

# ANIMALES EN PELIGRO

## Nivel 1

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

#### 1. IDENTIFICACIÓN

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

**TEMPORALIZACIÓN:** Un trimestre. 12 semanas. 44 sesiones.

#### 2. JUSTIFICACIÓN

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

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

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

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

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

#### 3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

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

DECRETO 196/2022, de 13 de octubre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias.

#### 4. CONCRECIÓN CURRICULAR

##### ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA

##### Competencia específica

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

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

Crterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
1.1. Reconocer las características y partes de su cuerpo, de manera global y segmentada, percibiendo sus cambios, así como sus posibilidades de acción, y avanzar en el control dinámico de sus desplazamientos y movimientos, adquiriendo, de forma progresiva, mayor precisión, coordinación, dominio del tono y de la postura, seguridad, equilibrio e intencionalidad, con la finalidad de progresar en el conocimiento de su cuerpo y de adquirir mayor autonomía y confianza.	<p><b>I. El cuerpo y el control progresivo del mismo</b></p> <p>3. Construcción de una autoimagen positiva y ajustada ante las demás personas.</p> <p><b>II. Desarrollo y equilibrio afectivos</b></p> <p>2. Desarrollo de estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. Reconocimiento de las propias posibilidades.</p> <p>3. Desarrollo de estrategias para promover la seguridad en sí mismo o sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia las demás personas.</p> <p>5. Aceptación constructiva de los errores y las correcciones.</p> <p><b>IV. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a las demás personas.</b></p> <p>9. Desarrollo del juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas con propuestas de trabajo de funciones ejecutivas: 3, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23 y 24.</li> <li>- Descansos activos: 5, 11 y 17.</li> <li>- Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.</li> </ul> <p><b>Psicomotricidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento motor.</li> <li>- Sesiones de psicomotricidad.</li> <li>- Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</li> </ul> <p><b>Talleres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taller: La huella del lince.</li> <li>- Taller: La huella de la foca.</li> <li>- Taller: La huella del águila.</li> <li>- Taller: Juego con huellas.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...</li> <li>- Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</li> <li>- Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...</li> </ul>

		<p><b>Material de aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</li> </ul>
<p>1.3. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales, demostrando control de su cuerpo y mayor autonomía e independencia respecto a las personas adultas, con la finalidad de lograr un desarrollo integral y armónico.</p>	<p><b>I. El cuerpo y el control progresivo del mismo</b></p> <p>1.1. Control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.</p> <p>1.2. Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, las acciones y las situaciones.</p> <p><b>II. Desarrollo y equilibrio afectivos</b></p> <p>2. Desarrollo de estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. Reconocimiento de las propias posibilidades.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas: 6, 15 y 23.</li> <li>- Láminas con propuestas de trabajo de funciones ejecutivas: 3, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23 y 24.</li> <li>- Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.</li> </ul> <p><b>Psicomotricidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento motor.</li> <li>- Sesiones de psicomotricidad.</li> <li>- Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</li> </ul> <p><b>Talleres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taller: La huella del lince.</li> <li>- Taller: La huella de la foca.</li> <li>- Taller: La huella del águila.</li> <li>- Taller: Juego con huellas.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...</li> <li>- Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...</li> </ul> <p><b>Material de aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</li> </ul>
<p>1.4. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas, en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p>	<p><b>II. Desarrollo y equilibrio afectivos</b></p> <p>2. Desarrollo de estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. Reconocimiento de las propias posibilidades.</p> <p>5. Aceptación constructiva de los errores y las correcciones.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas: 10, 16, 21, 22, 23 y 24.</li> <li>- Tiques de salida para la metacognición del proceso.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...</li> </ul>
<p><b>Competencia específica</b></p> <p><b>2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</b></p> <p>Conexión con el perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, STEM1, STEM2, STEM5, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Evidencias</b>
<p>2.3. Identificar sus posibilidades de acción para la ejecución de tareas propuestas, aceptando con actitud positiva las críticas constructivas y valorando el trabajo bien hecho, con la finalidad de establecer, de manera progresiva, con creatividad y actitud de superación y logro, metas alcanzables.</p>	<p><b>I. El cuerpo y el control progresivo del mismo</b></p> <p>1.2. Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, las acciones y las situaciones.</p> <p><b>II. Desarrollo y equilibrio afectivos</b></p> <p>3. Desarrollo de estrategias para promover la seguridad en sí mismo o sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia las demás personas.</p> <p>5. Aceptación constructiva de los errores y las correcciones.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas: 10, 16, 21, 22, 23 y 24.</li> <li>- Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.</li> <li>- Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.</li> <li>- Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.</li> </ul> <p><b>Psicomotricidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento motor.</li> <li>- Sesiones de psicomotricidad.</li> <li>- Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...</li> <li>- Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...</li> </ul> <p><b>Material de aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</li> </ul>

**Competencia específica**

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

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

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>4.1. Establecer relaciones armoniosas con las demás personas y con el mundo, creando lazos de amistad, como instrumento de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de paz, con la finalidad de adquirir seguridad y confianza en la creación de vínculos de apego sanos y estables, alejados de estereotipos sexistas.</p>	<p><b>I. El cuerpo y el control progresivo del mismo</b>            1. Construcción de la imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.</p> <p><b>IV. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</b>            3. Descubrimiento de la diversidad familiar.            1. Incorporación armónica a la escuela.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>            - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.</p> <p><b>Psicomotricidad:</b>            - Cuento motor.            - Sesiones de psicomotricidad.            - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</p> <p><b>Talleres:</b>            - Taller: La huella del lince.            - Taller: La huella de la foca.            - Taller: La huella del águila.            - Taller: Juego con huellas.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>            - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...            - Acceso a los recursos digitales para las familias.</p> <p><b>Material de aula:</b>            - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p>
<p>4.2. Demostrar actitudes de afecto y de empatía, en situaciones de relación con otras personas, juegos y actividades colectivas, con la finalidad de avanzar en el desarrollo de actitudes de respeto hacia los ritmos individuales, evitando todo tipo de discriminación.</p>	<p><b>I. El cuerpo y el control progresivo del mismo</b>            3. Construcción de una autoimagen positiva y ajustada ante las demás personas.</p> <p><b>II. Desarrollo y equilibrio afectivos</b>            2. Desarrollo de estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. Reconocimiento de las propias posibilidades.            3. Desarrollo de estrategias para promover la seguridad en sí mismo o sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia las demás personas.            4. Identificación de las propias posibilidades para la ejecución de una tarea. Manifestaciones de superación y logro            5. Aceptación constructiva de los errores y las correcciones.            6. Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>            - Láminas: 10, 16, 21, 22, 23 y 24.            - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas: 10, 16, 21            - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.            - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 2, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.</p> <p><b>Material de aula:</b>            - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p> <p><b>Psicomotricidad:</b>            - Cuento motor.            - Sesiones de psicomotricidad.            - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</p> <p><b>Talleres:</b>            - Taller: La huella del lince.            - Taller: La huella de la foca.            - Taller: La huella del águila.            - Taller: Juego con huellas.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>            - Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...            - Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...</p> <p><b>Material de aula:</b>            - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p>

