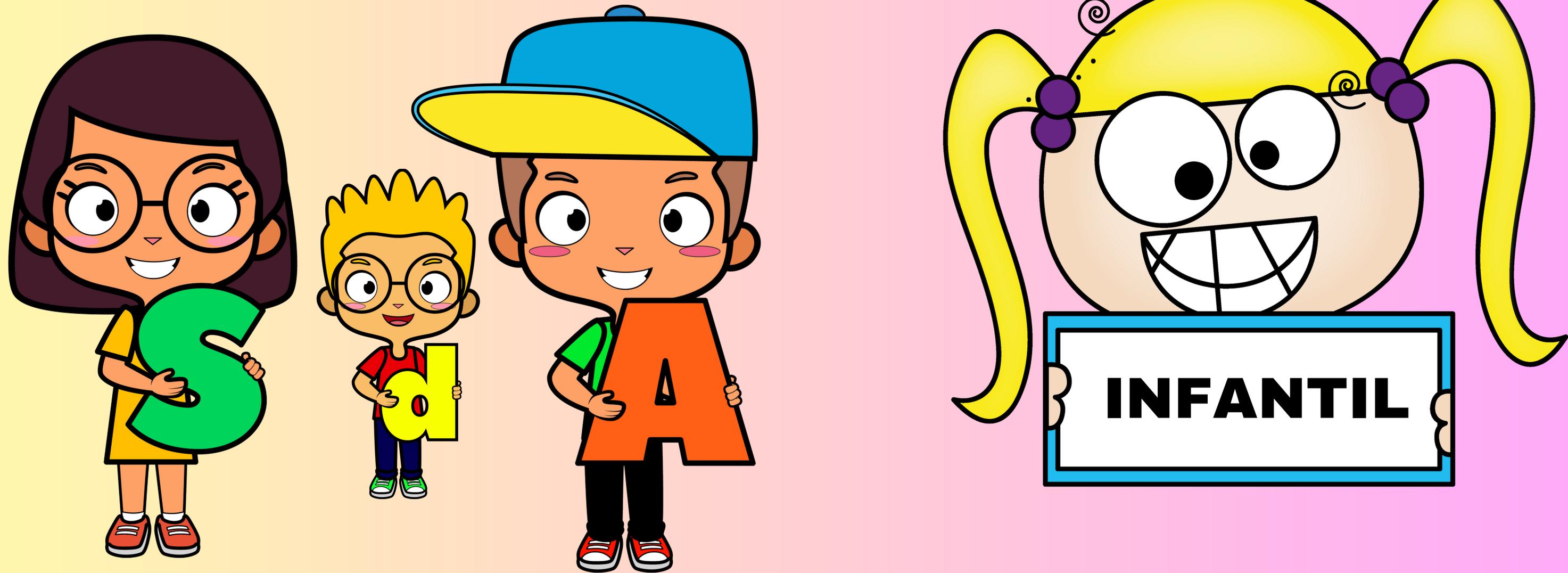
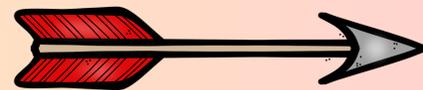


10 SITUACIONES DE APRENDIZAJE CON HILOS

CONDUCTORES



AUTORÍA



GUILLE_BUEDO



GUILLE_BUEDO

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA:
NIVEL:

TÍTULO:

DESCRIPCIÓN:

JUSTIFICACIÓN:

PRODUCTO FINAL:

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 **C3** C4 C5 C6 C7 C8 C9

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

SABERES BÁSICOS:

DISEÑO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES INICIALES

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

ACTIVIDADES FINALES

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: SESIONES.

INICIO:

FINAL:

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

ABP

APRENDIZAJE
COOPERATIVO

GAMIFICACIÓN

APS

VISUAL THINKING

STEAM

RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

AL

PT

CODOCENCIA

MATERIALES

VISITAS
/CHARLAS

INFORMÁTICOS

FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

AULA

PATIO

AULA DE
INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

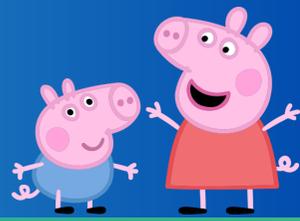
- RÚBRICA DE EVALUACIÓN.
- LISTA DE COTEJO.
- GUÍA DE OBSERVACIÓN.
- ESCALA DE ESTIMACIÓN
- MAPA CONCEPTUAL.
- DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

EDUCACIÓN INFANTIL

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 3 AÑOS



TÍTULO: "EXPLORANDO CON PEPPA PIG: EMOCIONES, AYUDA MUTUA Y RUTINAS SALUDABLES"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SDA, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS SE SUMERGIRÁN EN UN EMOCIONANTE VIAJE DE APRENDIZAJE JUNTO A PEPPA PIG Y SUS AMIGOS. LA PROPUESTA SE CENTRará EN EL DESARROLLO EMOCIONAL, LA COLABORACIÓN, Y LA ADQUISICIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES EN EL CONTEXTO DE SUS PROPIAS RUTINAS DIARIAS.

JUSTIFICACIÓN: EL USO DEL HILO CONDUCTOR DE PEPPA PIG, UN PERSONAJE FAMILIAR Y QUERIDO POR LOS NIÑOS, OFRECE UNA CONEXIÓN INMEDIATA Y MOTIVADORA. DADA LA DIVERSIDAD DE RITMOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJE EN EL AULA, ESTA ESTRATEGIA PERMITE CREAR UN AMBIENTE INCLUSIVO Y ATRACTIVO PARA TODOS. ADEMÁS, SE ABORDA LA IMPORTANCIA DE LAS EMOCIONES, LA COLABORACIÓN Y LA INCORPORACIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES.

PRODUCTO FINAL: CREACIÓN UN "RINCÓN DE PEPPA PIG" EN EL AULA. ESTE RINCÓN CONTENDRá UNA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE SUS EMOCIONES UTILIZANDO ILUSTRACIONES DE LOS PERSONAJES DE PEPA PIG, ACOMPAÑADAS DE BREVES DESCRIPCIONES ESCRITAS O VERBALES. ADEMÁS, CADA GRUPO DISEÑARá Y REPRESENTARá UNA RUTINA SALUDABLE ESPECÍFICA, COMO LA HORA DE LA MERIENDA, DESCANSO, HIGIENE, ETC...

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 1**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- 2.1 IDENTIFICAR Y EXPRESAR SUS NECESIDADES Y SENTIMIENTOS, AJUSTANDO PROGRESIVAMENTE EL CONTROL DE SUS EMOCIONES.
- 2.2 OFRECER Y PEDIR AYUDA EN SITUACIONES COTIDIANAS, VALORANDO LOS BENEFICIOS DE LA COOPERACIÓN Y LA AYUDA ENTRE IGUALES.
- 3.2 RESPETAR LA SECUENCIA TEMPORAL ASOCIADA A LOS ACONTECIMIENTOS Y ACTIVIDADES COTIDIANAS, ADAPTÁNDOSE A LAS RUTINAS ESTABLECIDAS PARA EL GRUPO Y DESARROLLANDO COMPORTAMIENTOS RESPETUOSOS HACIA LAS DEMÁS PERSONAS.



SABERES BÁSICOS:

- HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE PARA EL AUTOCUIDADO Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.
 - NECESIDADES BÁSICAS: MANIFESTACIÓN, REGULACIÓN Y CONTROL EN RELACIÓN CON EL BIENESTAR PERSONAL.
 - HÁBITOS Y PRÁCTICAS SOSTENIBLES Y ECOSOCIALMENTE RESPONSABLES RELACIONADOS CON LA ALIMENTACIÓN, LA HIGIENE, EL DESCANSO, EL AUTOCUIDADO Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.
 - RUTINAS: PLANIFICACIÓN SECUENCIADA DE LAS ACCIONES PARA RESOLVER UNA TAREA; NORMAS DE COMPORTAMIENTO SOCIAL EN LA COMIDA, EL DESCANSO, LA HIGIENE Y LOS DESPLAZAMIENTOS, ETC..

