

UNIVERSIDAD DE SEVILLA
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

APRENDIENDO A COMPRENDER, SENTIR Y COMUNICAR CON LAS TICS

Educación Infantil, TEA, TICS

M^a Lourdes Mateos Angulo
Curso académico: 2018/2019



Tutora: María José Ignacio Carmona

Departamento: Psicología Evolutiva y de la Educación

1. AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría expresar mis agradecimientos a mi tutora de este trabajo final de carrera, M^a José, por el interés y profesionalidad que ha mostrado a lo largo del proceso. Su apoyo y dedicación ha sido de gran ayuda para realizar este trabajo.

Asimismo, quería agradecer al Centro Educativo de EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA Juan Rodríguez Berrocal, situado en un pueblo de la provincia de Sevilla, por facilitarme información sobre el aula de autismo, cómo aprenden y qué conocimientos tienen adquiridos los alumnos con TEA para poder llevar a cabo este proyecto final.

RESUMEN

Los Trastornos del Espectro Autista (TEA) son un conjunto de trastornos muy diversos que tienen en común la afectación en 3 áreas del desarrollo: lenguaje y comunicación, interacción social y patrones repetitivos y restrictivos de la conducta. Hoy en día, el número de casos diagnosticados va en aumento, y por ello, también su presencia en las aulas, por lo que es necesario llevar a cabo estrategias de enseñanza-aprendizaje adecuadas a ellos. Unos instrumentos que pueden resultar eficaces a la hora de trabajar con estas personas pueden ser las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS), por las razones que resultan ventajosas para el aprendizaje de alumnado con TEA. De esta manera, en este proyecto se ha planteado el diseño de una programación anual diseñando numerosas actividades partiendo de objetivos de desarrollo durante la educación infantil.

Palabras claves: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS), Trastorno del Espectro Autista (TEA), Educación Infantil.

ABSTRACT

Autism Spectrum Disorders (ASD) are a complex set of disorders with a wide variation of conditions which are characterized by how they affect 3 developmental areas: language and 4 communication, social interaction and repetitive or restricted behaviors. Nowadays, the number of children diagnosed with autism is on the rise and, therefore, so is its presence in classrooms, making it necessary to formulate and implement appropriate learning-teaching strategies. A tool which may prove effective when working with children diagnosed with ASD are Information and Communication Technologies, due to their numerous benefits and their increasingly prominent role in today's society.

In this way, in this project the design of an annual program has been designed, designing numerous activities based on development objectives during early childhood education.

Key words: Autism Spectrum Disorders (ADS), Information and Communication Technologies (ICT), childhood education.

ÍNDICE

	PÁG.
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1 ¿Cuáles son las características que tienen en común niños/as con TEA?	4
3.2 ¿Cómo influyen las TIC en el aprendizaje de niños/as con TEA?	6
3.3 ¿Todos los alumnos con tea tienen las mismas oportunidades con las TICS?.....	8
3.4 Experiencias en centros educativos con el uso de las TICS y alumnos con TEA	10
3.5 Diferentes tipos de autismo y el uso de las TICS con cada uno de ellos ...	12
3.6 Relación entre competencias de Educación Infantil, TEA y las TIC	18
4. OBJETIVOS	20
5. DISEÑO DE INTERVENCIÓN Y MATERIALES	20
5.1 Introducción	22
5.2 Contextualización	23
5.3 Objetivos.....	25
5.4 Calendario	30
5.5 Metodología.....	35
5.6 Recursos	39
5.7 Competencias llevadas a cabo en las actividades	40
5.8 Programación de actividades	42
6. CONCLUSIÓN	139
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	140
8. ANEXOS	148
8.1 Anexo 1	148

2. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de estudios, va dirigido a alumnos con TEA. En primer lugar, debemos saber cómo son estos niños y niñas, qué dificultades se encuentran en su vida diaria y sobre todo qué tipo de aprendizaje es el adecuado para que vayan adquiriendo conocimientos a lo largo de su etapa escolar.

A continuación vamos a ver algunas de las características de estos niños/as para ir adentrándonos más en el tema. Según el Instituto Nacional de Salud Infantil y Desarrollo Humano (2019), el trastorno del espectro autista (TEA) es una afección neurológica y de desarrollo que comienza en la niñez y dura toda la vida. Afecta cómo una persona se comporta, interactúa con otros, se comunica y aprende.

Podemos decir que no solo existe un tipo de autismo sino varios. Esto es muy importante ya que de este modo, sabremos asociar los tipos de autismo con los síntomas encontrados en el niño/a. Las características que tienen en común estos niños/as son: comportamientos repetitivos, no te miran a los ojos, repiten frases o palabras constantemente, parece que están metidos en su “propio mundo”, etc.

Es de gran importancia recalcar que no hay ninguna cura para este tipo de trastorno, no obstante, según el Instituto Nacional de Salud Infantil y Desarrollo Humano (2019), cuanto antes se comience, mayores son las probabilidades de tener más efectos positivos en los síntomas y las aptitudes. Los tratamientos incluyen terapias de comportamiento y de comunicación, desarrollo de habilidades y/o medicamentos para controlar los síntomas.

En este proyecto final, se ha dedicado a realizar actividades específicas para alumnos con TEA, pero con una manera muy diferente de aprender, ya que todas las actividades que he diseñado han sido para ser utilizadas con las nuevas tecnologías (TIC). De esta manera, el alumno con TEA le llama más la atención los colores, sonidos, juegos, etc.

Pienso que ha sido una buena elección el utilizar las TIC con alumnos con autismo para ver qué tipo de aprendizaje van adquiriendo y sobretodo sacar el mayor partido a las nuevas tecnologías y no basar los aprendizajes únicamente usando los libros de texto.

Por otro lado, según las directrices de elaboración de títulos (normativa emanada del Ministerio) (2007), es importante especificar cuáles son las competencias específicas de educación infantil con las que estaría vinculado este trabajo fin de grado:

EI02 Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

EI03 Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.

EI05 Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.

EI06 Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución.

EI07 Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación.

EI09 Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

EI11 Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.

EI12 Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 ¿Cuáles son las características que tienen en común niños/as con TEA?

En primer lugar, es difícil definir con palabras exactas qué es el autismo, ya que cada persona puede desarrollarlo de maneras diversas y con síntomas distintos, aun así, podemos englobar varios tipos de trastornos a uno mismo llamado TEA.

Los niños/as que experimentan este tipo de trastorno, tienen unos síntomas muy parecidos pero a cada uno le afecta de manera distinta es decir, algunos tienen desarrollado un poco más el lenguaje, otros no tienen estereotipias, etc. Este trastorno se caracteriza por graves déficits del desarrollo, permanentes y profundos, que afectan a la socialización, la comunicación, la imaginación y la conducta, entre otras cosas. Un dato muy importante y que es de gran relevancia como objeto principal de este proyecto es que el Síndrome de Asperger y el Trastorno Generalizado de Desarrollo, son alteraciones dentro de los TEA.

Según la Confederación de Autismo de España(2019), destaca que cuando hablamos de autismo y de personas que lo sufren estamos hablando de un conjunto de alteraciones semejantes, pero la manifestación varía mucho en grado y en forma en función de cada individuo. Por lo tanto, la idea de tomar el autismo como un espectro continuo, más que como una categoría única, nos ayuda a entender que estamos empleando términos comunes para hablar de personas muy diferentes.

Además de que este trastorno afecte a la imaginación, conducta, etc., Afectan también a la socialización, a la planificación y a la reciprocidad emocional, y a veces provoca conductas repetitivas o inusuales.

