



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Metodologías activas en Educación Infantil llevadas a cabo en una
Unidad Didáctica

Active methologies in infant education carried out in a didactic unit

Autor/es

Julia Ladrero Ciudad

Director/a

Ismael Piazuelo Rodríguez

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Campus de Teruel.

2022

Índice

Resumen	1
Palabras claves	1
Summary	2
Key words	2
1. Introducción	3
2. Marco teórico	4
3. Metodologías activas	6
3.1. Ambientes y rincones	6
3.2. Visual thinking	8
3.3. Gamificación	8
3.4. Aprendizaje cooperativo	9
3.5. Aprendizaje Basado en Proyectos	10
3.6. Aprendizaje Basado en Problemas	11
3.7. Juego libre	11
4. Contextualización del centro	12
5. Desarrollo de una Unidad Didáctica	15
5. 1. Contexto	15
5.2. Temporalización	16
5.3. Contenidos	17
5.4. Objetivos	22
5.5. Competencias básicas	25
5.6. Metodología	25
5.7. Recursos	26
5.8. Desarrollo de las sesiones	26
6. Evaluación	45
7. Conclusión y valoración personal	46

Referencias

48

Anexos

51

Resumen

En la actualidad, los alumnos necesitan unas metodologías que respondan a sus necesidades para poder desenvolverse en el mundo real. En este caso se toma al niño como centro del proceso de aprendizaje. Para ello se deja a un lado las metodologías tradicionales y dejar al alumno explorar libremente.

La siguiente unidad atiende a las necesidades básicas relacionadas con la alimentación. Para comenzar se presenta un análisis de las metodologías activas realizando una revisión bibliográfica, posteriormente se elaborará una propuesta didáctica relacionada con los aprendizajes adquiridos y a continuación se presentará una evaluación de la unidad. Para finalizar en el apartado de reflexión personal se elaborará una conclusión sobre los aprendizajes adquiridos a lo largo de la carrera.

Palabras claves

Metodologías activas, gamificación, alumno, aprendizaje, Unidad Didáctica

Abstract

Nowadays, students need methodologies that respond to their needs to function in the real world. In this case, the child is the centre in the teaching process. For this, traditional teaching is left aside and the child is allowed to explore freely.

Next unit attends to the basic needs related to food. To start it, we have an analysis about active methodologies carrying out bibliographical review. Then, a didactic proposal will be elaborated on acquired learning. Finally, the unit evaluation will be presented. At the end, there is a personal opinion as a conclusion about acquired learnings throughout the career.

Key words

Active methodologies, gamification, student, pupil, learning, didactic unit

1. Introducción

A continuación, se presenta el Trabajo de Fin de Grado el tema elegido son las metodologías activas de aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. Dueñas y González (2009), señalan las tres ideas principales; el estudiante es un personaje activo de su propio aprendizaje, los estudiantes aprenden a través de la interacción con el resto de sus compañeros y por último los aprendizajes deben de ser significativos.

En relación al trabajo, comienza con una definición de las metodologías activas en la educación, posteriormente se señalan los diferentes tipos de metodologías que se pueden utilizar en Educación Infantil.

Una vez finalizada la investigación, se llevará a cabo una Unidad Didáctica en un aula de Educación Infantil para el alumnado de tres años de edad. Esta unidad está relacionada con la alimentación, una de las necesidades básicas que tenemos los seres humanos. Se destaca la importancia de trabajar este tema a edades tempranas porque de esta manera se puede comenzar a tener una vida saludable. Las metodologías utilizadas a lo largo de la Unidad Didáctica son activas para tener al alumno como una persona activa de su propio aprendizaje a través de la manipulación y libre exploración.

Una vez llevada a cabo la Unidad Didáctica tenemos que evaluar a los alumnos para saber si se han conseguido los objetivos propuestos al comienzo de la Unidad Didáctica. Además, se va a relacionar con uno de los objetivos de desarrollo sostenible.

Para finalizar este trabajo se elabora una conclusión final donde se responde a las siguientes preguntas: ¿Qué he aprendido a lo largo de la carrera? ¿Cuál es la importancia de las metodologías activas?

2. Marco teórico

En los últimos años, desde el ámbito educativo, se está haciendo hincapié en el uso de metodologías activas para tener como centro de aprendizaje al alumnado con el objetivo de innovar la enseñanza y desarrollar habilidades relacionadas con el trabajo en equipo. A través de estas se quiere conseguir un aprendizaje significativo y participativo.

En cuanto a la sociedad actual se exige una escuela capaz de formar a los ciudadanos como seres aptos de aprender de forma autónoma durante toda la vida, para ello se pone a disposición metodologías activas para la innovación de las escuelas.

Para comenzar, una definición según Labrador y Andreu (2008) las metodologías activas incluyen métodos y estrategias utilizadas por el profesor para convertir el proceso de enseñanza en actividades participativas para el alumnado y lograr un correcto aprendizaje.

Según Peralta (2020) las metodologías activas se centran en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, para favorecer la participación activa y las relaciones en los trabajos cooperativos, trabajar la resolución de problemas reales, participar de manera creativa y como base de aprendizaje una reflexión crítica.

Las metodologías activas tienen un papel fundamental en la nueva educación consiguiendo una mayor comprensión de los conocimientos y creando un alto grado de motivación lo que hace posible un mayor aprendizaje (Ayala, 2015).

En cuanto al nuevo enfoque de enseñanza Ros et al. (2008) lo caracterizan por la prioridad al dominio de los métodos de análisis y a las vivencias del alumnado.

Por otro lado, a los alumnos se les toma como el centro de su propio aprendizaje, siendo seres activos. Uno de los aspectos más importantes es el contexto en el que se desarrolla el niño de tal manera que este tiene que ser real, flexible y diversificado.

En este caso la Unidad Didáctica se centrará en la etapa de Educación Infantil donde surgen los principales acercamientos del niño con la escuela. Uno de los objetivos profesionales que tienen los educadores según (Bejerano, 2009) es crear un ambiente agradable y enriquecedor para el niño. De esta manera el alumnado siente la escuela como un lugar acogedor, agradable y donde pueden desarrollar sus conocimientos. Además, interactúa con los mayores y sus iguales para llevar a cabo los comportamientos sociales propios del niño.

La educación debe adaptarse al ritmo de cada niño, potenciando sus capacidades. El estudiante es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Otro de los aspectos importantes es crear relaciones con las familias.

Además, debemos de diferenciar el rol del docente en las metodologías activas, para ello Silva y Maturana (2017) tienen en cuenta al alumnado como un participante activo en el proceso de aprendizaje es por ello que el profesor pasa a tener un rol pasivo. Siendo el facilitador del aprendizaje, guiando a los alumnos.

Otra de las responsabilidades del profesor es permitir al alumno una responsabilidad mayor ofreciéndole diferentes opciones de trabajo. Cabe destacar la actividad colaborativa con el resto de alumnos debido al trabajo colaborativo para un correcto aprendizaje.

Para finalizar, se tienen en cuenta a la hora de desarrollar la Unidad Didáctica los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Según García (2021) los define como un conjunto de diecisiete objetivos que tienen como fin conseguir la igualdad entre la población mundial, proteger el planeta y prosperar. Además, se firmó en un total de 193 países en el año 2015, asegurando que en 2030 se cumplirán.

Durante la etapa escolar, los niños deben conocer las normas y valores sobre las acciones que se van a llevar a cabo. Asimismo, deben adquirir las habilidades para desarrollar acciones innovadoras para fomentar la sostenibilidad. De esta manera se desarrolla un pensamiento crítico para tener en cuenta el papel que tienen en la sociedad.

3. Metodologías activas

A continuación, se presentan las metodologías activas que se pueden utilizar en la etapa de Educación Infantil. Dentro de cada una de ellas podemos destacar el rol del maestro, la posición del alumno y las características propias.

3.1. Ambientes y rincones

Es una de las metodologías educativas más utilizadas en Educación Infantil debido a la gran cantidad de posibilidades de trabajo. Cajas (2021) define los rincones como espacios de aprendizaje delimitados donde los niños pueden experimentar, observar, descubrir y manipular los diferentes recursos de cada rincón de aprendizaje. Estos espacios son elaborados por los profesores con un criterio pedagógico, con el objetivo de estimular las capacidades de los alumnos de manera autónoma.

En cuanto al rol del maestro este debe de tener confianza en el mismo y depositar esa confianza a sus alumnos. Además, tiene que anticiparse a las necesidades de los niños, organizar los recursos y aprovechar todos los espacios.

Según afirma Martín y Viera (2000) las funciones de los docentes serán dinamizador y observador del proceso: facilitando ayuda al alumno, fomentando interacciones, valorando de manera positiva las sugerencias, transmitiendo seguridad y confianza.

Piatek (2009) destaca lo siguiente a tener en cuenta para la elaboración de rincones. Cada uno de los rincones tienen que tener el material justo, necesario y accesible a los alumnos.

Además, la autora clasifica los rincones según sus funciones:

Rincón de la asamblea: en él se trabaja el conocimiento de las rutinas diarias y actividades concretas, aparecen contenidos trabajados a lo largo de la Unidad Didáctica. De esta manera en este espacio conocen las normas sociales, respetan a sus compañeros y expresan sus conocimientos.

Rincón de las construcciones: en este espacio tienen la oportunidad de trabajar el lenguaje y el pensamiento matemático. A lo largo del tiempo se pueden ir introduciendo diferentes materiales relacionados con el aprendizaje.

Rincón del juego simbólico: es uno de los espacios más importantes del aula debido al acercamiento que tiene con la vida cotidiana por la utilización de materiales que representan los roles de los adultos. El juego de este rincón puede ser de manera libre o de manera guiada de tal manera que podemos proponer diferentes espacios respecto a la vida.

Rincón de la expresión plástica: uno de los aspectos a destacar es la situación de este, debe de ser en un espacio luminoso y los materiales que forman parte de este espacio es recomendable que sean fáciles de limpiar. Se pueden realizar diferentes actividades manuales en las que el niño pueda experimentar con materiales que crean diferentes experiencias manipulativas.

Es recomendable poner a libre disposición los materiales, pero recordar de manera continua la utilización y la conservación de estos.

Rincón de las experiencias: el objetivo principal de este rincón es aprender a realizar experiencias para poder resolver problemas. De esta manera el niño realiza sus propios descubrimientos a través de la experimentación individual.

El papel que debe tomar el profesor es hacer diferentes preguntas relacionadas sobre lo que están haciendo y qué conclusiones cree que va a llegar a la hora de realizarlo. El elemento principal es la observación es la observación para realizar sus propias hipótesis,

Rincón de la naturaleza: el objetivo principal que tiene es el cuidado de los seres vivos ya sean las plantas o los animales. De esta manera el niño tiene un cuidado constante con los elementos teniendo respeto hacia ellos.

A través de la observación los niños formarán sus propios esquemas en cuanto al crecimiento y cuidado de los seres vivos.

Rincón lógico-matemática: en este espacio se utilizan elementos medibles, vasos, botellas, rompecabezas. De esta manera los alumnos favorecen el pensamiento lógico-matemático, realiza seriaciones, clasificaciones o actividades guiadas por el maestro.