DISEÑO DE ACTIVIDADES



ACTIVIDADES INICIALES

INTRODUCCIÓN A PEPA PIG Y SUS AMIGOS. PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES DE PEPA PIG Y DISCUSIÓN SOBRE LAS EMOCIONES QUE EXPERIMENTAN. ACTIVIDAD LÚDICA: JUEGO DE RECONOCIMIENTO DE EMOCIONES CON TARJETAS DE LOS PERSONAJES.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

EXPLORANDO EMOCIONES CON PEPA PIG. PROYECCIÓN DE EPISODIOS SELECCIONADOS DE PEPA PIG QUE ILUSTREN DIVERSAS EMOCIONES. CREACIÓN DE UN MURAL COLECTIVO DE EMOCIONES UTILIZANDO DIBUJOS, PEGATINAS Y RECORTES DE REVISTAS, CON AYUDA DE LAS FAMILIAS.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

DISEÑO DEL RINCÓN DE PEPPA PIG
 – EXPLICACIÓN DE LA TAREA FINAL: CREAR UN "RINCÓN DE PEPA PIG" EN EL AULA QUE REPRESENTE EMOCIONES Y RUTINAS.
 – GRUPOS ELIGEN Y PLANIFICAN LA RUTINA QUE REPRESENTARÁN.

ACTIVIDADES FINALES

PRESENTACIÓN DEL RINCÓN DE PEPA PIG Y REFLEXIÓN.
 – GRUPOS PRESENTAN SUS RINCONES AL RESTO DE LA CLASE.
 – REFLEXIÓN GRUPAL: ¿CÓMO NOS AYUDAMOS MUTUAMENTE? ¿CÓMO NOS HACE SENTIR NUESTRO RINCÓN DE PEPA PIG?

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: 12 SESIONES.

INICIO: 7 DE MARZO

FINAL: 4 DE ABRIL

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> ABP | <input checked="" type="checkbox"/> APS |
| <input checked="" type="checkbox"/> APRENDIZAJE COOPERATIVO | <input type="checkbox"/> VISUAL THINKING |
| <input type="checkbox"/> GAMIFICACIÓN | <input checked="" type="checkbox"/> STEAM |



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

- AL
- PT
- CODOCENCIA

MATERIALES

- VISITAS /CHARLAS
- INFORMÁTICOS
- FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

- AULA
- PATIO
- AULA DE INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

- RÚBRICA DE EVALUACIÓN.
- LISTA DE COTEJO.
- GUÍA DE OBSERVACIÓN.
- ESCALA DE ESTIMACIÓN
- MAPA CONCEPTUAL.
- DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 3 AÑOS



TÍTULO: "EXPLORANDO CON BLUEY: GUARDIANES DEL CLIMA"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS SE EMBARCARÁN EN UNA EMOCIONANTE AVENTURA JUNTO A BLUEY, EL ADORABLE CACHORRO DE LA SERIE ANIMADA. LA PROPUESTA ES SUMERGIRSE EN EL FASCINANTE MUNDO DE BLUEY PARA CONVERTIRSE EN GUARDIANES DEL CLIMA, EXPLORANDO CÓMO LOS FENÓMENOS ATMOSFÉRICOS AFECTAN NUESTRA VIDA COTIDIANA Y EL ENTORNO NATURAL.

JUSTIFICACIÓN: LA ELECCIÓN DE BLUEY TIENE UN ENFOQUE EDUCATIVO POSITIVO Y CENTRADO EN VALORES. DADA LA DIVERSIDAD EN EL RITMO DE APRENDIZAJE Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES, BLUEY PROPORCIONA UNA PLATAFORMA INCLUSIVA QUE PERMITE ABORDAR DE MANERA CREATIVA LOS SABERES BÁSICOS DE EXPERIMENTACIÓN, PENSAMIENTO CIENTÍFICO, RAZONAMIENTO LÓGICO Y CREATIVIDAD.

PRODUCTO FINAL: LOS ESTUDIANTES SERÁN "GUARDIANES DEL CLIMA". SU TAREA SERÁ DISEÑAR Y CREAR UN MURAL INTERACTIVO QUE REPRESENTA LOS FENÓMENOS ATMOSFÉRICOS HABITUALES EN SU ENTORNO, DESTACANDO CÓMO ESTOS AFECTAN LA VIDA COTIDIANA. ESTE MURAL SERÁ UN RECURSO EDUCATIVO PARA SENSIBILIZAR SOBRE LA IMPORTANCIA DE COMPRENDER Y RESPETAR LA NATURALEZA.

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 2**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.1 GESTIONAR SITUACIONES, DIFICULTADES, RETOS O PROBLEMAS MEDIANTE LA PLANIFICACIÓN DE SECUENCIAS DE ACTIVIDADES, LA MANIFESTACIÓN DE INTERÉS E INICIATIVA Y LA COOPERACIÓN CON SUS IGUALES.

2.4 UTILIZAR DIFERENTES ESTRATEGIAS PARA LA TOMA DE DECISIONES CON PROGRESIVA AUTONOMÍA, AFRONTANDO EL PROCESO DE CREACIÓN DE SOLUCIONES ORIGINALES EN RESPUESTA A LOS RETOS QUE SE LE PLANTEEN.

2.6 PARTICIPAR EN PROYECTOS UTILIZANDO DINÁMICAS COOPERATIVAS, COMPARTIENDO Y VALORANDO OPINIONES PROPIAS Y AJENAS, Y EXPRESANDO CONCLUSIONES PERSONALES A PARTIR DE ELLAS.

SABERES BÁSICOS:

• EXPERIMENTACIÓN EN EL ENTORNO. CURIOSIDAD, PENSAMIENTO CIENTÍFICO, RAZONAMIENTO LÓGICO Y CREATIVIDAD.

– 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.

– MODELO DE CONTROL DE VARIABLES. ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN: ENSAYO–ERROR, OBSERVACIÓN, EXPERIMENTACIÓN, FORMULACIÓN Y COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS, REALIZACIÓN DE PREGUNTAS, MANEJO Y BÚSQUEDA EN DISTINTAS FUENTES DE INFORMACIÓN.

DISEÑO DE ACTIVIDADES



ACTIVIDADES INICIALES

PRESENTACIÓN DE BLUEY Y SU MUNDO. INTRODUCCIÓN A LOS PERSONAJES, VISIONADO DE EPISODIOS SELECCIONADOS Y DISCUSIÓN EN GRUPO SOBRE LA SERIE Y LOS VALORES QUE SE DESPRENDEN.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

EXPLORACIÓN DEL ENTORNO. SALIDA AL ENTORNO CERCANO PARA OBSERVAR Y DOCUMENTAR FENÓMENOS ATMOSFÉRICOS. RECOLECTAR MATERIALES NATURALES, BIEN SEA EN EL ENTORNO O TRAERLOS DE CASA, PARA ACTIVIDADES QUE REALIZAREMOS POSTERIORMENTE.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

ACTIVIDADES PRÁCTICAS: EXPERIMENTACIÓN EN EL AULA. SIMULACIÓN DE FENÓMENOS ATMOSFÉRICOS (LLUVIA, VIENTO, ETC.) UTILIZANDO MATERIALES RECOPIADOS. OBSERVACIÓN Y REGISTRO DE LAS REACCIONES.

ACTIVIDADES FINALES

CONSTRUCCIÓN DEL MURAL INTERACTIVO. LOS GRUPOS DISEÑAN Y CREAN SU SECCIÓN DEL MURAL, COMBINANDO ELEMENTOS NATURALES Y ARTÍSTICOS. EXPOSICIÓN Y REFLEXIÓN. PRESENTACIÓN DE LOS MURALES, SEGUIDA DE UNA REFLEXIÓN EN GRUPO SOBRE LO APRENDIDO Y LOS DESAFÍOS SUPERADOS.

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: 10 SESIONES.

INICIO: 8 DE ENERO

FINAL: 30 DE ENERO

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

ABP

APS

APRENDIZAJE COOPERATIVO

VISUAL THINKING

GAMIFICACIÓN

STEAM



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

AL

PT

CODOCENCIA

MATERIALES

VISITAS /CHARLAS

INFORMÁTICOS

FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

AULA

PATIO

AULA DE INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

LISTA DE COTEJO.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN

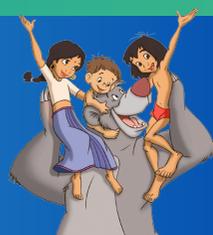
MAPA CONCEPTUAL.

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 3 AÑOS



TÍTULO: "LA SELVA ENCANTADA"

DESCRIPCIÓN: EN "LA SELVA ENCANTADA", LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EMBARCARÁN EN UN EMOCIONANTE VIAJE A TRAVÉS DEL UNIVERSO MÁGICO DEL LIBRO "EL LIBRO DE LA SELVA". LA ACTIVIDAD SE DESARROLLARÁ DURANTE VARIAS SESIONES, FOMENTANDO LA PARTICIPACIÓN ACTIVA Y RESPETUOSA EN SITUACIONES COMUNICATIVAS DE PROGRESIVA COMPLEJIDAD. SE ENFRENTARÁN A DESAFÍOS Y DESARROLLARÁN HABILIDADES SOCIALES Y CREATIVAS.

