amasado con modelado, garabateo y su transformación en figuras de animales. • Disfruta con las producciones propias y las aportaciones en actividades grupales. • Muestra interés en la realización de producciones plásticas propias y de los demás, individuales y colectivas. • Desarrolla habilidades del pensamiento a través del arte. • Fomenta la sensibilidad por obras artísticas de valor universal. • Observa detenidamente una obra de arte y describe sus detalles verbalmente. • Reproduce las cualidades del sonido: grave y agudo. • Conoce, diferencia y discrimina: sonidos graves y agudos de animales. • Reconoce instrumentos: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo. • Aprende canciones y las acompaña con gestos y movimientos. • Disfrutar de actividades de expresión corporal y musical. • Participar activamente en las audiciones musicales de música clásica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de plástica: individual y colectiva • Lámina de arte: <i>Rinoceronte</i>, de ALBERTO DURERO • Estimulación musical y psicomotriz • CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> – Canción del Eje: <i>Una vuelta hemos de dar</i> – Canción popular: <i>El austríaco feliz</i> – Discriminación auditiva: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo. Sonidos graves y agudos de animales – Música clásica: R WAGNER, <i>Cabalgata de las valquirias</i> – Canción para ritual de cierre – Danza: danza india 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N

<ul style="list-style-type: none"> Participar con gusto en escenificaciones grupales. 		<ul style="list-style-type: none"> Participa con los compañeros en las danzas y coreografías. Experimenta corporalmente estados de relajación. Participa con gusto en escenificaciones grupales. 			
<ul style="list-style-type: none"> Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. Emplear responsablemente las nuevas tecnologías. 	<p>El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> Manejo dispositivos y sus periféricos Búsqueda de información Utilización de códigos QR Uso responsable 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea distintos tipos de dispositivos. Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI Splash KidsApp Robótica 	CMCT CD AA CSC SIE	C-C L-M V-E INTER INTRA

Proyecto de trabajo 3: La época de los descubrimientos

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	U2	Carnaval	U3	U3	U3	U3	U3
ENERO				FEBRERO			MARZO				

Día de la Paz: 30 de enero
Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Expresar sus conocimientos previos y despertar el interés por conocer algunas características significativas de la época de los descubridores. Recoger ideas realizando distintas preguntas sobre los exploradores: qué buscaban, cómo viajaban, qué animales y plantas descubrieron. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre la época de los descubrimientos 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1 Mural: <i>Época de los descubrimientos</i> Cuento: <i>¡Flor a la vista!</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Animar a los alumnos a opinar, plantear hipótesis y buscar respuestas sobre aquello que quieren saber sobre la época de los exploradores y los descubrimientos. Mostrar interés por descubrir los rasgos característicos de la época de los exploradores. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros 	CL AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para encontrar información sobre los descubridores. Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de información Mapa conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros Mapa conceptual 	CL CMCT CD AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA

Area	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir quiénes eran los exploradores, qué buscaban y qué encontraron en sus viajes. • Conocer el funcionamiento y las partes principales de un barco. • Identificar algunos instrumentos de navegación: brújula, astrolabio, cuaderno bitácora. • Descubrir distintos paisajes con sus animales y plantas. • Distinguir animales según su alimentación y reproducción. • Diferenciar entre seres vivos y seres inertes. • Identificar algunos usos y beneficios de las plantas. • Clasificar tipos de plantas: árbol, arbusto, hierba. • Conocer la cadena alimenticia. • Descubrir lugares diferentes y las características de los paisajes. • Aprender a valorar el agua. • Conocer el ciclo del agua y su importancia en distintos procesos naturales. • Identificar los diferentes estados del agua. • Descubrir las profesiones relacionadas con el cuidado de animales y plantas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Época de los descubrimientos • Funcionamiento y partes principales de un barco • Principales exploradores de la época de los descubrimientos: Colón, Magallanes y Vasco Da Gama • Instrumentos de navegación: brújula, astrolabio, cuaderno bitácora... • Animales y plantas de otros lugares • Animales herbívoros, carnívoros y omnívoros • Animales según su reproducción: ovíparos/vivíparos • Ser vivo/inerte • Beneficios de las plantas • Usos de las plantas: ornamentales, medicinales, aromáticas • Tipos de plantas: árbol, arbusto, hierba • Cadena alimentaria • Elementos del paisaje: playa, montaña, río, mar • El agua: estados y ciclo del agua • Profesiones relacionadas con el cuidado de animales y plantas 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 1, 2, 6, 12, 15, 17, 19, 25, 29, 36. • Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> • Dossier • Mural: <i>Época de los descubrimientos</i> • Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> • Láminas de plástica: individual y colectiva • Arte: <i>Rinoceronte</i>, de ALBERTO DURERO • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – Cuaderno de exploradores – Viaje de Magallanes a lo desconocido – Animales del mundo • Rincón del proyecto 	CL CMCT AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer tonos de verde. Diferenciar y utilizar los cuantificadores: par/pareja. Diferenciar y utilizar los cuantificadores: grueso, pero no el más grueso; delgado, pero no el más delgado; tan delgado como; tan grueso como. Discriminar y aplicar el cuantificador: más ancho que, más estrecho que. Utilizar y aplicar los cuantificadores: más pesado que, menos pesado que. Identificar los meses del año como medida de tiempo. Relacionar los números del 1 al 10 con la cantidad que corresponde. Componer y descomponer hasta el número 10. Valorar la importancia de los números en la vida cotidiana. Reconocer y utilizar de forma contextualizada los ordinales del primero al décimo. Realizar operaciones de sumas hasta el 10. Realizar restas de forma gráfica utilizando el signo menos hasta el 10. Diferenciar la orientación espacial: entre/en el medio. Reconocer la forma de prisma rectangular en los objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> Atributo de color: gama de verdes Cuantificadores: par/pareja Tamaños: grueso, pero no el más grueso/ delgado, pero no el más delgado/ tan delgado como/ tan grueso como Longitud: más ancho que/más estrecho que Capacidad: más pesado que/ menos pesado que Tiempo: meses del año Numeración: del 1 al 10 Ordinales: del 1.º al 10.º Operaciones: sumas y restas Orientación en el espacio: entre/en el medio Formas y líneas: prisma rectangular 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 5, 9, 11, 13, 16, 20, 22, 24, 28, 31, 33, 35 Policubos Estimulación musical y psicomotriz 	<p>CL CMCT AA SIE</p>	<p>L-V C-C L-M V-E INTRA</p>
---	---	---	---	-----------------------------------	--

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el lenguaje oral para describir hechos, vivencias, deseos e ideas relacionadas con los descubridores y los animales y las plantas que encontraron en sus viajes. Perfeccionar la fluidez en el lenguaje oral en la descripción de animales y plantas y el entorno donde viven. Ampliar el vocabulario relacionado con animales, plantas y época de los descubrimientos y desarrollar el dominio gramatical en la construcción de frases simples y complejas. Imitar sonidos graves y agudos de animales. Identificar, reconocer y producir de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Comprender y responder a los mensajes de los adultos. Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de trazos combinados en bucle de diferentes tamaños hacia arriba y hacia abajo; y trazo continuo preparatorio para la letra s. Leer, comprender y construir frases con pictogramas y tarjetas de vocabulario. Reconocer, comprender e interpretar como portador de texto informativo: mapa de itinerario, anuncio. Escuchar y comprender cuentos, poesías y adivinanzas como fuente de aprendizaje y disfrute. Disfrutar con textos de tradición literaria. Apreciar el libro como fuente de información. 	<ul style="list-style-type: none"> Participación comunicativa para relatar hechos y expresar sentimientos, preferencias y necesidades relacionadas con los animales y las plantas Descripción de un animal o una planta Vocabulario relacionado con los animales, las plantas y la época de los descubrimientos Construcción de frases simples y compuestas sobre animales y plantas y su hábitat Onomatopeyas de sonidos de animales: graves y agudos Posibilidades lúdicas del lenguaje Grafomotricidad: trazos combinados en bucle de diferentes tamaños hacia arriba y hacia abajo; y trazo continuo preparatorio para la letra s Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas Portadores de texto: mapa de itinerario, anuncio Cuentos, poesías y adivinanzas Libros, cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 4, 8, 14, 18, 23, 27, 30, 32, 36 Libro informativo: <i>De barcos y aventuras</i> Cuento: <i>¡Flor a la vista!</i> Mural: <i>Época de los descubrimientos</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Cuaderno de exploradores Viaje de Magallanes a lo desconocido Animales del mundo 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el manejo del ordenador y el uso de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet y buscadores infantiles 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Libro informativo con enlaces web Splash KidsApp QR 	CL CD AA SIE	L-V INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Colaborar en producciones plásticas colectivas. Mostrar interés en la realización de producciones plásticas. Experimentar y expresarse con técnicas plásticas: estampación, relleno de figuras y espacios con punteado, salpicado, amasado con modelado, garabateo y su transformación en figuras de animales. Aprender una canción acompañada de gestos y movimientos. Conocer, diferenciar y discriminar: sonidos graves y agudos de animales. Reconocer instrumentos musicales: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo. Participar activamente en la audición de piezas musicales. Interpretar y disfrutar con melodías, canciones, bailes y danzas de otras culturas. 	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas plásticas: estampación, relleno de figuras y espacios con punteado, salpicado, amasado con modelado, garabateo y su transformación en figuras de animales Obras de arte de carácter universal Interés y disfrute ante las realizaciones plásticas: individuales y colectivas Disfrute e interpretación de canciones y melodías Sonidos graves y agudos Sonidos con el cuerpo Instrumentos musicales: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo Audiciones de música clásica 	<ul style="list-style-type: none"> Láminas de plástica: individual y colectiva Lámina de arte: <i>Rinoceronte</i>, de ALBERTO DURERO Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción del Eje: <i>Una vuelta hemos de dar</i> Canción popular: <i>Un austriaco feliz</i> Discriminación auditiva: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo. Sonidos graves y agudos de animales Música clásica: WAGNER, R.; <i>Cabalgata de las valquirias</i> 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Participar en actividades de grupo: danza india. Aprender y memorizar una canción acompañada de gestos y movimientos. Confiar en sus posibilidades motrices y expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> Danza india Acompañamiento y participación en danzas y coreografías 	<ul style="list-style-type: none"> Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Danza india 	CL CD CSC CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Proyecto de comprensión 3: Clasificamos seres vivos

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	U2	Carnaval	U3	U3	U3	U3	U3
ENERO				FEBRERO			MARZO				

