

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2023/2024

**Curso:** Tres Años

**Título:** ATEDU ¿Jugamos?

**Temporalización:** Anual

**Justificación:** En cuanto a la Atención Educativa la norma establece que «esta atención se planificará de modo que se dirija al desarrollo de las competencias clave a través de la realización de proyectos significativos para el alumnado y de la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. De modo que a través de esta situación de aprendizaje vamos a llevar a cabo una serie de juegos cooperativos que resulten motivadores para el alumnado.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Crecimiento en Armonía

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CA.1.1. 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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CA.1.1.4. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.
SABERES BÁSICOS
CA.1.B.3. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. CA.1.B.5. Aceptación constructiva de los errores como fuente de aprendizaje desde la reflexión compartida: manifestaciones de reconocimiento, superación y logro. CA.1.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.
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. 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. 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. 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.1.2.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.1.2.6.Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.
SABERES BÁSICOS
DEE.1.A.1.Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración.
DEE.1.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.
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>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>SABERES BÁSICOS</b>
<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>

### SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

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

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Ludoteca (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
A lo largo del curso abrimos el espacio de Ludoteca donde conocemos y practicamos juegos de distinta tipología ( mesa, populares, etc) previamente seleccionados, atendiendo a un carácter didáctico, lúdico y manipulativo adecuados a la edad y ritmos de aprendizaje.	
<b>EJERCICIOS</b>	
- Experimentar y practicar juegos en distintas modalidades de agrupaciones .	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Activas, Aprendizaje Basado en Juegos	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Anual	Didácticos y Personales
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
CA.1.1.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. DEE.1.2.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>	
CA.1.1.4.Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales. DEE.1.2.6.Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Ensayo	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Puzzle cooperativo (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Formamos un puzzle entre todos	
<b>EJERCICIOS</b>	
Colorea cada niño y niña una de las piezas del puzzle, y una vez todas coloreadas entre todos forman el puzle que será una tortuga (animal que representa a nuestra clase) en una ocasión y un árbol de Navidad en otra	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje cooperativo	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
4 sesiones durante el primer trimestre	Piezas de puzzle y colores
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
DEE.1.2.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.1.2.6.Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Juegos Habba (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
Jugamos con juegos cooperativos	
<b>EJERCICIOS</b>	
El Frutalito es un juego cooperativo sabroso y refrescante: en él, iremos que recolectar las cerezas del árbol antes de que el cuervo	

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe\_2023

Cód.Centro: 29011412

Fecha de generación: 11/05/2024 13:28:23

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Juegos Habba ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)	
avance hasta el final!  En cada turno, el dado nos dirá qué fichas podemos levantar: tendréis que observar y memorizar la posición de cada una, para tratar de recolectar las cerezas antes de que el cuervo llegue al final del camino.  El monstruo de los calcetines: ¡Los calcetines están en peligro dentro del armario, hay un monstruo que quiere comérselos!  El monstruo come calcetines ha vuelto a hacer una de las suyas, y además lo ha dejado todo revuelto ¿Serás capaz de encontrar las parejas de los calcetines dentro de semejante desorden? ¡Corre! Busca todas las parejas entre toda esta montaña de calcetines parecidos antes de que el monstruo los encuentre y se los coma todos. ¿Te atreves?	
<b>METODOLOGÍA</b>	
ABJ	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
4 sesiones durante el primer trimestre	Juego "El frutalito" y "El monstruo de los calcetines"
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
CA.1.1.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.	
<b>CRITERIOS</b>	
CA.1.1.4.Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

### EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

<b>INDICADORES:</b>
Métodos didácticos y Pedagógicos.
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.