

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2023/2024

**Curso:** Cinco Años

**Título:** ATEDU Jugamos con el pensamiento computacional

**Temporalización:** Anual

**Justificación:** Partiendo del tema de nuestro proyecto compartido de centro "aprender jugando" pretendemos que el alumnado desarrolle el pensamiento computacional a través de juegos desenchufados y digitales, animándoles a divertirse y aprender sin necesidad de usar pantallas y haciendo un uso educativo de ellas.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Crecimiento en Armonía

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CA.3.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera participada y autónoma, para construir una autoimagen ajustada y positiva. CA.3.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, la mediación, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CA.3.1.4. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales. CA.3.4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.
SABERES BÁSICOS
CA.3.A.1. Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos. CA.3.B.1. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. CA.3.B.3. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. CA.3.B.4. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades, la empatía y la asertividad respetuosa hacia los demás, como construcción progresiva de una autoestima positiva y de una identidad igualitaria y democrática. CA.3.B.5. Aceptación constructiva de los errores como fuente de aprendizaje desde la reflexión compartida: manifestaciones de reconocimiento, superación y logro. CA.3.C.1. Necesidades básicas: manifestación, regulación y control en relación con el bienestar personal. CA.3.C.4. La alimentación saludable, la higiene y el descanso y sus implicaciones afectivas, cognitivas, relacionales y biológicas necesarias para un desarrollo autónomo. Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. CA.3.C.5. Sensibilización y solidaridad hacia otras personas que no disponen de recursos. CA.3.C.6. 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. CA.3.C.7. Identificación y valoración de situaciones que conllevan un riesgo y pautas de prevención de riesgos y accidentes. CA.3.D.1. La familia y la incorporación a la escuela. CA.3.D.2. Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y normas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación. CA.3.D.3. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto, como elementos constructivos de una ciudadanía en democracia. CA.3.D.4. Resolución pacífica, dialogada y acordada, de conflictos surgidos en interacciones con los demás. La mediación, el respeto y la tolerancia. CA.3.D.5. La amistad y el disfrute de las interacciones entre iguales, como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz. CA.3.D.6. Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda, respeto a las diferencias y colaboración. La respuesta empática a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana. CA.3.D.8. Otros grupos sociales de pertenencia: características, funciones y servicios.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CC1. Se inicia y muestra interés por conocer las costumbres y tradiciones de su entorno, realizando actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas de convivencia y las aplica, a través del juego, con otras personas de su grupo. CC2. Participa en actividades comunitarias y se inicia en la resolución de conflictos a través de pequeños diálogos con sus iguales, reproduciendo conductas previamente observadas en su entorno basadas en el respeto, la empatía, la igualdad de género y el respeto a los derechos humanos y el desarrollo sostenible.

CC3. Comienza a percibir y reconocer la necesidad de mostrar respeto hacia otras personas, identificando y rechazando estereotipos de género o cualquier forma de discriminación y violencia.

CCEC1. Identifica espacios relacionados con la cultura, expresa sensaciones, emociones y sentimientos ante distintas representaciones artísticas y culturales y respeta las normas básicas de uso y disfrute de las mismas.

CCEC2. Disfruta de las situaciones en las que se le da la oportunidad de expresarse de forma creativa a través de la participación en actividades musicales, literarias y plásticas y de expresión corporal relacionadas con su patrimonio.

CCEC4. Se expresa libremente mediante distintas creaciones artísticas elementales, a través de instrumentos y técnicas básicas y sencillas (plásticas, musicales y expresión corporal), disfrutando del proceso creativo y respetando las creaciones propias y ajenas.

CCL1. Expresa sentimientos, vivencias, ideas o emociones con claridad de manera oral y adecuada a diferentes contextos y situaciones cotidianas conocidas, y participa en interacciones comunicativas con actitud curiosa, cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende e interpreta, de manera guiada, mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo para participar activamente y de manera progresiva en contextos cotidianos.

CCL5. Se inicia, a través de sus prácticas comunicativas, en el desarrollo de modelos adecuados de convivencia, adoptando herramientas para resolver conflictos de manera dialogada, desarrollando de manera progresiva el lenguaje, evitando cualquier tipo de violencia y discriminación y mostrando actitudes positivas hacia la igualdad de género y el respeto hacia las personas.

CD1. Comienza a familiarizarse e interactuar con el uso de diferentes medios y herramientas digitales, mostrando una actitud basada en la curiosidad y respeto a las pautas que se le indican.

CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas sencillas, usando diferentes herramientas digitales sencillas e intuitivas que les permiten expresar sentimientos, ideas, vivencias o emociones.

CD3. Participa, de manera guiada, en proyectos cooperativos mediante el uso de herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales, desarrollando habilidades básicas que le permitan expresarse y trabajar en equipo de manera efectiva.

CE1. Explora, investiga y propone, de manera guiada, soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno inmediato, empezando a despertar la conciencia de la necesidad de uso sostenible, cuidado y conservación de los recursos naturales.

CE2. Expresa inquietudes, necesidades, gustos y preferencias, propone soluciones creativas a problemas sencillos de su vida cotidiana y muestra interés por realizar actividades en equipo, empleando los cuantificadores básicos más relevantes en un contexto lúdico y de interacción con los demás.

CE3. Formula ideas o preguntas para acompañar sus acciones, utilizando el lenguaje para compartir sus emociones ante los hallazgos o descubrimientos, así como para interactuar en diferentes situaciones y contextos con otras personas a través del trabajo en equipo.

CPSAA1. Manifiesta sus emociones y sentimientos y afronta situaciones que no puede resolver solicitando ayuda y colaboración, relacionándose con las otras personas desde una actitud de respeto y afecto.

CPSAA2. Comienza a utilizar estrategias básicas y hábitos de vida saludable para el autocuidado en su rutina diaria relacionados con la alimentación, la higiene y el descanso, iniciándose en la utilización de utensilios básicos de forma segura y en la identificación y rechazo, a través del juego de imitación y simbólico, de situaciones de violencia y discriminación.

CPSAA3. Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente, colaborando y valorando la cooperación de las personas que le rodean.

CPSAA4. Muestra iniciativa por participar en actividades y mejorar su aprendizaje, confiando en sus propias posibilidades y en las de los demás, valorando el trabajo realizado y aceptando las correcciones.

STEM1. Se inicia en el planteamiento de pequeños problemas mediante la aplicación de procesos básicos manipulativos y creativos que impliquen la utilización gradual de símbolos y códigos matemáticos para acercarse a la solución de cuestiones o problemas de la vida cotidiana.

STEM5. Se interesa por participar en actividades al aire libre, fomentando conductas que faciliten el desarrollo de hábitos básicos de consumo responsable, mostrando respeto por los elementos naturales y protegiendo su salud de los riesgos más evidentes.

### Descubrimiento y Exploración del Entorno

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
DEE.3.2.Tomar contacto, de manera progresiva, con los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional básico, a través de procesos de observación y manipulación de elementos del entorno, para iniciarse en su interpretación y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean, dando lugar a situaciones de reflexión y debate.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
DEE.3.2.5.Programar secuencias de acciones, protocolos básicos o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional, extrapolables a diferentes situaciones.
SABERES BÁSICOS

DEE.3.A.4.Funcionalidad de los números en la vida cotidiana Conceptos matemáticos y acercamiento a sus usos cotidianos. Operaciones sencillas a partir de situaciones reales significativas.

DEE.3.A.5.Situaciones en que se hace necesario medir con diferentes instrumentos, incluyendo el propio cuerpo, y recogiendo posteriormente los datos.

DEE.3.B.2.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.

DEE.3.B.3.Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, estandarización de los resultados, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.

DEE.3.B.4.Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas y secuencias de acción propias del pensamiento computacional y del método científico. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.

DEE.3.B.5.Estrategias para proponer soluciones de forma consensuada, potenciando una predisposición de escucha y actitud decidida para ser escuchado: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

DEE.3.B.6.Coevaluación del proceso y de los resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.

DEE.3.C.2.Iniciación a las magnitudes de peso, capacidad y volumen; mezclas, densidad, permeabilidad, opacidad, etc.

#### DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC1. Se inicia y muestra interés por conocer las costumbres y tradiciones de su entorno, realizando actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas de convivencia y las aplica, a través del juego, con otras personas de su grupo.

CC2. Participa en actividades comunitarias y se inicia en la resolución de conflictos a través de pequeños diálogos con sus iguales, reproduciendo conductas previamente observadas en su entorno basadas en el respeto, la empatía, la igualdad de género y el respeto a los derechos humanos y el desarrollo sostenible.

CCEC1. Identifica espacios relacionados con la cultura, expresa sensaciones, emociones y sentimientos ante distintas representaciones artísticas y culturales y respeta las normas básicas de uso y disfrute de las mismas.