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

## ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

### Competencia específica

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

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

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos y construir el concepto de número y de cantidad, identificando el número cardinal que representa la cantidad y viceversa, y desarrollando la técnica de contar.</p>	<p><b>I. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios</b>            2. Aplicación contextualizada de cuantificadores básicos: todos, algunos, no todos, ninguno, uno y solo uno, al menos uno...            7. Utilización de nociones espaciales básicas.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>            - Razonamiento lógico matemático. Numeración: láminas 2, 6, 7 y 14.            - Láminas de razonamiento lógico matemático. Nociones espaciales: láminas 4, 8, 13, 15 y 18.            - Razonamiento lógico matemático. Clasificación y comparación: láminas 19 y 20.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>            - Juegos y actividades interactivas de lógica matemática: recta numérica, puzzles matemáticos, barajas, series...            - Juegos y actividades interactivas del proyecto: dentro o fuera, encuentra el doble.            - Vídeos de contenidos del proyecto: dentro y fuera, lejos y cerca...</p> <p><b>Material de aula:</b>            - Láminas informativas de los animales.            - Tarjetas de idénticos.            - Oca de números.</p>
<p>1.3. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para realizar estimaciones de medida, a través de la manipulación y experimentación con distintos materiales e instrumentos cotidianos, con la finalidad de desarrollar sus habilidades lógico-matemáticas.</p>	<p><b>I. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios</b>            1. Conocimiento y relación de las cualidades o los atributos de los objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación            1.1. Forma, tamaño, color.            1.2. Clasificaciones, seriaciones, condicionales.            7. Utilización de nociones espaciales básicas.</p> <p><b>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad</b>            1. Descubrimiento de pautas para la indagación del entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.            3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>            - Láminas de razonamiento lógico matemático. Nociones espaciales: láminas 4, 8, 13, 15 y 18.            - Situación de aprendizaje: lámina 1.            - Mesa de provocaciones: lámina 2.</p> <p><b>Psicomotricidad:</b>            - Cuento motor.            - Sesiones de psicomotricidad.            - Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>            - Juegos y actividades interactivas del proyecto: laberinto, dentro o fuera...            - Vídeos: dentro y fuera, lejos y cerca...            - Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p>
<p>1.5. Organizar su actividad, ordenando y anticipando las secuencias, y utilizando las nociones temporales básicas, tanto en las rutinas como en relación con sus juegos y experiencias cotidianas, con el fin de avanzar en la comprensión de la organización y sucesión del tiempo.</p>	<p><b>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad</b>            3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>            - Láminas de pensamiento computacional: 18            - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.            - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.            - Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>            - Recursos para la asamblea interactiva.            - Mapa conceptual            - Iniciación al lenguaje computacional.</p>

**Competencia específica**

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

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

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>2.1. Gestionar situaciones, retos o problemas, y proponer soluciones y alternativas a los mismos, mediante la planificación guiada de secuencias de actividades y la utilización de estrategias cada vez más complejas, demostrando tolerancia a la frustración ante las posibles dificultades, con el fin de iniciarse en el desarrollo del pensamiento divergente y la capacidad creativa en la solución de problemas.</p>	<p><b>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad</b>                      6. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones durante la planificación y organización de tareas.                      7. Utilización de diversas estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>                      - Láminas de la fase de motivación del proyecto                      ¡Preparados!: láminas 1 y 2.                      - Situación de aprendizaje: lámina 1.                      - Láminas de la fase de planificación del proyecto                      ¡Listos!: láminas 3 y 4.                      - Láminas de la fase de metacognición del proyecto                      ¡Conseguido!: lámina 22.                      - Láminas de pensamiento computacional: 18                      - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.                      - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>                      - Mapa conceptual.                      - Iniciación al lenguaje computacional.</p>
<p>2.2. Utilizar diferentes estrategias y técnicas básicas de investigación, experimentar, observar, hacer preguntas, comprobar y plantear hipótesis acerca de posibles resultados, consecuencias, transformaciones y comportamientos de algunos elementos o materiales sencillos, a través de la manipulación y la actuación sobre ellos, en actividades de indagación en el entorno cercano, con el fin de iniciarse en la construcción de nuevos conocimientos, verificando lo que se plantea.</p>	<p><b>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad</b>                      1. Descubrimiento de pautas para la indagación del entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.                      3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.                      7. Utilización de diversas estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.                      8. Identificación de procesos y resultados. Constatación y elaboración de hallazgos, verificaciones y conclusiones.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>                      - Ficha técnica de evaluación: láminas 10, 16, 21.                      - Láminas de la fase de investigación del proyecto                      ¡Ya!: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21.                      - Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20.                      - Láminas de la fase de metacognición del proyecto                      ¡Conseguido!: láminas 22, 23 y 24.                      - Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.                      - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.                      - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>                      - Libro informativo interactivo.                      - Álbum de imágenes del proyecto.                      - Juegos y actividades interactivas del proyecto: partes del linco, laberinto, ¿qué es lo que no le gusta al águila?...                      - Vídeos: SOS. Animales en peligro, animales que corren, qué es el bosque...</p> <p><b>Material de aula:</b>                      - Láminas informativas de los animales.</p>
<p>2.3. Participar en diversos proyectos de investigación que se plantean en el contexto de aula, a través de estrategias y dinámicas cooperativas, con la finalidad de compartir y valorar las opiniones propias y ajenas, y para expresar conclusiones personales elaboradas a partir de las mismas.</p>	<p><b>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad</b>                      6. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones durante la planificación y organización de tareas.                      7. Utilización de diversas estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>                      - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.                      - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.                      - Láminas de pensamiento computacional: 18.                      - Láminas de la fase de planificación del proyecto                      ¡Listos!: láminas 3 y 4.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>                      - Mapa conceptual.                      - Iniciación al lenguaje computacional.</p>
	<p><b>I. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</b>                      1. Conocimiento y relación de las cualidades o los atributos de los objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación                      1.1. Forma, tamaño, color.                      1.2. Clasificaciones, seriaciones, condicionales.</p> <p><b>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad</b>                      1. Descubrimiento de pautas para la indagación del entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b>                      - Láminas con propuestas de aprendizaje cooperativo: 3, 5, 11, 12, 17, 18 y 23.                      - Láminas de la fase de investigación del proyecto                      ¡Ya!: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21.                      - Láminas con propuestas de técnicas de desarrollo del pensamiento: 1, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 20 y 23.</p> <p><b>Recursos digitales:</b>                      - Juegos y actividades interactivas del proyecto: ¿dónde vive el linco?, focas de colores, ¿qué es lo que no le gusta al águila?...</p>