Por otro lado, el origen de este trastorno, se halla en una anomalía en las conexiones neuronales que son asociada también a conexiones genéticas. Sin embargo, este componente genético no siempre está presente, ya que se ha observado que los trastornos que sufre una persona autista pueden tener diversos factores, dado que se ha descrito la implicación de varios elementos de riesgo que actúan juntos.

El grado de autismo varía considerablemente según la persona. Hay dos extremos que debemos saber que pueden llegar a desarrollar el niño/a con TEA: Los casos más graves se caracterizan por una completa ausencia del habla de por vida y comportamientos extremadamente repetitivos, inusuales, auto dañinos y agresivos; y por otro lado los

casos más leves, pueden ser casi imperceptibles y suelen confundirse con la timidez, la falta de atención y la excentricidad.

A continuación, según la confederación de Autismo de España (2019), vamos a ver cuáles son estas características comunes de niños/as con TEA.

En los primeros meses de vida, es importante saber que los niños nacen con algunas habilidades como mirar a la cara, imitar, o un llanto informativo. Aunque puede parecer increíble, los niños en los primeros meses de vida, ya pueden llegar a presentar signos de autismo. Un síntoma muy claro sobre la sospecha es que el niño/a no tiene contacto ocular o ese contacto es muy recudido, la sonrisa es escasa o no sonrío, cuando se les llama por su nombre no responde, y sobretodo el principal síntoma es que son niños muy tranquilos.

Ya pasados los primeros meses de vida, los signos que persiguen a los niños/as con autismo son la no imitación (que es algo fundamental en el juego simbólico, como dar de comer a los muñecos o a papá o mamá), no comparten juegos con los demás niños o no se integran.

Sobre los 18 y 36 meses, podemos observar signos claros como por ejemplo, no saben jugar con los juguetes, juegan solo, cuando se cae no llora ni busca que alguien lo consuele, es muy sensible a los sonidos o texturas, es un niño/a muy independiente, cuando se le coge en brazos no te mira ni sonrío, no persigue por casa a los miembros de la familia, etc.

A partir de los 36 meses, tiende a ignorar a los niños de su edad, no juega con ellos ni busca interacción, presenta un juego repetitivo y utiliza objetos y juegos de manera inapropiada; como por ejemplo gira constantemente los objetos, juega con trocitos de papel delante de los ojos, puede presentar movimientos estereotipados o repetitivos como aleteo con las manos, saltitos, balanceo, caminar de puntillas,... tiene muchas rabietas, ausencia total o casi total del lenguaje y el más escuchado y conocido “está en su propio mundo”.

Una vez pasado los 36 meses de vida, es cuando puede aparecer síntomas de este trastorno, se denominan indicadores tardíos y algunos de ellos son: no es capaz de comenzar o mantener una conversación, es poco imaginativo, su lenguaje es repetitivo,

si le rompemos algunas de sus rutinas ya no es capaz de seguir el día con normalidad y le genera angustia, etc.

Por último, según la confederación de Autismo de España (2019), cada año, el 2 de abril, el movimiento asociativo del autismo de todo el mundo celebra el Día Mundial de Concienciación sobre el Autismo con el objeto de concienciar a la sociedad sobre este tipo de trastorno y promover la inclusión social de las personas con Trastorno del Espectro del Autismo (TEA).

La tasa es cada vez más alta por lo que es muy importante que los ciudadanos sepan sobre este trastorno y el impacto que, no solo le causa al niño/as en la sociedad, sino también a sus familiares, amigos, etc. Hoy en día sabemos que no es un problema social, sino que más bien proviene de un problema neurológico por lo que afecta a todo lo mencionado anteriormente.

3.2 ¿Cómo influyen las TIC en el aprendizaje de niños/as con TEA?

Hay que destacar, en primer lugar, que las nuevas tecnologías no solo aportan información de manera generalizada, como por ejemplo, la vida de famosos, dónde podemos ir a comer o simplemente cuál es el supermercado que está más cerca de casa. También podemos darle muchos usos a la hora de hablar de aprendizaje escolar. Gracias al avance que estamos teniendo, hoy en día la mayoría de los centros educativos utilizan cada vez más el aula de informática o incluso en las aulas de educación infantil ya constan de pizarra digital.

Ésta última, está resultando muy práctica y dinámica a la hora de llevar a cabo actividades de matemáticas, conocimiento del medio, lenguaje, etc. También hay ciertas aplicaciones que se pueden descargar para poder llevar a cabo aprendizajes que les resulten más llamativos a los alumnos, como por ejemplo, realidad aumentada, los códigos QR, y el más familiarizado para ellos YouTube.

Las tecnologías, a nivel educativo, han pasado a realizar las funciones propias de los medios didácticos tradicionales o a presentarse como un considerable complemento de los mismos estas herramientas proporcionan entornos interesantes donde investigar,

experimentar y aprender. El alumnado es capaz de adaptarse rápidamente a los nuevos cambios tecnológicos

Para adentrarnos más sobre cómo todo esto influye en los alumnos con TEA, podemos decir que, hay aplicaciones que son especiales para trabajar con alumnos con esta dificultad, no obstante, es muy importante que el docente, primer lugar, sepa cómo funciona estas aplicaciones y cómo llevarlas a cabo con los alumnos.

Según la Revista de Educación Mediática y TIC (2016), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ofrecen a los usuarios diferentes beneficios como la estimulación de los sentidos y el desarrollo de habilidades que le ayuden a la integración, mejorando sus habilidades sociales para lograr una mejor relación con sus iguales.

Podemos hacer hincapié que hay aplicaciones que pueden servir como herramienta a los niños con autismo con el fin de poder ayudarles a dar respuesta a sus necesidades educativas de una forma diferente, atractiva e innovadora. Además, con las TIC se pretende mejorar la comunicación y el lenguaje, que sean capaces de expresar sus emociones y que identifiquen las de los demás, mejorando así su interacción social.

Es muy importante que las actividades que los alumnos desarrollen, les ayude en su inserción social, buscando la integración del niño en su entorno, el desarrollo de sus capacidades y su autosuficiencia.

Por otro lado, es necesario saber qué resultados obtenemos a la hora del aprendizaje adquirido mediante las tics con alumnos con TEA. Pues bien, como afirman Goldin, Kriscautzky y Perelman (2012), las TIC son herramientas que hacen posible una serie de prácticas sociales de comunicación e intercambio de información a las que la escuela no puede dar la espalda ya que son prácticas y constituyen lo que en nuestros días se concibe como estar alfabetizado.

Las TICS nos ofrecen numerosas de posibilidades a la hora de aprender y ver los resultados obtenidos. Como por ejemplo, la creación de elementos más flexibles para el aprendizaje; Eliminación de las barreras espacio-temporales entre el profesor y el estudiante; Favorecer el aprendizaje autónomo, colaborativo y engrupo; entre otros.

En los últimos años se ha tomado mucho interés en la incorporación de las TICS al

proceso de enseñanza y aprendizaje en niños con Síndrome del Espectro Autista. Según la Revista de Educación Mediática y TIC (2016), algunas investigaciones (Hardy, Ogden, Newman, Cooper, 2002; Moore, Taylor, 2000; Neale, Leonard y Kerr, 2002) han señalado que las TIC ofrecen a este alumnado un entorno controlado, pues ayudan a estructurar y organizar el entorno de interacción del alumno con TEA al configurarse como un medio muy predecible que ofrece contingencias comprensibles para el alumno. A todos los niños les atraen los medios visuales, sin embargo a niños con TEA les puede resultar mucho más atrayente debido a sus cualidades visuales en el proceso de la información.