CCEC2. Disfruta de las situaciones en las que se le da la oportunidad de expresarse de forma creativa a través de la participación en actividades musicales, literarias y plásticas y de expresión corporal relacionadas con su patrimonio.

CCL3. Localiza, de manera guiada, información sencilla, descubriendo su utilidad en el proceso de aprendizaje de la lectura, y la incorpora a las diferentes situaciones comunicativas, manifestando una actitud de curiosidad y disfrute.

CCL5. Se inicia, a través de sus prácticas comunicativas, en el desarrollo de modelos adecuados de convivencia, adoptando herramientas para resolver conflictos de manera dialogada, desarrollando de manera progresiva el lenguaje, evitando cualquier tipo de violencia y discriminación y mostrando actitudes positivas hacia la igualdad de género y el respeto hacia las personas.

CD1. Comienza a familiarizarse e interactuar con el uso de diferentes medios y herramientas digitales, mostrando una actitud basada en la curiosidad y respeto a las pautas que se le indican.

CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas sencillas, usando diferentes herramientas digitales sencillas e intuitivas que les permiten expresar sentimientos, ideas, vivencias o emociones.

CD3. Participa, de manera guiada, en proyectos cooperativos mediante el uso de herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales, desarrollando habilidades básicas que le permitan expresarse y trabajar en equipo de manera efectiva.

CD5. Comienza a identificar posibles problemas o dificultades que se presentan con el manejo de las herramientas digitales, y solicita ayuda al docente para su resolución.

CE1. Explora, investiga y propone, de manera guiada, soluciones creativas a problemas sencillos de su entorno inmediato, empezando a despertar la conciencia de la necesidad de uso sostenible, cuidado y conservación de los recursos naturales.

CE2. Expresa inquietudes, necesidades, gustos y preferencias, propone soluciones creativas a problemas sencillos de su vida cotidiana y muestra interés por realizar actividades en equipo, empleando los cuantificadores básicos más relevantes en un contexto lúdico y de interacción con los demás.

CPSAA1. Manifiesta sus emociones y sentimientos y afronta situaciones que no puede resolver solicitando ayuda y colaboración, relacionándose con las otras personas desde una actitud de respeto y afecto.

CPSAA3. Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente, colaborando y valorando la cooperación de las personas que le rodean.

CPSAA4. Muestra iniciativa por participar en actividades y mejorar su aprendizaje, confiando en sus propias posibilidades y en las de los demás, valorando el trabajo realizado y aceptando las correcciones.

CPSAA5. Respeta las secuencias temporales asociadas a los acontecimientos y actividades cotidianas, se plantea estrategias sencillas de autoaprendizaje, y solicita ayuda cuando la necesita para conseguir sus objetivos.

STEM1. Se inicia en el planteamiento de pequeños problemas mediante la aplicación de procesos básicos manipulativos y creativos que impliquen la utilización gradual de símbolos y códigos matemáticos para acercarse a la solución de cuestiones o problemas de la vida cotidiana.

STEM2. Muestra interés por la observación de los fenómenos cercanos que ocurren a su alrededor e identifica rasgos comunes en los

seres vivos, planteándose sencillas preguntas sobre dichos fenómenos.

STEM3. Se inicia de forma guiada en el planteamiento de proyectos que impliquen la resolución de problemas sencillos, utilizando el diálogo y la reflexión como forma de resolución pacífica de conflictos.