JUSTIFICACIÓN: ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SE BASA EN LA PREMISA DE QUE EL APRENDIZAJE SE MAXIMIZA CUANDO ESTÁ VINCULADO A EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS Y CONTEXTOS ATRACTIVOS. "EL LIBRO DE LA SELVA" PROPORCIONA UNA NARRATIVA CAUTIVADORA QUE ESTIMULA LA IMAGINACIÓN Y PERMITE ABORDAR LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN PLANTEADOS, ESPECIALMENTE EN LO QUE RESPECTA A LA PARTICIPACIÓN ACTIVA.

PRODUCTO FINAL: EL DESAFÍO FINAL CONSISTIRÁ EN QUE CADA GRUPO, GUIADOS POR SUS EDUCADORES/AS, CREE UNA REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA DE UN FRAGMENTO SELECCIONADO DEL LIBRO "EL LIBRO DE LA SELVA". SE HARÁ UN MURAL TRIDIMENSIONAL DE LA SELVA, UTILIZANDO MATERIALES RECICLADOS Y DIVERSOS ELEMENTOS PLÁSTICOS. SE EXPLORARÁ LA LITERATURA INFANTIL DE UNA MANERA ÚNICA Y SIGNIFICATIVA.

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 3**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1.1 DE MANERA ACTIVA, RESPETUOSA Y RESPETUOSA CON LAS DIFERENCIAS INDIVIDUAL EN SITUACIONES COMUNICATIVAS DE PROGRESIVA COMPLEJIDAD, EN FUNCIÓN DE SU DESARROLLO INDIVIDUAL.

3.4 ELABORAR CREACIONES PLÁSTICAS, EXPLORANDO Y UTILIZANDO DIFERENTES MATERIALES Y TÉCNICAS Y PARTICIPANDO ACTIVAMENTE EN EL TRABAJO EN GRUPO CUANDO SE PRECISE.

5.3 PARTICIPAR EN ACTIVIDADES DE APROXIMACIÓN A LA LITERATURA INFANTIL, TANTO DE CARÁCTER INDIVIDUAL, COMO EN CONTEXTOS DIALÓGICOS Y PARTICIPATIVOS, DESCUBRIENDO, EXPLORANDO Y APRECIANDO LA BELLEZA DEL LENGUAJE LITERARIO.

SABERES BÁSICOS:

• INTENCIÓN E INTERACCIÓN COMUNICATIVAS. – REPERCUPERACIÓN COMUNICATIVA Y ELEMENTOS DE COMUNICACIÓN NO VERBAL.

–COMUNICACIÓN INTERPERSONAL: EMPATÍA Y ASERTIVIDAD.

–CONVENCIONES SOCIALES DEL INTERCAMBIO LINGÜÍSTICO EN SITUACIONES COMUNICATIVAS QUE POTENCIEN EL RESPETO Y LA IGUALDAD: ATENCIÓN, ESCUCHA ACTIVA, TURNOS DE DIÁLOGO Y ALTERNANCIA.



DISEÑO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES INICIALES

BIENVENIDA A LA SELVA ENCANTADA: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.
EXPLORACIÓN DE IMÁGENES DEL LIBRO. DIÁLOGO SOBRE LA SELVA Y SUS HABITANTES. CREANDO PERSONAJES MÁGICOS: SESIONES PARA QUE LOS NIÑOS DISEÑEN Y CREEN SUS PROPIOS PERSONAJES MÁGICOS INSPIRADOS EN EL LIBRO.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

VIAJE SENSORIAL POR LA SELVA: CREACIÓN DE UN ESPACIO SENSORIAL QUE SIMULE LA SELVA. ACTIVIDADES TÁCTILES Y VISUALES RELACIONADAS CON LOS ELEMENTOS DEL LIBRO. NARRANDO LA AVENTURA: NARRACIÓN DE FRAGMENTOS SELECCIONADOS DEL LIBRO. DISCUSIÓN SOBRE LAS EMOCIONES Y ACONTECIMIENTOS.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

PREPARATIVOS PARA LA EXPOSICIÓN: ORGANIZACIÓN DE GRUPOS Y DISTRIBUCIÓN DE ROLES PARA LA CREACIÓN DEL MURAL FINAL. PLANIFICACIÓN Y DISEÑO. **CONSTRUCCIÓN DEL MURAL: SESIONES DEDICADAS A LA CONSTRUCCIÓN DEL MURAL TRIDIMENSIONAL.** USO DE MATERIALES RECICLADOS Y PLÁSTICOS.

ACTIVIDADES FINALES

PRESENTACIÓN Y REFLEXIÓN FINAL: PRESENTACIÓN DE LOS MURALES ANTE LA CLASE Y EXPUESTO PARA LAS FAMILIAS. REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO CREATIVO. ESTE TRABAJO PODRÁ SER PRESENTADO AL RESTO DE AULAS DE INFANTIL.

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: **12** SESIONES.

INICIO: 9 DE ABRIL

FINAL: 30 DE ABRIL

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

ABP

APS

APRENDIZAJE COOPERATIVO

VISUAL THINKING

GAMIFICACIÓN

STEAM



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

AL

PT

CODOCENCIA

MATERIALES

VISITAS /CHARLAS

INFORMÁTICOS

FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

AULA

PATIO

AULA DE INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

LISTA DE COTEJO.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN

MAPA CONCEPTUAL.

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 4 AÑOS



TÍTULO: "EL MUNDO SEGÚN PABLO PICASSO"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS SE SUMERGIRÁN EN EL FASCINANTE MUNDO DE PABLO PICASSO, EL FAMOSO PINTOR Y ESCULTOR ESPAÑOL. A TRAVÉS DE ESTE HILO CONDUCTOR, LOS ESTUDIANTES EXPLORARÁN LA CREATIVIDAD, LAS FORMAS, COLORES Y EXPRESIONES ARTÍSTICAS ÚNICAS DE PICASSO. LA ACTIVIDAD SE LLEVARÁ A CABO A LO LARGO DE VARIAS SEMANAS.

JUSTIFICACIÓN: ESTA PROPUESTA SE BASA EN LA IDEA DE QUE EL ARTE PUEDE SER UNA PODEROSA HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS, PROMOViendo EL PENSAMIENTO CRÍTICO, LA COLABORACIÓN Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES. ADEMÁS, AL VINCULAR LA PROPUESTA CON PICASSO, SE FOMENTARÁ EL APRECIO POR LA DIVERSIDAD Y LA SINGULARIDAD EN LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

PRODUCTO FINAL: EL DESAFÍO FINAL CONSISTIRÁ EN LA CREACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE GRUPAL INSPIRADA EN EL ESTILO DE PICASSO, DONDE CADA NIÑO APORTARÁ CON SU VISIÓN ÚNICA. PARA LOGRARLO, LOS ESTUDIANTES TRABAJARÁN EN GRUPOS COOPERATIVOS, COMPARTIENDO IDEAS Y RESPETANDO LAS OPINIONES DE SUS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS.

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 2**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- 1.5 ORGANIZAR SU ACTIVIDAD, ORDENANDO LAS SECUENCIAS Y UTILIZANDO LAS NOCIONES TEMPORALES BÁSICAS.**
- 2.5 PROGRAMAR SECUENCIAS DE ACCIONES O INSTRUCCIONES PARA LA RESOLUCIÓN DE TAREAS ANALÓGICAS Y DIGITALES, DESARROLLANDO HABILIDADES BÁSICAS DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.**
- 2.6 PARTICIPAR EN PROYECTOS UTILIZANDO DINÁMICAS COOPERATIVAS, COMPARTIENDO Y VALORANDO OPINIONES PROPIAS Y AJENAS, Y EXPRESANDO CONCLUSIONES PERSONALES A PARTIR DE ELLAS.**

Picasso

SABERES BÁSICOS:

- DIÁLOGO CORPORAL CON EL ENTORNO.
- EXPLORACIÓN CREATIVA DE OBJETOS, MATERIALES Y ESPACIOS.
 - CUALIDADES O ATRIBUTOS DE OBJETOS Y MATERIALES. RELACIONES DE ORDEN, CORRESPONDENCIA, CLASIFICACIÓN Y COMPARACIÓN.
 - CUANTIFICADORES BÁSICOS CONTEXTUALIZADOS.
 - FUNCIONALIDAD DE LOS NÚMEROS EN LA VIDA COTIDIANA.
 - SITUACIONES EN LAS QUE SE HACE NECESARIO MEDIR.
 - NOCIONES ESPACIALES BÁSICAS EN RELACIÓN CON EL PROPIO CUERPO, LOS OBJETOS Y LAS ACCIONES, TANTO EN REPOSO COMO EN MOVIMIENTO.