Además, el uso de las TICS con estos alumnos, pueden ser un factor positivo para combatir el aislamiento, potenciando las habilidades de interacción social, no solo a través de las redes sociales, sino también en el compartir actividades de tipo educativo, de comunicación, de diversión, al trabajar en equipo.

Según la Revista de educación Inclusiva, el uso de las TIC en el aula de clase, debe superar la ejecución de ejercicios y tareas clásicas. Más allá del ordenador como pizarra, las actividades que se desarrollen deben tener una preparación desde la concepción de las diferentes herramientas de software e internet que posibilitan el desarrollo de las funciones cognitivas y un aprendizaje activo, donde destacan su versatilidad, flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones del estudiante.

Según Pérez (2002), una de las ventajas a la hora de utilizar las tics con estos alumnos es su estimulación multisensorial, es decir, la definición de imagen, tamaño, velocidad e intensidad del estímulo, ubicación en la pantalla, apoyos auditivos, verbales o no verbales y apoyos visuales, entre otros. Ésta estimulación hace que el trabajo sea autónomo y desarrollen capacidades de autocontrol.

3.3 ¿Todos los alumnos con tea tienen las mismas oportunidades con las TICS?

Hoy en día no todas las personas tienen las mismas oportunidades a la hora de utilizar las nuevas tecnologías, ya que sabemos que no todos los países tienen las mismas posibilidades de estudio, trabajo e incluso el desarrollo de su ciudad.

En este caso, adentrándonos a nivel de aprendizaje, el vivir en un país u otro repercute positivamente o negativamente a todos los alumnos, en concreto a los alumnos con

TEA, ya que si no tienen a su alcance las nuevas tecnologías no podrán tener un desarrollo mayor.

Según han indicado Liébana y Núñez (2004), el alumnado actual es capaz de adaptarse rápidamente a los nuevos cambios tecnológicos debido al contacto directo que desde la infancia tiene con los dispositivos digitales. Sin embargo, se sigue reflejando la desigualdad, como lo demuestra el hecho de que las TIC no sean asequibles ni accesibles a todos por igual. Existen grupos que presentan mayores dificultades lo que obstaculiza su inclusión en la era digital.

Estas limitaciones, hace que se produzca la llamada “Brecha digital” o “exclusión digital”. (Bogado, 2013; Mareño y Torrez, 2013; Ruíz, 2014).

Según Cabero, Córdoba, y Fernández (2007), la falta de acceso y uso de estas tecnologías por dichos colectivos que ha sido poco explorada en la investigación educativa y, cuando se hace, se centra en la falta de formación y conocimiento que tiene el profesorado sobre las diferentes tecnologías, las posibilidades que nos ofrecen, y las funciones para las que pueden ser utilizadas.

Gutiérrez (en Tortosa, 2004) apunta que el término “exclusión digital” se refiere a la distancia entre quienes pueden hacer uso efectivo de las herramientas de información y comunicación y los que no pueden tener un uso tan efectivo de ellas (personas mayores, personas con discapacidad, personas con limitaciones económicas...)

Son varias las causas que generan esta exclusión digital entre las que podemos encontrar: ausencia de políticas específicas sobre TIC y discapacidad; dificultades de acceso a la infraestructuras tecnológicas; insuficiente formación del profesorado para el uso de las TIC...

En este sentido, debemos avanzar hacia una “inclusión digital” donde se garantice la participación plena de todos, en igualdad de condiciones.

En la actualidad nadie puede quedar al margen de la expansión de las TIC, por ello cada día está tomando mayor auge la tecnología en la vida de las personas con discapacidad, en sus familias y en los profesionales que trabajan con ellos.

Las TIC suponen un puente en la promoción del aprendizaje del alumnado con

necesidades educativas especiales, ya que propician nuevas metodologías y estrategias didácticas, y facilitan la comunicación e interacción entre las personas, por ello es fundamental que todos los países tengan las mismas oportunidades de poder desarrollar un mayor aprendizaje y conocimiento de las cosas que rodean a los niños.

Sin embargo, autores señalan que el acceso a las TIC ofrece un alto nivel igualador de oportunidades para las personas (Barroso y Cabero, 2013; Marín, 2013) y pueden andamiar el desarrollo de una educación para todos y todas (García y López, 2012).

3.4 Experiencias en centros educativos con el uso de las TICS y alumnos con TEA

En primer lugar, es necesario saber cómo hay que intervenir en un aula con alumnos con TEA y qué tipo de métodos y actividades hay que llevar a cabo para que el aprendizaje sea bueno.

Es muy importante atender sus limitaciones y las necesidades reales de cada alumno. Llevando a cabo una educación sistemática, individualizada y completa. Primero, se deben tener en cuenta las necesidades que presentan y segundo y lo más importante que debemos tener en cuenta para él, es que cuente con los recursos necesarios para su máximo desarrollo y bienestar.

Los recursos que se están utilizando varían en función de la edad de inicio, nivel de implicación de los padres, intensidad, contexto, etc. Nos podemos encontrar Encontramos el Modelo de Enseñanza Estructurada (donde los padres se convierten en el principal apoyo de sus hijos) hasta el Método de Análisis de Comportamiento Aplicado (ABA), donde el avance del niño en su conducta y aprendizaje son frutos de las intervenciones llevadas a cabo, entre otros.

A continuación, mencionaremos algunas experiencias llevadas a cabo en centros educativos, con una metodología mixta. Estas prácticas que vamos a ver también nos darán algunas conclusiones e ideas para su mejora.

Primero de todo, hay que destacar que estas aplicaciones pueden descargarse en móviles, Tablet, o incluso ordenadores. Podemos acceder a las aplicaciones todas las veces que deseemos sin necesidad de estar conectados a Internet.

Uno de los programas más utilizados en un aula con alumnos con TEA es “Pictogram room”, la habitación de los pictogramas. Es una aplicación gratuita de la Fundación Orange, del 2010. Fue creada por el Grupo de Autismo del Instituto de Robótica de la Universidad de Valencia y la Fundación Orange, entre otras participaciones.

Según la revista *acta scientiarum*, Cándido Querol, profesor de Educación Especial, llevó a cabo este proyecto con el ciclo de infantil y primaria con niños/as con y sin NEE.

Esta aplicación es similar a una Wii con actividades educativas y lúdicas que ayudan a verla conexión entre imagen real y pictograma por medio de pictogramas sobrepuestos en objetos reales y personificaciones del usuario, de tal forma que favorece la comprensión de pictogramas y las relaciones causa-efecto de carácter social, intentando que personas con autismo puedan apreciar el significado de cualquier icono que represente una acción, ya que la mayoría de niños autistas aprenden el significado del icono por memorización del color y grosor.

En cuanto al desarrollo de las habilidades motoras, ayuda a desarrollar la postura corporal, con ejercicios físicos de mantener posturas fijas, tocando virtualmente objetos que se desplazan, siguiendo indicaciones, además para hacerlo más llevadero se puede captar la atención del alumno/a incorporando colores, música y videos según su preferencia.

Es un juego lúdico donde se trabaja la motricidad y el alumno se motiva en cada movimiento que realiza.

Otro programa muy utilizado en las aulas son los “Cómics TEA”. Está realizado por la fundación Burgos, que crearon un cómic digital, es un proyecto para trabajar las habilidades sociales y comunicativas de las personas con trastornos de espectro autista, muy divertido para expresar sentimientos. Son viñetas que simulan situaciones diarias en contextos reales, adjudicando a los personajes diálogos y pensamientos. Con él se quiere conseguir que estos niños sepan empatizar con los demás y para dar buenos ejemplos de lo que se debe o no hacer. También hay expresiones populares, las cuales para mayor comprensión de su significado están asociadas a imágenes.

En resumen, se centra en la enseñanza de situaciones sociales inadecuadas, dobles sentidos de emociones.