### Comunicación y Representación de la Realidad

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
CRR.3.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno.
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
CRR.3.1.4. Interactuar de manera virtual, familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales.
<b>SABERES BÁSICOS</b>
CRR.3.1.1. Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
CRR.3.1.2. Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.
CRR.3.1.3. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
CRR.3.1.4. Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
CC1. Se inicia y muestra interés por conocer las costumbres y tradiciones de su entorno, realizando actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas de convivencia y las aplica, a través del juego, con otras personas de su grupo.
CC2. Participa en actividades comunitarias y se inicia en la resolución de conflictos a través de pequeños diálogos con sus iguales, reproduciendo conductas previamente observadas en su entorno basadas en el respeto, la empatía, la igualdad de género y el respeto a los derechos humanos y el desarrollo sostenible.
CC3. Comienza a percibir y reconocer la necesidad de mostrar respeto hacia otras personas, identificando y rechazando estereotipos de género o cualquier forma de discriminación y violencia.
CCL1. Expresa sentimientos, vivencias, ideas o emociones con claridad de manera oral y adecuada a diferentes contextos y situaciones cotidianas conocidas, y participa en interacciones comunicativas con actitud curiosa, cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.
CCL5. Se inicia, a través de sus prácticas comunicativas, en el desarrollo de modelos adecuados de convivencia, adoptando herramientas para resolver conflictos de manera dialogada, desarrollando de manera progresiva el lenguaje, evitando cualquier tipo de violencia y discriminación y mostrando actitudes positivas hacia la igualdad de género y el respeto hacia las personas.
CD1. Comienza a familiarizarse e interactuar con el uso de diferentes medios y herramientas digitales, mostrando una actitud basada en la curiosidad y respeto a las pautas que se le indican.
CP1. Participa, de manera guiada, en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua o lenguas familiares relacionadas con situaciones cotidianas de su entorno, manifestando interés por otras lenguas y culturas.
CP2. Toma conciencia de la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, iniciándose, en la realización de pequeñas interacciones o conversaciones muy sencillas de una nueva lengua.
CP3. Muestra interés en conocer la diversidad lingüística y cultural de su entorno, facilitando el enriquecimiento de sus estrategias comunicativas y mejora de la convivencia.
CPSAA1. Manifiesta sus emociones y sentimientos y afronta situaciones que no puede resolver solicitando ayuda y colaboración, relacionándose con las otras personas desde una actitud de respeto y afecto.
CPSAA3. Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente, colaborando y valorando la cooperación de las personas que le rodean.
STEM1. Se inicia en el planteamiento de pequeños problemas mediante la aplicación de procesos básicos manipulativos y creativos que impliquen la utilización gradual de símbolos y códigos matemáticos para acercarse a la solución de cuestiones o problemas de la vida cotidiana.

### SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** infografía con fotos e información sobre los juegos

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Tableros (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
En esta actividad, el alumnado seguirá instrucciones sobre un tablero de 4X4 para hacer llegar un objeto de un lado al otro del tablero esquivando obstáculos.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Dirigir a un compañero o compañera dándoles instrucciones. Seguir instrucciones dadas sobre el tablero. Establecer parámetros para alcanzar el objetivo.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Activas, colaborativas, ABP, ABJ, basadas en aprender a aprender.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 a la semana	Tableros de 4X4, flechas de dirección, relojes de arena.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
DEE.3.2.Tomar contacto, de manera progresiva, con los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional básico, a través de procesos de observación y manipulación de elementos del entorno, para iniciarse en su interpretación y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean, dando lugar a situaciones de reflexión y debate.	
<b>CRITERIOS</b>	
DEE.3.2.5.Programar secuencias de acciones, protocolos básicos o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional, extrapolables a diferentes situaciones.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Grabación de Vídeo	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Sesiones de psicomotricidad (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
En esta actividad, el alumnado seguirá instrucciones para realizar diferentes circuitos relacionados con el pensamiento computacional y el ABJ.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Seguir instrucciones dadas para realizar el circuito o juego. Resolver los retos que se plantean en cada circuito. Resolver los retos planteados con ayuda y apoyo de sus compañeros de equipo.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Activas, colaborativas, ABP, ABJ y las basadas en aprender a aprender.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 al mes	Materiales de psicomotricidad, conos, aros, ladrillos, picas, piedras de equilibrio, zancos, etc.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
CA.3.1.Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera participada y autónoma, para construir una autoimagen ajustada y positiva. CA.3.4.Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, la mediación, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	
<b>CRITERIOS</b>	
CA.3.1.4.Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales. CA.3.4.1.Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Proyecto	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Live worksheet ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
En esta actividad, el alumnado realizará juegos relacionados con el pensamiento computacional y el ABJ a través de plantillas interactivas y digitales.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Seguir las instrucciones para hacer los tableros, fichas y plantillas de manera interactiva con live worksheet.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Activas, competencia digital, ABP, ABJ, basadas en aprender a aprender y colaborativas	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 a la semana	Plantillas, tableros 4X4, flechas de dirección y fichas interactivas sobre pensamiento computacional y ABJ elaboradas con liveworksheet
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
CRR.3.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno. DEE.3.2.Tomar contacto, de manera progresiva, con los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional básico, a través de procesos de observación y manipulación de elementos del entorno, para iniciarse en su interpretación y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean, dando lugar a situaciones de reflexión y debate.	
<b>CRITERIOS</b>	
CRR.3.1.4.Interactuar de manera virtual, familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales. DEE.3.2.5.Programar secuencias de acciones, protocolos básicos o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional, extrapolables a diferentes situaciones.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Proyecto	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

### EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

<b>INDICADORES:</b>
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.
Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.