DISEÑO DE ACTIVIDADES



ACTIVIDADES INICIALES

INTRODUCCIÓN A PICASSO. PRESENTACIÓN DE IMÁGENES Y VIDEOS SOBRE LA VIDA Y OBRA DE PICASSO. CONVERSACIÓN DIRIGIDA SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ARTE DE PICASSO. EXPLORACIÓN DE MATERIALES. EXPERIMENTACIÓN CON DIVERSOS MATERIALES ARTÍSTICOS.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

CREACIÓN DE FORMAS ABSTRACTAS.

- UTILIZACIÓN DE PAPEL Y PINTURA PARA CREAR FORMAS ABSTRACTAS
- ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y CONCEPTOS DE CLASIFICACIÓN Y CORRESPONDENCIA.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

PROYECTO GRUPAL: CREACIÓN DE OBRA DE ARTE

- FORMACIÓN DE GRUPOS HETEROGÉNEOS
- PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE LA OBRA DE ARTE EN VARIAS SESIONES

ACTIVIDADES FINALES

EXPOSICIÓN Y REFLEXIÓN.

- ORGANIZACIÓN DE UNA EXPOSICIÓN FINAL
- PRESENTACIÓN DE LAS OBRAS Y REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO CREATIVO

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: 10 SESIONES.

INICIO: 4 DE FEBRERO

FINAL: 2 DE MARZO

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

ABP

APS

APRENDIZAJE COOPERATIVO

VISUAL THINKING

GAMIFICACIÓN

STEAM



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

AL

PT

CODOCENCIA

MATERIALES

VISITAS /CHARLAS

INFORMÁTICOS

FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

AULA

PATIO

AULA DE INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

LISTA DE COTEJO.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN

MAPA CONCEPTUAL.

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 4 AÑOS



TÍTULO: "AVENTURAS CREATIVAS CON LOS 101 DÁLMATAS"

DESCRIPCIÓN: ESTE PROYECTO SE LLEVARÁ A CABO EN UN CENTRO EDUCATIVO UBICADO EN EL CORAZÓN DE NUESTRA CAPITAL DE PROVINCIA, DONDE LA DIVERSIDAD DE APRENDICES ES UNA RIQUEZA PARA LA COMUNIDAD EDUCATIVA. LOS 24 NIÑOS Y NIÑAS, CON SUS RITMOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJE DIVERSOS, SE SUMERGIRÁN EN UN MUNDO LLENO DE CREATIVIDAD, COLABORACIÓN Y DESCUBRIMIENTO.

JUSTIFICACIÓN: ESTA PROPUESTA SE FUNDAMENTA EN LA NECESIDAD DE ESTIMULAR EL DESARROLLO INTEGRAL A TRAVÉS DE UN ENFOQUE PEDAGÓGICO LÚDICO E INCLUSIVO. LA HISTORIA DE LOS "101 DÁLMATAS" PROPORCIONARÁ UN HILO CONDUCTOR CAUTIVADOR QUE PERMITIRÁ A LOS NIÑOS EXPLORAR EL LENGUAJE ESCRITO DE MANERA FUNCIONAL Y SIGNIFICATIVA, AL TIEMPO QUE FOMENTA LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y EL TRABAJO EN GRUPO.

PRODUCTO FINAL: LOS GRUPOS DE ALUMNOS, GUIADOS POR SUS DOCENTES, TRABAJARÁN JUNTOS PARA CREAR UN LIBRO ILUSTRADO TITULADO "NUESTRAS AVENTURAS DÁLMATAS". ESTE LIBRO REFLEJARÁ LA IMAGINACIÓN COLECTIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS, INCORPORANDO TEXTOS ESCRITOS SIMPLES, PALABRAS E ILUSTRACIONES QUE EXPRESEN SUS PROPIAS VERSIONES DE LA HISTORIA Y SU INTERPRETACIÓN DE LOS PERSONAJES.

CONCRECIÓN CURRICULAR



COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 3**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

3.4 ELABORAR CREACIONES PLÁSTICAS, EXPLORANDO Y UTILIZANDO DIFERENTES MATERIALES Y TÉCNICAS Y PARTICIPAR EN EL TRABAJO EN GRUPO CUANDO SE PRECISE.

4.1 MOSTRAR INTERÉS POR COMUNICARSE A TRAVÉS DE CÓDIGOS ESCRITOS, CONVENCIONALES O NO, VALORANDO SU FUNCIÓN COMUNICATIVA.

4.2 IDENTIFICAR, DE MANERA ACOMPAÑADA, EN ALGUNA DE LAS CARACTERÍSTICAS TEXTUALES Y PARATEXTUALES MEDIANTE LA INDAGACIÓN EN TEXTOS DE USO SOCIAL DE PREJUICIOS Y SEXISTAS.



SABERES BÁSICOS:

- APROXIMACIÓN AL LENGUAJE ESCRITO. LOS USOS SOCIALES DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA. - FUNCIONALIDAD Y SIGNIFICATIVIDAD EN SITUACIONES COMUNICATIVAS.
- TEXTOS ESCRITOS EN DIFERENTES SOPORTES. INTENCIÓN COMUNICATIVA Y ACERCAMIENTO A LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS TEXTUALES Y PARATEXTUALES.
- PRIMERAS PARA LA INTERPRETACIÓN Y COMPRESIÓN.
- LAS PROPIEDADES DEL SISTEMA DE ESCRITURA: HIPÓTESIS CUANTITATIVAS Y CUALITATIVAS.

DISEÑO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES INICIALES

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DE LOS "101 DÁLMATAS". DISCUSIÓN SOBRE LA DIVERSIDAD Y CREACIÓN DE GRUPOS. **EXPLORACIÓN DE PERSONAJES:** CADA GRUPO ELIGE UN DÁLMATATA Y CREA UNA REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA UTILIZANDO DIFERENTES MATERIALES.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

ESCRITURA CREATIVA: LOS NIÑOS COMIENZAN A DESCRIBIR CON POCAS PALABRAS SUS DÁLMATAS, EXPLORANDO EL CÓDIGO ESCRITO. **CONSTRUCCIÓN DEL LIBRO:** LOS GRUPOS COLABORAN EN LA ELABORACIÓN DE SUS PÁGINAS DEL LIBRO, INTEGRANDO TEXTO E ILUSTRACIONES.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

REVISIÓN Y MEJORA: REVISIÓN GRUPAL DE LOS TRABAJOS. FOMENTAR LA REFLEXIÓN SOBRE LA DIVERSIDAD Y EL RESPETO EN LAS HISTORIAS. **PRESENTACIÓN DE LIBROS:** CADA GRUPO PRESENTA SU PÁGINA DEL LIBRO AL RESTO DE LA CLASE.

ACTIVIDADES FINALES

EXPOSICIÓN DE TRABAJOS PLÁSTICOS: EXHIBICIÓN DE LAS REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS DE LOS DÁLMATAS. **FINAL DE REFLEXIÓN:** DISCUSIÓN SOBRE LO APRENDIDO. REFLEXIÓN SOBRE LA DIVERSIDAD Y LA IMPORTANCIA DE TRABAJAR JUNTOS.

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: **10** SESIONES.

INICIO: 8 DE ABRIL

FINAL: 2 DE MAYO

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

ABP

APS

APRENDIZAJE COOPERATIVO

VISUAL THINKING

GAMIFICACIÓN

STEAM



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

AL

PT

CODOCENCIA

MATERIALES

VISITAS /CHARLAS

INFORMÁTICOS

FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

AULA

PATIO

AULA DE INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

LISTA DE COTEJO.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN

MAPA CONCEPTUAL.

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 4 AÑOS



TÍTULO: "EN BUSCA DEL MARAVILLOSO MUNDO SUBMARINO: AVENTURAS ACUÁTICAS"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SDA, ALUMNADO DE 4 AÑOS SE EMBARCARÁ EN UNA EMOCIONANTE BÚSQUEDA SUBMARINA INSPIRADA EN "BUSCANDO A NEMO". SE PRETENDE DESCUBRIR EL FASCINANTE MUNDO ACUÁTICO, PROMOVENDO EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS FINAS, LA EXPRESIÓN EMOCIONAL Y EL TRABAJO COLABORATIVO.