“Britstrips”, es una herramienta muy útil llevada a cabo en muchos colegios para desarrollar la expresión y creatividad mediante el cómic en la escuela.

A raíz de Cómic TEA, los niños de cuarto curso del colegio Marista Liceo Castilla, de educación inclusiva, Burgos, (Castilla y León), llevaron a cabo el siguiente proyecto de innovación como campaña para promover tolerancia por el alumnado TEA, y prevenir el acoso escolar, en colaboración con Autismo Burgos y el CFIE (Centro de Formación del Profesorado e Innovación Educativa).

Según la revista *acta scientiarum*, los niños y niñas en grupos mixtos experimentaron en su propia piel como es ser autista, tanto ellos como los niños que presentaban TEA trabajaron durante las sesiones el desarrollo de habilidades sociales mediante juegos de rol, por parejas simulaban y representaban situaciones apoyadas en las viñetas de Cómic TEA, de Britstrips en las que existe una representación correcta y una incorrecta de la acción. Como actores interpretan por tanto primero la forma incorrecta de actuar, intercambiando los roles hasta seguidamente reparar con la acción apropiada esa situación, diferentes perspectivas de entender y explicar cómo se sienten en ambas situaciones. Con esto se consigue trabajar aspectos como el tono de voz, el saber recibir halagos, identificar cuando algo es irónico, un chiste o una broma.

Se trabajó con videos de sensibilización, exposiciones con diapositivas explicativas, lecturas como *Memorias de un joven con Síndrome de Asperger* (Miguel Dorado) conociendo otra forma de afrontar la vida desde otra perspectiva.

Estas son algunas de las experiencias que se han llevado a cabo en centros educativos. Como bien se ha podido observar, es muy importante que los alumnos que no tienen NEE, sean conscientes de la importancia de este trastorno y el valor que éste implica en ayudar a sus compañeros/as a la hora de aprender, integrarse con los demás niños/as, etc.

3.5 Diferentes tipos de autismo y el uso de las TICS con cada uno de ellos

Como se señaló anteriormente, existen varios grados de autismo que no todos los niños/as lo desarrollan de la misma manera. En la actualidad, la evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacen que cada vez aparezcan más recursos adaptados a las personas con TEA con el objetivo de mejorar prácticamente cualquier área del desarrollo y de sus competencias básicas.

Existen programas que favorecen el aprendizaje de las personas con TEA mediante las TIC, realizando una clasificación de ellos en función de su finalidad.

El vivir en esta era tiene también sus beneficios, como que se hayan producido y desarrollado muchas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) las cuales han influido muy positivamente en la vida de las personas con este trastorno. De hecho, como comentan algunos autores, (Moore, Cheng, McGrath y Powell, 2005), en estos últimos años ha aumentado el interés por conocer cómo se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje en personas con TEA mediante tareas en las que se utilizan como medio las TIC.

Como sabemos, las tecnologías tienen un papel muy importante siempre que sepamos utilizarlas, ya que nos ofrecen gran variedad de recursos.

Según la revista nacional e internacional de educación inclusiva (2016), se puede comprobar cómo a estas personas les puede resultar más atractivo el uso de estas tecnologías que a cualquier otra, esto es debido a las cualidades visuales que poseen y que favorecen la estimulación multisensorial, sobre todo visual, y por tanto, se adaptan perfectamente a sus NEE.

Gracias a un estudio de Wing y Gould (1979) se define el autismo basándose en tres déficits característicos: *déficits en la capacidad para la interacción social recíproca, déficits en la comunicación y déficits en la imaginación.*

Según (Rivière, 1998), indicó que esta afectación ocurría en diferentes niveles, lo cual permitió sustituir la idea del autismo como una serie de síntomas necesarios y suficientes por la de *continuo* o *espectro* de dimensiones que se ven alteradas en mayor o menor grado.

Para poder definir cuáles son las características específicas que poseen las personas con TEA hay que tener en cuenta que con la llegada del DSM-V se establecen tres niveles de diagnóstico según el grado de severidad, que serían: leve, moderado y grave (Martín, 2013).

Cada persona es única, independientemente del grado que tenga desarrollado, según (Wing y Potter, 1999), todos mantienen en común una tríada de alteraciones.

Como bien se recoge en la guía elaborada por el Ministerio de Sanidad y Política Social (2009), las principales manifestaciones clínicas que lo definen son las siguientes: Alteración del desarrollo de la interacción social recíproca; Alteración de la comunicación verbal y no-verbal y; Desarrollo de un repertorio restringido de

intereses y comportamientos.

Considerando los puntos claves que se detallan tanto en la revista nacional e internacional de educación inclusiva (2016), como en otras clasificaciones elaboradas por diferentes autores como Hernández, Herrero y Tamarit (1994) podemos agrupar las necesidades educativas especiales (NEE) de las personas con TEA en función de varios bloques: comunicativo-lingüístico; social y emocional; cognitivo y conductual.

A continuación, se va a describir que tipo de actividades y objetivos son necesarios para llevar a cabo cada grado de este trastorno (comunicativo-lingüístico; social y emocional; cognitivo y conductual.)

En primer lugar, el bloque comunicativo-lingüístico, se utilizan Herramientas basadas en los Sistemas de Comunicación Alternativa y Aumentativa (SCAA). Autor de dicha herramienta ARASAAC: el Portal web para desarrollar los SCAA. Esta actividad va dirigida a Personas con necesidad de apoyo visual en los procesos de interacción con el entorno, tanto en el ámbito de la discapacidad, hospitalaria, geriátrica o intercultural. El objetivo principal es la creación de un banco de pictogramas, que sirviera de soporte e instrumento facilitador de los procesos de comunicación, pero con el paso del tiempo la intención ha sido que se difundiera y que el trabajo que se realiza en este portal de Internet fuera accesible para todo el mundo.

También, en este mismo bloque podríamos utilizar, ABLAH: Aplicación para favorecer la comunicación mediante los SCAA. Elaborado por Juan Carlos González Montesino, padre de un niño con TEA, aunque ha sido desarrollada por la consultora de marketing móvil y de desarrollo para entorno Apple. Esta actividad va destinada a personas con problemas en el desarrollo del lenguaje, tales como el TEA, el síndrome de Down, afasias o personas que han sufrido pérdidas en el lenguaje. Su principal objetivo es Ayudar a personas con TEA a lograr una mejor comunicación, teniendo en cuenta el déficit de atención que presentan mediante un sistema de comunicación aumentativa y alternativa que se basa en la simplificación al máximo del número de palabras escritas y la inclusión de imágenes descriptivas en los botones.

Otra aplicación denominada Open Book: Programa que facilita la comprensión lectora. La aplicación ha sido desarrollada dentro del proyecto FIRST (Flexible Interactive Reading SupportTool), el cual es una iniciativa de la Unión Europea. Elaborada para alumnos con TEA que tengan problemas de comprensión lectora. Su objetivo principal es desarrollar una herramienta on-line que pueda adaptar cualquier texto mediante un procesamiento del lenguaje natural que ayude a mejorar la comprensión lectora de las personas con TEA, favoreciendo de esta manera su integración social.

Dentro de este ámbito, podemos encontrarnos también con aplicaciones que favorecen el desarrollo del lenguaje. Una de las actividades que podemos utilizar sería “Responsive Face”: programa para la comprensión de las expresiones faciales. Elaborada por Ken Perlin, director y profesor de universidad. Se utiliza para personas que tienen dificultad a la hora de interpretar y utilizar las expresiones fáciles, además de en la identificación de las emociones, como es el caso de las personas con TEA. El objetivo principal es desarrollar conductas comunicativas en personas con TEA mediante el desarrollo de bases gestuales, de tal manera que puedan llegar a construir de manera espontánea oraciones no ecolalias, sean capaces de interpretar expresiones faciales o de imitarlas.