	<p>3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p>7. Utilización de diversas estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p>	<p>- Vídeos: animales que corren, animales que nadan, animales que vuelan...</p> <p><b>Material de aula:</b></p> <p>- Láminas informativas de los animales.</p>
--	---	---

**Competencia específica**

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

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

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>3.1. Demostrar una actitud de curiosidad, respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y hacia los seres vivos que habitan en él, en actividades de observación directa y continua del ciclo vital de los seres vivos, e iniciarse en el reconocimiento de los recursos naturales y de los beneficios de un desarrollo sostenible, con la finalidad de establecer relaciones entre el medio natural y el social, y de ir elaborando, progresivamente, hábitos de respeto y cuidado del entorno, en especial del contexto natural canario.</p>	<p><b>III. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</b></p> <p>2. Identificación de la influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural.</p> <p>7. Conocimiento, valoración y respeto por el patrimonio presente en el medio natural de Canarias.</p> <p>1. Respeto, estima y protección hacia el medio natural canario.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <p>- Láminas de la fase de investigación del proyecto ¡Ya!: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21.</p> <p>- Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20.</p> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <p>- Libro informativo interactivo.</p> <p>- Álbum de imágenes del proyecto.</p> <p>- Juegos y actividades interactivas del proyecto: partes del lince, laberinto, ¿qué es lo que no le gusta al águila?...</p> <p>- Vídeos: SOS. Animales en peligro, animales que corren, qué es el bosque...</p> <p><b>Material de aula:</b></p> <p>- Láminas informativas de los animales.</p>