JUSTIFICACIÓN: DADO QUE HAY CON NIÑOS Y NIÑAS CON RITMOS DE APRENDIZAJE DIVERSOS, ESTA SDA PERMITE ABORDAR OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DE MANERA INCLUSIVA Y ADAPTADA A LAS NECESIDADES INDIVIDUALES. LA BÚSQUEDA DE NEMO SE CONVIERTE EN UN VIAJE DE DESCUBRIMIENTO, DONDE CADA ALUMNO/A SE CONVIERTE EN UN EXPLORADOR/A DEL OCÉANO, FORTALECIENDO HABILIDADES MOTORAS, SOCIALES Y EMOCIONALES.

PRODUCTO FINAL: LOS NIÑOS Y NIÑAS, DIVIDIDOS EN GRUPOS, DEBERÁN CREAR UN "ACUARIO COLABORATIVO". CADA GRUPO SERÁ RESPONSABLE DE DISEÑAR Y CONSTRUIR UNA REPRESENTACIÓN CREATIVA DEL FONDO MARINO UTILIZANDO MATERIALES RECICLADOS. ESTE PROYECTO FOMENTARÁ LA COLABORACIÓN, LA PLANIFICACIÓN SECUENCIADA DE ACCIONES Y LA EXPRESIÓN DE EMOCIONES A TRAVÉS DEL ARTE.

CONCRECIÓN CURRICULAR



COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 1**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1.3 MANEJAR DIFERENTES OBJETOS, ÚTILES Y HERRAMIENTAS EN SITUACIONES DE JUEGO Y EN LA REALIZACIÓN DE TAREAS COTIDIANAS, MOSTRANDO UN CONTROL PROGRESIVO Y DE COORDINACIÓN DE MOVIMIENTOS DE CARÁCTER FINO.

1.4 PARTICIPAR EN CONTEXTOS DE JUEGO DIRIGIDO Y ESPONTÁNEO, AJUSTÁNDOSE A SUS POSIBILIDADES PERSONALES.

2.1 IDENTIFICAR Y EXPRESAR SUS NECESIDADES Y SENTIMIENTOS, AJUSTANDO PROGRESIVAMENTE EL CONTROL DE SUS EMOCIONES.

2.2 OFRECER Y PEDIR AYUDA EN SITUACIONES COTIDIANAS, VALORANDO LOS BENEFICIOS DE LA COOPERACIÓN Y LA AYUDA ENTRE IGUALES.

SABERES BÁSICOS:

- **HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE PARA EL AUTOCUIDADO Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.**
- **NECESIDADES BÁSICAS:** MANIFESTACIÓN, REGULACIÓN Y CONTROL EN RELACIÓN CON EL BIENESTAR PERSONAL.
- **HÁBITOS Y PRÁCTICAS SOSTENIBLES Y ECOSOCIALMENTE RESPONSABLES RELACIONADOS CON LA ALIMENTACIÓN, LA HIGIENE, EL DESCANSO, EL AUTOCUIDADO Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.**
- **RUTINAS:** PLANIFICACIÓN SECUENCIADA DE LAS ACCIONES PARA RESOLVER UNA TAREA; NORMAS DE COMPORTAMIENTO SOCIAL EN LA COMIDA, EL DESCANSO, LA HIGIENE Y LOS DESPLAZAMIENTOS, ETC.

DISEÑO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES INICIALES

INICIO DE LA AVENTURA SUBMARINA: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO, VISUALIZACIÓN DE "BUSCANDO A NEMO" Y DISCUSIÓN SOBRE EL MUNDO SUBMARINO Y SUS CARACTERÍSTICAS Y PECULIARIDADES.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

EXPLORACIÓN DEL OCÉANO: CREACIÓN DE MURALES COLABORATIVOS CON DIBUJOS Y DESCRIPCIONES DE ANIMALES MARINOS. CLASIFICACIÓN DE ACUERDO A HÁBITATS Y CARACTERÍSTICAS. CADA GRUPO APORTA EL MATERIAL NECESARIO PARA LA CREACIÓN DEL ACUARIO.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

CREACIÓN DEL ACUARIO COLABORATIVO: PLANIFICACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE LOS ACUARIOS UTILIZANDO MATERIALES RECICLADOS. ENFOQUE EN LA COOPERACIÓN Y LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA. ACTIVIDADES INTERACTIVAS DE NEMO REUTILIZABLE EN EL LINKTREE: GUILLE_BUEDO

ACTIVIDADES FINALES

PRESENTACIÓN DE ACUARIOS: CADA GRUPO PRESENTA SU ACUARIO AL RESTO DE LA CLASE, U OTRAS AULAS DEL CENTRO, EXPLICANDO DECISIONES DE DISEÑO Y DESTACANDO LA IMPORTANCIA DE LA PRESERVACIÓN DEL ENTORNO MARINO.

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: **12** SESIONES.

INICIO: 20 DE MAYO

FINAL: 8 DE JUNIO

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> ABP | <input checked="" type="checkbox"/> APS |
| <input checked="" type="checkbox"/> APRENDIZAJE COOPERATIVO | <input type="checkbox"/> VISUAL THINKING |
| <input type="checkbox"/> GAMIFICACIÓN | <input checked="" type="checkbox"/> STEAM |



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

- AL**
- PT**
- CODOCENCIA**

MATERIALES

- VISITAS /CHARLAS**
- INFORMÁTICOS**
- FUNGIBLES**

ORGANIZACIÓN

- AULA**
- PATIO**
- AULA DE INFORMÁTICA**

EVALUACIÓN

- RÚBRICA DE EVALUACIÓN.**
- LISTA DE COTEJO.**
- GUÍA DE OBSERVACIÓN.**
- ESCALA DE ESTIMACIÓN**
- MAPA CONCEPTUAL.**
- DIANA DE AUTOEVALUACIÓN**

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 4 AÑOS



TÍTULO: "DESCUBRIENDO EL MUNDO MÁGICO DE ALADÍN"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SDA, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS VIAJARÁN AL MUNDO DE ALADÍN, DONDE EXPLORARÁN JUNTOS LAS MARAVILLAS DE AGRABAH. ALADÍN SERÁ EL HILO CONDUCTOR QUE GUIARÁ LAS ACTIVIDADES, FOMENTANDO LA PARTICIPACIÓN ACTIVA, LA COOPERACIÓN Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES.

JUSTIFICACIÓN: LA HISTORIA DE ALADÍN PROPORCIONA UN CONTEXTO ATRACTIVO Y FAMILIAR QUE MOTIVA LA PARTICIPACIÓN, MIENTRAS QUE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS SABERES BÁSICOS ABORDAN ASPECTOS FUNDAMENTALES DEL CRECIMIENTO PERSONAL Y SOCIAL.

PRODUCTO FINAL: EL DESAFÍO PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS SERÁ TRABAJAR EN GRUPOS PARA CREAR UN MAPA DETALLADO DE AGRABAH, LA CIUDAD DE ALADÍN. ESTE MAPA INCLUIRÁ ASPECTOS CLAVE DE LOS SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. CADA GRUPO DEBERÁ COLABORAR PARA DISEÑAR SECCIONES DEL MAPA, FOMENTANDO EL CUIDADO DEL ENTORNO Y LA CONVIVENCIA DE LOS HABITANTES.

CONCRECIÓN CURRICULAR



COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 1**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1.2 MANIFESTAR SENTIMIENTOS DE SEGURIDAD PERSONAL EN LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS Y EN LAS DIVERSAS SITUACIONES DE LA VIDA COTIDIANA, CONFIANDO EN LAS PROPIAS POSIBILIDADES Y MOSTRANDO INICIATIVA.

3.1 REALIZAR ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL AUTOCUIDADO Y EL CUIDADO DEL ENTORNO CON UNA ACTITUD RESPETUOSA, MOSTRANDO AUTOCONFIANZA E INICIATIVA.

4.1 PARTICIPAR CON INICIATIVA EN JUEGOS Y ACTIVIDADES COLECTIVAS RELACIONÁNDOSE CON OTRAS PERSONAS CON ACTITUDES DE AFECTO Y DE EMPATÍA, RESPETANDO LOS DISTINTOS RITMOS INDIVIDUALES Y EVITANDO TODO TIPO DE DISCRIMINACIÓN.