Por último, el programa “Gaining Face”: Programa para el reconocimiento de las expresiones faciales. Creado por el equipo de psicólogos especialistas en programas para padre y niños autistas. Este programa va dirigido a personas con autismo de alto funcionamiento, también conocido como Síndrome de Asperger. El objetivo principal es ayudar a estas personas para que aprendan a reconocer las distintas expresiones faciales.

En segundo lugar, social y emocional, uno de los programas que más se utilizan para este bloque es “Zac Browser: Navegador web específico para personas con TEA”. Elaborado por John LeSieur y parte de su familia, decidieron adaptar un navegador web específico basándose en sus habilidades tecnológicas. También han colaborado en otras funciones como la revisión de textos en inglés. Va dirigido específicamente a niños con Trastornos del Espectro Autista, tales como el Síndrome de Asperger, TGD, etc. Está centrado sobre todo en estos niños y su interacción con el entorno. Dado que utiliza comunicación no verbal, se constituye también en una excelente herramienta para aquellos que no han aprendido a leer aún. Su objetivo principal es que Ha sido diseñado

para que los usuarios puedan disfrutar y aprender cuando interactúan y juegan de manera autónoma con el navegador.

Otro programa para este tipo de trastorno es el “Proyect@ Emociones”. Elaborado por Francisco estudiante de la Universidad de Valparaíso. Dirigido a niños con TEA, que necesiten trabajar las emociones básicas en cualquier lugar, ya sea en casa o el colegio. El objetivo principal de este proyecto es pretender desarrollar una aplicación, en principio para dispositivos táctiles, que ayudara a mejorar las habilidades sociales y de empatía de los niños con TEA.

No obstante, también es muy útil el programa “Aprende con Zapo: Software educativo para la enseñanza de habilidades emocionales y sociales”. Elaborado por Josefina Lozano Martínez profesora titular de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia y Salvador Alcaraz García, becario. Es un recurso ideal para la enseñanza de habilidades emocionales y sociales en niños en edad de adquirirlas, pero sobre todo es especialmente útil para todos los que tengan NEE, como puedan ser las personas con TEA. Su principal objetivo es favorecer la enseñanza de la comprensión de los estados mentales y mediar el aprendizaje de las habilidades emocionales y sociales mediante la interacción con un personaje principal, en este caso el payaso Zapo, ofreciéndole para ello un entorno controlado y una atención individualizada.

En tercer y último lugar, en el bloque cognitivo y conductual, podemos encontrarnos con la aplicación “PICAA: Plataforma de apoyo al aprendizaje”. Diseñada por Álvaro Fernández, ingeniero e investigador de la Universidad de Granada. Este programa, está diseñado para poder atender a toda la diversidad de alumnado en cuanto a los niveles cognitivo, visual y auditivo. El objetivo principal es ofrecer una herramienta con la que se pueda diseñar actividades educativas personalizadas y adaptadas que se puedan utilizar en cualquier lugar, además de favorecer la integración social del usuario.

Otro programa que resulta muy útil para este bloque es el llamado “Voy a hacer como si...” Es un juego de realidad virtual para la comprensión de la imaginación. Esta herramienta ha sido desarrollada por un grupo de autismo y dificultades de

aprendizaje del instituto de robótica de la universidad de Valencia. Está dirigida para personas con dificultades en el aprendizaje como pueden ser las personas con TEA y también personas con dificultad en el conocimiento del entorno o imaginación. Su objetivo principal es ayudar mediante un juego para que las personas con TEA sean capaces de abordar la dificultad que tienen para comprender la imaginación y las representaciones simbólicas. También, mejora el conocimiento y el manejo de objetos del entorno del niño/a y potencia su capacidad de juegos de ficción.

Por otro lado, el programa “Las aventuras de Topy: cuento interactivo para trabajar la memoria comprensiva, visual y auditiva”. Elaborado por el grupo Zero del C.C.E.E. Este programa está destinado para niños con o sin NEE, es decir, se puede utilizar podemos utilizarlo para enseñar la CAA de manera lúdica a la vez que se ofrecen contenidos propios de su edad.

Esto supone que en la medida que concienciamos a los alumnos sobre como poder comunicarse con personas con NEE, estaremos favoreciendo la integración social. Esta herramienta ayuda a desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje mediante el uso de las TIC, de tal manera que se trabaje la memoria comprensiva, visual y auditiva, además de la discriminación de sonidos y estructuras espaciales.

También hay que destacar el programa “Sígueme”. Aplicación que estimula la captación de atención y adquisición del significado. Elaborado por la fundación de Orange y los grupos MYDAS y TARVIS. Dirigido a personas que no han tenido acceso a la lectura y escritura por tanto no comprenden el significado de las palabras ni mensajes. El objetivo principal de este programa es potenciar la atención visual mediante el desarrollo de los procesos perceptivos y entrenarla adquisición del significado por medio de la asociación de imágenes a etiquetas verbales y a su significado en personas con autismo de bajo nivel de funcionamiento.

Dentro del bloque cognitivo, existen programas para trabajar la estructuración y la comprensión temporal. Uno de ellos es “ELIGe©”: Programa para la estructuración espacio temporal. Ha sido diseñado por el centro de educación especial para alumnos con autismo. Va dirigida a los alumnos con TEA que necesitan ayuda para la estructuración temporal, por lo que se le ofrece actividades para todos los aspectos de su vida diaria. Su objetivo principal es acercar las TIC a los alumnos con NEE,

basándose en esto se diseñó una herramienta que facilitara un proceso de aprendizaje individualizado y que diera respuesta a necesidad es como la estructuración espacio temporal, el reconocimiento de emociones y la toma de decisiones o elecciones

Y para finalizar con los tipos de programas para cada bloque de trastorno, nos encontramos con el programa “TIC-TAC” para la comprensión y manejo del tiempo. Esta aplicación forma parte de un conjunto más amplio denominado “Azahar”, el cual es fruto de la colaboración entre el Grupo de Autismo y Dificultades del Aprendizaje del Instituto de Robótica de la Universidad de Valencia y la Fundación Orange. Está diseñado para personas con problemas perceptivos y/o sensoriales, como pueden ser las personas con TEA y/o discapacidad intelectual. El objetivo principal es ayudar a mejorar la calidad de vida y la autonomía de las personas con autismo y/o con discapacidad intelectual de manera que se les facilite la comprensión y el manejo del concepto de tiempo.

Según la revista nacional e internacional de educación inclusiva, se considera que las TIC son una herramienta que si sabemos cómo, cuándo y para qué utilizarlas potencia significativamente el desarrollo de las personas con TEA. Además, ciertos elementos que nos ofrecen estas tecnologías no los podemos encontrar en otros recursos materiales.

3.6 Relación entre competencias de Educación Infantil, TEA y las TIC

En la actualidad, los niños/as asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano. En este sentido los docentes debemos propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin. Es a la edad de tres años cuando la mayoría de niños tienen el primer contacto con un centro escolar y en la actualidad se considera relevante, ya que sienta las bases de futuros aprendizajes, se adquieren hábitos de conducta y de convivencia, se suceden grandes cambios de crecimiento intelectual, adquieren gran capacidad de aprendizaje, etc. En este momento del aprendizaje, es necesario trabajar mediante las competencias básicas que nos propone la orden de Educación infantil.