Rincón del ordenador: este es uno de los rincones más actuales debido a la cantidad de elementos electrónicos que se pueden encontrar. Es una actividad que se puede hacer de manera individual, en parejas o todo el grupo clase. Este recurso es perfecto para el desarrollo de la coordinación óculo-manual.

Rincón de la escritura y expresión lingüística: uno de los aspectos importantes de este rincón es que todos los materiales estén siempre en el mismo lugar y conocidos por toda la clase, de esta manera creamos un ambiente de autonomía y seguridad. Dentro de este bloque trabajamos cuatro aspectos; leer, escribir, hablar y escuchar.

Rincón de la biblioteca: el aula tendrá una estantería dedicada a los libros, debido a la importancia de la lectura los niños podrán manipular las lecturas y podrán observar la cantidad de información que nos aporta.

3.2. Visual thinking

Camacho (2019) define esta metodología como una técnica de representación gráfica de las ideas y de los pensamientos mediante imágenes que resulten llamativas para facilitar la memorización y conectar los conceptos.

Uno de los objetivos principales de esta metodología es que utilizan los dibujos para jerarquizar, ordenar y compartir información. (Arnheim, 1986, como se citó en Camacho, 2019) el poder de las imágenes las cuales activan un mayor de número de habilidades para facilitar la memorización y aumentar el nivel de atención de los alumnos haciéndolos partícipes en todo momento educativo.

En Educación Infantil, los profesores también tienen un papel activo de tal manera que es el encargado de escribir la información Los alumnos son los responsables de aportarla y de esta manera organizarla.

Para finalizar, (González, 2018) destaca las cuatro fases del Visual Thinking. Primero mirar de manera analítica para recopilar datos y formar una imagen. Segundo ver para seleccionar la información relevante y hacer clasificaciones. En tercer lugar, imaginar cómo van surgiendo imágenes y cómo se reorganiza la información. Por último, mostrar cómo el ser humano ha encontrado la mejor forma para representar.

3.3. Gamificación

(Gaitán, 2013) define la gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos a un entorno no lúdico para conseguir la mejora de los resultados a través de la motivación. De esta manera se puede absorber mejor los conocimientos, mejorar las habilidades a través de la recompensa.

Las técnicas más utilizadas son las siguientes:

Acumulación de puntos: se van acumulando una serie de puntos de nivel cuantitativo al realizar algunas de las acciones.

Escalado de niveles: al alumno se le establece una serie de niveles, una vez conseguido pasa al siguiente nivel.

Obtención de premios: una vez conseguidos los objetivos se entregan los diferentes premios.

Regalos: recursos adjudicados a los alumnos tras conseguir los objetivos.

Clasificaciones: Clasificar a los jugadores en función de los puntos adquiridos a lo largo del tiempo.

(Borrás, 2015), defiende la gamificación porque gracias a ella se consigue una motivación activa para el aprendizaje además el alumnado retiene los contenidos con mayor facilidad, gracias a su atractivo. Incorporando elementos, dinámicas de juegos y entornos no lúdicos.

Según Usán y Salavera (2020) la gamificación educativa responde al diseño y la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje para mejorar el nivel de aprovechamiento del alumnado, implicando en su propio proceso de aprendizaje, de tal manera que el profesor deja de ser el transmisor de conocimientos siendo una figura flexible y conductor en el aprendizaje del alumnado.

Destaca la implementación de las siguientes claves. Para llevar a cabo de manera correcta la gamificación se debe definir un objetivo de manera clara y las destrezas a adquirir por parte del alumnado. Por otro lado, es importante determinar la temporalización de la actividad.

Uno de los aspectos más difíciles de conseguir es cambiar el aprendizaje en juego, debido a la visión tradicional que tenemos.

Por último y no menos importante debemos establecer una serie de normas para llevar a cabo el aprendizaje de manera correcta y cuidar el entorno para potenciar la motivación del niño.

3.4. Aprendizaje cooperativo

Pujolàs (2012) relaciona el aprendizaje cooperativo y las aulas inclusivas debido a la interacción que tienen que tener el alumnado con el resto de sus compañeros ya que se tratan de grupos heterogéneos. Además, fomentan valores como son la empatía y la solidaridad. El autor, lo define como una forma de estructurar las distintas actividades formativas de las diferentes áreas del currículum para fomentar la participación entre las personas del equipo. Además de una interacción entre el profesorado y el alumnado, es un elemento clave a la hora de atender a la diversidad dentro de un aula inclusiva.

Jiménez (2012) aporta las siguientes características:

- Los alumnos poseen diferentes características, capacidades y necesitan ser estimulados para cooperar. De esta manera, se ayudan entre ellos y pueden aprender a mejorar gracias a la ayuda del resto.
- El profesor hace de guía, propone los objetivos y los alumnos deben de ser capaces de interrelacionarse entre ellos para el logro de dichos objetivos.
- Los alumnos aprenden mejor de forma cooperativa y serán ayudados por parte del profesor. Primero explicará la materia y finalmente los alumnos se lo explicarán al resto de sus compañeros a través de sus propias palabras.

- El aprendizaje cooperativo tiene como objetivo la interacción con el resto de sus iguales para aumentar su aprendizaje. Para que esto ocurra el profesor tiene que guiar para lograr el objetivo principal.
- Los niños ya cuentan con una experiencia previa por lo que debemos de tener en cuenta los conocimientos previos para partir de algún modo con la metodología.

(Spencer Kagan, 1994) considera que hay cuatro principios básicos de los equipos cooperativos:

- Interdependencia positiva: estructurar los objetivos y las finalidades de aprendizaje de tal manera que cada uno de los alumnos debe de interesarse por el rendimiento de sus compañeros y por el suyo propio.
- Responsabilidad individual y corresponsabilidad: cada uno de los participantes del grupo reciben retroalimentación.
- Participación igualitaria: se debe aplicar técnicas para estructurar las actividades de tal manera que con el paso del tiempo se fortalezca la estructura en la actividad.
- Interacción simultánea: hace referencia al número de participantes del grupo si se trata de un número impar no suele establecerse relaciones entre los participantes.

3.5. Aprendizaje Basado en Proyectos

Galeana (2006) define el Aprendizaje Basado en Proyectos como un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que se pueden aplicar en el mundo real.

Este tipo de aprendizaje tiene como centro de aprendizaje al alumno, además las actividades son interdisciplinarias y son periodos largos de tiempo.

En cuanto a los pasos a seguir según Sanmartí y Márquez (2017) son los siguientes:

Primero se parte del estudio de una situación en concreto, después se investiga para poder dar respuesta a las preguntas planteadas anteriormente. Tercero, se aprende a través del contexto que rodea al niño, incluyendo contenidos y evaluaciones a través de los objetivos didácticos.

Por consiguiente, los alumnos toman la oportunidad de trabajar de manera autónoma durante periodos largos de tiempo. Se debe tener en cuenta que el alumno es el centro del aprendizaje, por lo tanto, el profesor únicamente guía.

Los grupos tienen que ser heterogéneos para un buen aprendizaje cooperativo, las herramientas se tienen que poder usar de manera interactiva. Para finalizar el proyecto se tiene que realizar

alguna acción en el entorno para que los estudiantes se puedan planificar y llegar a unas conclusiones finales.

3.6. Aprendizaje Basado en Problemas

Morales y Landa (2004), presentan el Aprendizaje Basado en Problemas como una propuesta innovadora caracterizado porque el alumnado es el centro del aprendizaje, desarrollar habilidades y competencias profesionales. Para realizarlo de manera correcta se divide la clase en pequeños grupos de trabajo, buscan una manera para resolver un problema inicial planteado por el docente con el objetivo de desencadenar el aprendizaje autodirigido por los alumnos. El profesor es el facilitador del aprendizaje.

3.7. Juego libre

El juego libre, según Samamé (2019), es un proceso motivador para el niño. En él se pueden elegir su sector de juego, sus materiales, con quién desea jugar, potenciar su autonomía y solucionar los problemas. Durante la etapa inicial del niño, el profesor juega un rol fundamental porque es el encargado de realizar nuevos movimientos y proponer problemas para resolver y el niño realiza ajustes en la conducta motriz.

4. Contextualización del centro

En cuanto al colegio donde se va a realizar la Unidad Didáctica se encuentra ubicado en la ciudad de Teruel concretamente en el barrio situado entre el Ensanche y La Fuenfresca, un medio urbano con fáciles comunicaciones y buenas infraestructuras. La mayor parte de la población adulta se dedica al sector terciario y al secundario.

La formación religiosa es uno de los aspectos más destacables del centro debido a su confesionalidad católica. Pero la mayor parte de los padres traen a sus hijos a este colegio por otras razones, como, por ejemplo; las infraestructuras, los valores, el desarrollo de las habilidades a edades tempranas, el centro de aprendizaje es el alumnado y teniendo en cuenta de manera positiva la formación religiosa.

En cuanto al alumnado del centro la mayor parte del grupo son de origen español, procedentes de la misma ciudad o de alrededores cercanos. En cuanto a los inmigrantes proceden de origen latinoamericano, Rumanía o de otros lugares dispersos. El centro dispone de horas de español para inmigrantes para poder recibir ayuda con el idioma.

Por otro lado, se pueden encontrar algunos alumnos con dificultades de aprendizaje significativos por lo que se han diagnosticado como alumnos ACNEE, otros necesitan ayuda para superar carencia, el centro aporta diferentes recursos materiales, espaciales y humanos para poder ayudarles a superarlas.

Una de las características principales del centro es que es preferente TEA, son alumnos que comparten la enseñanza del aula con el resto de los compañeros. Además, cuentan con una ayuda personalizada en el aula TEA.

En este caso la Unidad Didáctica va dirigida para los niños del ciclo de Educación Infantil. Las instalaciones a las que pueden acceder este grupo de alumnos son las siguientes: aula de psicomotricidad, pabellón deportivo, museo, patios interiores y exteriores, tres salas multiusos, un salón de actos, laboratorios, aula de música, aula de informática, biblioteca, sala de godly play, aula PT, aula AL y un total de 6 clases de Educación Infantil.

En cuanto al aula donde se realizará la siguiente Unidad Didáctica es el aula de tres años, un grupo de 20 alumnos en total. Las características del desarrollo cognitivo del alumnado conocen el nombre de las personas de su clase, comprende órdenes, conocen las letras del abecedario principalmente las que aparecen en los nombres de sus compañeros y poseen una imaginación activa respecto a la creación de juegos imaginarios.

En cuanto al desarrollo afectivo y social tienen una amplia variedad de emociones, es por ello que es el primer tema a trabajar en Educación Infantil. Los alumnos aprenden a identificar sus propias emociones y las del resto de sus compañeros.

Además, en el momento de separación no tienen problemas, muestran afecto fácilmente a sus compañeros al trabajar con juegos conocidos. En ocasiones se pueden presentar dificultades para compartir juguetes o tener conflictos al jugar con sus iguales. Cuando ocurren estas situaciones la profesora interviene para solucionar en el menor tiempo posible los conflictos.

Desde el desarrollo del lenguaje aprenden nuevas palabras rápidamente y nombran los objetos de sus alrededores, utilizan plurales para referirse a un objeto concreto, usan los pronombres personales de manera diferente a los adultos. Por ejemplo, cuando hacen referencia que alguien está jugando con ellos utilizan de manera incorrecta “conmigo” en su lugar dicen “con mi”. Por otra parte, los verbos no los saben conjugar de manera correcta uno de los principales ejemplos es la utilización del verbo *caber* de manera incorrecta “no cabo”.