SABERES BÁSICOS:

- IMAGEN GLOBAL Y SEGMENTARIA DEL CUERPO: CARACTERÍSTICAS INDIVIDUALES Y PERCEPCIÓN DE LOS CAMBIOS FÍSICOS.
- AUTOIMAGEN POSITIVA Y AJUSTADA ANTE LOS DEMÁS.
- IDENTIFICACIÓN Y RESPETO DE LAS DIFERENCIAS.
- LOS SENTIDOS Y SUS FUNCIONES. EL CUERPO Y EL ENTORNO.
- EL MOVIMIENTO: CONTROL PROGRESIVO DE LA COORDINACIÓN, EL TONO, EL EQUILIBRIO Y LOS DESPLAZAMIENTOS.
- IMPLICACIONES DE LA DISCAPACIDAD SENSORIAL O FÍSICA EN LA VIDA COTIDIANA.



DISEÑO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES INICIALES

EXPLORACIÓN SENSORIAL DE AGRABAH. INTRODUCCIÓN AL CUENTO DE ALADÍN Y PRESENTACIÓN DEL ENTORNO DE AGRABAH. ESTACIONES SENSORIALES CON TEXTURAS, OLORES Y SONIDOS RELACIONADOS CON LA HISTORIA

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

JUEGO DE ROLES EN AGRABAH. ORGANIZACIÓN DE GRUPOS Y ASIGNACIÓN DE ROLES. REPRESENTACIÓN DE ESCENAS CLAVE DE ALADÍN, FOMENTANDO LA EMPATÍA Y LA COOPERACIÓN. EL/LA DOCENTE PROPORCIONA EL BOCETO DEL MAPA QUE EL ALUMNADO COMPLETARÁ MÁS ADELANTE.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

CUIDANDO AGRABAH: AUTOCUIDADO Y CUIDADO DEL ENTORNO. ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE AUTOCUIDADO, EN EL CONTEXTO DE AGRABAH. ACTIVIDADES DE CUIDADO DEL ENTORNO, COMO CREAR REGLAS BÁSICAS PARA EL CUIDADO DE "AGRABAH" Y SU CONSERVACIÓN.

ACTIVIDADES FINALES

CREACIÓN FINAL DEL MAPA. CADA GRUPO INCLUIRÁ SUS ZONAS EN EL MAPA, UTILIZANDO PLASTELINA, RECORTES O DIBUJOS. EN CADA ZONA QUEDARÁN CLARAS LAS NORMAS DE CONSERVACIÓN DEL ESPACIO Y DE CONVIVENCIA ENTRE SUS HABITANTES.

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: 12 SESIONES.

INICIO: 15 DE ABRIL

FINAL: 9 DE MAYO

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> ABP | <input type="checkbox"/> APS |
| <input checked="" type="checkbox"/> APRENDIZAJE COOPERATIVO | <input checked="" type="checkbox"/> VISUAL THINKING |
| <input type="checkbox"/> GAMIFICACIÓN | <input checked="" type="checkbox"/> STEAM |



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

- AL
- PT
- CODOCENCIA

MATERIALES

- VISITAS /CHARLAS
- INFORMÁTICOS
- FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

- AULA
- PATIO
- AULA DE INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

- RÚBRICA DE EVALUACIÓN.
- LISTA DE COTEJO.
- GUÍA DE OBSERVACIÓN.
- ESCALA DE ESTIMACIÓN
- MAPA CONCEPTUAL.
- DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 5 AÑOS



TÍTULO: "UN VIAJE DE DIVERSIDAD Y AMISTAD CON POCOYÓ"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS SE EMBARCARÁN EN UN EMOCIONANTE VIAJE JUNTO A POCOYÓ, ELLY, PATO Y LOULA PARA EXPLORAR LA DIVERSIDAD QUE NOS RODEA Y FORTALECER SUS HABILIDADES SOCIALES.

JUSTIFICACIÓN: ESTA PROPUESTA SE BASA EN LA PREMISA DE QUE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SE PRODUCE CUANDO LOS NIÑOS SE ENFRENTAN A DESAFÍOS AUTÉNTICOS Y RELACIONADOS CON SU ENTORNO. POCOYÓ, UN PERSONAJE ENTRAÑABLE, SE CONVIERTE EN UN CATALIZADOR PARA APROMOVER EL RESPETO A LA DIVERSIDAD, LA GESTIÓN POSITIVA DE CONFLICTOS Y LA PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES CULTURALES Y SOCIALES.

PRODUCTO FINAL: EL ALUMNADO DEBERÁ CREAR UN "LIBRO DE LA AMISTAD Y LA DIVERSIDAD". CADA GRUPO TENDRÁ LA TAREA DE REPRESENTAR MEDIANTE ILUSTRACIONES Y PALABRAS CÓMO POCOYÓ Y SUS AMIGOS ENFRENTAN SITUACIONES QUE PROMUEVEN LA REFLEXIÓN SOBRE NORMAS SOCIALES, LA GESTIÓN DE CONFLICTOS DE FORMA POSITIVA Y LA APERTURA HACIA LA DIVERSIDAD CULTURAL Y ÉTNICA.

CONCRECIÓN CURRICULAR



COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 1**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

4.3 PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LA REFLEXIÓN SOBRE LAS NORMAS SOCIALES QUE REGULAN LA CONVIVENCIA Y PROMUEVEN VALORES COMO EL RESPETO A LA DIVERSIDAD, EL TRATO NO DISCRIMINATORIO HACIA LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD Y LA IGUALDAD DE GÉNERO.

4.4 DESARROLLAR DESTREZAS Y HABILIDADES PARA LA GESTIÓN DE CONFLICTOS DE FORMA POSITIVA, PROPONIENDO ALTERNATIVAS CREATIVAS Y TENIENDO EN CUENTA EL CRITERIO DE OTRAS PERSONAS.

4.5 PARTICIPAR, DESDE UNA ACTITUD DE RESPETO, EN ACTIVIDADES RELACIONADAS CON COSTUMBRES Y TRADICIONES ÉTNICAS Y CULTURALES PRESENTES EN SU ENTORNO, MOSTRANDO INTERÉS POR CONOCERLAS.

SABERES BÁSICOS:

- **INTERACCIÓN SOCIOEMOCIONAL EN EL ENTORNO. LA VIDA JUNTO A LOS DEMÁS.**
 - LA DIVERSIDAD FAMILIAR.
 - LA TRANSICIÓN DEL GRUPO FAMILIAR AL GRUPO SOCIAL DE LA ESCUELA.
- **LOS PRIMEROS VÍNCULOS AFECTIVOS. APERTURA E INTERÉS HACIA OTRAS PERSONAS. SENTIMIENTOS DE PERTENENCIA Y VINCULACIÓN AFECTIVA CON LAS PERSONAS DE REFERENCIA.**
- **EL AULA Y EL CENTRO COMO GRUPOS SOCIALES DE PERTENENCIA.**
- **RELACIONES AFECTUOSAS Y RESPETUOSAS.**
- **ACERCAMIENTO A LA DIVERSIDAD DERIVADA DE DISTINTAS FORMAS DE DISCAPACIDAD Y SUS IMPLICACIONES EN LA VIDA COTIDIANA.**

DISEÑO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES INICIALES

EXPLORACIÓN CON POCOYÓ: VISIONADO DE EPISODIOS DE POCOYÓ QUE ABORDEN TEMÁTICAS DE AMISTAD, DIVERSIDAD Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS.. CONVERSACIONES GRUPALES PARA REFLEXIONAR SOBRE LAS SITUACIONES PRESENTADAS.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

CREACIÓN DEL LIBRO (PARTE 1): DISCUSIÓN GRUPAL PARA IDENTIFICAR SITUACIONES RELEVANTES EN LOS EPISODIOS DE POCOYÓ. EN GRUPOS, SELECCIONAR UNA SITUACIÓN Y ESBOZAR IDEAS PARA LA ILUSTRACIÓN Y EL TEXTO DEL LIBRO.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

PRESENTACIÓN DE IDEAS: CADA GRUPO COMPARTE SUS IDEAS CON LA CLASE. DISCUSIÓN Y RETROALIMENTACIÓN ENTRE GRUPOS. **CREACIÓN DEL LIBRO (PARTE 2):** LOS GRUPOS TRABAJAN EN LA ELABORACIÓN FINAL DE LAS ILUSTRACIONES Y TEXTOS PARA EL LIBRO DE LA AMISTAD Y LA DIVERSIDAD.

ACTIVIDADES FINALES

PREPARATIVOS PARA LA FERIA: ORGANIZACIÓN DE LAS PRESENTACIONES Y PRÁCTICAS. **FERIA DE LA AMISTAD Y LA DIVERSIDAD:** PRESENTACIÓN DE LOS LIBROS Y PARTICIPACIÓN EN LA FERIA, INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS.

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: **14** SESIONES.