Con las competencias se trabajará muchos aspectos que en un futuro le servirán al alumno en su vida cotidiana, como por ejemplo, la competencia matemática con los números, figuras geométricas, resolución de problemas etc.; por otro lado la competencia lingüística, muy importante para el desarrollo del lenguaje, saber expresar y comprender que nos puede llegar a transmitir imágenes, cuentos, etc.; competencia emocional, una de las más importantes, ya que con ella el alumno desarrollará, conocerá e identificará cómo se siente él mismo y los demás; la competencia artística, para que el alumno sepa identificar los colores básicos, reconozcan los diferentes tipos de pinceles, lápices, etc., que existen; y la competencia del conocimiento del medio que es fundamental para que el alumno se oriente en espacios y tiempo y aumente su vocabulario y conocimientos de animales, medios de transportes, etc.

Para que el alumno de educación especial (TEA) pueda llevar a cabo el desarrollo de estas competencias dentro del aula ordinaria, es necesario que el docente del aula sepa qué tipo de dificultades presenta el alumno y cómo poder desarrollar el aprendizaje en el aula de la manera más adecuada. Cada vez son más comunes los centros que han integrado las TIC a las aulas de Educación Infantil: ordenadores, pizarras digitales, cámaras fotográficas digitales, videocámaras, etc.

Estas competencias puede desarrollarlas tanto alumnos de un aula ordinaria como alumnos de aula específica, lo único que cambia es la manera de trabajarlas, es decir, el alumno del aula ordinaria realizara las actividades en la pizarra digital con algo de apoyo del docente si es necesario, en cambio, el alumno con TEA, las llevaría a cabo con la Tablet, y con el apoyo en todo momento del profesor del aula específica o de apoyo.

Tanto las actividades que se desarrollarían (siempre con el uso de las TIC) junto con los alumnos de ambas clases (ordinaria y específica) se llevaría a cabo el aprendizaje de todos los objetivos de las competencia nombradas anteriormente y de este modo un mayor enriquecimiento del aprendizaje del alumnado de infantil.

Se puede afirmar que tanto el trabajar con las nuevas tecnologías (TIC) junto con las competencias y con alumnos con NEE y sin ella, podría llevarse a cabo en un aula de Educación Infantil, siempre y cuando el docente también esté formado para poder realizar las actividades con la pizarra digital, o Tablet e incluso aplicaciones de Play Store.

Es muy importante resaltar que las Competencias Básicas no se estudian, se aprenden practicando y enfrentándose a situaciones cotidianas y a la resolución de pequeños problemas al principio y resolviendo tareas y situaciones-problema más complejas poco a poco. Trabajando las Competencias Básicas les enseñamos a utilizar como recursos propios todo lo que aprenden en el colegio, en casa, en los lugares que frecuentan y con las personas que se relacionan, para que sean capaces por si solos, en la manera posible, de resolver pequeñas situaciones cotidianas.

4 OBJETIVO

En este proyecto final, me he centrado en realizar actividades para alumnos con TEA. Estas actividades no son para utilizar lápiz y papel, sino que son actividades que se tienen que llevar a cabo mediante las nuevas tecnologías, es decir, el aprendizaje de los alumnos se va a ir adquiriendo mediante juegos interactivos, aprendizajes con la pizarra digital e incluso utilizando juegos online o aplicaciones de Play Store.

Por ello, el objetivo principal sería:

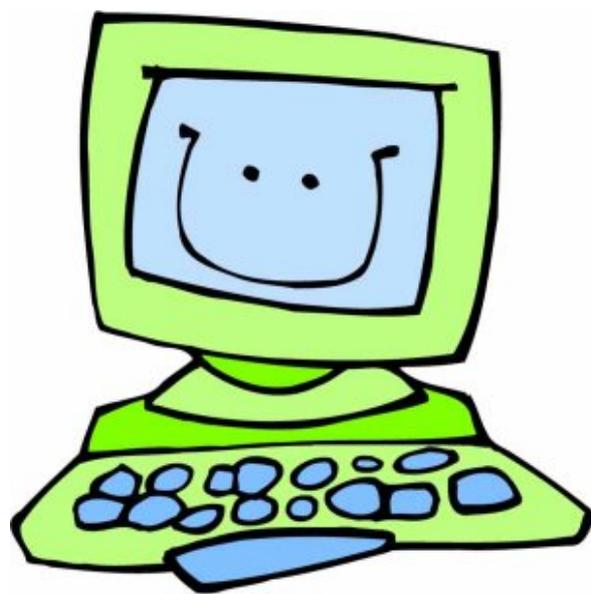
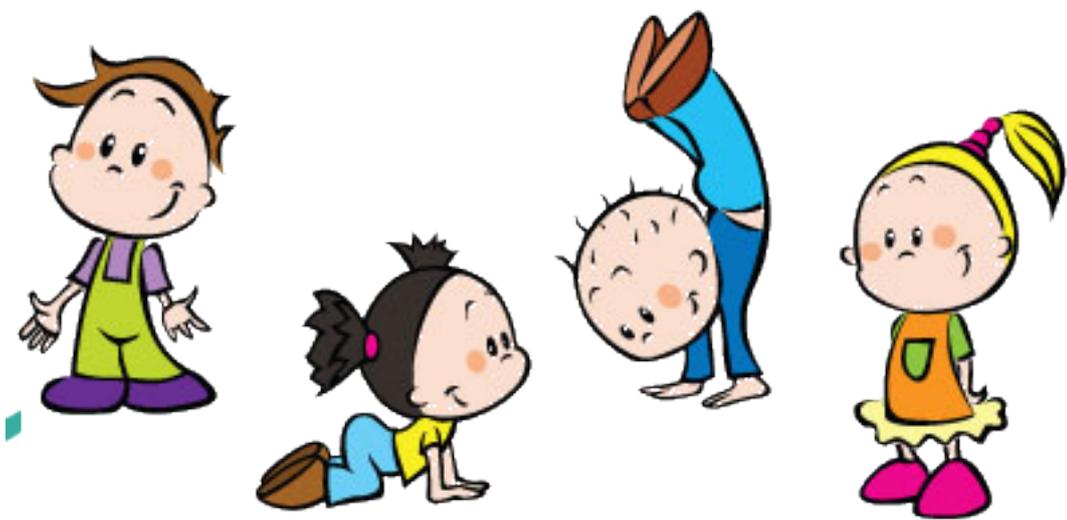
- Facilitar el aprendizaje de herramientas TICS a alumnos con TEA en Educación Infantil.

Como objetivos específicos se pretende llevar a cabo actividades que se realicen con las TICS:

- Desarrollar el conocimiento de las emociones y expresión de las mismas.
- Favorecer el desarrollo y aprendizaje del lenguaje.
- Aprender conceptos nuevos de su entorno más cercano.
- Desarrollar habilidades matemáticas (números, figuras geométricas, sumas...).

5. DISEÑO DE INTERVENCIÓN Y MATERIALES

APRENDIENDO A COMPRENDER, SENTIR Y COMUNICAR CON LAS TICS



5.1 INTRODUCCIÓN

Esta programación se propone para el primer ciclo de Educación Infantil, es decir, para la edad comprendida de 3 a 6 años. Esta planificación, programa para un curso completo, está basada en trabajar diferentes competencias para alumnos con TEA dentro de un aula ordinaria. Y pretende una contextualización a nuestra realidad y que pueda servir de base para las programaciones de aula de tal forma que todo el profesorado tenga unos criterios y métodos comunes para desarrollar su docencia.

La finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas. En este proyecto, se llevarán a cabo actividades especialmente para alumnos con autismo. Se han creado a partir de cinco competencias que se realizarán en el aula ordinaria con el resto de alumnos de infantil, pero el alumno con NEE, siempre va a ir acompañado de su tutor o tutora de aula específica.