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

## ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

### Competencia específica

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

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

Crterios de evaluacin	Saberes bsicos	Evidencias
<p>1.1. Participar en situaciones comunicativas espontneas y planificadas, de manera activa y respetuosa con las diferencias individuales, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes e iniciándose en la utilizacin de las convenciones sociales que rigen los intercambios comunicativos en funcin del contexto, con la finalidad de avanzar en el establecimiento y ajuste de su propio repertorio comunicativo verbal y no verbal, y ampliar sus posibilidades expresivas.</p>	<p><b>I. Intencin y elementos de la interaccin comunicativa</b></p> <p>3. Ampliacin del repertorio comunicativo, incluyendo elementos de expresin no verbal.</p> <p>2. Empleo de la empatía y la asertividad para la comunicacin interpersonal.</p> <p>4. Progreso en la adquisicin y uso de las convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atencin, escucha activa, turnos de diálogos y alternancia.</p> <p><b>III. Comunicacin verbal oral: expresin, comprensin, diálogo</b></p> <p>1. Uso del lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interaccin social y expresin de vivencias.</p> <p>4. Aproximacin a los textos orales formales e informales, en su lengua materna y en la lengua extranjera.</p> <p>6. Determinacin en la intencin comunicativa de los mensajes que emiten.</p> <p>2. Iniciacin al uso de palabras y frases sencillas y significativas para el desarrollo de rutinas diarias, actividades, tareas y retos, en la lengua extranjera.</p> <p>3. Comprensin y produccin bsica de palabras y mensajes sencillos en lengua extranjera.</p> <p>5. Discriminacin auditiva y conciencia fonológica, en su lengua materna y en la lengua extranjera</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de la fase de motivacin del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2.</li> <li>- Láminas de la fase de planificacin del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4.</li> <li>- Informacin del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20.</li> <li>- Láminas de expresin oral: 3, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23.</li> <li>- Láminas de la fase de metacognicin del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23.</li> <li>- Lapbook del vocabulario del proyecto.</li> </ul> <p><b>Producto final:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboracin de un cartel.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicacin: ¿qué vocal falta?, cazaletas, rosco del vocabulario, tablero de historias...</li> <li>- Recursos para la asamblea interactiva.</li> <li>- Librería: enlaces a lecturas recomendadas.</li> </ul> <p><b>Material de aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas informativas de los animales.</li> </ul>
<p>1.2. Participar en situaciones de uso y en interacciones sencillas en una primera lengua extranjera a través de la participacin en actividades ldicas, respondiendo a las acciones que se les proponen y siguiendo instrucciones simples en tareas habituales, manifestando interés, curiosidad y respeto hacia la diversidad de perfiles lingüísticos presentes en el entorno, con el fin de avanzar en el uso de una lengua distinta a la propia y en el acercamiento a otras culturas.</p>	<p><b>II. Las lenguas y sus hablantes</b></p> <p>1. Ampliacin del repertorio lingüístico individual, tanto en su lengua materna como en la lengua extranjera.</p> <p>2. Progreso en el descubrimiento de la realidad lingüística del aula y entorno.</p> <p>3. Adquisicin paulatina de palabras y expresiones que respondan a sus necesidades e intereses.</p>	<p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos para la inclusin: construye tu ficha, vídeos NEE, imprimibles...</li> <li>- Video en lenguaje de signos.</li> </ul>
<p>1.3. Comunicar necesidades, sentimientos y vivencias, con empatía y asertividad, utilizando diferentes lenguajes y estrategias comunicativas, adecuando la expresin facial, la postura, los gestos y los movimientos, a sus intenciones comunicativas y estados de ánimo con la finalidad de descubrir y hacer uso de las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes, incluidos los artísticos, ampliando su repertorio comunicativo.</p>	<p><b>VI. El lenguaje y la expresin musical</b></p> <p>1. Indagacin en las posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.</p> <p>2. Participacin y disfrute de las propuestas musicales en distintos formatos.</p> <p>4. Exploracin del sonido, el silencio y sus cualidades. Descubrimiento del código musical.</p> <p>3. Intencin expresiva en producciones musicales.</p> <p><b>VII. El lenguaje y la expresin plástica y visual</b></p> <p>2. Intencin expresiva de producciones plásticas y pictóricas.</p> <p>3. Conocimiento de manifestaciones plásticas variadas y acercamiento a diversas manifestaciones culturales y artísticas.</p> <p>4. Conocimiento, disfrute y valoracin de manifestaciones artísticas propias del patrimonio cultural canario.</p> <p><b>VIII. El lenguaje y la expresin corporal</b></p> <p>1. Desarrollo de las posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.</p> <p>2. Participacin y disfrute en juegos de expresin corporal y dramática.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de la fase de motivacin del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2.</li> <li>- Láminas de la fase de planificacin del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4.</li> <li>- Láminas de la fase de metacognicin del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23.</li> <li>- Tiques de salida para la metacognicin del proceso: láminas 10, 16 y 21.</li> </ul> <p><b>Plástica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de grafismo creativo: 9, 12.</li> <li>- Láminas de plástica.</li> </ul> <p><b>Descansos activos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas: 5, 11, 17.</li> </ul> <p><b>Música:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cancin del proyecto: ¡Cuida de los animales!</li> <li>- Sonidos del proyecto: lince, foca, águila, bosque, mar, aleteo.</li> </ul> <p><b>Psicomotricidad:</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento motor.</li> <li>- Sesiones de psicomotricidad.</li> <li>- Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</li> </ul> <p><b>Talleres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taller: La huella del lince.</li> <li>- Taller: La huella de la foca.</li> <li>- Taller: La huella del águila.</li> <li>- Taller: Juego con huellas.</li> </ul> <p><b>Producto final:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de un cartel.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...</li> <li>- Recursos de música: canciones y sonidos del proyecto.</li> <li>- Recursos para los talleres y experimentos.</li> </ul> <p><b>Material de aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas informativas de los animales.</li> <li>- Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</li> </ul>
<p>1.4. Experimentar con diferentes recursos tecnológicos, con el fin de familiarizarse, de manera progresiva, con los diferentes medios y herramientas digitales.</p>	<p><b>IX. Alfabetización digital</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acercamiento a las aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.</li> <li>2. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.</li> <li>3. Uso y cuidado de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.</li> </ol>	<p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos y actividades interactivas del proyecto: busca y encuentra, encuentra el doble, memory...</li> <li>- Vídeos del proyecto.</li> <li>- Libro informativo interactivo.</li> <li>- Álbum de imágenes del proyecto.</li> <li>- Vídeo ODS.</li> <li>- Juegos y actividades interactivas de lógica matemática: recta numérica, puzles matemáticos, barajas, series...</li> <li>- Vídeos conceptos básicos matemáticos.</li> <li>- Iniciación al lenguaje computacional. Juegos: Aprende a programar.</li> <li>- Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazaletas, rosco del vocabulario, tablero de historias...</li> <li>- Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...</li> <li>- Recursos de música: canciones y sonidos del proyecto.</li> <li>- Recursos para los talleres y experimentos.</li> <li>- Recursos para la asamblea interactiva.</li> <li>- Recursos para la inclusión: construye tu ficha, vídeos NEE, imprimibles...</li> <li>- Recursos para la evaluación: dianas, semáforos, rúbricas...</li> <li>- Zona wifi: enlaces a aplicaciones recomendadas.</li> <li>- Librería: enlaces a lecturas recomendadas.</li> </ul>

**Competencia específica**

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

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

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, en contextos formales e informales, como medio de aprendizaje, de regulación de la conducta y de expresión de necesidades, ideas, emociones, sentimientos y vivencias, con la finalidad de aumentar su repertorio lingüístico y de construir, progresivamente, un discurso cada vez más eficaz, organizado y coherente en su lengua materna.</p>	<p><b>I. Intención y elementos de la interacción comunicativa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participación en situaciones de comunicación significativas y funcionales, desde el respeto a las diferencias individuales.</li> <li>2. Empleo de la empatía y la asertividad para la comunicación interpersonal.</li> <li>3. Ampliación del repertorio comunicativo, incluyendo elementos de expresión no verbal.</li> <li>4. Progreso en la adquisición y uso de las convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogos y alternancia.</li> </ol> <p><b>III. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión, diálogo.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso del lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.</li> <li>2. Iniciación al uso de palabras y frases sencillas y significativas para el desarrollo de rutinas diarias, actividades, tareas y retos, en la lengua extranjera.</li> <li>3. Comprensión y producción básica de palabras y mensajes sencillos en lengua extranjera.</li> </ol>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de la fase de motivación del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2.</li> <li>- Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4.</li> <li>- Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20.</li> <li>- Láminas de expresión oral: 3, 9, 10, 15, 16, 20, 21, 22, 23.</li> <li>- Láminas de la fase de metacognición del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23.</li> <li>- Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.</li> <li>- Lapbook del vocabulario del proyecto.</li> </ul> <p><b>Producto final:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de un cartel.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazaletas, rosco del vocabulario, tablero de historias...</li> </ul>