INICIO: 9 DE ENERO

FINAL: 20 DE FEBRERO

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> ABP | <input type="checkbox"/> APS |
| <input checked="" type="checkbox"/> APRENDIZAJE COOPERATIVO | <input checked="" type="checkbox"/> VISUAL THINKING |
| <input type="checkbox"/> GAMIFICACIÓN | <input checked="" type="checkbox"/> STEAM |



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

- AL**
- PT**
- CODOCENCIA**

MATERIALES

- VISITAS /CHARLAS**
- INFORMÁTICOS**
- FUNGIBLES**

ORGANIZACIÓN

- AULA**
- PATIO**
- AULA DE INFORMÁTICA**

EVALUACIÓN

- RÚBRICA DE EVALUACIÓN.**
- LISTA DE COTEJO.**
- GUÍA DE OBSERVACIÓN.**
- ESCALA DE ESTIMACIÓN**
- MAPA CONCEPTUAL.**
- DIANA DE AUTOEVALUACIÓN**

SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 5 AÑOS



TÍTULO: "PATRULLA CANINA AL RESCATE DEL MEDIO AMBIENTE"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS SE CONVERTIRÁN EN MIEMBROS DE LA "PATRULLA CANINA AMBIENTAL", ASUMIENDO EL DESAFÍO DE PROTEGER Y CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE EN SU ENTORNO CERCANO. EL HILO CONDUCTOR SERÁ LA POPULAR SERIE DE TELEVISIÓN "LA PATRULLA CANINA", ADAPTÁNDOLA A UN ENFOQUE EDUCATIVO QUE FOMENTE LA CONCIENCIA AMBIENTAL.

JUSTIFICACIÓN: SE BUSCA PROMOVER EN LOS NIÑOS Y NIÑAS UNA CONEXIÓN SIGNIFICATIVA CON SU ENTORNO Y UNA ACTITUD DE RESPETO HACIA EL MEDIO NATURAL Y LOS ANIMALES. LA DIVERSIDAD EN LAS CARACTERÍSTICAS DE APRENDIZAJE Y RITMOS DIFERENTES PERMITIRÁ ADAPTAR LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA ATENDER A LAS NECESIDADES INDIVIDUALES, PROMOVRIENDO UN APRENDIZAJE INCLUSIVO Y DIFERENCIADO.

PRODUCTO FINAL: EL DESAFÍO PARA LA "PATRULLA CANINA AMBIENTAL" CONSISTIRÁ EN LA CREACIÓN DE UN "PLAN DE RESCATE AMBIENTAL" PARA SU COMUNIDAD. EN GRUPOS, DISEÑARÁN PROPUESTAS CONCRETAS PARA ABORDAR PROBLEMAS AMBIENTALES LOCALES. EL PRODUCTO FINAL SERÁ UNA PRESENTACIÓN CREATIVA DONDE CADA GRUPO EXPONDRÁ SU PLAN, UTILIZANDO ELEMENTOS VISUALES.

CONCRECIÓN CURRICULAR



COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 2**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

3.1 MOSTRAR UNA ACTITUD DE RESPETO, CUIDADO Y PROTECCIÓN HACIA EL MEDIO NATURAL Y LOS ANIMALES, IDENTIFICANDO EL IMPACTO POSITIVO O NEGATIVO QUE ALGUNAS ACCIONES HUMANAS EJERCEN SOBRE ELLOS.

3.2 IDENTIFICAR RASGOS COMUNES Y DIFERENTES ENTRE SERES VIVOS E INERTES.

3.3 ESTABLECER RELACIONES ENTRE EL MEDIO NATURAL Y EL SOCIAL A PARTIR DEL CONOCIMIENTO Y LA OBSERVACIÓN DE ALGUNOS FENÓMENOS NATURALES Y DE LOS ELEMENTOS PATRIMONIALES PRESENTES EN EL MEDIO FÍSICO.



SABERES BÁSICOS:

- INDAGACIÓN EN EL MEDIO FÍSICO Y NATURAL. CUIDADO, VALORACIÓN Y RESPETO.
- INFLUENCIA DE LAS ACCIONES DE LAS PERSONAS EN EL MEDIO FÍSICO Y EN EL PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL. EL CAMBIO CLIMÁTICO.
- RECURSOS NATURALES. SOSTENIBILIDAD, ENERGÍAS LIMPIAS Y NATURALES.
- FENÓMENOS NATURALES: IDENTIFICACIÓN Y REPERCUSIÓN EN LA VIDA DE LAS PERSONAS.
- RESPETO Y PROTECCIÓN DEL MEDIO NATURAL.
- EMPATÍA, CUIDADO Y PROTECCIÓN DE LOS ANIMALES. RESPETO DE SUS DERECHOS.
- RESPETO POR EL PATRIMONIO CULTURAL PRESENTE EN EL MEDIO FÍSICO.

DISEÑO DE ACTIVIDADES



ACTIVIDADES INICIALES

SESIÓN DE INTRODUCCIÓN: "¡BIENVENIDOS A LA PATRULLA CANINA AMBIENTAL". PRESENTACIÓN DEL PROYECTO. VISIONADO DE UN EPISODIO EDUCATIVO DE LA PATRULLA CANINA. DISCUSIÓN SOBRE LA IMPORTANCIA DE CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

SESIONES DE INVESTIGACIÓN: "EXPLORANDO NUESTRO ENTORNO". SALIDA AL ENTORNO CERCANO PARA OBSERVAR ELEMENTOS NATURALES Y ARTIFICIALES. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE POSIBLES PROBLEMAS AMBIENTALES. CLASIFICACIÓN DE ELEMENTOS EN VIVOS E INERTES.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

SESIONES DE GRUPO: "PLANIFICACIÓN DEL RESCATE AMBIENTAL". ORGANIZACIÓN EN GRUPOS. INVESTIGACIÓN Y DISCUSIÓN SOBRE PROBLEMÁTICAS AMBIENTALES LOCALES. CREACIÓN DE PROPUESTAS PARA ABORDAR LOS PROBLEMAS IDENTIFICADOS.

ACTIVIDADES FINALES

SESIONES DE PREPARACIÓN Y PRESENTACIÓN: "DISEÑANDO NUESTRO PLAN DE RESCATE AMBIENTAL". DESARROLLO DE IDEAS PARA LA PRESENTACIÓN. CREACIÓN DE DIBUJOS, MAQUETAS Y OTROS ELEMENTOS VISUALES. (POSIBILIDAD DE AYUDA DE FAMILIAS EN EL AULA). PRÁCTICA DE PRESENTACIÓN EN GRUPO.

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: **12** SESIONES.

INICIO: 4 DE FEBRERO

FINAL: 2 DE MARZO

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES



MATERIALES



ORGANIZACIÓN



EVALUACIÓN



SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA: EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL: 2º CICLO. 5 AÑOS



TÍTULO: "LAS SOMBRAS DE NUNCA JAMÁS"

DESCRIPCIÓN: EN ESTA SDA, LOS PEQUEÑOS/AS EXPLORADORES/AS DE 5 AÑOS SE SUMERGIRÁN EN EL FASCINANTE MUNDO DE PETER PAN PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS, FORTALECER VÍNCULOS AFECTIVOS CON LA LITERATURA Y FOMENTAR VALORES ESENCIALES. A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS, SE ESTIMULARÁ LA IMAGINACIÓN DEL ALUMNADO.

JUSTIFICACIÓN: LA ELECCIÓN DEL TEMA DE PETER PAN SE BASA EN SU CAPACIDAD PARA CONECTAR CON LA FANTASÍA Y LA CURIOSIDAD INFANTIL, PROMOVRIENDO UN AMBIENTE INCLUSIVO Y RESPETUOSO. DADA LA DIVERSIDAD EN EL AULA, ESTA AVENTURA PROPORCIONARÁ UN ESPACIO DONDE CADA ALUMNO/A SE SIENTA VALORADO/A, RESPETANDO Y CELEBRANDO LAS DIFERENCIAS.

PRODUCTO FINAL: EL PRODUCTO FINAL SERÁ LA CREACIÓN DE UN "TEATRO DE SOMBRAS DE NUNCA JAMÁS" POR PARTE DE LOS GRUPOS DE ALUMNOS. CADA GRUPO ASUMIRÁ EL DESAFÍO DE REPRESENTAR VISUALMENTE Y NARRAR ORALMENTE UNA ESCENA CLAVE DE LA HISTORIA DE PETER PAN UTILIZANDO SOMBRAS Y EXPRESIÓN ORAL. ESTE TEATRO DE SOMBRAS SERÁ PRESENTADO A LAS FAMILIAS Y A OTRAS CLASES DEL CENTRO.