Se encuentran en una edad donde se cuestionan todo por lo que es muy frecuente que estén preguntando constantemente “por qué” y “qué”.

En cuanto a los sentimientos les cuesta expresarlos con sus palabras. Desde el comienzo de curso comienzan a trabajar los sentimientos en el aula, de esta manera comienzan a identificar las emociones en el resto de sus compañeros y en ellos mismos. Pero cuando presentan situaciones de frustración y enfado, les cuesta entender que les está ocurriendo.

En el caso del Alumno A es un niño de tres años de edad con diagnóstico de retraso global del desarrollo.

Vericat y Orden (2013) define el retraso global del desarrollo como un problema común en la población infantil menor de cinco años, caracterizado por un retraso significativo en dos o más áreas del desarrollo; motricidad gruesa, motricidad fina, lenguaje y habla, funciones cognitivas, desarrollo personal, social y actividades de la vida diaria.

Por otro lado, sus padres apoyan al niño en su situación llevando a su hijo una vez por semana a Atención Temprana.

Alumno A presenta alguna dificultad motora mostrando tropiezos constantes. Además, en cuanto a la alimentación no es buena por lo que se ha podido observar en los almuerzos. Además, la tutora ha recibido información por parte de los padres. Por consiguiente, tiene falta de hierro, es decir, anemia y falta de vitaminas por lo que toma suplementos vitamínicos.

Por otro lado, en el control de esfínteres, el niño tiene miedo a ir al baño para defecar y el proceso de micción todavía no es controlado. De tal manera que presenta un comportamiento relacionado a la puesta del pañal.

En cuanto al funcionamiento intelectual está al mismo nivel aproximadamente del resto de sus compañeros de clase. Comprende la teoría y la práctica.

En el ámbito conductual, presenta dificultades de autocontrol, mostrando conductas como pellizcar, dar patadas, gritar sin motivo aparente, pegar y arañar al resto de sus compañeros.

Las actividades que más disfruta son las realizadas a través de la pizarra digital.

Desde el punto lingüístico emite balbuceos, nombre de sus compañeros, frases cortas y expresa necesidades básicas como comer, beber y jugar. En cuanto ir al baño no lo expresa, es por ello que la profesora le ofrece la oportunidad de ir al baño en varias ocasiones de la jornada escolar.

Las habilidades sociales son escasas, para ello la profesora estableció una serie de normas y límites al principio de curso. Al principio de curso se introdujo la economía de fichas para recompensar las buenas acciones del niño.

Cuando se desborda con sus compañeros presenta conductas agresivas y acude el mismo al rincón de la calma para abrazar al peluche y pensar en lo ocurrido. Una vez pasado el tiempo vuelve al lugar de trabajo y pide perdón por el daño causado. Debido a estas situaciones algunos de sus compañeros le tienen miedo y tiene escasas relaciones sociales.

En conclusión, a partir de las medidas tomadas por la profesora se ha podido observar una disminución de las conductas agresivas y ya tiene confianza para hablar con la profesora sobre lo ocurrido.

Desde el punto de vista del lenguaje encontramos a dos alumnos con dificultades de tal manera que tienen problemas a la hora de vocalizar. Una de las causas principales es el uso obligatorio de las mascarillas, no hacen el esfuerzo por vocalizar.

Por otro lado, encontramos un alumno de origen ucraniano que tiene problemas para comunicarse por lo que utiliza palabras simples y oraciones breves. El centro una de las características que presenta son las ayudas en el lenguaje a los alumnos de origen extranjero.

Estos tres alumnos acuden al especialista de Audición y Lenguaje, una vez por semana para trabajarlo. Para finalizar con el lenguaje, el resto de los alumnos presenta un correcto desarrollo madurativo.

La cohesión del grupo se trabaja continuamente en clase, debido a las características que poseen los alumnos. Son niños egocéntricos, les cuesta compartir con sus compañeros y además suelen aparecer pequeños conflictos entre ellos.

5. Desarrollo de una Unidad Didáctica

5. 1. Contexto

Uno de los aspectos más importantes a trabajar con los alumnos desde edades tempranas es la adopción de hábitos alimenticios saludables en los niños para prevenir una vida sedentaria y promover la salud incluyendo el bienestar físico, mental y social.

Además, mantener una dieta equilibrada, adecuada y saludable previene enfermedades desencadenantes de hábitos de alimentación inapropiados. Por otro lado, para acompañar una vida saludable tenemos que tener hábitos de higiene para proteger al cuerpo de gérmenes y enfermedades. De esta manera tenemos que cumplir de manera personal el cuidado del cuerpo. Teniendo en cuenta lo anterior, a la hora de elaborar la Unidad Didáctica he decidido elegir este tema para poder llevarla a cabo en el centro escolar y trabajar con las familias en sus casas, a través de las actividades propuestas en casa.

Por otro lado, teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible se va a desarrollar el objetivo 2 “Hambre cero” trata de poner fin al hambre del mundo, lograr la seguridad alimentaria y mejorar la nutrición a través de una agricultura sostenible. Para ello se tiene que ofrecer un acceso a la población una alimentación sana, nutritiva y suficiente.

De esta manera, concienciamos al alumnado sobre lo que ocurre a su alrededor. Es muy importante conocer las desigualdades que sufre un porcentaje de la población e intentar buscar soluciones para poder resolver los problemas.

La Unidad Didáctica se llama “Ñam ham”. Trata de un supervillano Sacamuelas que se ha escapado del planeta Protón y debe de ser capturado por Brocolita la superheroína de la salud. El villano promueve malos hábitos de higiene y de salud, mientras tanto a lo largo de la Unidad Didáctica aparece Brocolita aportando consejos saludables.

Al final del proyecto el villano cambia gracias a las actividades realizadas, se convierte en una muela limpia y sana.

Gracias a esta estimulación los niños están continuamente motivados a participar y aprender nuevos temas acerca de la salud. Además, en el segundo trimestre comienza por parte del colegio un plan de hábitos saludables aportando una vez por semana una pieza de fruta a cada uno de los alumnos.

5.2. Temporalización

La Unidad Didáctica tiene una duración de tres semanas distribuidas en tres sesiones por semana de una temporalización aproximada de 45 minutos. En este caso se llevará a cabo del 7 de marzo al 25 de marzo del 2021, porque comienza el nuevo plan de hábitos saludables en la comunidad de Aragón.

Por otro lado, nos encontramos con los rincones de aprendizaje. Estos irán rotando a lo largo de la semana, pasando cada día por los diferentes rincones.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Actividad 1	Actividad 2 y rincones	Rincones	Rincones	Actividad 3 y rincones		
Actividad 4	Rincones	Actividad 5 y rincones	Rincones	Actividad 6 y rincones		
Actividad 7	Rincones	Actividad 8 y rincones	Rincones	Actividad 9 y rincones		

5.3. Contenidos

A continuación, se hace referencia a los diferentes contenidos seleccionados de la ORDEN del 28 de marzo de 2008 del Departamento de Educación, Cultura y Deporte para llevar a cabo la presente unidad didáctica teniendo en cuenta las diferentes áreas de desarrollo.

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bloque I: el cuerpo y la propia imagen	1	2	3	4	5	6	7	8	9
El cuerpo humano. Exploración del propio cuerpo. Identificación y aceptación progresiva de las características propias y las de los demás. Descubrimiento y progresivo afianzamiento del esquema corporal.					X		X		
Percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.			X			X			
Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior e identificación y expresión de las sensaciones y percepciones que se obtienen.	X		X				X	X	X
Las necesidades básicas del cuerpo. Identificación, manifestación, regulación y control de las mismas. Confianza en las capacidades propias para su satisfacción.	X			X		X		X	X
Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.	X		X					X	X

Bloque II: Juego y movimiento	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.	X	X	X				X		
Control postural: el cuerpo y el movimiento. Valoración de las posibilidades que adquiere con la mejora en la precisión de movimientos para su desenvolvimiento autónomo.	X		X						
Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	X	X	X				X		
Bloque III: la actividad y la vida cotidiana	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Las actividades de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización. Regulación de la propia conducta en función de las peticiones y explicaciones de los otros, satisfacción por la realización de tareas y sentimiento de eficacia.	X		X	X	X		X	X	
Conocimiento y respeto a las normas que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas y seguimiento de su desarrollo. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en la realización de las mismas.	X	X	X				X		
Bloque IV: el cuidado personal y la salud	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan bienestar propio y de los demás.	X		X	X	X		X	X	X

Práctica de hábitos saludables: higiene corporal, alimentación y descanso. Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos. Petición y aceptación de ayuda en situaciones que la requieran. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.	X		X		X		X		
Gusto por un aspecto personal cuidado. Colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.	X						X	X	
Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas, los desplazamientos, el descanso y la higiene.									X
Identificación y valoración crítica ante factores y prácticas sociales cotidianas que favorecen o no la salud.	X						X	X	X
ÁREA II: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO									
Bloque I: medio físico: elementos, relaciones y medida									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos.	X	X	X		X		X	X	X
Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias. Interés por la clasificación de elementos y por explorar sus cualidades y grados. Expresión oral y representación gráfica.			X		X			X	X
Producción de reacciones, cambios y transformaciones en los objetos y materias, anticipando efectos y observando resultados.			X	X			X		

Aproximación a la cuantificación de colecciones. Utilización del conteo como estrategia de estimación y uso progresivo de los números cardinales para calcular y resolver problemas sencillos relacionados con la vida cotidiana.			X			X			
Conocimiento e iniciación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.		X							
Bloque II: acercamiento a la naturaleza	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Identificación de seres vivos y materia inerte (el sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos, etc.).			X						
Observación y análisis de algunas características, comportamientos, funciones y cambios en los seres vivos. Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte.			X						
Inicio en la utilización de habilidades para construir y comunicar el conocimiento adquirido, como: formular preguntas; realizar observaciones; buscar, analizar, seleccionar e interpretar la información; anticipar consecuencias; buscar alternativas; etc. Verbalización de las estrategias que utiliza en sus aprendizajes.						X			
Bloque III: la cultura y la vida en sociedad	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Utilización de habilidades cooperativas para conseguir un resultado común: iniciativa en la presentación de ideas, respeto a las contribuciones ajenas, argumentación de las propuestas, flexibilidad ante los cambios, planificación de tareas.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ÁREA III: LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN									
Bloque I: lenguaje verbal	1	2	3	4	5	6	7	8	9

a) Escuchar, hablar y conversar	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos y para regular la propia conducta y la de los demás. Interés y gusto por expresarse.	X		X	X		X		X	X
Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio comunicativo, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto, así como de otras normas sociales de relación con los demás.	X	X				X		X	X
b) Aproximación a la lengua escrita	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras y frases escritas muy significativas y usuales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas.		X		X				X	X
Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas o escuchadas a través de otros recursos.	X		X					X	X
c) Acercamiento a la literatura	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.	X			X		X		X	X

5.4. Objetivos

A continuación, se hace referencia a los diferentes objetivos generales seleccionados de la ORDEN del 28 de marzo de 2008 del Departamento de Educación, Cultura y Deporte para llevar a cabo la presente Unidad Didáctica teniendo en cuenta las diferentes áreas de desarrollo.