Día de la Paz: 30 de enero
Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizaje evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Conocer y apreciar el propio cuerpo, sus posibilidades y limitaciones; contribuir a su desarrollo adaptando hábitos de salud y valorando las repercusiones de determinadas conductas sobre la salud.	Meta 1: Conocer el propio cuerpo y sus posibilidades de acción y de expresión; coordinar y controlar cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.	Juego y movimiento <ul style="list-style-type: none"> Coordinación y control corporal en desplazamientos laterales sobre una línea Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones motrices Coordinación y control motriz fino Orientación corporal: entre/en el medio El cuidado personal y la salud <ul style="list-style-type: none"> Hábitos responsables del cuidado del entorno natural: no arrancar las plantas, tirar basura al contenedor... Hábitos saludables: higiene y precaución en la interacción con los animales y las plantas 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Preliminares PÁGS. 204-205 Investigación guiada, LP páginas 206, 207 Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra dominio en las diferentes formas de desplazamiento. Coordina el desplazamiento lateral sobre una línea. Manifiesta control progresivo de las posibilidades motrices en distintas situaciones y actividades. Muestra habilidades manipulativas de carácter fino. Se sitúa entre y en medio respecto a los objetos y compañeros. Desarrolla hábitos responsables del cuidado del entorno natural: no arrancar las plantas, tirar basura al contenedor... Valora la importancia de mantener un entorno cuidado y limpio. Adquiere hábitos saludables: higiene y precaución en la interacción con los animales y las plantas. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E INTER INTRA N

	Participar en actividades de grupo de forma activa y progresivamente responsable, valorando las aportaciones propias y ajenas y respetando aspectos básicos del funcionamiento democrático.	Meta 2: Progresar en autonomía para realizar las actividades habituales y resolver problemas de la vida cotidiana; aumentar el sentimiento de autoconfianza, la autoestima y la capacidad de iniciativa desarrollando estrategias, hábitos y actitudes para satisfacer sus necesidades básicas, fortalecer la salud y el bienestar emocional.	La actividad y la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> • Autoconfianza • Las actividades de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización • Colaboración y cooperación • Normas que regulan la vida cotidiana • Reciclado de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 204-205 - Investigación guiada, LP páginas 206, 207 - Síntesis, productos finales PÁG 208 - Mural <i>Época de los descubrimientos</i> - Cuento <i>¡Flor a la vista!</i> - Libro informativo <i>De barcos y aventuras</i> • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra confianza en sus posibilidades para satisfacer necesidades propias de forma autónoma. • Aprende a colaborar y cooperar. • Valora y acepta las normas de convivencia de la clase. • Participa en el reciclado de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 • Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 208; Cuaderno de bitácora <i>Diario del proyecto</i>, Libro viajero <i>El viaje de una gota de agua</i>, Recreación <i>El ciclo del agua</i>, Cuaderno de experimentos; Libro gigante <i>Clasificamos seres vivos</i> 	CL AA CSC SIE	L-V C-C INTER INTRA N
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Comprender que los demás tienen necesidades, preferencias, emociones y sentimientos y respetarlos; establecer relaciones equilibradas y constructivas con iguales y adultos, comportarse de manera asertiva y valorar actitudes positivas en las relaciones.	Meta 2: Progresar en autonomía para realizar las actividades habituales y resolver problemas de la vida cotidiana; aumentar el sentimiento de autoconfianza, la autoestima y la capacidad de iniciativa	El cuerpo y la propia imagen <ul style="list-style-type: none"> • Valores: sinceridad, curiosidad, amistad • Habilidades sociales: asertividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 204-205 - Investigación guiada, LP páginas 206, 207 - Síntesis, productos finales PÁG 208 - Mural <i>Época de los descubrimientos</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Suele ser sincero y valora la sinceridad de los otros. • Muestra curiosidad en cualquier situación de aprendizaje. • Establece relaciones positivas de amistad. • Muestra un comportamiento asertivo con iguales y adultos. • Se inicia en la observación e interpretación del comportamiento de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 • Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 208; Cuaderno de bitácora <i>Diario del proyecto</i>, Libro viajero <i>El viaje de una gota de agua</i>, Recreación <i>El ciclo del agua</i>, 	CL AA CSC SIE	L-V C-C INTER INTRA

		desarrollando estrategias, hábitos y actitudes para satisfacer sus necesidades básicas, fortalecer la salud y el bienestar emocional.		<ul style="list-style-type: none"> - Cuento <i>¡Flor a la vista!</i> - Libro informativo <i>De barcos y aventuras</i> • Juego de cartas emocionales 		Cuaderno de experimentos; Libro gigante <i>Clasificamos seres vivos</i>		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

<p>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p>		<p>Meta 3: Identificar, expresar y compartir aquello que le provoca decepción, ternura o satisfacción y su sistema de creencias o atribuciones, utilizando expresiones cada vez más complejas y progresando en el autocontrol.</p>	<p>El cuerpo y la propia imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competencias emocionales: sistema de atribuciones ● Emociones: decepción, ternura, satisfacción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 204-205 - Investigación guiada, LP páginas 206, 207 - Síntesis, productos finales PÁG 208 - Mural <i>Época de los descubrimientos</i> - Cuento <i>¡Flor a la vista!</i> - Libro informativo <i>De barcos y aventuras</i> ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Construye un sistema de creencias o atribuciones adecuado. ● Identifica y expresa las propias emociones de decepción, ternura y satisfacción. ● Identifica y respeta las emociones de decepción, ternura y satisfacción que percibe en los otros. ● Se inicia en el autocontrol emocional. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 ● Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 208; Cuaderno de bitácora <i>Diario del proyecto</i>, Libro viajero <i>El viaje de una gota de agua</i>, Recreación <i>El ciclo del agua</i>, Cuaderno de experimentos; Libro gigante <i>Clasificamos seres vivos</i> 	<p>CL AA CSC SIE</p>	<p>L-V C-C INTER INTRA</p>
--	--	---	---	---	---	--	----------------------------------	--

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizajes evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Co no ci mi ent o del ent orn o	Identificar y comprender situaciones y problemas en la vida diaria; buscar la resolución de problemas sencillos a través de procedimientos y habilidades matemáticas y representarlas mediante códigos.	Meta 9: Indagar en el medio físico desarrollando y utilizando habilidades lógico-matemáticas para cuantificar y contar elementos (números 9 y 10/ordinales del 1.º al 9.º/par y pareja), identificar características: formas: (prisma rectangular), color (gama de verdes), tamaños (grueso, pero no el más grueso/delgado, pero no el más delgado, tan delgado como/tan grueso como), peso (más pesado que/menos pesado que), longitud (más alto que/más bajo que, tan alto como/tan bajo como) y orientarse en el tiempo (meses del año) y en el espacio (entre, en el medio). Comprender y describir verbalmente los procesos lógicos y matemáticos que usa.	Medio físico: elementos, relaciones y medida <ul style="list-style-type: none"> • Atributo de color: gama de verdes • Cuantificadores: par/pareja • Tamaños: grueso, pero no el más grueso/ delgado, pero no el más delgado/ tan delgado como/ tan grueso como • Longitud: más ancho que/más estrecho que • Capacidad: más pesado que/ menos pesado que • Tiempo: meses del año • Numeración: del 1 al 10 • Ordinales: del 1.º al 10.º • Operaciones: sumas y restas • Orientación en el espacio: entre/en el medio • Formas y líneas: prisma rectangular 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 204-205 - Investigación guiada, LP páginas 206, 207 • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las gamas de verde como atributo de los objetos. • Diferencia y utiliza los cuantificadores: par/pareja. • Diferencia y utiliza los cuantificadores: grueso, pero no el más grueso; delgado pero no el más delgado; tan delgado como, tan grueso como. • Discrimina y aplica el cuantificador más ancho que, más estrecho que. • Utiliza y aplica los cuantificadores: más pesado que, menos pesado que. • Identifica los meses del año como medida de tiempo. • Relaciona los números del 1 al 10 con la cantidad que corresponde. • Compone y descompone hasta el número 10. • Valora la importancia de los números en la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 	CL CMCT AA SIE	L-V L-M V-E INTER INTRA
Co no ci mi ent o del					<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y utiliza de forma contextualizada los números ordinales del primero al décimo. • Realiza operaciones de sumas hasta el 10. 			

ent orn o					<ul style="list-style-type: none">• Realiza resta de forma gráfica utilizando el signo menos hasta el 10.• Diferencia la orientación espacial: entre, en el medio.• Reconoce la forma de prisma rectangular en los objetos.			
-----------------	--	--	--	--	---	--	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<p>Conocer y valorar los componentes básicos del entorno natural; comprender y establecer relaciones entre hechos y fenómenos, cambios y transformaciones, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.</p>	<p>Meta 4: Conocer, sensibilizarse, respetar y cuidar los elementos del medio natural, especialmente animales y plantas; conocer las características, comportamientos y funciones más relevantes de los seres vivos, así como su ciclo vital.</p> <p>Meta 5: Identificar seres vivos y materia inerte; analizar algunas de sus características más relevantes y establecer relaciones de semejanza, diferencia, interdependencia y casualidad entre los mismos.</p> <p>Meta 6: Comprender los estados y los procesos que forman el ciclo del agua y su importancia para los seres vivos. Analizar y valorar los impactos de la actividad humana sobre el agua de la Tierra y tomar conciencia de la necesidad de actuar para evitarlos. Su forma de reproducción (ovípara, vivípara), etc.</p>	<p>Acercamiento a la naturaleza</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elementos de la naturaleza ● Funciones de los seres vivos ● Ser vivo/ser inerte ● Funciones: ser vivo/ser inerte ● Animales herbívoros, carnívoros y omnívoros ● Animales según su reproducción ● Cadena alimentaria ● Beneficios de las plantas ● Tipos de plantas y usos ● Fenómenos del medio natural, formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias ● Respeto, cuidado y responsabilidad con la naturaleza. ● El agua: estados y ciclo del agua. Relevancia para la vida. <p>Cultura y vida en sociedad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Profesiones relacionadas con animales y plantas ● Relaciones entre el medio físico natural y social. ● Cambios en el paisaje por intervenciones humanas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 204-205 - Investigación guiada, LP páginas 206, 207 - Síntesis, productos finales PÁG 208 - Mural <i>Época de los descubrimientos</i> - Cuento <i>¡Flor a la vista!</i> - Libro informativo <i>De barcos y aventuras</i> ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce, diferencia y nombra elementos de la naturaleza, vivos e inertes. ● Compara elementos de la naturaleza para ver lo que tienen en común. ● Conoce las funciones vitales de los seres vivos: relación, reproducción y nutrición ● Clasifica animales según el tipo de alimentación: herbívoros, carnívoros, omnívoros. ● Reconoce animales según su forma de reproducirse: ovíparos/vivíparos. ● Conoce la cadena alimenticia ● Reconoce los beneficios de las plantas: Alimento, medicina,... ● Clasifica tipos de plantas: árbol, arbusto, hierba. ● Diferencia distintos tipos de plantas: ornamentales, medicinales, comestibles, aromáticas... ● Desarrolla el gusto por la experimentación y se inicia en el método científico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 ● Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 208; Cuaderno de bitácora <i>Diario del proyecto</i>, Libro viajero <i>El viaje de una gota de agua</i>, Recreación <i>El ciclo del agua</i>, Cuaderno de experimentos; Libro gigante <i>Clasificamos seres vivos</i> 	<p>CL AA CSC SIE CEC</p>	<p>L-V V-E INTER INTRA N</p>
---	--	---	---	---	---	--	--	--