	<p>4. Aproximación a los textos orales formales e informales, en su lengua materna y en la lengua extranjera.</p> <p>5. Discriminación auditiva y conciencia fonológica, en su lengua materna y en la lengua extranjera</p>	<p>- Recursos para la asamblea interactiva.</p> <p>- Librería: enlaces a lecturas recomendadas.</p> <p><b>Material de aula:</b></p> <p>- Láminas informativas de los animales.</p>
<p>3.5. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise, con el fin de ampliar y enriquecer su repertorio comunicativo a través de diferentes lenguajes expresivos.</p>	<p><b>VII. El lenguaje y la expresión plástica y visual</b></p> <p>1. Exploración e investigación de los materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.</p> <p>2. Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.</p> <p>3. Conocimiento de manifestaciones plásticas variadas y acercamiento a diversas manifestaciones culturales y artísticas.</p> <p>4. Conocimiento, disfrute y valoración de manifestaciones artísticas propias del patrimonio cultural canario.</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <p>- Láminas de la fase de investigación del proyecto ¡Ya!: 5, 9, 11, 12, 13, 14, 17, 18.</p> <p>- Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.</p> <p>- Lapbook del vocabulario del proyecto.</p> <p><b>Plástica:</b></p> <p>- Láminas de plástica.</p> <p>- Láminas de grafismo creativo: 9, 12</p> <p><b>Talleres:</b></p> <p>- Taller: La huella del lince.</p> <p>- Taller: La huella de la foca.</p> <p>- Taller: La huella del águila.</p> <p>- Taller: Juego con huellas.</p> <p><b>Producto final:</b></p> <p>- Elaboración de un cartel.</p> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <p>- Recursos para los talleres y experimentos.</p>
<p>3.6. Interpretar, de manera colaborativa, propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas, con la finalidad de experimentar con la entonación, pronunciación y vocalización de las palabras, así como con los aspectos no verbales de la comunicación y las posibilidades expresivas del sonido, la voz, el gesto y el movimiento.</p>	<p><b>VI. El lenguaje y la expresión musical</b></p> <p>1. Indagación en las posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.</p> <p>2. Participación y disfrute de las propuestas musicales en distintos formatos.</p> <p>3. Intención expresiva en producciones musicales.</p> <p>4. Exploración del sonido, el silencio y sus cualidades. Descubrimiento del código musical.</p> <p>5. Disfrute con la escucha musical. Aproximación al patrimonio musical de Canarias.</p> <p><b>VIII. El lenguaje y la expresión corporal</b></p> <p>1. Desarrollo de las posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.</p> <p>2. Participación y disfrute en juegos de expresión corporal y dramática.</p>	<p><b>Música:</b></p> <p>- Canción del proyecto: ¡Cuida de los animales!</p> <p>- Sonidos del proyecto: lince, foca, águila, bosque, mar, aleteo.</p> <p><b>Descansos activos:</b></p> <p>- Láminas: 5, 11, 17.</p> <p><b>Psicomotricidad:</b></p> <p>- Cuento motor.</p> <p>- Sesiones de psicomotricidad.</p> <p>- Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</p> <p><b>Talleres:</b></p> <p>- Taller: La huella del lince.</p> <p>- Taller: La huella de la foca.</p> <p>- Taller: La huella del águila.</p> <p>- Taller: Juego con huellas.</p> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <p>- Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...</p> <p>- Recursos de música: canciones y sonidos del proyecto.</p> <p>- Recursos para los talleres y experimentos.</p> <p>- Recursos para la asamblea interactiva.</p> <p><b>Material de aula:</b></p> <p>- Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p>
<p>3.7. Explorar, con placer, las posibilidades expresivas de su cuerpo, ya sea de forma individual o en grupo, en diversos espacios, con la intención de ajustar su movimiento al de las demás personas como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.</p>	<p><b>VIII. El lenguaje y la expresión corporal</b></p> <p>1. Desarrollo de las posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.</p> <p>2. Participación y disfrute en juegos de expresión corporal y dramática.</p>	<p><b>Psicomotricidad:</b></p> <p>- Cuento motor.</p> <p>- Sesiones de psicomotricidad.</p> <p>- Tarjetas de activación y de vuelta a la calma.</p> <p><b>Descansos activos:</b></p> <p>- Láminas: 5, 11, 17.</p> <p><b>Talleres:</b></p> <p>- Taller: La huella del lince.</p> <p>- Taller: La huella de la foca.</p> <p>- Taller: La huella del águila.</p> <p>- Taller: Juego con huellas.</p> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <p>- Recursos de psicomotricidad: cuento motor, audios...</p> <p>- Recursos para los talleres y experimentos.</p> <p><b>Material de aula:</b></p> <p>- Láminas de psicomotricidad: cuento motor.</p>