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal y valorando la diversidad como una realidad enriquecedora.

Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo y utilizando las posibilidades motrices, sensitivas, expresivas y cognitivas, coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.

Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros en actividades cotidianas y de juego, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración y evitando comportamientos de sumisión o dominio.

Aceptar las pequeñas frustraciones y reconocer los errores propios, manifestando una actitud tendente a superar las dificultades que se plantean, buscando en los otros la colaboración oportuna cuando sea necesario y aceptando la ayuda que le prestan los demás.

Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento de la salud, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional

ÁREA II: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

Observar y explorar de forma activa su entorno, generando preguntas, interpretaciones y opiniones propias sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento y comprensión.

Establecer algunas relaciones entre las características del medio físico en el que vive o las de otros lugares y sus respectivas formas de vida.

Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.

Desarrollar y aplicar el pensamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas en situaciones cotidianas.

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

Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunos de sus cambios, relaciones y transformaciones, utilizando distintas habilidades para comprenderlo y desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.

Mostrar interés por asumir responsabilidades en la realización de tareas en grupo, desarrollando actitudes de ayuda y colaboración en un ambiente de respeto mutuo.

ÁREA III: LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

Expresar emociones, sentimientos, deseos, vivencias e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

5.5. Competencias básicas

Las actividades de la Unidad Didáctica están relacionadas con las siete competencias clave que se establecen en el Real Decreto 160/2006 de 29 de diciembre para la mejora de la calidad educativa:

- **Competencia en comunicación lingüística:** utilizando la lengua a través de la expresión de ideas e interactuando con el resto. Escuchar, leer, hablar y escribir.
- **Competencia matemática y competencia básica en ciencias y tecnología:** capacidad para resolver problemas de la vida cotidiana y habilidades para comprender y explicar lo que nos rodea.
- **Competencia a aprender:** capacidad para iniciar el aprendizaje y seguir en ellos, organizar los tiempos y trabajar tanto de manera individual o colectiva para conseguir un objetivo en común.
- **Competencia digital:** uso seguro de las Tics con el fin de producir e intercambiar información.
- **Competencia social y ciudadana:** capacidad de relacionarse con el resto de los compañeros de manera respetuosa, activa y participativa.
- **Competencia conocimiento e interacción con el mundo físico:** uso de las habilidades para interpretar la realidad que les rodea.
- **Competencia cultural y artística:** desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos.

5.6. Metodología

La Unidad Didáctica se llevará a cabo a través de las metodologías activas nombradas anteriormente. Para comenzar se utilizará una motivación inicial del proyecto representado por el supervillano Sacamuelas.

Posteriormente, la clase está dividida en grupos cooperativos estos cambian en cada uno de los proyectos del curso. Las características es que son equipos heterogéneos, los alumnos son los principales en su proceso de aprendizaje y por último se intenta fomentar un clima positivo en el aula, sin ser competitivos.

Otra de las metodologías utilizadas es la gamificación a través de diferentes juegos en entornos no lúdicos y con la obtención de puntos. En todo momento los alumnos son premiados de manera verbal y con diferentes acciones como por ejemplo aplausos de sus compañeros.

Por otro lado, la clase está dividida en rincones de aprendizajes, esto son espacios delimitados y que ya son conocidos por los alumnos. De esta manera, fomentamos la autonomía y la libre exploración.

Además, también se utiliza el Aprendizaje Basado en Problemas en este caso se exponen problemas relacionados con el hambre en el mundo para tener un pensamiento crítico y aportar diferentes soluciones.

Para finalizar se utilizará el visual thinking de esta manera el alumno podrá observar todos los aprendizajes plasmados de forma esquematizada.

5.7. Recursos

En este apartado vamos a dividir los recursos en tres:

- Recursos personales: la mayor parte de las actividades se realizan con todo el grupo-clase teniendo en cuenta el horario en el que sale alguno de los alumnos. Además, contamos con una auxiliar de Educación Infantil y la tutora del aula.
- Recursos materiales: para las actividades se especificarán los materiales en cada una de las actividades para una mejor organización.
- Recursos espaciales: las actividades se desarrollarán la mayor parte de ellas en el aula ordinaria. Un espacio completamente luminoso, dividido en rincones de aprendizaje. Los armarios y los materiales están a la altura de los niños de esta manera pueden acceder fácilmente a los recursos. (*Anexo I*)

5.8. Desarrollo de las sesiones

Actividad 1: “Ñam ñam”
Competencias básicas
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. - Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. - Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.
Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las acciones saludables y no saludables. - Fomentar la escucha activa.

- Participar de manera activa.
- Motivar a los alumnos con la dinámica.
- Aportar información sobre los hábitos saludables.

Metodología

Motivación inicial de proyecto y aprendizaje por descubrimiento.

Desarrollo de la actividad

Para el comienzo del proyecto se va a realizar una estimulación inicial del proyecto. Al llegar a clase en el lugar de la asamblea los alumnos se van a encontrar papeles tirados en el suelo de envoltorios de alimentos no saludables. Además, encontrarán un sobre con la presentación del villano Sacamuelas.

“Hola niños y niñas.

Mi nombre es Sacamuelas, un supervillano del planeta Protón y he venido a daros unos consejos sobre la vida no saludable. Para recibir todos esos consejos tenéis que encontrarme. Tenéis que hacerme caso a mi solamente, porque Brocolita no tiene idea de vivir la buena vida.

Para poder encontrarme os voy a dar una serie de pistas, una vez que la hayas encontrado podrás ir al siguiente lugar hasta encontrarme.”

- La profesora guarda sus papeles. (Mesa profesora)
- Lugar donde se escribe con tizas. (Pizarra)
- Un cuaderno donde están anotados los días de la semana. (Calendario)
- Podemos mirar qué tiempo hace hoy. (Ventana)
- Lugar del ñam ñam (Cocinita)

En la cocinita se encontrarán la cartulina donde está representado el villano Sacamuelas, con una carta en la mano donde pone todo lo que tienen que hacer los niños.

- No lavarse los dientes.
- Ducharnos una vez al mes.
- Comer bollería.
- No comer nunca ni frutas ni verduras.
- No hacer nada de deporte.

Esto genera un gran asombro por parte de los niños de tal manera que se reunirán en la asamblea con la profesora para comentar todo lo sucedido.

Entonces, la maestra hace aparecer a Brocolita, pegada a una cartulina con el título ¿Qué sabemos?

La profesora hará una puesta en común sobre hábitos de higiene, alimentación y salud. Finalmente escribirá todos los consejos de cada uno de los alumnos en un papel.

Materiales

- Cartulina del villano Sacamuelas y la superheroína Brocolita. (*Anexo II*)
- Sobres.
- Cartulina.
- Rotuladores.

Agrupamiento

La actividad se realizará con todo el grupo-clase.

Espacio y tiempo

La sesión tendrá una duración de 45 minutos aproximadamente y será realizada en el aula ordinaria.

Adaptaciones curriculares

En esta actividad, los materiales utilizados intentarán captar la atención de todos los alumnos. Escogiendo colores llamativos.

Además, en cuanto a la hora de expresarse oralmente la profesora los acompañará en todo momento ayudando en las explicaciones.

Actividad 2: Trivial de las frutas

Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos

- Trabajar la velocidad de procesamiento de la información.
- Adquirir habilidades sociales.
- Respetar el turno de palabra y de espera.
- Ayudar a los del equipo.

Metodología

Gamificación.

Desarrollo de la actividad

Para esta actividad la clase se dividirá en cuatro grupos cooperativos, cada uno de ellos se diferencia por un color.

Primero, la profesora reunirá a todo el grupo clase en la asamblea para repasar las letras del abecedario y el nombre de las frutas a través de las tarjetas.

Seguidamente, la profesora dividirá la clase en cuatro grupos cooperativos. Cada uno tiene un color propio, para poder diferenciarlos. Además, se entregará un círculo donde colocar los quesitos de premio.

Posteriormente, la profesora explicará el juego y comenzará un grupo al azar. En este caso se sacará una bola de color de una bolsa.

El juego consiste en que los jugadores deben de contestar a las preguntas del trivial de las frutas. Trata de adivinar el nombre de la fruta de manera oral y escrita, en un periodo de tiempo de treinta segundos. Una vez se haya adivinado se entregará un quesito en forma de premio. En caso contrario habrá un rebote al equipo de al lado.

El juego finaliza una vez que un equipo haya conseguido todos los quesitos.

Para cada ronda habrá un responsable, este irá rotando a lo largo de las partidas. Se colocará una medalla para poder diferenciarlo con el resto de participantes del grupo.

Normas del juego:

- Respetar el turno de palabra.
- Cada jugador únicamente puede pedir ayuda una única vez a sus compañeros durante toda la partida.
- Si el equipo no acierte, se realiza un rebote al otro grupo hasta que se acierte la pregunta.

- Para aumentar la dificultad del juego se colocará un cronómetro con 30 segundos, si pasa el tiempo hay un rebote para el siguiente equipo.
- Si adivina el nombre se le otorgará un quesito, pero si no los adivina no obtendrá ningún premio.
- Gana el primer equipo que obtenga los seis quesitos.

El trivial está elaborado a través de la aplicación Gennially.

<https://view.genial.ly/622672cfc026a1001a7ed8ca/interactive-content-quiz-trivial-frutas>

Materiales

- Cartulinas con el nombre de las frutas.
- Cartulina letras abecedario.
- Pizarra táctil.
- Quesitos y cartulina simulación trivial. (*Anexo III*)

Agrupamiento

Al comienzo de la clase se reunirá todo el grupo clase y finalmente se dividirán en cuatro grupos cooperativos.

Espacio y tiempo

La sesión tendrá una duración de 45 minutos y se llevará a cabo en la zona de la asamblea y mesas de trabajo.

Adaptaciones curriculares

Se colocarán encima de la pizarra cartulinas con el nombre de la fruta y su imagen.

Actividad 3: Rincones

Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

- Competencia social y ciudadana.
- Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos

- Fomentar la participación activa.
- Imitar situaciones de la vida real.
- Fomentar la imaginación.
- Tener una rutina de lectura.
- Atraer a los niños a la lectura.
- Relacionar número con la cantidad
- Reconocer los números.
- Clasificar y ordenar.
- Desarrollar capacidades motoras.
- Prestar atención y memorizar.
- Respetar el turno de juego.

Metodología

Rincones de aprendizaje.

Desarrollo de la actividad

La clase se divide por rincones de aprendizaje de esta manera la clase está dividida para poder llevar a cabo de manera correcta las actividades. Se pondrá en común lo que hay que hacer en la asamblea con todos los compañeros, posteriormente la profesora colocará una cartulina con los participantes del grupo.

- Rincón del juego simbólico: a lo largo de las semanas del proyecto irá cambiando para poder disfrutar del juego.
 - Semana 1: frutería
 - Semana 2: restaurante.
 - Semana 3: cocinitas.
- Rincón de la naturaleza: para este proyecto se van a plantar lentejas, de esta manera los niños tienen que observar de manera directa todo lo que está ocurriendo. Posteriormente plasmarán todo lo observado en una libreta. Finalmente, una vez

trasplantadas las lentejas en una maceta se las llevarán a casa para ver lo que ocurre. La profesora hará fotos de las plantas de los alumnos para pegarlas en la libreta y comparar los cambios a lo largo del tiempo.