<p>Con ocim iento del entor no</p>		<p>Meta 7: Observar fenómenos del medio natural (lluvia, viento, niebla, granizo, nieve); formular conjeturas sobre sus causas y las consecuencias para la vida de los seres vivos. Meta 8: Conocer y clasificar a los animales por su forma de vida (salvajes, domésticos), el medio en el que se desenvuelven (aéreos, terrestres, acuáticos), su estructura (vertebrados e invertebrados), su alimentación (carnívoros, herbívoros, omnívoros), su forma de reproducción (ovíparos, vivíparos), etc.</p>			<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad hacia la naturaleza, y participa en actividades para conservarla. ● Conoce los estados y el ciclo del agua y su importancia para todos los seres vivos. ● Conoce profesiones relacionadas con el cuidado de animales y plantas. ● Identifica cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas. ● Conoce los cambios que el hombre realiza en el paisaje tanto positivos, como negativos. 			
--	--	---	--	--	---	--	--	--

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizaje evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Idiomas Lenguajes comunicación y representación	Comprender discursos orales y escritos, relacionándolos con las propias ideas y experiencias, interpretándolos y valorándolos con actitud crítica para aplicarlos a nuevas situaciones de aprendizaje.	Meta 10: Utilizar el lenguaje oral, de forma conveniente y ajustada a sus intenciones, para comunicarse y relacionarse con los demás; comprender las comunicaciones orales de los otros mostrando interés y una escucha atenta y respetuosa. Meta 11: Explorar portadores de texto; identificar la función que tienen algunos elementos gráficos incluidos en textos escritos.	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Utilización y valoración progresiva de la lengua oral Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación Descripción de un animal o una planta Onomatopeyas: sonidos graves y agudos de animales Conciencia fonológica: rimas Vocabulario relacionado con animales y plantas Lectura y elaboración de frases simples y compuestas con tarjetas de vocabulario y pictogramas Grafomotricidad: trazo en bucle superior e inferior continuo en dos tamaños. Trazo continuo preparatorio para la letras Portador de texto: mapa itinerario, anuncio Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Preliminares PÁGS. 204-205 Investigación guiada, LP páginas 206, 207 Síntesis, productos finales PÁG 208 Mural <i>Época de los descubrimientos</i> Cuento <i>¡Flor a la vista!</i> Libro informativo <i>De barcos y aventuras</i> Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa con claridad y corrección en situaciones comunicativas. Relata experiencias y vivencias siguiendo un orden temporal lógico. Perfecciona la fluidez en el lenguaje oral en la descripción de animales o plantas. Controla y desarrolla las habilidades articulatorias. Identifica onomatopeyas de distintos animales. Desarrolla la conciencia fonológica: identifica palabras que riman. Se inicia en la elaboración de pequeñas rimas y poesías. Amplía el vocabulario y desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases largas y complejas sobre animales y plantas. Identifica, reconoce y produce de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Lee y comprende frases con imágenes. Construye frases empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas cada vez más complejas. Realiza trazos combinados en bucle de diferentes tamaños hacia arriba y hacia abajo. Realiza trazos de la letras. Reconoce e interpreta como portadores de texto informativo el mapa de itinerarios y los anuncios. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 208; Cuaderno de bitácora <i>Diario del proyecto</i>, Libro viajero <i>El viaje de una gota de agua</i>, Recreación <i>El ciclo del agua</i>, Cuaderno de experimentos; Libro gigante <i>Clasificamos seres vivos</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA N

Lenguajes: comunicación y representación					<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta y representa un cuento, después de haber sido narrado. • Valora los cuentos y libros informativos como herramienta de disfrute y aprendizaje. 			
	Comunicar y expresarse a través de los lenguajes corporal, plástico y musical, desarrollando el razonamiento, la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las creaciones y manifestaciones artísticas.	Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. Emplear responsablemente las nuevas tecnologías.	Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos y sus periféricos • Búsqueda de información • Utilización de códigos QR • Uso responsable 		<ul style="list-style-type: none"> • Emplea distintos tipos de dispositivos. • Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sirabún PDI • Splash KidsApp • Robótica 	CMCT CD AA CSC SIE	C-C L-M V-E INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	Comunicar y expresarse a través de los lenguajes corporal, plástico y musical, desarrollando el razonamiento, la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las creaciones y manifestaciones artísticas.	Meta 12: Utilizar medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes corporal, audiovisual, plástico y musical para expresarse y comunicarse.	Lenguaje artístico <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas plásticas: estampación, relleno de figuras y espacios con punteado, salpicado, amasado con modelado y garabateo • Creaciones plásticas individuales y colectivas • Asociación de grafismos a sonidos graves y agudos • Cualidades del sonido: sonidos graves y agudos • Instrumentos musicales • Discriminación auditiva: sonidos graves y agudos de animales 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 204-205 - Investigación guiada, LP páginas 206, 207 - Síntesis, productos finales PÁG 208 - Mural <i>Época de los descubrimientos</i> - Cuento <i>¡Flor a la vista!</i> - Libro informativo <i>De barcos y aventuras</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta y se expresa con las técnicas plásticas de: estampación, relleno de figuras y espacios con punteado, salpicado, amasado con modelado y garabateo. • Disfruta con las producciones propias y colectivas. • Valora las creaciones propias y de los otros. • Discrimina las cualidades del sonido: graves y agudos. • Reconoce algunos instrumentos musicales. • Conoce, diferencia y discrimina: sonidos graves y agudos de animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Cuaderno del alumno PÁGS 148-183 • Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 208; Cuaderno de bitácora <i>Diario del proyecto</i>, Libro viajero <i>El viaje de una gota de agua</i>, Recreación <i>El ciclo del agua</i>, Cuaderno de experimentos; 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
--	--	---	---	--	--	--	-------------------------------------	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Disfrute e interpretación de canciones y melodías • Audiciones de música Lenguaje corporal <ul style="list-style-type: none"> • Danzas, bailes y coreografías • Escenificaciones y dramatizaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende las canciones relacionadas con elementos de la naturaleza. • Acompaña las canciones con gestos y movimientos. • Disfruta con la audición de piezas musicales. • Participa con los compañeros en las danzas, bailes y coreografías. • Participa con gusto en escenificaciones y dramatizaciones grupales. • Disfruta de actividades de expresión corporal y musical. 	Libro gigante <i>Clasificamos seres vivos</i>		
--	--	--	--	---	--	--	--	--

Entorno, fiestas y días especiales

Segundo trimestre

	U2	U2	U2	U2	U2	Carnaval	U3	U3	U3	U3	U3
ENERO				FEBRERO				MARZO			

Día de la Paz: 30 de enero
Día del Árbol: 21 de marzo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Valorar la amistad. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Expresión de sentimientos de amistad Vínculos afectivos: la amistad 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla vínculos de amistad. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: Días especiales 	CL CD AA CSC CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades que favorecen su destreza manipulativa. Favorecer la coordinación óculo-manual. Mostrar iniciativa en la conservación y cuidado de los árboles. 	El juego y la actividad en la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> Coordinación manipulativa Iniciativa en el cuidado de los árboles y las plantas 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla en su habilidad manipulativa y coordinación óculo-manual. Muestra iniciativa en el cuidado del medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: El Carnaval Taller: Días especiales 	CL CD AA CSC SIE	L-V C-C V-E INTRA N

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Observar y conocer el entorno próximo. • Conocer características de los árboles. • Valorar las actitudes positivas en la conservación de la naturaleza. • Participar elaborando actividades propias del Día del Árbol. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> • Características de los árboles • Actitudes positivas en el cuidado de los árboles y plantas • Días especiales: Día del Árbol 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce características de los árboles. • Realiza actividades relacionadas con la celebración de días especiales: Día del Árbol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller: Días especiales 	CL CMCT CSC SIE	L-V V-E INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer elementos propios de la festividad de Carnaval. • Conocer y participar en las tradiciones culturales del entorno: Carnaval. • Aprender el significado y sentido del Día de la Paz. • Participar elaborando actividades propias del Día de la Paz. 	La participación en la vida cultural y social <ul style="list-style-type: none"> • Fiestas y tradicionales del entorno: Carnaval • Elementos propios de Carnaval: disfraces, accesorios, máscaras, maquillajes, música • Días especiales: Día de la Paz 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce elementos relacionados con las fiestas de Carnaval. • Participa con iniciativa en las fiestas de Carnaval. • Comprende el significado de la palabra Paz. • Realiza actividades relacionadas con la celebración de días especiales: Día de la Paz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller: El Carnaval • Taller: Días especiales 	CL CD CSC CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Debatir sobre los temas trabajados. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Debates orales 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus opiniones en los debates. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: El Carnaval Taller: Días especiales 	CL AA CSC SIE	L-V INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Experimentar con diferentes materiales y técnicas plásticas. Expresarse a través de las técnicas plásticas y desarrollar habilidades manipulativas. Conocer el significado y diferencia de retrato y autorretrato. Conocer manifestaciones artísticas relacionadas con gestos afectivos. Participar en audiciones musicales de forma activa. Expresarse a través del baile de Carnaval. 	Los lenguajes creativos <ul style="list-style-type: none"> Máscaras, disfraces, maquillajes Técnicas plásticas: coloreado, rasgado de papel, <i>collage</i>, maquillaje, dibujo, recorte, contorneado, montajes tridimensionales Elementos carnavalescos en el arte: Pablo Picasso Afectividad social en el arte: Diego Velázquez Audiciones musicales propias de Carnaval: samba, batucadas, chirigotas... Instrumentos relacionados con música de Carnaval Bailes de Carnaval 	<ul style="list-style-type: none"> Experimenta las diferentes técnicas plásticas y las utiliza en sus obras. Diferencia entre retrato y autorretrato. Identifica expresiones artísticas relacionadas con gestos afectivos. Participa en audiciones musicales relacionadas con el Carnaval. Baila al ritmo del Carnaval. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: El Carnaval 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