Ésta programación, cuenta con ocho meses para trabajar las cinco competencias propuestas: lingüística, matemáticas, emocional, cultural y conocimiento del entorno. La distribución para llevar a cabo las actividades, se han organizado en sesiones de dos o tres por semana alternando cada semana una competencia diferente.

Para llevar a cabo estas cinco competencias se trabajará de una manera diferente al resto de los demás aprendizajes ya que se utilizará actividades con las nuevas tecnologías (TICS). Esto hace que alumno le llame más la atención de lo que está aprendiendo y sobre todo, el manejo y la destrezas que puede desarrollar a lo largo del curso utilizando el ratón, el abrir y cerrar una páginas, la motricidad fina, etc.

Estas competencias se trabajarán de la siguiente manera:

Cada semana, con dos o tres sesiones depende del mes, se trabajará una competencia con sus objetivos marcados. Siempre que se dé un aprendizaje nuevo, el docente en la sesión siguiente la repasará ya que es necesario un continuo repaso para ir afianzando más el nuevo aprendizaje. Una vez que ya han pasado siete meses del curso, el docente dejará las cinco últimas semanas para realizar una evaluación de cada competencia

5.2 CONTEXTUALIZACIÓN

Se llevará a cabo en el Centro Juan Rodríguez Berrocal C/Curro Romero nº 4, Camas (Sevilla).

Características del Centro:

Es un centro que está situado en la zona centro del pueblo limítrofe de Sevilla, Camas. Es un pueblo por excelencia reconocido como taurino cuenta con una escuela tauromaquia. Es un centro que sigue una influencia se encuentra en la calle que da nombre a uno de los grandes del toreo, Curro Romero. Se trata de un edificio antiguo, que ha sufrido varias remodelaciones y actualizaciones quedando claramente visible dos edificios, uno de los cuales presenta una imagen más nueva y renovada.

Al situarse en el centro del pueblo, el centro se encuentra rodeado de diferentes recursos sociales que se pueden tener en cuanto a la hora de establecer un plan educativo. Dichos recursos son:

La biblioteca municipal, donde los niños del aula específica visitan una vez a la semana para escuchar cuentos, verlos, tocarlos, visitar ese entorno, y no solo ellos, sino también los niños y niñas de los diferentes cursos.

El mercado de abastos, donde los más pequeños hacen excursiones, visita los establecimientos y aprenden a través de la realidad.

El ayuntamiento, se llevan a cabo actividades de educación vial, en las que se les enseña desde infantil hasta el alumnado de 6º de primaria las diferentes normas de tráfico que deben respetar. Servicios Sociales, que son los que se encargan de intervenir en las incidencias que sucede en el centro o la llamada de atención a las familias que tratan a su hijo de forma negligente, además de las diferentes funciones que tiene dicho órgano.

Policía Nacional, se llevan a cabo actividades de educación vial, en las que se les enseña desde infantil hasta el alumnado de 6º de primaria las diferentes normas de tráfico que deben respetar.

Las características de las familias de nuestros alumnos/as es muy concreta: se trata en su mayoría de familias jóvenes con nivel adquisitivo medio- alto, con una media de 2 a 3 hijos, donde los dos miembros de la pareja trabajan. Debido a la cercanía del pueblo con

la capital, Camas se está considerando una ciudad dormitorio, donde la mayoría de los cameros tienen su puesto de trabajo en Sevilla.

Estas características hacen que nuestros alumnos/as se vean influenciados por modos de educar de abuelos y abuelas, tíos, tías y demás miembros de la familia que junto con los padres se encargan de la tarea educativa, motivada esta por la idea que señalábamos antes de que los dos miembros de la pareja trabajan.

Esta realidad hace que determinadas opciones de plantea el centro como es el del aula matinal, este saturado de alumnos/as de diferentes cursos y por tanto de edades que van llegando al centro desde las 7:30h de la mañana según sea el horario de trabajo de los padres.

El nivel adquisitivo, se puede decir que la educación que nuestros alumnos/as reciben en casa está pareja al nivel de relaciones que las familias mantienen respecto a su nivel adquisitivo, tratándose así de alumnos/as con normas de comportamiento correctas, formas de hablar adecuada y modos aceptables. De la misma forma acercándonos a la idea que son alumnos/as que durante la tarde pueden pasar tiempo con otros familiares, nos encontramos en el centro con la necesidad de poner en práctica la agenda escolar para que incluso otros familiares que no sean los padres, tengan presente cuales son las tareas educativas que los alumnos/as llevan y no se caiga en el tópico de que los padres educan y los abuelos no están pendientes.

Por otro lado, el número de alumnado que no se encuentra dentro de esta generalidad. Se trata de alumnos/as con familias de un nivel socioeconómico bajo donde debemos mantener contacto en todo momento con uno de los recursos del entorno, Servicios sociales.

En estos casos, las normas de comportamiento, formas y modos no son del todo correctas y sobre todo en este colectivo donde se debe incidir para que la educación para que la educación deje mella de manera positiva y no se tienda una desmotivación educativa pues es también en estos casos donde el rendimiento escolar es más bajo e incluso aquí tampoco hace efecto la agenda escolar.

Claves organizativas de tic:

Los recursos disponibles que tiene el centro educativo son los siguientes:

En cada aula, el docente dispone de un rincón de ordenador (un ordenador por aula). En el centro existe un aula específica de informática que contiene 10 ordenadores. Cada clase tiene una pizarra digital (PD) y conexión a internet.

La forma en la que van a estar conectados a los ordenadores es de manera grupal cuando haya actividades grupales o de manera individual si el docente quiere en algún momento evaluar algún concepto. En el caso de los alumnos con TEA, siempre lo harán de manera individual con el profesor de apoyo del aula específica.

5.3 OBJETIVOS

- **OBJETIVOS GENERALES DEL SEGUNDO CICLO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL**

Según la Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía...la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en las niñas y niños las capacidades que les permitan:

- A. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- B. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- C. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- D. Desarrollar sus capacidades afectivas.
- E. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- F. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- G. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ÁREAS**

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 desarrollando la capacidad de iniciativa, planificación y reflexión.
- Iniciarse en el conocimiento de su cuerpo, de sus elementos y de algunas de sus funciones básicas, comenzando a descubrir las posibilidades sensitivas, de acción y de expresión, y coordinando y ajustándolo cada vez con mayor precisión al contexto.
- Iniciarse en la identificación de los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias siendo, progresivamente, capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.
- Realizar, de manera progresivamente autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa.
- Iniciarse 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 y participando en la satisfacción de sus necesidades básicas.
- Descubrir el placer de actuar y colaborar con los iguales, ir conociendo y respetando las normas del grupo, y adquiriendo las actitudes y hábitos de ayuda, atención, escucha y espera propios de la vida en grupo social más amplio.

Área 2: Conocimiento del entorno

- Interesarse por el medio físico, observar y explorar de forma activa su entorno observando, manipulando e indagando sobre los objetos y los elementos presentes en él.
- Relacionarse con los compañeros, compañeras y con los adultos de su entorno próximo de forma cada vez más equilibrada, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
- Iniciarse en el conocimiento de distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus características, tareas, funciones, producciones culturales, valores y formas de vida, generando actitudes de confianza, respeto y aprecio.
- Iniciarse en las habilidades matemáticas y generar conocimientos manipulando, relacionando, cuantificando, ordenando y clasificando elementos y colecciones, identificando de manera muy sencilla algunos de sus atributos y cualidades.
- Conocer y valorar algunos de los componentes básicos del medio natural y algunas de sus reacciones, cambios y transformaciones desarrollando, progresivamente, actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.
- Conocer algunas producciones y manifestaciones propias del patrimonio cultural compartido, otorgándole significado y generando actitudes de valoración, interés y aprecio hacia ellas

Área 3: Lenguaje: Comunicación y representación

- Comenzar a utilizar el lenguaje oral 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 e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a cada intención y situación.
- Comenzar a comprender las intenciones y mensajes de otros niños, niñas y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
- Iniciarse en la lectura de imágenes mediante la manipulación de dibujos, carteles, grabados, fotografías... que acompañan a los textos escritos, comenzando a atribuirles un significado, progresando en los actos sociales de la lectura y de la escritura.
- Iniciarse en la exploración y la utilización de materiales, instrumentos y soportes propios del lenguaje escrito.
- Acercarse a las distintas artes a través de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.