- Semana 1: plantar las semillas en algodón en vasos de plástico.
- Semana 2: regar y observar los cambios que se han producido.
- Semana 3: trasplantar a una maceta y prepararlo para llevarlo a casa.
- Rincón de la biblioteca: como las actividades del rincón de la naturaleza son cortas una vez hayan acabado podrán acudir al rincón de la biblioteca para leer los libros de clase.
- Rincón lógica-matemática: se realizarán diferentes actividades trabajadas anteriormente en función a los objetivos:
 - Relacionar el número con la cantidad (1-4). Para esta actividad tenemos tarjetas de números y frutas de plástico pequeñas.
 - Clasificar dibujos de frutas y verduras en función como diga la profesora. (Grande-pequeño, color, fruta-verdura, color).
 - Ordenar actividades de higiene a través de tarjetas. (baño, lavar dientes, lavar la cara).
- Rincón de los puzzles y juegos de mesa: se realizarán juegos de mesa relacionados con la alimentación y hábitos de higiene.
 - Puzzle de 9-12 piezas (baño, ducha, comer, lavar dientes)
 - Memory de los alimentos.
 - Dominó.
 - Juegos encajables.

Materiales

Para el rincón del juego simbólico:

- Mesa
- Cocinita
- Frutería
- Comida de plástico
- Cubertería
- Caja registradora
- Dinero de mentira

- Cesta de la compra
- Libreta
- Lápices

Para el rincón de la naturaleza:

- Libretas de papel
- Lápices
- Fotografías
- Algodón
- Vasos de plástico
- Agua
- Lentejas
- Maceta
- Tierra

Para el rincón de la biblioteca:

- Estantería
- Alfombra
- Libros

Para el rincón lógico matemáticas:

- Frutas pequeñas de plástico
- Tarjetas números
- Tarjetas de ordenación

Agrupamiento

La clase se dividirá en cuatro grupos de 5 personas, se pueden utilizar los equipos cooperativos.

Espacio y tiempo

La sesión se llevará a cabo en el aula ordinaria y tendrá una duración aproximada de 30-40 minutos en función de la situación.

Atención a la diversidad

En este caso las actividades trabajadas son repetidas en la zona de la asamblea por lo que ya

las conocen. A pesar de ello se repetirá las normas de convivencia.

Actividad 4: ¿Qué hay para comer?

Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos

- Crear un menú en casa con las familias.
- Adquirir hábitos saludables de comida.
- Participar las familias con el centro.

Metodología

Trabajo de las familias.

Desarrollo de la actividad

A cada niño se le entregará una plantilla para el menú de una comida. Además, también se aportará la siguiente información a las familias:

“En el primer curso de Educación Infantil estamos trabajando la alimentación y la adquisición de hábitos saludables. Es por ello que os pedimos elaborar un menú de tres platos a través de recortables de revista, alimentos secos, papeles, cartulinas o cualquier objeto que consideremos apropiado para la elaboración de este.

Para ello, los niños os ayudarán a crearlo. Posteriormente lo presentarán en la asamblea al resto de la clase durante la semana posterior.”

Una vez haya sido elaborada tienen que explicar al resto de la clase sus creaciones y los materiales que han utilizado para ello.

Materiales

- Plantilla del menú (*Anexo IV*)
- Papel
- Pegamento
- Comida seca
- Revistas
- Cartulinas

Agrupamiento

Esta actividad se llevará a cabo de manera individual además de la participación de las familias.

Espacio y tiempo

Esta actividad será explicada el segundo lunes al finalizar el día para llevarlo a casa y las familias deben de traerla al próximo lunes para trabajarlo en la asamblea.

Adaptaciones curriculares

En este caso las familias ayudan al alumno a hacer la actividad y a la hora de explicarlo en la asamblea la profesora les ayudará.

Actividad 5: La pirámide los alimentos

Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos

- Clasificar los alimentos en función de su valor alimenticio.
- Establecer las cantidades recomendadas
- Distinguir entre: grasas, proteínas, carbohidratos y vitaminas.

- Cooperar con el grupo de trabajo.
- Fomentar la escucha activa.

Metodología

Gamificación y grupos cooperativos.

Desarrollo de la actividad

Al comienzo de la clase, la profesora reunirá a todo el grupo en la asamblea. Primero mostrará una caja con todos los alimentos de plástico del juego simbólico y posteriormente presentará a Lolita una maqueta elaborada con cartulina con bolsas para depositar los alimentos. (*Anexo V*)

Seguidamente, explicará en qué consiste la pirámide alimentaria, porque está dividida en colores y porque unos son más grandes que otros. (*Anexo VI*)

Después dividirá la clase en grupos cooperativos. A cada uno se le repartirá una pirámide en pequeño, recortes de alimentos y un pegamento. Cada grupo debe hacer su propia pirámide. Finalmente, por cada alimento colocado de forma correcta la profesora les colocará un punto en forma de gomet en la tabla y así se podrá observar el equipo que mejor lo ha hecho llevándose como premio un sello en la mano de ¡Lo has hecho genial!

Materiales

- Alimentos de plástico.
- Lolita
- Pirámide en pequeño
- Recortables
- Pegamento
- Tabla de puntuación
- Sello

Agrupamiento

Al comienzo de la clase todo el grupo y finalmente en los equipos cooperativos.

Espacio y tiempo

La actividad se llevará a cabo en el aula ordinario y tendrá una duración de minutos la sesión.

Adaptaciones curriculares

Para no poner nerviosos al alumnado no se pondrá tiempo para realizar la actividad y se intentará crear un ambiente agradable para la correcta realización de la actividad.

Actividad 6: ¿Qué podemos hacer?

Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos

- Concienciar al alumnado sobre el hambre en el mundo.
- Buscar soluciones para poner fin al hambre.
- Fomentar la escucha activa.
- Reconocer los problemas.
- Conocer el segundo Objetivo de Desarrollo Sostenible.
- Trabajar cooperativamente.
- Seleccionar la información relevante.

Metodología

Aprendizaje Basado en Problemas

Desarrollo de la actividad

La actividad se realizará en dos partes. En la primera parte, se reunirá todo el grupo clase en la zona de la asamblea. Primero la profesora realizará preguntas para ver si se acuerdan del

Objetivo de Desarrollo Sostenible que trabajaron en el anterior proyecto. Posteriormente se realizará la pregunta ¿Sabéis qué es el hambre? Seguidamente los niños comenzarán a hacer diferentes preguntas y la profesora será la encargada de responderlas. La profesora lee la siguiente historia:

“Manuel se levantaba todas las mañanas de su cama para ir al colegio. Miraba lo que había en la nevera para desayunar y estaba completamente vacía. Después miraba los armarios que también estaban vacíos. Por último, miraba en los cajones y no había nada.

Así que se lavaba los dientes y sin desayunar se iba al colegio con el estómago completamente vacío. Cuando llegaba a clase y estaban en silencio. Lo único que se escuchaba era un rugido fuerte. ¡Eran las tripas de Manuel!

A la hora de almorzar la profesora le daba una galleta de las que tanto le gustaba porque su mamá tampoco le había puesto almuerzo.

Cuando llegaba a casa para comer su madre le había vuelto a hacer lo mismo que ayer y anteayer. Ya estaba cansado de comer arroz blanco con huevo, pero su mamá se lo hacía con tanto cariño que le encantaba.

Después acompañaba a su madre a comprar al supermercado. Únicamente compraba lo justo y necesario. Los dulces y chocolates solo los compraba en ocasiones especiales.

Su madre le explicaba que era muy difícil conseguir comida para toda la familia y que tenían que esforzarse mucho en el trabajo. Manuel llegó a la conclusión que todo costaba muchas monedas. Así que decidió a ahorrar para comprar todo lo necesario para hacer un huerto en el jardín.

Le llevó mucho tiempo juntar tantas monedas y por fin pudo construir su propio huerto. Cuando salieron todas las verduras estaba muy contento porque ya podrá probar lo que tanto esfuerzo le llevó.

Le crecieron tantas verduras que decidió llevarlas a comedores sociales y a las asociaciones. De esta manera ayudaba a todos aquellos que lo necesitaban realmente. Entregando verduras sostenibles y sanas.

Ahora Manuel es un adulto y trabaja en el colegio para explicar todo lo que ocurre a nuestro alrededor. Todos los veranos va de voluntariado a diferentes países de África en busca de soluciones contra la pobreza y el hambre.”

A lo largo de la historia la profesora realizará diferentes preguntas relacionadas con el cuento.

- ¿Cómo crees que se siente Manuel?
- ¿En vuestra casa tenéis comida?
- ¿Compartirías tu almuerzo con Manuel?
- ¿Qué puede hacer Manuel para conseguir comida?
- ¿Sabéis que son las asociaciones?

Una vez finalizada la lectura la profesora desarrollará el Objetivo de Desarrollo Sostenible y lo colocará en la pizarra donde aparecen los demás objetivos. Finalmente, la profesora entregará a los alumnos una nota informativa sobre la recaudación de alimentos para las personas desfavorecidas de la población española.

La segunda parte se realizará después del recreo cuando el alumnado haya descansado. Se plantea el problema y durante 5 minutos tienen que pensar una solución entre los grupos cooperativos para poder resolverlo.

Una vez finalizado el tiempo se reunirá otra vez todo el grupo para poner en común y finalmente la profesora elaborará una lista con las soluciones aportadas.

Para llevar a cabo debemos de tener claro el orden:

- 1º Analizar el problema planteado
- 2º Reunir a los grupos cooperativos.
- 3º Lluvia de ideas, para establecer soluciones.
- 4º Poner en común con el resto de la clase.
- 5º Enumerar todas las soluciones

- 6º Presentar la solución

Ejemplo de los problemas:

- Nos encontramos en un pueblo donde no hay nada de frutas y verduras. Las personas únicamente comen hamburguesas, chuches y patatas fritas. ¿Qué podemos hacer para que tengan una dieta sana?

Soluciones: plantar, construir una frutería con productos de otros pueblos y colgar carteles para llevar una vida sana.

- Tenemos que comprar con diez monedas lo necesario (teniendo en cuenta que cada producto vale una moneda), pero no nos podemos gastar nada más de lo permitido.

De esta manera los alumnos tienen que pensar cuales son los alimentos básicos de la alimentación.

Soluciones: hacer una lista para comprar lo imprescindible, dejar a un lado los productos no sanos y ahorrar guardando monedas.

- Presentamos a María una niña que tiene el pelo enredado, la ropa sucia y los dientes sin lavar.

Se realizarán preguntas abiertas sobre lo que le ocurre a María y buscar soluciones.

Soluciones: ir a casa poner la ropa a lavar, ducharse, lavarse los dientes o ir al dentista.

Materiales

Para esta actividad para poder entenderla mejor se pueden hacer fotocopias relacionada con los conceptos trabajados.

Agrupamiento

Al principio y final de la actividad se reunirá todo el grupo clase. Para buscar las soluciones se trabajará en equipos cooperativos.

Espacio y tiempo

La clase se llevará a cabo en el aula ordinaria y tendrá una duración de 45 minutos.