COMPETENCIAS CLAVE (CCCC)	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES (IIMM)
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL) COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT) COMPETENCIA DIGITAL (CD) APRENDER A APRENDER (AA) COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC) SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE) CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	INTELIGENCIA LINGÜÍSTICO-VERBAL (L-V) INTELIGENCIA CORPORAL-CINESTÉSICA (C-C) INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA (L-M) INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL (V-E) INTELIGENCIA MUSICAL (M) INTELIGENCIA INTERPERSONAL (INTER) INTELIGENCIA INTRAPERSONAL (INTRA) INTELIGENCIA NATURALISTA (N)

Unidad didáctica 4: Inventos a toda marcha

Tercer trimestre

	Primavera	U4	U4	U4	U4	U4	Final de curso	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Automotivarse ante situaciones que le suponen cierta dificultad. Aceptarse positivamente a uno mismo. Desarrollar su propia autoestima. Mostrar iniciativa en el desarrollo de actividades. Identificar el sentimiento de aburrimiento y de culpa. Iniciarse en el desarrollo de tolerancia, cooperación y paciencia ante situaciones de frustración. Identificar y practicar hábitos para evitar accidentes en los transportes. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Competencias emocionales: automotivación/autoestima/ iniciativa Emociones: aburrimiento/frustración/culpa Valores: cooperación/paciencia/tolerancia Identificación de situaciones de peligro Evitación de situaciones de riesgo 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra motivación en situaciones que suponen cierta dificultad. Desarrolla una autoestima positiva. Demuestra iniciativa en el desarrollo de actividades. Reconoce y expresa emociones de aburrimiento, frustración y culpa propios y de los otros. Se inicia en el autocontrol de emociones. Respeta las emociones que experimentan los demás. Desarrolla tolerancia y paciencia en situaciones diversas. Coopera con los compañeros durante las experiencias de aprendizaje y las actividades cotidianas. Incrementa la tolerancia a la frustración. Valora lo importante que es utilizar correctamente los transportes para evitar accidentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35 Libro informativo: <i>Revolución a vapor</i> Cuento: <i>Un enigma en el espejo</i> Juego de cartas emocionales PBL 	CL AA CSC SIE	L-V INTER INTRA

<p>Co no ci mi ent o de sí mi sm o y aut on om ía per so nal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar el cuerpo en situaciones de equilibrio: con respecto a los otros y el espacio en el que se desplaza. • Coordinar movimientos al ritmo de la música. • Progresar en el dominio de la orientación en el espacio, realizando giros hacia la derecha y hacia la izquierda. • Valorar la actitud cívica en los medios de transporte. • Reconocer y aceptar las normas de comportamiento en los medios de transporte: coches. • Valorar la importancia de respetar los derechos y obligaciones propios. 	<p>El juego y la actividad en la vida cotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio en distintas situaciones de movimiento • Movimiento según figuras musicales • Orientación corporal: hacia la derecha/hacia la izquierda • Actitud cívica en los medios de transporte • Reconocimiento y aceptación de las normas de seguridad vial • Habilidades para la convivencia: Los propios derechos y obligaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Guarda el equilibrio en distintas situaciones de movimiento con respecto a los otros y el espacio en el que se desplaza. • Coordina movimientos al ritmo de la música. • Realiza giros hacia la derecha y hacia la izquierda en los movimientos motrices guardando el equilibrio. • Desarrolla actitudes de ciudadanía y buen comportamiento en los medios de transporte. • Comprende la importancia de respetar las normas de Educación vial. • Valora la importancia del respeto a los propios derechos y obligaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 15, 26, 30 • CD de audio • Estimulación musical y psicomotriz • PBL 	<p>CL AA CSC SIE CEC</p>	<p>L-V C-C V-E M INTER INTRA N</p>
--	--	--	--	---	--	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Realizar mezclas de colores para descubrir otros nuevos. Aplicar y diferenciar las nociones: doble/mitad/entero. Discriminar los cuantificadores de capacidad: casi lleno/casi vacío. Repasar y aplicar los números hasta el diez. Componer y descomponer los números hasta el 10. Identificar y situar los ordinales del primero al decimo. Valorar la importancia de los números en la vida cotidiana. Realizar sumas y restas hasta el diez. Identificar una serie de varios atributos. Identificar y utilizar los instrumentos de medida: regla. Reconocer el reloj como instrumento de medida del tiempo. Identificar la hora en un reloj. Resolver pequeños problemas con operaciones de matemáticas. Diferenciar la noción espacial: giro hacia la derecha/hacia la izquierda. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> Atributo de color: mezcla de colores Cuantificadores: doble/mitad/entero Capacidad: casi lleno/casi vacío Numeración: repaso del 1 al 10 Ordinales: del 1.º al 10.º Operaciones: sumas y restas hasta el 10 Series: tres elementos y tres atributos Instrumento de medida: regla Tiempo: horas del reloj Orientación espacial: giro hacia la derecha y hacia la izquierda 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el atributo del color como rasgo identificativo de los objetos y hace mezclas de colores. Reconoce y utiliza el cuantificador: doble/mitad/entero. Diferencia y utiliza los cuantificadores: casi lleno/casi vacío. Relaciona los números del 0 al 10 con la cantidad correspondiente y la grafía. Compone y descompone números hasta el diez. Reconoce y utiliza de forma contextualizada los ordinales del primero al decimo. Valora la importancia de los números en la vida cotidiana. Realiza operaciones de sumas y restas hasta el 10. Completa series de tres elementos y tres atributos. Reconoce la regla como instrumento de medida de longitud. Utiliza la regla para mediciones. Reconoce el reloj como instrumento de medida del tiempo. Identifica las horas en el reloj. Razona para resolver pequeños problemas con operaciones. Identifica la orientación espacial de los objetos: giro hacia la derecha/hacia la izquierda. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L 3, 7, 9, 11, 13, 16, 19, 22, 24, 26, 28, 31, 33, 35 Policubos Estimulación musical y psicomotriz 	CL CMCT AA SIE	L-V C-C L-M V-E INTRA

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar entre medio de comunicación: individuales y colectivos. • Diferenciar entre transportes de mercancías y pasajeros. • Observar medios de transporte y comunicación de otras épocas y su evolución a lo largo del tiempo • Identificar los diferentes medios de comunicación actuales: WhatsApp, video conferencia, e-mail, Internet... • Identificar edificios y servicios públicos: museo, biblioteca, teatros, cines... • Reconocer lugares de ocio y tiempo libre. • Reconocer profesiones relacionadas con los medios de comunicación y transporte. • Valorar la importancia de los inventos de la Revolución industrial para la sociedad. • Conocer las pautas de comportamiento relacionadas con los medios de transporte y comunicación y actividades sociales y culturales. 	<p>La participación en la vida cultural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medios de comunicación: individuales y colectivos • Medios de transporte: mercancías y pasajeros • Evolución de los medios de transporte y comunicación (tecnología) • Elementos para la comunicación • Edificios y servicios públicos • Lugares de ocio y tiempo libre • Profesiones relacionadas con los medios de comunicación y transporte • Revolución industrial • Pautas de comportamiento relacionadas con los medios de transportes y comunicación y actividades sociales y culturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre medio de comunicación individual y colectivo. • Diferencia entre transportes de mercancías y pasajeros. • Identifica medios de transporte y comunicación de otras épocas y su evolución a lo largo del tiempo. • Reconoce los diferentes medios de comunicación actuales: WhatsApp, video conferencia, e-mail, internet... • Reconoce edificios y servicios públicos: museo, biblioteca, teatros, salas de cine. • Diferencia los lugares de ocio y tiempo libre. • Conoce profesiones relacionadas con los medios de comunicación y transporte. • Comprende la importancia de los inventos a la forma de vida de los grupos sociales a lo largo del tiempo. • Conoce las pautas de comportamiento relacionadas con los medios de transporte y comunicación y actividades sociales y culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 2, 6, 10, 12, 15, 17, 21, 25, 29, 34, 36 • Libro informativo: <i>Revolución a vapor</i> • Mural: <i>Revolución industrial</i> • Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> • Láminas de plástica: individual y colectiva • Lámina de arte: <i>Llegada del tren de Normandía</i>, Estación de Saint-Lazare, de CLAUDE MONET 	<p>CL CMCT AA CSC SIE CEC</p>	<p>L-V L-M V-E INTER INTRA</p>
---	--	---	---	---	---	--