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

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

Criterios de evaluación	Saberes básicos	Evidencias
4.1. Participar, con interés y curiosidad, en actividades de aproximación al lenguaje escrito y mostrar interés por producir mensajes, a partir de la exploración de códigos escritos, convencionales o no, en diversos soportes, con la finalidad de avanzar en el acercamiento al lenguaje escrito y su uso comunicativo.	<b>IV. Aproximación al lenguaje escrito</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aproximación al código escrito desde las escrituras indeterminadas.</li> <li>2. Descubrimiento de las propiedades del sistema de escritura. Usos sociales, funcionales, lúdicos y significativos de la lectura y la escritura, en situaciones comunicativas.</li> <li>3. Manejo de textos escritos en diferentes soportes.</li> <li>4. Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales de los textos escritos.</li> <li>5. Descubrimiento de otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...</li> <li>6. Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación.</li> </ol>	<b>Cuaderno del alumnado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de la fase de motivación del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2.</li> <li>- Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4.</li> <li>- Láminas de acercamiento al lenguaje escrito: 3, 5, 11, 17</li> <li>- Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20.</li> <li>- Láminas de la fase de metacognición del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23</li> <li>- Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.</li> <li>- Lapbook del vocabulario del proyecto.</li> </ul> <b>Producto final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de un cartel.</li> </ul> <b>Recursos digitales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro informativo interactivo.</li> <li>- Álbum de imágenes del proyecto.</li> <li>- Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazaletas, rosco del vocabulario, tablero de historias...</li> <li>- Librería: enlaces a lecturas recomendadas.</li> </ul> <b>Material de aula:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas informativas de los animales.</li> <li>- Oca de vocales.</li> </ul>
4.2. Participar en actividades de práctica social de la lectura y la escritura, en el quehacer cotidiano del aula, con la finalidad de avanzar en su uso como medios de expresión y comunicación.	<b>IV. Aproximación al lenguaje escrito</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aproximación al código escrito desde las escrituras indeterminadas.</li> <li>2. Descubrimiento de las propiedades del sistema de escritura. Usos sociales, funcionales, lúdicos y significativos de la lectura y la escritura, en situaciones comunicativas.</li> <li>3. Manejo de textos escritos en diferentes soportes.</li> <li>4. Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales de los textos escritos.</li> <li>5. Descubrimiento de otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...</li> <li>6. Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación.</li> </ol> <b>V. Aproximación a la educación literaria</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acercamiento a textos literarios orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente contribuyan al tratamiento transversal de la educación en valores (cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural).</li> <li>2. Disfrute de situaciones de aproximación a la lectura individual, a través de modelos lectores de referencia.</li> <li>3. Construcción de vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.</li> <li>5. Establecimiento de conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de prejuicios y estereotipos.</li> </ol>	<b>Cuaderno del alumnado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de la fase de motivación del proyecto ¡Preparados!: láminas 1 y 2.</li> <li>- Láminas de la fase de planificación del proyecto ¡Listos!: láminas 3 y 4.</li> <li>- Láminas de acercamiento al lenguaje escrito: 3, 5, 11, 17.</li> <li>- Información del proyecto. Reversos de las láminas: 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 20.</li> <li>- Láminas de la fase de metacognición del proyecto ¡Conseguido!: lámina: 23.</li> <li>- Tiques de salida para la metacognición del proceso: láminas 10, 16 y 21.</li> <li>- Lapbook del vocabulario del proyecto.</li> </ul> <b>Producto final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de un cartel.</li> </ul> <b>Recursos digitales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro informativo interactivo.</li> <li>- Álbum de imágenes del proyecto.</li> <li>- Juegos y actividades interactivas de lenguaje y comunicación: ¿qué vocal falta?, cazaletas, rosco del vocabulario, tablero de historias...</li> <li>- Librería: enlaces a lecturas recomendadas.</li> </ul> <b>Material de aula:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas informativas de los animales.</li> <li>- Oca de vocales.</li> </ul>

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

## ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

### Área 1: Crecimiento en armonía

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

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

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

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

### Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

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

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

El área se organiza en torno a tres competencias específicas:

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

### Área 3: Comunicación y representación de la realidad

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

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

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

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Trabajo multidisciplinar, globalizado:

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

#### Materiales y recursos del proyecto:

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

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

**5. SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES (Fundamentación curricular y metodológica)**

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	TEMP.	RECURSOS	METODOLOGÍA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>MOTIVACIÓN. Fase: PREPARADOS</b>					
<p><b>Presentación de la situación de aprendizaje</b> Reflexionar y expresarse acerca de los animales que se encuentran en peligro, cómo podemos ayudarlos, y qué podemos hacer para contribuir a la mejora de la especie. (ODS15)</p>	<p><b>Están en peligro.</b> - Presentación de la situación de aprendizaje. - Elemento motivador: Tipología textual: El cartel.</p> <p><b>¿Qué animales están en peligro?</b> - Mesa de provocaciones. - Rodear los animales que están en peligro.</p>	2 sesiones	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b> - Lámina: 1, 2</p> <p><b>Recursos digitales:</b> - Vídeo ODS 15. - Vídeo: Están en peligro. - Álbum de imágenes.</p>	<p><b>Funciones ejecutivas:</b> - Motivación y activación.</p> <p><b>Técnicas de pensamiento:</b> - Soñadores y despiertos.</p> <p><b>Mesa sensorial o de provocaciones.</b></p>	<p><b>Área 1</b> 4.2</p> <p><b>Área 2</b> 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3</p> <p><b>Área 3</b> 1.1, 1.3, 1.4, 3.1, 4.1, 4.2</p>
<b>ACTIVACIÓN. Fase: LISTOS</b>					
<p><b>¿Qué sabemos? ¿Qué vamos a investigar?</b> Pensar, reflexionar y registrar nuestras ideas previas sobre la temática a investigar. Planificamos y organizamos los contenidos a investigar sobre los animales en peligro, para así alcanzar nuestro reto y realizar el producto final.</p>	<p><b>¿Qué sabemos?</b> - Hacer una lluvia de ideas sobre lo que conoces acerca de los animales en peligro.</p> <p><b>¿Qué vamos a investigar?</b> - Observar el mapa de recorrido y trazar el camino.</p>	2 sesiones	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b> - Lámina: 3, 4. - Lámina imprimible: Así soy, así me ves.</p> <p><b>Recursos digitales:</b> - Canción: ¡Cuida de los animales! - Mapa conceptual.</p>	<p><b>Funciones ejecutivas:</b> - Planificación. - Flexibilidad cognitiva. - Memoria de trabajo.</p> <p><b>Técnica de pensamiento:</b> - Lluvia de ideas. - Mapa conceptual.</p> <p><b>Aprendizaje cooperativo:</b> - Lo que sé y lo que sabemos.</p>	<p><b>Área 1</b> 1.1, 1.3, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p><b>Área 2</b> 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1</p> <p><b>Área 3</b> 1.1, 1.3, 1.4, 3.1, 3.6, 3.7, 4.1, 4.2</p>
<b>EXPLORACIÓN - ESTRUCTURACIÓN. Fase: YA</b>					
<p><b>El lince</b> Descubrimos cómo es el lince, cómo es al nacer, dónde vive, qué come y los motivos por los que está en peligro de extinción.</p>	<p><b>¿Cómo es el lince?</b> - Observar la foto y nombrar las partes de su cuerpo. - Colorear el lince y repasar su nombre. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 1. - Escuchar el sonido del lince.</p> <p><b>¿Cómo es el lince al nacer?</b> - Observar la foto. - Pegar los adhesivos de los cachorros. - Rodear el número de cachorros.</p> <p><b>¿Dónde vive el lince?</b> - Observar la foto. - Buscar y rodear en la escena. - Taller: La huella del lince. - Plástica: Estampar hojas. - Psicomotricidad: Cuento motor 1. Sesión 1.</p> <p><b>¿Qué come el lince?</b> - Observar la cadena alimentaria.</p>	12 sesiones	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b> - Lámina: 5, 6, 7, 8, 9, 10. - Lámina de plástica: 1. - Taller: La huella del lince. - Tique de salida.</p> <p><b>Recursos digitales:</b> - Información. - Sonido: El lince ibérico. - Sonido: El bosque. - Vídeo: SOS. Animales en peligro. - Vídeo: Animales que corren. - Vídeo: Qué es el bosque. - Vídeo: Los mamíferos. - Actividad interactiva: - Partes del lince. - Actividad interactiva: Laberinto. - Actividad interactiva: ¿Dónde están los tres lincees? - Actividad interactiva: Contamos animales y plantas. - Actividad interactiva: ¿Dónde vive el lince?</p>	<p><b>Funciones ejecutivas:</b> - Atención: Descanso activo. - Gestión emocional. - Memoria de trabajo. - Metacognición intermedia. - Control inhibitorio. - Flexibilidad cognitiva.</p> <p><b>Técnicas de pensamiento:</b> - Piensa y comparte en pareja. - CTF.</p> <p><b>Aprendizaje cooperativo:</b> - Lo que sé y lo que sabemos.</p>	<p><b>Área 1</b> 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p><b>Área 2</b> 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1</p> <p><b>Área 3</b> 1.1, 1.3, 1.4, 3.1, 3.4, 3.6, 3.7, 4.1, 4.2</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Encontrar y trazar el camino correcto.</li> <li>- Colorear el recuadro del nombre.</li> </ul> <p><b>¿Le gusta? ¿No le gusta?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar y tachar lo que no le gusta.</li> <li>- Explicar cómo evitar que estén en peligro.</li> <li>- Decorar el paisaje con los trazos que se indican.</li> </ul> <p><b>Ficha técnica del lince (metacognición intermedia)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Completar la ficha señalando las opciones correctas.</li> <li>- Completar el tique de salida.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad interactiva: ¿Dónde está la zanahoria?</li> <li>- Imprimible: Número 3.</li> </ul> <p><b>Material de aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lámina informativa del lince.</li> <li>- Cuento motor. Animales en peligro. Lámina 1.</li> </ul>		
<p><b>La foca</b> Descubrimos cómo es la foca, cómo es al nacer, dónde vive, qué come y los motivos por los que está en peligro de extinción.</p>	<p><b>¿Cómo es la foca?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la foto y nombrar las partes de su cuerpo.</li> <li>- Colorear la foca.</li> <li>- Seguir los caminos y escribir las vocales de su nombre.</li> <li>- Escuchar el sonido de la foca.</li> </ul> <p><b>¿Cómo es la foca al nacer?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la foto e investigar cómo son las focas al nacer.</li> <li>- Realizar los trazos según el modelo.</li> <li>- Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 2.</li> </ul> <p><b>¿Dónde vive la foca?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la foto e investigar dónde viven las focas.</li> <li>- Colorear la foca que está dentro y fuera de la cueva.</li> <li>- Taller: La huella de la foca.</li> <li>- Plástica: Estampar papel de burbujas.</li> </ul> <p><b>¿Qué come la foca?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la cadena alimentaria.</li> <li>- Colorear la cantidad de peces, pulpos y calamares correspondiente.</li> <li>- Repasar números.</li> </ul> <p><b>¿Le gusta? ¿No le gusta?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar los peligros por los que cada vez hay menos focas.</li> <li>- Repasar con rotulador y pegar la foca lejos de su peligro.</li> <li>- Explicar cómo evitar que las focas se enreden en las redes.</li> <li>- Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 2.</li> </ul> <p><b>Ficha técnica de la foca (metacognición intermedia)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Completar la ficha señalando las opciones correctas.</li> <li>- Completar el tique de salida.</li> </ul>	<p>12 sesiones</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas: 11, 12, 13, 14, 15,16.</li> <li>- Lámina de plástica: 2.</li> <li>- Taller: La huella de la foca.</li> <li>- Tique de salida.</li> </ul> <p><b>Recursos digitales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Información.</li> <li>- Vídeo: Dentro y fuera.</li> <li>- Vídeo: Lejos y cerca.</li> <li>- Vídeo: Animales que nadan.</li> <li>- Sonidos: la foca.</li> <li>- El sonido del mar.</li> <li>- Actividad interactiva: ¿Dónde está la aleta de la foca?</li> <li>- Actividad interactiva: Focas de colores.</li> <li>- Actividad interactiva: ¿Dónde está la foca?</li> <li>- Actividad interactiva: Dentro o fuera.</li> <li>- Actividad interactiva: Contamos animales y plantas del mar.</li> <li>- Imprimible: Números del 1 al 3.</li> </ul> <p><b>Material de aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lámina informativa de la foca.</li> <li>- Cuento motor. Animales en peligro. Lámina 2.</li> </ul>	<p><b>Funciones ejecutivas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención: Descanso activo.</li> <li>- Flexibilidad cognitiva.</li> <li>- Gestión emocional.</li> <li>- Memoria de trabajo.</li> <li>- Metacognición intermedia.</li> </ul> <p><b>Técnica de pensamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Piensa y comparte en pareja.</li> <li>- CTF.</li> </ul> <p><b>Aprendizaje cooperativo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo que sé y lo que sabemos.</li> <li>- Gemelos pensantes.</li> </ul>	<p><b>Área 1</b> 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.2</p> <p><b>Área 2</b> 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1</p> <p><b>Área 3</b> 1.1, 1.3, 1.4, 3.1, 3.4, 3.6, 3.7, 4.1, 4.2</p>