Actividad 7: Nos aseamos

Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos

- Aprender a asearse.
- Mejorar la higiene personal.
- Conocer la correcta utilización de los materiales de higiene.
- Prevenir enfermedades.

Metodología

Juego libre.

Desarrollo de la actividad

La actividad se realizará después del recreo cuando los alumnos estén más cansados. El aula estará preparada para el juego. En este caso vamos a trabajar los siguientes aspectos relacionados con la higiene personal:

- Ir al baño: nos encontramos con un muñeco, un biberón con agua y papel higiénico. De esta manera mientras dan de comer al muñeco se orina de esta manera trabajamos la limpieza a la hora de ir al baño.
- Baño: en este caso nos encontramos con una bañera de juguete hasta la mitad de agua, una toalla de baño en el suelo por si salpicamos y otra para secar el muñeco. En cuanto a los productos de aseo tenemos un champú de niños y una esponja. De esta manera simulamos el baño y lo que tenemos que hacer durante este tiempo.
- Lavado de dientes: tenemos una boca de cartón plastificada, entre los dientes tiene

plastilina. Por otro lado, tenemos la pasta y cepillo de dientes para simular el lavado de dientes. *(Anexo VII)*

- Cuidado de pelo: en este caso nos encontramos con una muñeca de pelo largo, para su cuidado tenemos cepillo de pelo, peine, horquillas, secador y decoración de pelo. De esta manera trabajamos el cuidado del pelo.

Esta actividad se parece a los rincones de aprendizaje, pero cambian diferentes aspectos. Dentro de cada espacio habrá cinco medallas, estas representan cuántas personas pueden ocupar ese espacio. De esta manera evitamos aglomeraciones en los diferentes espacios. El profesor será el encargado de supervisar los espacios y evitar los conflictos que se puedan llegar a producir.

Materiales

- 2 muñecas sin pelo
- Orinal
- Biberón
- Papel higiénico
- Bañera de juguete
- Agua
- Toallas
- Delantal de plástico
- Champú de niños
- Esponja
- Cepillo de dientes
- Maqueta de la boca
- Pasta de dientes
- Plastilina
- Muñeca para peinar
- Peines
- Cepillos
- Secador
- Decoración de pelo

Agrupamiento

La clase se dividirá en grupos de rincones.

Espacio y tiempo

La actividad se llevará a cabo en el aula ordinaria y tendrá una duración de minutos aproximadamente. Rotando cada 10 minutos en cada uno de los espacios.

Adaptaciones curriculares

Para la realización de esta actividad se recordarán las normas y se explicarán todos los objetos que podemos encontrar. Establecer un orden durante la actividad.

Actividad 8 y 9: Todo lo que he aprendido

Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos

- Recordar lo aprendido a lo largo de la Unidad Didáctica.
- Respetar el turno de palabra.
- Participar de manera activa.
- Recopilar toda la información.
- Fomentar la escucha activa.

Metodología

Visual thinking.

Desarrollo de la actividad

En la sesión número 8 aparece Brocolita con una carta en la mano que pone lo siguiente:
“Gracias a vosotros, el villano Sacamuelas os ha estado observando durante todas las

actividades que habéis realizado. Y ha aprendido que tiene que comer frutas y verduras, lavarse los dientes toda la semana para no ponerse malito.

Además, ha ido al dentista y le ha curado por lo que ahora tiene un aspecto más sano. Para no olvidar todo lo aprendido vamos a hacer una cartulina donde aparecerán los nuevos aprendizajes.

Después vuestra profesora lo hará más bonito en el ordenador a través de la aplicación Canva. De esta manera se lo entregaremos a nuestros padres para poder llevarlo a cabo en casa.

¡Sois unos superhéroes de la salud!”

Una vez leída la carta en voz alta, se elaborará un esquema en un papel continuo con rotuladores de colores. La profesora lo escribirá y hará dibujos relacionados con los conceptos. Una vez finalizado los alumnos tendrán que pintar los dibujos.

Para finalizar esta sesión se repasará en voz alta todo lo que se ha escrito para interiorizar conceptos.

La última sesión de esta Unidad Didáctica se realizará a última hora del viernes. Aparece el Sacamuelas con un aspecto sano y en la mano el folleto elaborado por parte de la profesora. Se repartirá a cada uno de los alumnos para que se lo lleven a casa y se hará una puesta en común sobre lo que le ha ocurrido al villano.

Materiales

- Papel continuo
- Cartulina de los personajes de la Unidad Didáctica
- Rotuladores
- Pinturas de colores

Agrupamiento

La actividad se realizará con todo el grupo clase.

Espacio y tiempo

Se llevará a cabo en el aula ordinaria.

La primera sesión durará 45 minutos y la segunda 30 minutos.

6. Evaluación

La evaluación se utiliza para percibir los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, mejoras que han aparecido a lo largo del desarrollo de la Unidad Didáctica y los resultados negativos que se puedan obtener. Por tanto, la información obtenida ofrece resultados tanto del alumnado a nivel individual como de manera cooperativa. Al comprobar la información el docente puede realizar modificaciones para llevarla a cabo en otro momento.

Para la evaluación de esta Unidad Didáctica se tendrá en cuenta la evaluación de carácter global, teniendo en cuenta al alumnado de manera general y la individualidad. Para comenzar, se realizará una actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado. Una vez finalizada la actividad el docente conoce los conocimientos previos y sabe de que base partir.

Para llevar a cabo la evaluación de esta Unidad Didáctica se realizará a través de una rúbrica con los ítems de cada una de las actividades. Además, otro de los métodos de evaluación utilizados será la observación de manera directa por parte de la profesora de esta manera podrá conocer los comportamientos y destrezas de los niños.

La evaluación se hará a través de una rúbrica de evaluación para el alumnado donde se anotan los objetivos de las actividades para saber si se han cumplido, están en proceso o no se han cumplido. Una vez se haya finalizado la Unidad Didáctica para saber de manera cuantitativa todo lo que se haya logrado. (*Anexo VIII*)

Por otro lado, la profesora hará anotaciones en su libreta de esta manera anotará observaciones de manera puntual y comparamos el cambio a lo largo del trimestre. La evaluación será realizada por parte de la profesora donde hará anotaciones de los aspectos a mejorar de las actividades y si se han cumplido los objetivos.

Además, también elaborará una rúbrica sobre el grado de logro de los objetivos en función a la rúbrica de los alumnos. Posteriormente se harán anotaciones sobre los aspectos a mejorar de cada una de las actividades propuestas. (*Anexo IX*)

7. Conclusión y valoración personal

Para comenzar, tal y como se ha ido exponiendo en los puntos anteriores, incorporar las metodologías activas en Educación Infantil dejan al alumnado como el centro de aprendizaje y seres autónomos. Además, las metodologías de aprendizaje han cambiado a lo largo de los años de tal manera que los niños aprenden por el descubrimiento y elaborando sus propios juicios.

En segundo lugar, utilizando a lo largo de la Unidad Didáctica diferentes metodologías, podemos llegar a la conclusión cuales son las mejores actividades para el grupo clase. Para ello se ha analizado el comportamiento, las características y los conocimientos de los niños. Una vez conoces los conocimientos previos se puede realizar la unidad en una clase de tres años. Las actividades se pueden modificar en función a la edad de los niños.

En tercer lugar, los Objetivos de Desarrollo Sostenible son utilizados para dar a conocer los derechos de las personas para tener una vida digna, reducir la pobreza y las desigualdades sociales. Uno de los aspectos destacables es el pensamiento crítico que tienen los niños de esta manera toman conciencia sobre lo que ocurre alrededor.

En cuarto lugar, en cuanto a la evaluación es muy importante obtener datos cuantificables y elaborar registros observacionales para apuntar pequeñas anotaciones de la Unidad Didáctica. Una vez finalizada la Unidad Didáctica puedes realizar pequeñas modificaciones para poder utilizarla posteriormente.

En quinto lugar, las metodologías activas son una alternativa a la educación tradicional. Para ello se hace énfasis en lo que aprende el alumnado teniendo en cuenta sus capacidades y a través de la libre exploración pueden obtener sus propias conclusiones. El alumnado se siente totalmente motivado y participa en el proceso de aprendizaje. El docente pasa a tener un papel pasivo, es el encargado de guiar al alumnado en todo el proceso y responsable de realizar una práctica educativa correcta.

En sexto lugar, haré una breve reflexión sobre la carrera, gracias a ella he aprendido a través de las diferentes materias el desarrollo del niño, la conducta, dinámicas de aprendizaje, materiales y el currículo de Educación Infantil

Una vez comienzas las prácticas escolares puedes poner en práctica todo lo que has aprendido el primer año. Los profesores de las escuelas están dispuestos a enseñarte todo lo que saben acerca de la educación. Cada una de las profesoras que he tenido han conseguido que me sienta

afortunada. Además, he estado en todas las edades del segundo ciclo de Educación Infantil y he podido observar las grandes diferencias en cada una de las etapas de los niños. En este caso en las prácticas III pude llevar a cabo la mayor parte de la Unidad Didáctica planteada anteriormente. Pude observar el desarrollo de las actividades y analizar los fallos cometidos a lo largo de la unidad.

Una de las asignaturas que están relacionadas con el Trabajo de Fin de Grado ha sido Curriculum y educación infantil inclusiva en ella he aprendido a realizar la organización de un curso entero de Educación Infantil. Además, nos enseñaron profundamente el currículo de Educación Infantil.

Otro de los aspectos a destacar de la carrera es la diversidad que nos podemos llegar a encontrar en el aula y gracias a este último año he podido conocer cómo trabajar ante la diversidad. He aprendido diferentes recursos, modificaciones para atender a todos los alumnos en clase.

Para finalizar quiero agradecer a todas las personas que han aparecido a lo largo de la carrera, las personas que me han apoyado, los profesores de la universidad y los de las prácticas escolares. Me han ayudado a progresar de manera positiva a lo largo de la carrera.

Referencias

Ayala, A. (2015). *Metodologías activas en el aula. Educación 3.0*, (20), 14-15.

Berjerano, F. (2009). Cuadernos de Educación y Desarrollo. *Características generales del niño y la niña de 0-6 años*, 1 (5).

<https://www.eumed.net/rev/ced/05/fbg2.htm>

Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*.

https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Cajas Espinosa, C. G. (2021). *Los rincones de trabajo como estrategia metodológica en los procesos de aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años*. [Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Profesora Parvularia. Carrera de Educación Parvularia]. UCE.

Camacho Tordesillas, E. (2019). *Pensar y expresarse con imágenes en Educación infantil: el pensamiento visual como herramienta clave*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Valladolid.