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el lenguaje oral para inventar historias a partir de una imagen. Explicar con fluidez verbal las causas de un acontecimiento y el efecto que produce. Realizar diferentes formas de expulsión del aire y tomar conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. Controlar y desarrollar las habilidades articulatorias. Identificar onomatopeyas de distintos medios de transporte. Desarrollar la conciencia fonológica: identificar sonidos fonéticos en palabras. Identificar, reconocer y producir de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Desarrollar el vocabulario de la unidad en la construcción de frases largas y complejas sobre medios de transportes y de comunicación. Realizar frases cada vez más complejas empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas. Leer y comprender textos cortos con imágenes. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Inención de historias a partir de una imagen Explicación de relaciones causa-efecto Praxis y respiración Onomatopeyas relacionadas con los medios de transporte Conciencia fonológica: fonemas en palabras conocidas Vocabulario relacionado con los medios de comunicación y transporte y la Revolución industrial Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas 	<ul style="list-style-type: none"> Inventa historias a partir de la observación de una imagen de forma creativa. Muestra fluidez verbal para las explicaciones de las causas de un acontecimiento y el efecto que produce. Ejercita diferentes formas de expulsión del aire y toma conciencia de las diferentes vías respiratorias: nariz, boca. Controla y desarrolla las habilidades articulatorias. Identifica onomatopeyas de distintos medios de transporte. Desarrolla la conciencia fonológica: identifica sonidos fonéticos en palabras. Identifica, reconoce y produce de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas. Amplia el vocabulario relacionado con los medios de comunicación y transporte y la Revolución industrial. Desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases sobre medios de transporte y de comunicación. Construye frases cada vez más complejas empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas. Lee y comprende textos cortos con imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 8, 20 Libro informativo: <i>Revolución a vapor</i> Cuento: <i>Un enigma en el espejo</i> Mural: <i>Revolución industrial</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas 	CL AA CSC SIE	L-V CC V-E INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Realizar los trazos preparatorios para las letras j y f. Reconocer e interpretar como portador de texto: periódico, ficha de biblioteca, instrucciones de uso de la cámara. Utilizar la lectura y escritura como medio de información y comunicación. Valorar los cuentos y libros informativos como herramienta de disfrute y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Grafomotricidad: trazo preparatorio para las letras j y f Portadores de texto: periódico, ficha de biblioteca, instrucciones de uso de la cámara Cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza los trazos preparatorios para las letras j y f. Reconoce portadores de texto informativo: periódico, ficha de biblioteca, instrucciones de uso de la cámara. Utiliza la lectura y escritura como medio de información y comunicación. Diferencia en un periódico las secciones de noticias de las de pasatiempo. Utiliza la lectura y escritura como medio de información y comunicación. Valora los cuentos y libros informativos como herramienta de disfrute y de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 4, 8, 14, 18, 23, 32 Libro informativo: <i>Revolución a vapor</i> Cuento: <i>Un enigma en el espejo</i> 	CL AA SIE CEC	L-V C-C V-E INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. Emplear responsablemente las nuevas tecnologías. 	El lenguaje de las Tecnologías de la información y la comunicación <ul style="list-style-type: none"> Manejo dispositivos y sus periféricos Búsqueda de información Utilización de códigos QR Uso responsable 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea distintos tipos de dispositivos. Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI Splash KidsApp Robótica 	CMCT CD AA CSC SIE	C-C L-M V-E INTER INTRA
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Experimentar y expresarse con las técnicas plásticas: acuarelas, móviles, elaboración de pintura, creación con materiales de desecho, pintura con volumen. Mostrar interés en la realización de producciones plásticas individuales y colectivas. Fomentar la sensibilidad por obras artísticas de valor universal. Analizar una obra pictórica, razonando y formulando cuestiones sobre ella. Participar en las danzas y coreografía grupales. Iniciarse en la escritura en el pentagrama en clave de sol y figuras musicales. 	Los lenguajes creativos <ul style="list-style-type: none"> Técnicas plásticas: acuarelas, móviles, elaboración de pintura, creación con materiales de desecho, pintura con volumen Obras de arte de carácter universal Dibujo de figuras musicales y clave de sol en el pentagrama Cualidades del sonido: figuras musicales (negra, blanca, corchea, silencio) Discriminación auditiva: arpa, guitarra, violín, piano, caja china, gong, trompa, saxofón, trompeta. Sonidos de notas (negra, blanca, corchea) Instrumentos musicales: orquesta Disfrute e interpretación de canciones y melodías 	<ul style="list-style-type: none"> Experimenta y se expresa con las técnicas plásticas: acuarelas, móviles, elaboración de pintura, creación con materiales de desecho, pintura con volumen. Disfruta con las producciones plásticas propias y su aportación a las colectivas. Fomenta la sensibilidad por obras artísticas de valor universal. Observa detenidamente una obra de arte y describe sus detalles verbalmente. Se inicia en la escritura en el pentagrama en clave de sol. Reconoce el símbolo de algunas figuras musicales: negra, blanca, corchea y silencio. 	<ul style="list-style-type: none"> Láminas de plástica: individual y colectiva Lámina de arte: <i>Llegada del tren de Normandía, Estación de Saint-Lazare</i>, de CLAUDE MONET Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción del Eje: <i>Clock, clock</i> Canción popular: <i>El cocherito leré</i> Discriminación auditiva: arpa, guitarra, violín, 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N

<ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer el símbolo de algunas figuras musicales: negra, blanca, corchea y silencio. ● Conocer y discriminar instrumentos musicales: arpa, guitarra, violín, piano, caja china, gong, trompa, saxofón, trompeta, orquesta. Sonidos de notas (negra, blanca, corchea). ● Interpretar y aprender canciones acompañándolas con gestos y movimientos. ● Disfrutar de actividades de expresión corporal y musical. ● Moverse rítmicamente siguiendo el fragmento musical. ● Participar activamente en las audiciones musicales de música clásica. ● Aprender las canciones y su coreografía. ● Participar con gusto en escenificaciones grupales. ● Experimentar corporalmente estados de relajación. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Audiciones de música clásica ● Danzas, bailes, coreografías y representaciones teatrales ● Estados de relajación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce y discrimina instrumentos musicales: arpa, guitarra, violín, piano, caja china, gong, trompa, saxofón, trompeta, orquesta. ● Se inicia en el reconocimiento de alguna nota musical. ● Conoce y discrimina instrumentos musicales. ● Aprende canciones acompañándolas con gestos y movimientos. ● Disfruta con las actividades de expresión corporal y musical. ● Se mueve rítmicamente siguiendo un fragmento musical. ● Participa activamente en la audición de piezas musicales de música clásica. ● Participa, interpreta y disfruta con los compañeros en danzas y coreografías. ● Participa con gusto en escenificaciones grupales. ● Experimenta corporalmente estados de relajación. 	<p>piano, caja china, gong, trompa, saxofón, trompeta. Sonidos de notas (negra, blanca, corchea).</p> <ul style="list-style-type: none"> – Música clásica: RODRIGO, J., <i>Concierto de Aranjuez</i> – Canción para ritual de cierre – MOZART, W. A., Contradanza <i>La bataille</i> 		
---	--	---	---	--	--

Proyecto de trabajo 4: La Revolución Industrial

Tercer trimestre

	Primavera	U4	U4	U4	U4	U4	Final de curso	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Presentar el tema de la Revolución Industrial para despertar su interés por conocer una época con rasgos muy significativos. Recoger ideas realizando distintas preguntas sobre lo que supuso la Revolución Industrial: la máquina de vapor, los primeros transportes, avances en las comunicaciones, inventos más significativos, el arte... 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos sobre la época de los descubrimientos 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1 Mural: Revolución industrial Cuento: <i>Un enigma en el espejo</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Animar a los alumnos a opinar, plantear hipótesis y buscar respuestas sobre aquello que quieren saber sobre la Revolución industrial. Mostrar interés por descubrir los rasgos característicos de la Revolución Industrial. Suscitar el interés por conocer la historia como medio para comprender el presente. 	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre el tema del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Libro informativo: <i>Revolución a vapor</i> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros 	CL AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Usar distintas fuentes para encontrar información sobre la época de la Revolución Industrial y lo que esta supuso para la evolución de los transportes y las comunicaciones. Utilizar estrategias de organización del conocimiento basado en el tratamiento de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de información Mapa conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Proyecto/Tablas de materiales y registros Mapa conceptual 	CL CMCT CD AA CSC SIE	L-V V-E INTER INTRA

Area	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir la época de la Revolución Industrial y los grandes inventos que cambiaron los medios de comunicación y transporte. • Identificar las clases sociales de la época de la revolución industrial. • Suscitar el interés por conocer algunos aspectos de la revolución del campo y la industria. • Descubrir el invento de la máquina de vapor. • Comparar los medios de transporte de otras épocas con los actuales. • Diferenciar los medios de transporte de mercancías de los de pasajeros. • Descubrir cómo eran los primeros medios de comunicación comparándolos con los actuales. • Identificar medios de comunicación individuales y colectivos. • Observar y reconocer algunos inventos relacionados con los medios de transporte y los medios de comunicación. • Identificar edificios y servicios públicos. • Reconocer lugares de ocio y tiempo libre. • Nombrar y describir los profesionales relacionados con los medios de comunicación y transporte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Características generales de la Revolución Industrial • Los inventos: La máquina de vapor • Medios de transporte de pasajeros y de mercancías • Evolución de los medios de comunicación y transporte • Medios de comunicación individuales y colectivos • Elementos para la comunicación • Edificios y servicios públicos • Lugares de ocio y tiempo libre • Profesionales relacionados con los medios de comunicación y transporte 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno: L. 2, 6, 10, 12, 15, 17, 21, 25, 29, 34, 36 • Libro informativo: <i>Revolución a vapor</i> • Dossier • Mural: <i>La Revolución industrial</i> • Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> • Láminas de plástica: individual y colectiva • Arte: <i>Llegada del tren de Normandía</i>, Estación de Saint-Lazare, de CLAUDE MONET • Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> – La máquina del futuro – El origen del cine – El periódico • Rincón del proyecto 	CL CMCT AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA N

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conocimiento del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realizar mezclas de colores para descubrir otros nuevos. Aplicar y diferenciar las nociones: doble/mitad/entero. Discriminar los cuantificadores de capacidad: casi lleno/casi vacío. Repasar y aplicar los números hasta el diez. Componer y descomponer los números hasta el 10. Identificar y situar los ordinales del primero al decimo. Valorar la importancia de los números en la vida cotidiana. Realizar sumas y restas hasta el diez. Identificar una serie de varios atributos. Identificar y utilizar los instrumentos de medida: regla. Reconocer el reloj como instrumento de medida del tiempo. Identificar la hora en un reloj. Resolver pequeños problemas con operaciones de matemáticas. Diferenciar la noción espacial: giro hacia la derecha/hacia la izquierda. 	<ul style="list-style-type: none"> Atributo de color: mezcla de colores Cuantificadores: doble/mitad/entero Capacidad: casi lleno/casi vacío Numeración: repaso del 1 al 10 Ordinales: del 1.º al 10.º Operaciones: sumas y restas hasta el 10 Series: tres elementos y tres atributos Instrumento de medida: regla Tiempo: horas del reloj Orientación espacial: giro hacia la derecha y hacia la izquierda 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 7, 9, 11, 13, 16, 19, 22, 24, 26, 28, 31, 33, 35 Policubos Estimulación musical y psicomotriz 	<p>CL CMCT AA SIE</p>	<p>L-V C-C L-M V-E INTRA</p>
---	--	--	---	-----------------------------------	--

Área	Objetivos	Contenidos	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el lenguaje oral para inventar historias relacionadas con el proyecto a partir de una imagen. Perfeccionar la fluidez en el lenguaje oral para explicar las causas de un acontecimiento y el efecto que produce. Ampliar el vocabulario y desarrollar el dominio gramatical en la construcción de frases simples y complejas sobre medios de transportes y de comunicación. Identificar onomatopeyas de distintos medios de transporte. Identificar, reconocer y producir de forma lúdica sonidos con puntos de articulación cercanos a los de los fonemas e identificar sonidos fonéticos en palabras. Desarrollar la coordinación óculo-manual en la realización de trazos preparatorios para las letras j y f. Leer, comprender y construir frases cada vez más complejas con pictogramas y tarjetas de vocabulario. Reconocer, comprender e interpretar portadores de texto informativo: periódico, ficha de biblioteca, instrucciones de uso de la cámara. Disfrutar con textos de tradición literaria. Escuchar y comprender cuentos después de haber sido narrado. Apreciar el libro como fuente de información. 	<ul style="list-style-type: none"> Participación comunicativa para relatar hechos e inventar historias a partir de una imagen Explicación de las causas de un acontecimiento y los efectos que produce Vocabulario relacionado con los medios de comunicación y transporte Dominio gramatical en la construcción de frases simples y compuestas sobre los medios de transporte y comunicación Onomatopeyas relacionadas con los medios de transporte Posibilidades lúdicas del lenguaje Grafomotricidad: trazos preparatorios para las letras f y j Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas Portadores de texto: periódico, ficha de biblioteca, instrucciones de uso de la cámara Cuentos, poesías y adivinanzas Libros, cuentos y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 4, 8, 14, 18, 20, 23, 25, 27, 30, 32 Libro informativo: <i>Revolución a vapor</i> Cuento: <i>Un enigma en el espejo</i> Mural: <i>Revolución industrial</i> Mural del personaje: <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> Lenguaje y comunicación Programa de lectura: Tarjetas de vocabulario y pictogramas Talleres del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> La máquina del futuro El origen del cine El periódico 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el manejo del ordenador y el uso de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet y buscadores infantiles 	<ul style="list-style-type: none"> Sirabún PDI: Libro informativo con enlaces web Splash KidsApp QR 	CL CD AA SIE	L-V INTER INTRA

Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y disfrutar del arte en la Revolución Industrial. Colaborar en la elaboración de producciones plásticas individuales y colectivas. Experimentar y expresarse con diferentes técnicas plásticas: acuarelas, móviles, elaboración de pintura, creación con materiales de desecho, pintura con volumen. Moverse rítmicamente siguiendo el fragmento musical y aprender canciones acompañándolas con gestos y movimientos. Conocer, diferenciar y discriminar sonidos de notas musicales (negra, blanca, corchea). Reconocer y discriminar instrumentos musicales: arpa, guitarra, violín, piano, caja china, gong, trompa, saxofón, trompeta. 	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas plásticas: acuarelas, móviles, elaboración de pintura, creación con materiales de desecho, pintura con volumen Obras de arte de carácter universal Interés y disfrute antes las realizaciones plásticas: individuales y colectivas Disfrute e interpretación de canciones y melodías Discriminación auditiva: arpa, guitarra, violín, piano, caja china, gong, trompa, saxofón, trompeta. Sonidos de notas (negra, blanca, corchea) Instrumentos musicales: Orquesta Audiciones de música clásica 	<ul style="list-style-type: none"> Láminas de plástica: individual y colectiva Lámina de arte: <i>Llegada del tren de Normandía, Estación de Saint-Lazare</i>, de CLAUDE MONET Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción del Eje: <i>Una vuelta hemos de dar</i> Canción popular: <i>Un austriaco feliz</i> Discriminación auditiva: trompa, saxofón, flauta, violín, triángulo. Sonidos graves y agudos de animales Música clásica: WAGNER, R.; <i>Cabalgata de las valquirias</i> 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Participar en las danzas y coreografía grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> Danza: Contradanza <i>La bataille</i> Acompañamiento y participación en danzas y coreografías 	<ul style="list-style-type: none"> Estimulación musical y psicomotriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> MOZART, W. A., Contradanza <i>La bataille</i> 	CL CD CSC CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Proyecto de comprensión 4: Inventos extraordinarios

Tercer trimestre

	Primavera	U4	U4	U4	U4	U4	Final de curso	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizaje evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Comprender que es una persona diferenciada de las demás, con identidad propia, y formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, desarrollando iniciativa y sentimientos de autoestima, automotivación y autonomía.	Meta 1: Comprender que existen características individuales y de grupo que identifican a las personas y a sus culturas.	El cuerpo y la propia imagen <ul style="list-style-type: none"> Competencias emocionales: automotivación/autoestima/ iniciativa Valores: cooperación/paciencia/ tolerancia La actividad y la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> Actitud cívica en los medios de transporte Reconocimiento y aceptación de las normas de seguridad vial Habilidades para la convivencia: Los propios derechos y obligaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Preliminares PÁGS. 312-313 Investigación guiada, LP páginas 314-315 Síntesis, productos finales PÁG 316 Mural <i>Revolución Industrial</i> Cuento <i>Un enigma en el espejo</i> Libro informativo <i>Revolución a vapor</i> Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra motivación en situaciones que le suponen cierta dificultad. Desarrolla una autoestima positiva. Demuestra iniciativa en el desarrollo de actividades. Desarrolla tolerancia y paciencia en situaciones diversas. Coopera con los compañeros durante las experiencias de aprendizaje y las actividades cotidianas. Incrementa la tolerancia a la frustración. Desarrolla actitudes de ciudadanía y buen comportamiento en los medios de transporte. Comprende la importancia de respetar las normas de Educación vial. Desarrolla habilidades para la convivencia: valora la importancia del respeto a los propios derechos y obligaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 316; Libro viajero <i>Inventos e inventores</i>, Cuaderno de investigación <i>Los inventos cambian</i>; Museo de inventos infantiles; El informativo de televisión; Nuestro periódico; Creación <i>Biblioteca de clase</i> 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E INTER INTRA

	Realizar, de manera más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando su autoconfianza.	Meta 2: Aumentar la autonomía y la iniciativa en las actividades habituales y en las tareas necesarias para resolver las dificultades de la vida cotidiana.	Juego y movimiento <ul style="list-style-type: none"> Equilibrio en distintas situaciones de movimiento Orientación corporal: hacia la derecha/hacia la izquierda El cuidado personal y la salud <ul style="list-style-type: none"> Identificación de situaciones de peligro Evitación de situaciones de riesgo 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Preliminares PÁGS. 312-313 Investigación guiada, LP páginas 314-315 Síntesis, productos finales PÁG 316 Mural <i>Revolución Industrial</i> Cuento <i>Un enigma en el espejo</i> Libro informativo <i>Revolución a vapor</i> Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Guarda el equilibrio en distintas situaciones de movimiento con respecto a los otros y el espacio en el que se desplaza. Coordina movimientos al ritmo de la música. Realiza giros hacia la derecha y hacia la izquierda en los movimientos motrices guardando el equilibrio. Identifica situaciones que pueden representar peligro. Valora lo importante que es utilizar correctamente los transportes para evitar accidentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 316; Libro viajero <i>Inventos e inventores</i>, Cuaderno de investigación <i>Los inventos cambian</i>; Museo de inventos infantiles; El informativo de televisión; Nuestro periódico; Creación <i>Biblioteca de clase</i> 	CL AA CSC SIE	L-V C-C INTER INTRA
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Identificar necesidades, sentimientos, emociones o preferencias, y ser capaz de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, gradualmente, también los de los otros.	Meta 3: Identificar y expresar preferencias, intereses, sentimientos y emociones propios y de los otros. Progresar en el autocontrol emocional y en el respeto a las vivencias emocionales de los demás.	El cuerpo y la propia imagen <ul style="list-style-type: none"> Emociones: aburrimiento/frustración/culpa 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> Preliminares PÁGS. 312-313 Investigación guiada, LP páginas 314-315 Síntesis, productos finales PÁG 316 Mural <i>Revolución Industrial</i> Cuento <i>Un enigma en el espejo</i> Libro informativo <i>Revolución a vapor</i> Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y expresa emociones de aburrimiento, frustración y culpa propios y de los otros. Se inicia en el autocontrol de emociones. Respetar las emociones que experimentan los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 316; Libro viajero <i>Inventos e inventores</i>, Cuaderno de investigación <i>Los inventos cambian</i>; Museo de inventos infantiles; El informativo de televisión; Nuestro periódico; Creación <i>Biblioteca de clase</i> 	CL AA CSC SIE	L-V C-C INTER INTRA

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizaje evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	Indagar el medio físico manipulando algunos de sus elementos, identificando sus características y desarrollando la capacidad de actuar y producir transformaciones en ellos; representar atributos de elementos y establecer relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación, iniciándose en las habilidades matemáticas.	Meta 8: Comprender y desarrollar recursos propios para manejar la comprensión de los procesos matemáticos en la vida cotidiana. Describir verbalmente (a su manera) los procesos lógicos y matemáticos que usa.	Medio físico: elementos, relaciones y medida <ul style="list-style-type: none"> • Atributo de color : mezcla de colores • Cuantificadores: doble/mitad/entero • Capacidad: casi lleno/casi vacío • Numeración: repaso del 1 al 10 • Ordinales: del 1º al 10º • Operaciones: sumas y restas hasta el 10 • Series: tres elementos y tres atributos • Instrumento de medida: regla • Temporales: horas del reloj • Orientación en el espacio: giro hacia la derecha y hacia la izquierda 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 312-313 - Investigación guiada, LP páginas 314-315 - Síntesis, productos finales PÁG 316 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el atributo del color como rasgo identificativo de los objetos y hace mezclas de colores. • Reconoce y utiliza el cuantificador: doble. • Aplica y diferencia el cuantificador: mitad/entero. • Diferencia y utiliza los cuantificadores: casi lleno/casi vacío. • Relaciona los números del 0 al 10 con la cantidad que corresponde y la grafía. • Compone y descompone hasta el número diez. • Reconoce y utiliza de forma contextualizada los números ordinales del primero al décimo. • Valora la importancia de los números en la vida cotidiana. • Realiza operaciones de sumas verticales y horizontales hasta el 10. • Realiza restas verticales y horizontales de forma gráfica utilizando el signo menos hasta el 10. • Completa series de tres elementos y tres atributos. • Reconoce la regla como instrumento de medida de longitud. • Utiliza y aplica la regla para mediciones de hasta 10 unidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 	CL CMCT AA SIE	L-V L-M V-E INTER INTRA

					<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce el reloj como instrumento de medida del tiempo. ● Identifica las horas en el reloj. ● Razona para resolver pequeños problemas con operaciones. ● Identifica la orientación espacial de los objetos: giro hacia la derecha/hacia la izquierda. 			
Co noc imi ent o del ent orn o	Conocer distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, generando actitudes de respeto, paciencia, tolerancia y cooperación.	Meta 4: Conocer, e ir utilizando como guía de comportamiento, los valores que permiten una mejor convivencia.	Cultura y vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> ● Inventos e inventores ● Inventos a lo largo del tiempo ● Pautas de comportamiento relacionadas con los medios de transporte y comunicación, actividades culturales e inventos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 312-313 - Investigación guiada, LP páginas 314-315 - Síntesis, productos finales PÁG 316 - Mural <i>Revolución Industrial</i> - Cuento <i>Un enigma en el espejo</i> - Libro informativo <i>Revolución a vapor</i> ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce inventos e inventores relevantes y valora sus aportaciones al entorno social y cultural. ● Comprende la importancia de los inventos a la forma de vida de los grupos sociales a lo largo del tiempo. ● Conoce las pautas de comportamiento relacionadas con los medios de transporte y comunicación y actividades sociales y culturales e inventos. ● Desarrolla actitudes de respeto, paciencia, tolerancia y cooperación en las actividades realizadas con distintos agrupamientos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 ● Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 316; Libro viajero <i>Inventos e inventores</i>, Cuaderno de investigación <i>Los inventos cambian</i>; Museo de inventos infantiles; El informativo de televisión; Nuestro periódico; Creación <i>Biblioteca de clase</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA
Co noc imi ent o del ent orn o	Identificar y comprender algunos cambios en el modo de vida y las costumbres con el paso del tiempo, reconocer el patrimonio cultural	Meta 5: Identificar medios de transporte, de comunicación y tecnológicos, comprender su funcionalidad y conocer su evolución	Cultura y vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> ● Medios de comunicación: individuales y colectivos ● Medios de transporte: 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 312-313 - Investigación guiada, LP páginas 314-315 - Síntesis, productos finales PÁG 316 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferencia entre medio de comunicación individual y colectivo. ● Diferencia entre transportes de mercancías y pasajeros. ● Identifica medios de transporte y comunicación de otras 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 ● Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 316; Libro viajero <i>Inventos e inventores</i>, Cuaderno 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA

	<p>del entorno y algunos aspectos de la vida cotidiana en diferentes épocas históricas.</p>	<p>con el paso del tiempo. Meta 6: Conocer edificios y servicios públicos, lugares de ocio y tiempo libre; identificar las profesiones necesarias para su funcionamiento. Meta 7: Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de información y comunicación, para obtener, interpretar y valorar informaciones y opiniones diferentes.</p>	<p>mercancías y pasajeros</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evolución de los medios de transporte y comunicación (tecnología) ● Elementos para la comunicación ● Edificios y servicios públicos ● Lugares de ocio y tiempo libre ● Profesiones relacionadas con los medios de comunicación y transporte 	<ul style="list-style-type: none"> - Mural <i>Revolución Industrial</i> - Cuento <i>Un enigma en el espejo</i> - Libro informativo <i>Revolución a vapor</i> ● Juego de cartas emocionales 	<p>épocas y su evolución a lo largo del tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce los diferentes medios de comunicación actuales: WhatsApp, video conferencia, e-mail, internet... ● Reconoce edificios y servicios públicos: museo, biblioteca, teatros, salas de cine. ● Diferencia los lugares de ocio y tiempo libre. ● Conoce profesiones relacionadas con los medios de comunicación y transporte. 	<p>de investigación <i>Los inventos cambian</i>; Museo de inventos infantiles; El informativo de televisión; Nuestro periódico; Creación <i>Biblioteca de clase</i></p>		
--	---	--	---	--	--	---	--	--

Área	Hilos conductores	Metas de comprensión	Contenidos	Desempeños	Aprendizaje evaluables	Instrumentos para la valoración continua	CCCC	IIMM
Len gua jes: co mu nic aci ón y rep res ent aci ón	Utilizar las distintas habilidades lingüísticas de escucha, habla, lectura y escritura dentro de un contexto funcional y significativo.	<p>Meta 9: Participar de forma activa en situaciones habituales de comunicación; acomodar sus enunciados a los formatos convencionales e interpretar los mensajes transmitidos por distintos medios de comunicación.</p> <p>Meta 10: Comprender el uso de la escritura para cumplir finalidades reales; esforzarse para comunicarse por escrito usando algunas convenciones del sistema de la lengua escrita y desarrollar el gusto por producir mensajes con trazos cada vez más precisos y legibles.</p>	<p>El lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invención de historias a partir de una imagen ● Explicación de relaciones causa-efecto ● Onomatopeyas relacionadas con los medios de transporte ● Conciencia fonológica ● Lectura y elaboración de frases con tarjetas de vocabulario y pictogramas ● Grafomotricidad: trazo preparatorio para las letras j y f ● Portadores de texto: periódico, ficha de biblioteca, instrucciones de funcionamiento ● Cuento y otros tipos de texto como fuente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ● Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 312-313 - Investigación guiada, LP páginas 314-315 - Síntesis, productos finales PÁG 316 - Mural <i>Revolución Industrial</i> - Cuento <i>Un enigma en el espejo</i> - Libro informativo <i>Revolución a vapor</i> ● Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Inventa historias a partir de la observación de una imagen. ● Muestra fluidez verbal para las explicaciones de las causas de un acontecimiento y el efecto que produce. ● Identifica onomatopeyas de distintos medios de transportes. ● Desarrolla la conciencia fonológica. ● Amplia el vocabulario. ● Desarrolla el dominio gramatical en la construcción de frases sobre medios de transportes y de comunicación. ● Construye frases cada vez más complejas empleando tarjetas de vocabulario y pictogramas. ● Lee y comprende textos cortos con imágenes. ● Utiliza la lectura y escritura como medio de información y comunicación. ● Realiza trazos combinados preparativos para la j y la f minúscula. ● Reconoce portadores de texto informativo: periódico, ficha de biblioteca, instrucciones de funcionamiento. ● Diferencia en un periódico las secciones de noticias de las de pasatiempo. ● Comprende el argumento de un cuento después, de haberlo escuchado. ● Valora los cuentos y libros informativos como herramientas de disfrute y de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 ● Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 316; Libro viajero <i>Inventos e inventores</i>, Cuaderno de investigación <i>Los inventos cambian</i>; Museo de inventos infantiles; El informativo de televisión; Nuestro periódico; Creación <i>Biblioteca de clase</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

<p>Len gua jes: co mu nic aci ón y rep res ent aci ón</p>	<p>Comunicar y expresarse a través de los lenguajes corporal, plástico y musical, desarrollando el razonamiento, la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las creaciones y manifestaciones artísticas.</p>	<p>Adquirir destreza en el manejo del ordenador y otros dispositivos. Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos. Emplear responsablemente las nuevas tecnologías.</p>	<p>Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Manejo de dispositivos y sus periféricos ● Búsqueda de información ● Utilización de códigos QR ● Uso responsable 	<ul style="list-style-type: none"> ● Emplea distintos tipos de dispositivos. ● Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Emplea distintos tipos de dispositivos. ● Conoce y emplea la tecnología en diferentes situaciones como para búsquedas de información y actividades propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sirabún PDI ● Splash ● KidsApp ● Robótica 	<p>CMCT CD AA CSC SIE</p>	<p>C-C L-M V-E INTER INTRA</p>
---	---	--	--	---	---	--	---	--

Lenguajes: comunicación y representación	Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.	Meta 11: Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes: corporal, artístico, tecnológico y audiovisual.	Lenguaje artístico <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas plásticas: acuarelas, móviles, elaboración de pintura, creación con materiales de desecho, pintura con volumen • Creaciones plásticas individuales y colectivas • Actividades musicales • Discriminación auditiva de instrumentos musicales • Disfrute e interpretación de canciones y melodías • Audiciones musicales Lenguaje corporal <ul style="list-style-type: none"> • Danzas, bailes, coreografías y representaciones teatrales • Expresión corporal de emociones y sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta didáctica: <ul style="list-style-type: none"> - Preliminares PÁGS. 312-313 - Investigación guiada, LP páginas 314-315 - Síntesis, productos finales PÁG 316 - Mural <i>Revolución Industrial</i> - Cuento <i>Un enigma en el espejo</i> - Libro informativo <i>Revolución a vapor</i> • Juego de cartas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta y se expresa con las técnicas plásticas de: acuarelas, móviles, elaboración de pintura, creación con materiales de desecho, pinturas con volumen. • Disfruta con las producciones plásticas propias y su aportación a las colectivas. • Participa y disfruta de las actividades musicales. • Se mueve rítmicamente siguiendo el fragmento musical. • Conoce y discrimina instrumentos musicales. • Aprende canciones acompañándolas con gestos y movimientos. • Participa activamente en la audición de piezas musicales. • Participa y disfruta con los bailes, las danzas, las coreografías y las representaciones teatrales. • Utiliza el cuerpo para expresar emociones y sentimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Cuaderno del alumno PÁGS 256-291 • Desempeños de síntesis, productos finales PÁG 316; Libro viajero <i>Inventos e inventores</i>; Cuaderno de investigación <i>Los inventos cambian</i>; Museo de inventos infantiles; El informativo de televisión; Nuestro periódico; Creación <i>Biblioteca de clase</i> 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA
--	--	--	---	---	---	---	-------------------------------------	--

Final de curso

Tercer trimestre

	Primavera	U4	U4	U4	U4	U4	Final de curso	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Expresar emociones y sentimientos a través de la música, el teatro o la danza. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Expresión corporal: emociones y sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa las emociones y sentimientos que le transmite una situación o representación artística. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 2, 10 Cuento: <i>¿Perdidos en la Historia?</i> Juego de cartas emocionales Actividades de cierre 	CL AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Asocia movimientos corporales a un ritmo determinado. Determinar su situación en el espacio respecto a sus compañeros y los objetos. Relacionarse con los compañeros y personal docente: despedidas. Colaborar y participar en las actividades de gran grupo. Mostrar un desarrollo de su creatividad y sensibilidad. Aplicar y comentar los contenidos trabajados en los ejes del curso. 	El juego y la actividad en la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> Asociación de ritmos con movimientos corporales Orientación en el espacio y cuerpo: dominio y situación en el espacio respecto al grupo Relaciones con los demás: despedidas Colaboración y participación en las actividades Creatividad y sensibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Asocia el ritmo con movimientos del cuerpo. Determina su situación en el espacio respecto a sus compañeros y los objetos. Se relaciona con sus compañeros y con el personal adulto del centro y se despide de ellos. Colabora y participa en distintas actividades. Muestra un desarrollo de su creatividad y sensibilidad. Aplica y comenta los contenidos trabajados en los ejes del curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 2, 7, 9 Cuento: <i>¿Perdidos en la Historia?</i> Estimulación musical y motriz Juego de cartas emocionales Actividades de cierre 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer y utilizar las gamas de colores presentados a lo largo del curso y sus mezclas. Diferenciar y utilizar los cuantificadores: muchos/pocos/ninguno, algunos/ninguno. Reconocer y aplicar los cuantificadores par/pareja, mitad. Diferenciar y aplicar las medidas de longitud: tan largo como/tan corto como. Identificar y aplicar los números del cero al diez en colecciones de objetos. Reconocer las horas en un reloj. Reconocer las situaciones espaciales entre objeto y respecto a sí mismo: izquierda, derecha, en medio. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> Color: gama de colores, mezclas Cuantificadores: muchos/pocos/ninguno, algunos/ninguno, par/pareja, mitad Longitud: tan largo como/tan corto como Numeración: del 0 al 10 Tiempo: horas del reloj Orientación espacial: izquierda/derecha, en medio 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla la creatividad y utiliza las gamas de colores presentados a lo largo del curso y sus mezclas. Diferencia y utiliza los cuantificadores: muchos/pocos/ninguno, algunos/ninguno. Reconoce y aplica los cuantificadores par/pareja, mitad. Diferencia y aplica las medidas de longitud: tan largo como/tan corto como. Aplica los número del 1 al 10 en las colecciones de objetos. Reconoce la hora como medida del tiempo y el reloj como instrumento de medida. Identifica situaciones espacialmente respecto a sí mismo y a los objetos: izquierda, derecha, en medio. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 3, 5, 6 	CL CMCT AA CSC SIE	L-V L-M V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar la línea del tiempo. Identificar algunas características de las diferentes épocas de la historia investigadas durante el curso. Mostrar interés en conocer culturas de diferentes momentos de la historia. Identificar los elementos de cierre del curso: invitación actividad de cierre, orla y diploma. Participar en las actividades de final de curso. 	La participación en la vida cultural y social <ul style="list-style-type: none"> Épocas históricas: Antigua Roma, Incas, Revolución industrial, Época de los descubrimientos, Revolución Industrial Elementos y actividades de cierre del curso: invitación, orla y diploma 	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta la línea del tiempo. Identifica algunas características de las diferentes épocas de la historia investigadas durante el curso. Muestra interés en conocer culturas de diferentes momentos de la historia. Identifica los elementos de cierre del curso: invitación, orla y diploma. Participar en las actividades de final de curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 7, 8, 9, 10 Actividades de cierre 	CL CMCT AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E INTER INTRA