CONCRECIÓN CURRICULAR



COMPETENCIAS CLAVE: CCL CP CMCT CD CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2 C3 C4 C5 **ÁREA: 3**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- 1.2 AJUSTAR SU REPERTORIO COMUNICATIVO A LAS PROPUESTAS, INTERLOCUTORES A LOS Y AL CONTEXTO, INDAGANDO EN LAS POSIBILIDADES EXPRESIVAS DE LOS DIFERENTES LENGUAJES.
- 3.2 UTILIZAR EL LENGUAJE ORAL COMO INSTRUMENTO REGULADOR DE LA ACCIÓN EN LAS INTERACCIONES CON LOS DEMÁS CON SEGURIDAD Y CONFIANZA.
- 3.3 EVOCAR Y EXPRESAR IDEAS A TRAVÉS DEL RELATO ORAL.
- 5.1 RELACIONARSE DE FORMA RESPETUOSA EN LA PLURALIDAD LINGÜÍSTICA Y CULTURAL DE SU ENTORNO, MANIFESTANDO INTERÉS POR OTRAS LENGUAS, ETNIAS Y CULTURAS.

SABERES BÁSICOS:

- APROXIMACIÓN A LA EDUCACIÓN LITERARIA.
 - TEXTOS LITERARIOS INFANTILES ORALES Y ESCRITOS ACOMODADOS AL DESARROLLO INFANTIL, QUE PREFERIBLEMENTE VALORES DESCALCIBLES SOBRE CULTURA DE PAZ, DERECHOS DE LA INFANCIA, IGUALDAD DE GÉNERO Y DIVERSIDAD FUNCIONAL Y ÉTNICO-CULTURAL.
 - VÍNCULOS AFECTIVOS Y LÚDICOS CON LOS TEXTOS LITERARIOS.
 - CONVERSACIONES Y DIÁLOGOS EN TORNO A TEXTOS LITERARIOS LIBRES DE TODO TIPO DE PREJUICIOS.
 - POSIBILIDADES SONORAS, EXPRESIVAS Y CREATIVAS DE LA VOZ, EL CUERPO, LOS OBJETOS COTIDIANOS DE SU ENTORNO Y LOS INSTRUMENTOS.

DISEÑO DE ACTIVIDADES



ACTIVIDADES INICIALES

PRESENTACIÓN DE PETER PAN Y DISCUSIÓN GRUPAL: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DE PETER PAN. DISCUSIÓN EN GRUPO SOBRE LO QUE SABEN Y QUIEREN APRENDER. CREACIÓN DE PERSONAJES: LOS NIÑOS CREARÁN SUS PROPIOS PERSONAJES INSPIRADOS EN LA HISTORIA, UTILIZANDO MATERIALES ARTÍSTICOS.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

TEATRO DE SOMBRAS – ESCENA 1: INTRODUCCIÓN A LAS SOMBRAS. CADA GRUPO REPRESENTA LA PRIMERA ESCENA DE LA HISTORIA QUE SE HA ELEGIDO Y CONSTRUCCIÓN DE LAS NARRATIVAS ORALES. EL PROFESORADO CREARÁ EL ESCENARIO DE SOMBRAS SONDE SE LLEVARÁ A CABO LA REPRESENTACIÓN.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

ENSAYO DEL TEATRO DE SOMBRAS: LOS GRUPOS ENSAYARÁN SUS REPRESENTACIONES. ENSAYO GENERAL Y AJUSTES: TODOS LOS GRUPOS SE REÚNEN PARA UN ENSAYO GENERAL. SE REALIZA Y SE ESTÁ REALIZAN RETROALIMENTACIONES CONSTRUCTIVAS.

ACTIVIDADES FINALES

FINAL DEL EVENTO FINAL: DECORACIÓN DEL ESPACIO, CREACIÓN DE INVITACIONES Y PREPARATIVOS FINALES PARA LA PRESENTACIÓN DEL TEATRO DE SOMBRAS A LAS FAMILIAS Y OTRAS CLASES.

EVENTO FINAL. PRESENTACIÓN DEL TEATRO "LAS SOMBRAS DE NUNCA JAMÁS"

TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN: 14 SESIONES.

INICIO: 20 DE MARZO

FINAL: 30 DE ABRIL

METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> ABP | <input type="checkbox"/> APS |
| <input checked="" type="checkbox"/> APRENDIZAJE COOPERATIVO | <input checked="" type="checkbox"/> VISUAL THINKING |
| <input checked="" type="checkbox"/> GAMIFICACIÓN | <input checked="" type="checkbox"/> STEAM |



RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

- AL
- PT
- CODOCENCIA

MATERIALES

- VISITAS /CHARLAS
- INFORMÁTICOS
- FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

- AULA
- PATIO
- AULA DE INFORMÁTICA

EVALUACIÓN

- RÚBRICA DE EVALUACIÓN.
- LISTA DE COTEJO.
- GUÍA DE OBSERVACIÓN.
- ESCALA DE ESTIMACIÓN
- MAPA CONCEPTUAL.
- DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

EXTRA:

PRINCIPIOS DEL DUA

PRINCIPIOS DEL DUA

PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN

PAUTA 1. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA PERCEPCIÓN

- OFRECER FORMAS PARA PERSONALIZAR LA VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN
- OFRECER ALTERNATIVAS PARA LA INFORMACIÓN AUDITIVA
- OFRECER ALTERNATIVAS PARA LA INFORMACIÓN VISUAL

PAUTA 2. PROPORCIONAR OPCIONES PARA EL LENGUAJE Y LOS SÍMBOLOS.

- ACLARAR VOCABULARIO Y SÍMBOLOS.
- ACLARAR LA SINTAXIS Y LA ESTRUCTURA
- APOYAR LA DECODIFICACIÓN DE TEXTOS, NOTACIONES MATEMÁTICAS Y SÍMBOLOS
- PROMOVER LA COMPRESIÓN ENTRE DIFERENTES LENGUAS
- ILUSTRAR A TRAVÉS DE MÚLTIPLES MEDIOS

PAUTA 3. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA COMPRESIÓN.

- ACTIVAR O PROPORCIONAR CONOCIMIENTOS PREVIOS
- DESTACAR PATRONES, CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES, IDEAS PRINCIPALES Y RELACIONES ENTRE ELLAS
- GUIAR EL PROCESAMIENTO, VISUALIZACIÓN Y MANIPULACIÓN DE LA INFORMACIÓN
- MAXIMIZAR LA TRANSFERENCIA Y LA GENERALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN

PAUTA 4. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA ACCIÓN FÍSICA

- VARIAR LOS MÉTODOS DE RESPUESTA, NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN
- OPTIMIZAR EL ACCESO A HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS DE ASISTENCIA

PAUTA 5. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN

- USAR MÚLTIPLES MEDIOS PARA LA COMUNICACIÓN
- USAR MÚLTIPLES HERRAMIENTAS PARA LA CONSTRUCCIÓN Y LA COMPOSICIÓN

- DESARROLLAR FLUIDEZ CON NIVELES DE APOYO GRADUADOS PARA LA PRÁCTICA Y EL DESEMPEÑO

PAUTA 6. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA FUNCIÓN EJECUTIVA

- GUIAR EL ESTABLECIMIENTO DE METAS ADECUADAS
- APOYAR LA PLANIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS
- FACILITAR LA GESTIÓN DE INFORMACIÓN Y DE RECURSOS
- MEJORAR LA CAPACIDAD PARA MONITOREAR EL PROCESO

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN

PAUTA 7. PROPORCIONAR OPCIONES PARA CAPTAR EL INTERÉS

- OPTIMIZAR LAS ELECCIONES INDIVIDUALES Y LA AUTONOMÍA
- OPTIMIZAR LA RELEVANCIA, EL VALOR Y LA AUTENTICIDAD
- MINIMIZAR LAS AMENAZAS Y LAS DISTRACCIONES

PAUTA 8. PROPORCIONAR OPCIONES PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA

- RESALTAR LA RELEVANCIA DE METAS Y OBJETIVOS
- VARIAR LAS DEMANDAS Y LOS RECURSOS PARA OPTIMIZAR LOS DESAFÍOS
- PROMOVER LA COLABORACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
- AUMENTAR LA RETROALIMENTACIÓN ORIENTADA A LA MAESTRÍA

PAUTA 9. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA AUTORREGULACIÓN

- PROMOVER EXPECTATIVAS Y CREENCIAS QUE OPTIMICEN LA MOTIVACIÓN
- FACILITAR HABILIDADES Y ESTRATEGIAS PARA ENFRENTAR DESAFÍOS