Gaitán, V. (2013, 15 de octubre). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Extraído el 13 de junio de 2022 desde

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61922601/gamificacion_juegos20200128-124256-ewbqk-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655117762&Signature=O1gn6ci71eZgJkRfsdXGW0PRqyVIEhUOHqPLrH2iFNuvHLK0WdCd3B48hVBRFt9pWd8dcCTI9yX6t1F~zQFxoZdF50-mpmj0n4y2e~Z3mq2R-aegoxpY0mgvGLPTK9~Sh4LvplwaFLOV5ksQZitAZ6Ql39kRN~J48fwootqIfYsb00IKHbV76nAnnnwCTEuIrLj3RDgyG8SJY-j27eVbcdV2C-z28ZRPLG9hTx-gg7i4gzB4LJwnTfVV0068ASDx4Oa-GT84~dlj62RFZdUAqD3dNmoRhoWJJ~Zg0H95fJ0XQF0V5dX2s~-MzZkVWxjzFFuWUoHmqXyA4T6UtvGhXQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

García, P. (2021). ¿Qué son los ODS u Objetivos de Desarrollo Sostenible?. *Geoinnova*.

https://geoinnova.org/blog-territorio/ods-objetivos-de-desarrollo-sostenible-gestion-territorio/?gclid=Cj0KCQjw2MWVBhCQARIsAIjbwoN6Ih9Xe4cl63NZbRfad2Zjd2RLTcAhW9Cfyshnd1B1HeqZaUHliNUaAiQHEALw_wcB#ODS_2_Hambre_cero

Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Ceupromed*, 1(27), 1-17.

https://cursos.montessorispace.com/wp-content/uploads/2021/03/ilovepdf_merged-30-3.pdf

González, M., & Dueñas, M. (2018). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Saberes y quehaceres del pedagogo* (25).

González, S.J. (2018). Visual Thinking: una propuesta para el docente del siglo XXI. *Educ@mos*, 160, 145-162.

<https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-sergio.pdf>

Jiménez, V. (2012). *Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil*.

Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*.

<https://www.kisii.gl/wp-content/uploads/2019/11/Kagan-Stenlev-Cooperative-Learning.pdf>

Labrador, M.J. y Andreu M.A. (2008). Metodologías activas. *Grupo de innovación en metodologías activas GIMA*. Universidad politécnica de Valencia.

Morales, P. , & Landa , V. (2004). *Aprendizaje Basado en Problemas*. *Theoria*, 13, 145-157.

<http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/574/Aprendizaje%20basado%20en%20problemas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Peralta, D. C., & Guamán, V.J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.

<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>

Fernández Piatek, A. I. (2009). El trabajo por rincones en el aula de Educación Infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. *Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-8.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56243611/TRABAJO_EN_RINCONES-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655130977&Signature=XUX894KXSzmeeOcS1p-uGHg7JA0uaRbMZ72hucQ~eIIAWEYOYZT6rFXnr~onmfAVr78q1f~WVIpCo6ZRvGijF8z~LerxfPlx2dEyllE1OaLfV2mRbvjnd-EnI1JuMJrADhfdGnjknhum7Nrdd4H0vWmPg7WplGrT4WVLb1laTagVt7Fzx9ipi3g70HVkETY63atBJ598LPjdMDXKA2UpW-NYlv-RcAAz8gHBYLutyDpZtcQee1XycbUmrk5BaNMsOxHtY8vDjLy99WVcOKHJD5n7d7xSstvzH-EJH6iUyQZnRAkw801cDw6IAMuUBtqIAMx8naj0lCWaK5HBcNeyRA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Pujolàs Maset, P. (2012). Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo. *Educatio Siglo XXI*, 30 (1), 89-112.

http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/1998/artconlli_a2012_pujolas_pere_aulas_inclusivas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ros, R., Alfageme, M. B. & Vallejo, M. (2015). Enfoques de enseñanza en un centro de Primaria: cambio o continuidad. *Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Universidad de Murcia*. 559-578.

<https://www.um.es/documents/299436/550133/ROS+PEREZ-CHUECOS,+RITA,+ALFAGEME,+BEGONA+y+VALLEJO,+MONICA.pdf>

Samamé Ayala, L.B. (2019). *Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial*. Pomalca.

Sanmarti Puig, N., & Márquez Bargalló, C. (2017). Aprendizaje de las ciencias basado en proyectos: del contexto a la acción. *Ápice*, 1(1), 3-16.

https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/19971/Apice_2017_1_1_art_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Silva Quiroz, J., & Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 117-131.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-26732017000100117

Usán, P., y Salvera, C. (2020). Gamificación educativa. *Pregunta*.

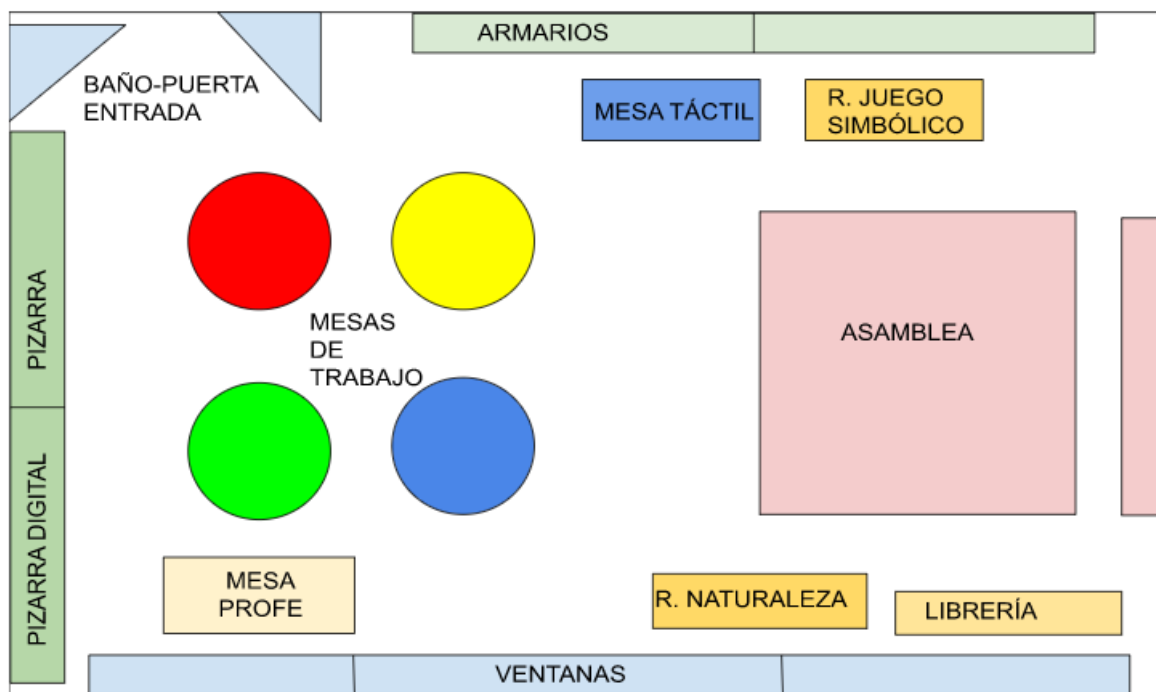
Vericat, A., & Orden, A. B. (2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. *Ciência & Saúde Coletiva*, 18, 2977-2984.

Viera, A.M., & del Carmen, M. (2000). La atención a la diversidad en educación infantil: los rincones. *Aula de Innovación Educativa*, 90.

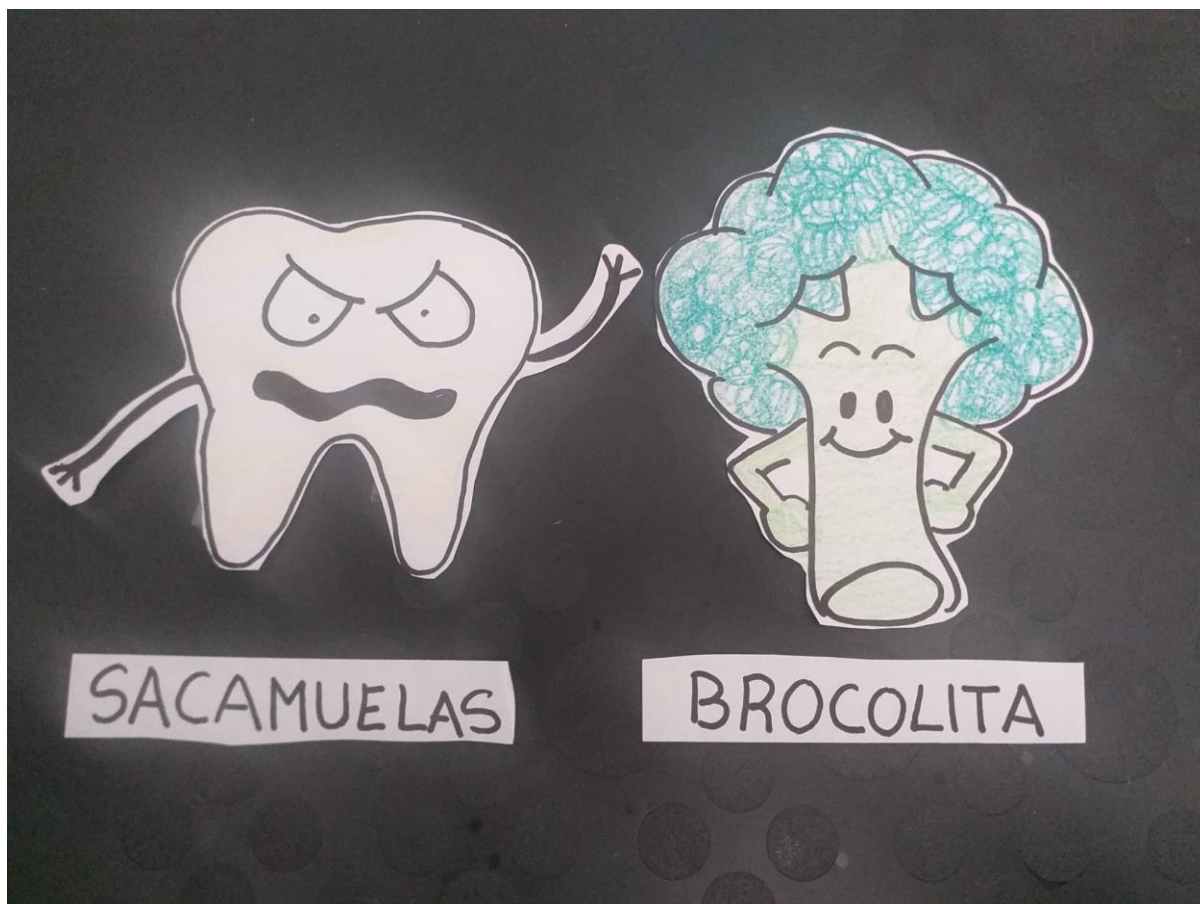
https://altascapacidadescse.org/cse/pdf/la_atencion_a_la_diversidad_en_educcion.pdf