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes : comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar frases con los tiempos verbales adecuado en las narraciones y descripciones. Utilizar de forma adecuada los rituales del lenguaje con los adultos y sus compañeros. Utilizar las normas de cortesía en las despedidas. Potenciar las habilidades del pensamiento a través del análisis de una imagen. Aumentar su vocabulario relacionado con los ejes trabajados a lo largo del curso. Reconocer e interpretar como portadores de textos: invitaciones, diploma y orla. Comprender el valor y significado de un diploma. Completar una invitación con sus datos personales. Responder de forma clara y razonada a las preguntas sobre el cuento. Narrar un cuento a sus compañeros. Desarrollar la imaginación y ser capaces de vivir las emociones del cuento. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Interpretación y descripción de imágenes y lugares Despedidas Portador es de textos: invitación, diploma, orla 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza frases con los tiempos verbales adecuado para narraciones y descripciones. Utiliza de forma adecuada los rituales del lenguaje con adultos y compañeros. Se despide utilizando las normas de cortesía. Potencia las habilidades del pensamiento a través del análisis de una imagen. Aumenta su vocabulario relacionado con los ejes trabajados a lo largo del curso. Reconoce la intención comunicativa de algunos portadores de texto: Invitación, diploma, orla. Comprende el valor y significado de un diploma. Completa una invitación con sus datos personales. Responde preguntas acerca del cuento. Narra un cuento a sus compañeros. Imagina y vive las emociones de los cuentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 1, 7, 8, 9,10 Cuento: <i>¿Perdidos en la historia?</i> Mural de <i>Aris y su recorrido por el tiempo</i> 	CL AA CSC SIE CEC	L-V V-E INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar diferentes técnicas plásticas. Desarrollar la sensibilidad y la creatividad. Realizar movimientos libres al ritmo de la música. Aprender una canción acompañándola con gestos y movimientos al ritmo de la música. Representar a través del dibujo lo que sugiere la canción. Disfrutar con las canciones. Participa en las escenificaciones teatrales. 	Los lenguajes creativos <ul style="list-style-type: none"> Repaso de técnicas plásticas Música y creaciones abstractas Canción: <i>¡Hasta la próxima aventura!</i> Expresión corporal: Obra de teatro 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza producciones plásticas usando diferentes técnicas. Disfruta con las interpretaciones artísticas. Interpreta y aprende canciones. Participa en las escenificaciones teatrales. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno: L. 2, 9 Estimulación musical y motriz CD de audio: <ul style="list-style-type: none"> Canción Final de curso: <i>¡Hasta la próxima aventura!</i> Actividades de cierre 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Entorno, fiestas y días especiales

Tercer trimestre

	Primavera	U4	U4	U4	U4	U4	Final de curso	Final de curso	Final de curso	Verano	
ABRIL				MAYO				JUNIO			

Día del Libro: 23 de abril

Día de la Familia: 15 de mayo

Área	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> Fortalece sus relaciones afectivas, actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración en la vida familiar. 	El cuerpo: imagen y salud <ul style="list-style-type: none"> Habilidades sociales: relaciones afectivas en familia 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla sus habilidades manipulativas. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: Días especiales 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E M INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades que favorecen su destreza manipulativa. Favorecer la coordinación óculo-manual. Conocer la importancia de la vida en familia. Sentirse miembro del núcleo familiar. Valorar la importancia de las relaciones familiares. 	El juego y la actividad en la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> Coordinación manipulativa Convivencia en familia Relaciones con los miembros de la familia 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra coordinación óculo-manual. Se siente identificado con su grupo familiar. Valora las relaciones entre los miembros de la familia a la que pertenece. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: La Primavera Taller: El verano Taller: Días especiales 	CL AA CSC SIE	L-V C-C V-E M INTER INTRA

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Co no ci mi ent o del ent or no	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los colores propios de la primavera y el verano. Observar y explorar el entorno próximo. Observar y conocer los cambios producidos por el tiempo en la estación primaveral y estival. Reconocer el cambio de comportamiento de los animales en primavera. Reconocer los cambios en el aspecto de los árboles. 	El acercamiento al medio natural <ul style="list-style-type: none"> Atributo de color: colores de primavera y el verano La primavera y sus características: paisaje, fenómenos atmosféricos... El verano y sus características: paisaje, clima... Comportamiento de los animales en primavera Los animales y plantas en verano. Elementos naturales en primavera: insectos, flores... Elementos naturales en verano: arena, pajitas... 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los colores propios de la primavera y el verano. Identifica cambios en la naturaleza propios de la estación en la que se encuentra. Reconoce animales propios de la estación de primavera y verano. Observa los cambios que experimentan las plantas con el cambio de estación. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: La Primavera Taller: El verano Taller: Días especiales 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N
	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y participar en las celebraciones de días especiales. Conocer las relaciones entre los miembros de la familia. Valorar la importancia de la familia. 	La participación en la vida cultural y social <ul style="list-style-type: none"> Participa con iniciativa en las fiestas del entorno Celebraciones de la comunidad Días especiales: <ul style="list-style-type: none"> Día del Libro Día de la Familia La familia: árbol genealógico 	<ul style="list-style-type: none"> Se interesa y participa en actividades de días especiales: Día del Libro, Día de la Familia. Conoce las relaciones de parentesco de su núcleo familiar. Elabora su árbol genealógico. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: Días especiales 	CL CMCT CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA N

Area	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Material/Actividad	CCCC	IIMM
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> Disfrutar de los cuentos y valorar la importancia de la lectura. 	El lenguaje verbal <ul style="list-style-type: none"> Portadores de textos: los cuentos 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia del lenguaje escrito. Conoce cuentos populares. Disfruta con la literatura infantil. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: Días especiales 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA
	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir manifestaciones artísticas relacionadas con la primavera y el verano. Expresarse a través de las técnicas plásticas y desarrollar habilidades manipulativas. Experimentar con diferentes materiales y técnicas plásticas. Realiza obras plásticas tridimensionales. Identificar y reproducir mandalas relacionados con la primavera y el verano. 	Los lenguajes creativos <ul style="list-style-type: none"> Técnicas plásticas: pintura con tenedor, dibujo con tema dirigido, dibujo de animales, picado de formas para transparencias, <i>collage</i>, pintura libre con pincel, recorte con tijeras, coloreado libre, recorte de figuras, técnicas mixtas Elaboraciones plásticas tridimensionales, mandalas Elementos primaveras en el arte: Joan Miró Elementos estivales en el arte: Vicente Van Gogh 	<ul style="list-style-type: none"> Experimenta con diferentes materiales y técnicas plásticas. Utiliza las diferentes técnicas plásticas en sus obras plásticas. Elabora obras plásticas tridimensionales. Identifica y reproduce mandalas. Aprecia las manifestaciones artísticas relacionadas con la primavera y el verano. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller: La primavera Taller: El verano Taller: Días especiales 	CL CD AA CSC SIE CEC	L-V C-C V-E M INTER INTRA

COMPETENCIAS CLAVE (CCCC)	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES (IIMM)
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL) COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT) COMPETENCIA DIGITAL (CD) APRENDER A APRENDER (AA) COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC) SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE) CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	INTELIGENCIA LINGÜÍSTICO-VERBAL (L-V) INTELIGENCIA CORPORAL-CINESTÉSICA (C-C) INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA (L-M) INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL (V-E) INTELIGENCIA MUSICAL (M) INTELIGENCIA INTERPERSONAL (INTER) INTELIGENCIA INTRAPERSONAL (INTRA) INTELIGENCIA NATURALISTA (N)

Tras la exposición de la programación de 5 años, este año y debido a la crisis sanitaria, en la que nos encontramos (una pandemia mundial), nos vemos en la obligación de reflejar como la llevaríamos a cabo en los posibles escenarios previstos en el colegio.

En el escenario 1, que sería en el que nos encontramos con clases presenciales atendiendo a la normativa Covid-19 y bajo estrictas medidas de higiene, desarrollaríamos la programación con normalidad en el aula y en el centro.

En un escenario 2 (con clases semipresenciales), en caso de que haya algún alumno que sea afectado por el virus y deba estar en cuarentena, el seguimiento de estos alumnos será por parte del profesorado a través de un padlet ya iniciado en el curso anterior y por la plataforma ClassDojo haciéndole llegar diariamente lo realizado en el aula y si hiciera falta realizaríamos videollamadas confirmando un día y hora concreto por medio de la plataforma que está preparando la Junta o en su defecto por medio de Zoom o Microsoft Teams.

En un escenario 3 (clases “on line”), en caso de que toda la clase fuera o fuese confinada, el seguimiento de la programación y trabajo de nuestro alumnado, se realizaría por las plataformas anteriormente citadas y por videollamadas para poder impartir clases en horario previamente establecido con los padres todos los días.

Los especialistas, en el escenario 2, le facilitarían la tarea e información al tutor para que se la trasladase al niño a través de la plataforma que se decida y en el escenario 3, participarían como el tutor, teniendo un tiempo determinado, así como un espacio en el padlet o en la plataforma seleccionada.