<p><b>El águila</b> Descubrimos cómo es el águila, dónde vive, qué come y los motivos por los que está en peligro de extinción.</p>	<p><b>¿Cómo es el águila?</b> - Observar la foto y nombrar las partes de su cuerpo. - Rodear la palabra «águila» tantas veces como aparezca en la poesía. - Colorear el águila. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 3. - Escuchar el sonido del águila.</p> <p><b>¿Dónde vive el águila?</b> - Observar la foto para investigar dónde vive. - Fijarse en el código y colorear el camino para llegar al nido donde vive el águila. - Escuchar el sonido de las alas al batir. - Plástica: Pegar trozos de papel de servilleta.</p> <p><b>¿Qué come el águila?</b> - Observar la cadena alimentaria para investigar qué come el águila. - Unir cada conejo con su sombra. - Taller: La huella del águila.</p> <p><b>¿Le gusta? ¿No le gusta?</b> - Observar las fotos e investigar los motivos por los que cada vez hay menos águilas. - Buscar y rodear en el segundo dibujo las tres diferencias. - Psicomotricidad: Cuento motor. Sesión 3.</p> <p><b>Ficha técnica del águila (metacognición intermedia)</b> - Completar la ficha señalando las opciones correctas. - Completar el tique de salida.</p>	<p>11 sesiones</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b> - Láminas: 17, 18, 19, 20, 21 - Lámina plástica 3. - Taller: La huella del águila. - Tique de salida.</p> <p><b>Recursos digitales:</b> - Información. - El sonido del águila. - Actividad interactiva: ¿Cuál es el águila? - El sonido del aleteo del águila. - Vídeo: Animales que vuelan. - Actividad interactiva: ¿Dónde está el nido? - Actividad interactiva: ¿Qué es lo que no le gusta al águila? - Vídeo: las aves.</p> <p><b>Material de aula:</b> - Lámina informativa del águila. - Cuento motor. Animales en peligro. Lámina 3.</p>	<p><b>Funciones ejecutivas:</b> - Atención: Descanso activo. - Flexibilidad cognitiva. - Gestión emocional. - Memoria de trabajo. - Metacognición intermedia.</p> <p><b>Técnica de pensamiento:</b> - CTF.</p> <p><b>Aprendizaje cooperativo:</b> - Lo que sé y lo que sabemos. - Gemelos pensantes.</p>	<p><b>Área 1</b> 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p><b>Área 2</b> 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1</p> <p><b>Área 3</b> 1.1, 1.3, 1.4, 3.1, 3.4, 3.6, 3.7, 4.1, 4.2</p>
<b>APLICACIÓN. Fase: ¡CONSEGUIDO!</b>					
<p><b>Producto final</b> Realizar un cartel con los animales en peligro.</p>	<p>- Dibujar el animal elegido. - Explicar por qué has elegido ese animal y por qué necesita ayuda.</p>	<p>1 sesión</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b> - Lámina: 22.</p> <p><b>Recursos digitales:</b> - Actividad interactiva: Memory.</p>	<p><b>Funciones ejecutivas:</b> - Metacognición. - Flexibilidad cognitiva.</p>	<p><b>Área 1</b> 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.2</p> <p><b>Área 2</b> 2.1</p> <p><b>Área 3</b> 1.1, 1.3, 1.4, 3.1, 4.1, 4.2</p>
<b>CONCLUSIÓN. Fase: ¡CONSEGUIDO!</b>					
<p><b>Metacognición final</b> Completar con adhesivos y explicar la rueda lógica sobre los contenidos aprendidos. Y reflexión sobre lo aprendido.</p>	<p><b>¿Qué he aprendido?</b> - Pegar los adhesivos y explicar de forma oral, utilizando la rueda lógica, todo lo aprendido. - Seleccionar las láminas que más te han costado hacer y las que te han resultado más fáciles. - Taller: Juego con huellas. - Organizar los contenidos.</p> <p><b>¿Cómo he aprendido?</b> - Completar la rúbrica reflexionando sobre el trabajo realizado.</p>	<p>4 sesiones</p>	<p><b>Cuaderno del alumnado:</b> - Láminas: 23, 24. - Taller: Juego con huellas.</p> <p><b>Recursos digitales:</b> - Actividad interactiva: Rosco. - Actividad interactiva: Encuentra el doble. - Tutorial Lapbook.</p>	<p><b>Funciones ejecutivas:</b> - Metacognición. - Memoria de trabajo - Gestión emocional.</p> <p><b>Técnica de pensamiento:</b> - Rueda lógica.</p> <p><b>Aprendizaje cooperativo:</b> - Inventariar lo aprendido.</p>	<p><b>Área 1</b> 1.1, 1.3, 1.4, 2.3, 4.1, 4.2</p> <p><b>Área 2</b> 1.5, 2.1, 2.2, 2.3</p> <p><b>Área 3</b> 1.1, 1.3, 1.4, 3.1, 3.4, 3.6, 3.7, 4.3</p>

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

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

## 6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

### MEDIDAS GENERALES

Medidas ordinarias dirigidas a prevenir o compensar dificultades leves:

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

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

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

### MEDIDAS ESPECÍFICAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

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

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

### ADAPTACIONES DUA

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

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

## 7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

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

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

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