Anexos

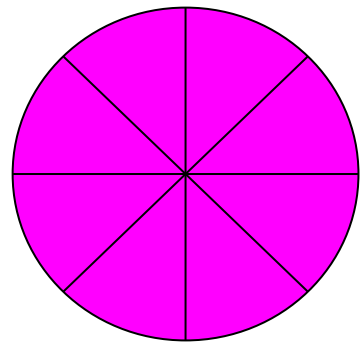
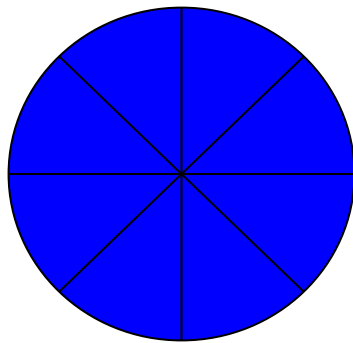
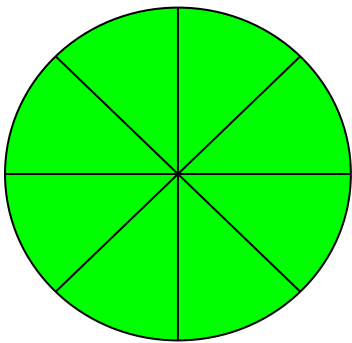
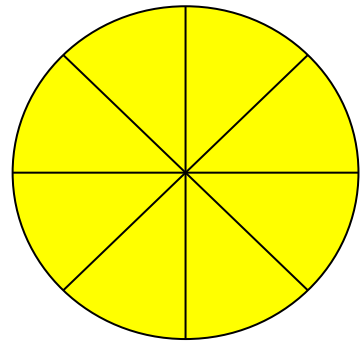
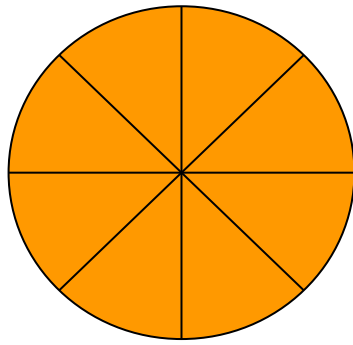
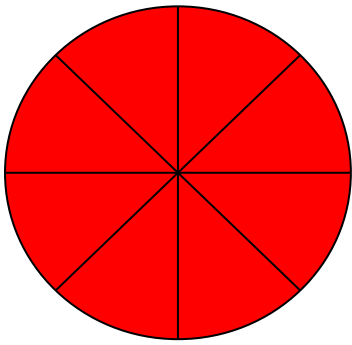
Anexo I



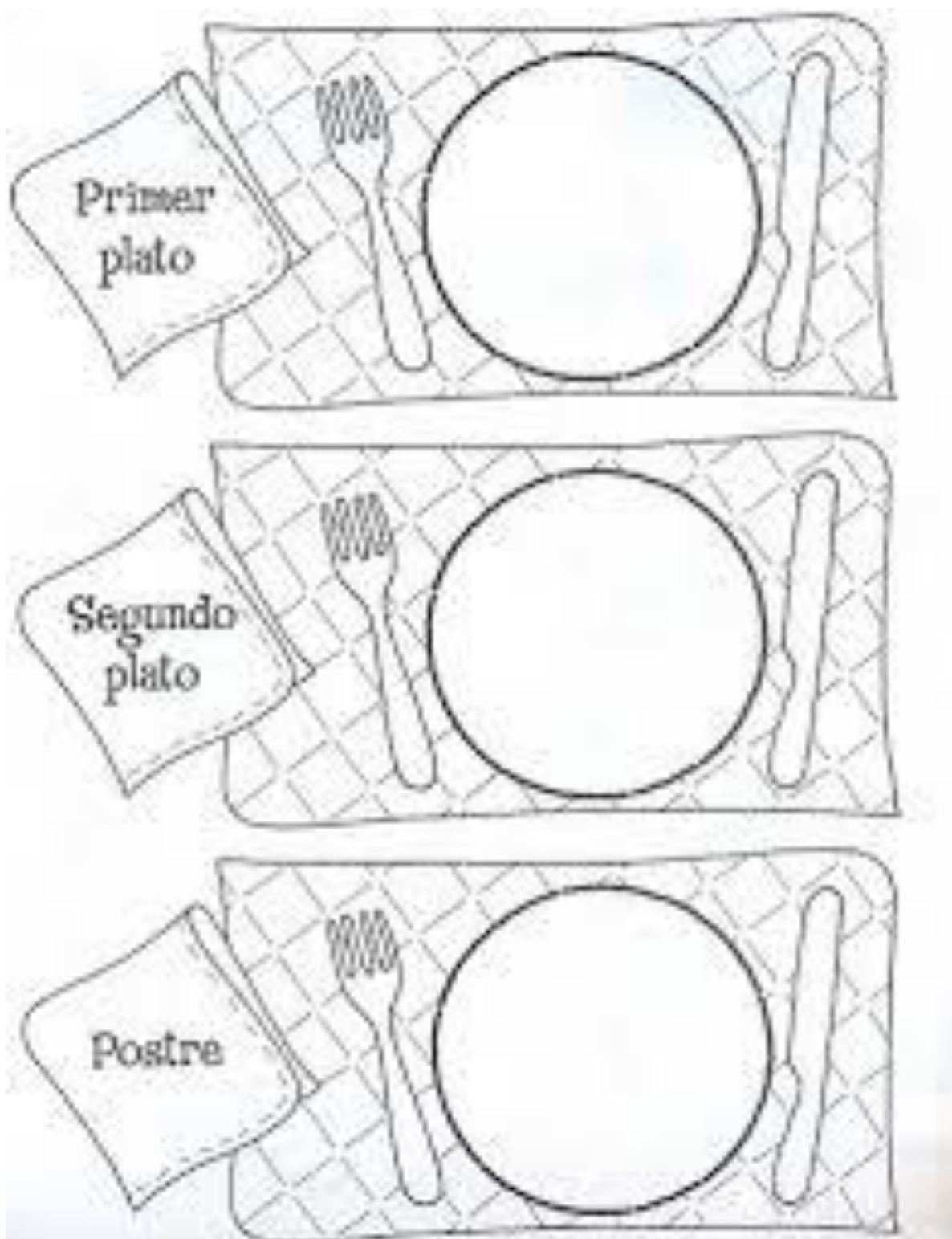
Anexo II



Anexo III



Anexo IV

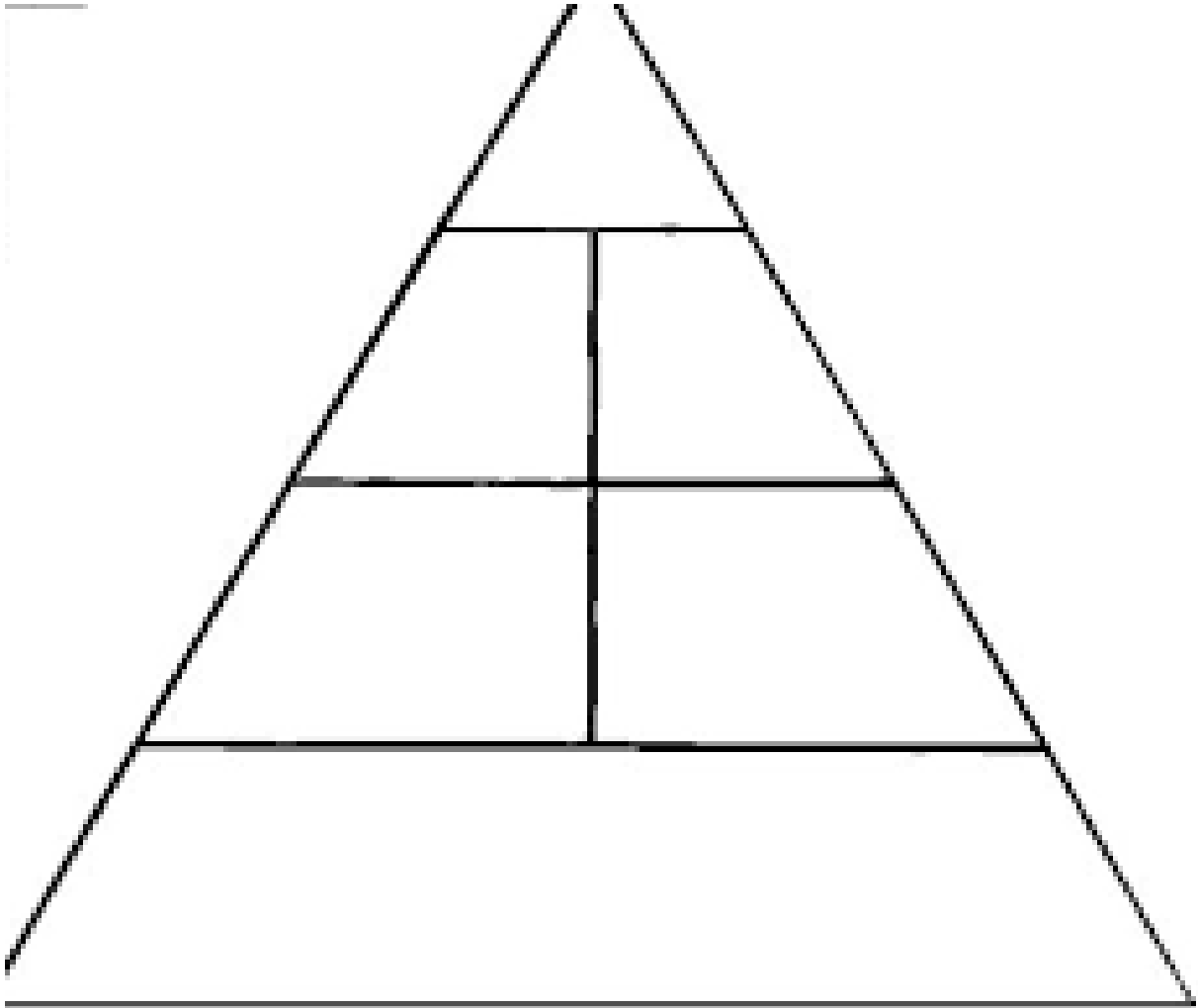


Anexo V



Anexo VI





Anexo VII



Anexo VIII

Ítems alumnos	Conseguido	En proceso	No conseguido
Identifica las acciones saludables y no saludables.			
Escucha de manera activa.			
Participa de manera activa.			
Aporta información sobre los hábitos saludables.			
Trabaja la velocidad de procesamiento de la			

información.			
Socializa con el resto de alumnos.			
Respeto el turno de palabra.			
Ayuda a sus compañeros			
Imita situaciones de la vida real			
Fomenta la imaginación			
Lee los libros de la biblioteca o los manipula.			
Reconoce su rincón de juego.			
Relaciona el número con la cantidad.			
Reconoce los números del 1-4			
Clasifica y ordena en función del trabajo.			
Presta atención y memoriza.			
Respeto el turno en el juego.			
Crea un menú con la familia.			
Participa la familia en el centro.			
Reconoce los hábitos de la alimentación.			
Clasifica los alimentos en función de su valor alimenticio.			
Distingue entre: grasas, proteínas, carbohidratos y vitaminas.			
Coopera con el grupo de trabajo.			
Conciencia sobre el hambre en el mundo.			

Busca soluciones para poner fin al hambre.			
Reconoce los problemas.			
Conoce el segundo Objetivo de Desarrollo Sostenible.			
Selecciona la información relevante.			
Aprende a asearse			
Mejora su higiene personal			
Conoce los materiales de aseo.			
Recuerda los conocimientos aprendidos			

Anexo IX

Actividades profe	Anotaciones
Actividad 1	
Logro objetivos	
Actividad 2	

Logro objetivos	
Actividad 3	
Logro objetivos	
Actividad 4	
Logro objetivos	
Actividad 5	

Logro objetivos	
Actividad 6	
Logro objetivos	
Actividad 7	
Logro objetivos	
Actividad 8 y 9	

Logro objetivos	