Juntadeandalucia.es. (2019). *Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía...* Recuperado el 13 de mayo del 2019 de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/169/3>

- **OBJETIVOS DIDÁCTICOS PARA CADA COMPETENCIA**

- ✓ Iniciarse en el conocimiento de algunos instrumentos y métodos tecnológicos: realidad aumentada, códigos QR, PDI...
- ✓ Identificar las posibilidades de expresión que ofrecen las nuevas tecnologías.
- ✓ Desarrollar y ampliar el vocabulario relacionado con las competencias propuestas, es decir, los animales, medios de transporte, oficios, colores, etc.
- ✓ Escuchar y comprender un cuento como fuente de placer y aprendizaje.
- ✓ Desarrollar una capacidad de expresión a través de las nuevas tecnologías.
- ✓ Manejar con soltura los diferentes aparatos tecnológicos que se le presentan.
- ✓ Compartir con el docente los conocimientos aprendidos.
- ✓ Participar en juegos y actividades digitales
- ✓ Respetar las intervenciones de los demás.
- ✓ Disfrutar del uso de las nuevas tecnologías como método lúdico.
- ✓ Comprender la información de un cuento leído o contado por otros
- ✓ Comprender la información visual de viñetas, cuentos, fotografías, pictogramas,...
- ✓ Relatar e inventar pequeñas historias a partir de sus vivencias, cuentos o imágenes
- ✓ Identificar y utilizar los cuantitativos básicos de cantidad, tamaño, espacio y tiempo
- ✓ Identificar y utilizar los 9 primeros números y asociarlos a la cantidad.
- ✓ Identificar, nombrar y repasar las formas geométricas básicas
- ✓ Ordenar objetos, números, formas, colores... atendiendo a dos o más criterios
- ✓ Resolver pequeños problemas juntando y quitando.
- ✓ Identificar y definir por su utilidad los elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos y naturales, animales, medios de comunicación y transporte, manifestaciones culturales y artísticas
- ✓ Localizar y orientarse en espacios cotidianos
- ✓ Comprender y representar imágenes con distintos materiales plásticos.
- ✓ Reconocer y comunicar las emociones

5.4 CALENDARIO

SEPTIEMBRE					
SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
10 AL 14 (lingüística)		Conocemos a nuestro amigo José		¿A ordenar el cuento!	
17 AL 21 (matemáticas)		¿Aprendemos los números!	Desciframos los códigos	¿Cuántos objetos y animales hay?	
24 AL 28 (conocimiento)		Aprendemos el concepto “Arriba y abajo”		¿Arriba o abajo?	

OCTUBRE					
SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1 AL 5 (cultural)		¿Cuántos colores!		¿A dibujar!	
8 AL 12 (emocional)		Conocemos las emociones (Parte I) ¿Cómo se	Nuestras emociones	Desciframos las emociones con los código QR	

NOVIEMBRE

SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
5 AL 9 (Cultura)		¡A dibujar!		Arenas de colores	
12 AL 16 (emocional)		Conocemos las emociones (Parte II) ¿Cómo se siente José?	Conocemos una emoción nueva: El enfado	¿Cómo me siento?	
19 AL 23 (lingüística)		¿Qué bien me lo paso con caperucita roja!		¿Qué va primero?	
26 AL 30 (mates)		Aprendemos las figuras geométricas	¿Qué tamaño tiene esta figura?	¿Cada figura a su casita!	

DICIEMBRE

SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
10 AL 14 (conocimiento)		Aprendemos el concepto “Dentro/fuera”	.	¡A colorear que está dentro y fuera!	
17 AL 21 (cultural)		¡Mi dedo mágico!	Coloreo animales	Creo mi granja pintando	

<u>FEBRERO</u>					
SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
4 AL 8 (emocional)		Conocemos las emociones (Parte III) ¿Cómo se siente José?	.	¿Cuántas emociones reconozco!	
11 AL 15 (lingüística)		Ricitos de oro	¿Qué está pasando?	¿Tachamos lo que no es correcto!	
18 AL 22 (matemática)		Repasamos las figuras y la llevamos a su casita		¿Cuántas figuras hay?	
25 AL 1 (conocimiento)		Aprendemos el concepto “Vacío/lleño”	Los animales de la granja	Los animales domésticos	

<u>MARZO</u>					
SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
4 AL 8 (cultural)		Coloreamos con lápiz grueso	.	Coloreamos con lápiz fino	
11 AL 15 (emocional)		Aprendemos las emociones parte (IV) ¿Cómo se siente José?	¿Cuál es la cara de sorpresa?	¿Cuál emoción es igual?	

18 AL 22 (lingüística)		“El patito feo”		Respondo a preguntas	
25 AL 29 (matemáticas)		Repasamos las figuras geométricas: tamaño y color	El cubismo y las figuras	Cada figura a su lugar	

<u>ABRIL</u>					
SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1 AL 5 (conocimiento)		Aprendemos los medios de transporte	.	Los medios de transportes en 3D	
8 AL 12 (cultural)		Trabajamos con el color rojo/ amarillo	Trabajamos con el color azul/verde	Trabajamos con el color rosa/naranja	
15 AL 19 (emocional)		Aprendemos las emociones parte (V)		¿Cuál emoción es: vergüenza?	
22 AL 26 (lingüística)		¿Qué están haciendo los niños?	Contamos cómo fue nuestro último cumpleaños	¿Nos inventamos un cuento!	
29 AL 3 (matemáticas)		Aprendemos a resolver problemas matemáticos		¿A resolver problemas!	

MAYO					
SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
6 AL 10 (conocimiento)		Conocemos las profesiones	.	¿A qué profesión pertenece?	
13 AL 17 (cultural)		Los colores cálidos	Los colores fríos	Arenas de colores	
20 AL 24 (emocional)		Reconozco las emociones		Reconozco las emociones	
27 AL 31 (lingüística)		¿Qué ha pasado en el cuento?	¿Qué están haciendo los niños?	Hacemos nuestro propio cuento	

JUNIO					
SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
3 AL 7 (matemáticas)		¿Vamos allá con los números!	.	¿Recuerdo las figuras geométricas?	
10 AL 14 (conocimiento)		¿Sé orientarme en espacios cotidianos!	Los animales y los medios de transporte	Las profesiones y sus ocupaciones	

5.5 METODOLOGÍA

La metodología se utiliza para llevar a cabo una enseñanza- aprendizaje adecuado a cada alumno. En esta unidad didáctica, todas las actividades que han sido diseñadas han ido dirigida para alumnos que se encuentran en el aula ordinaria con su profesora pero también para alumnos con TEA. Por ello, están adaptadas todas, una a una, con pictogramas, audios, viñetas, etc.

Según la Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía..., dentro del artículo 4, las orientaciones metodológicas en los centros educativos elaborarán sus propuestas pedagógicas para esta etapa atendiendo a la diversidad de los niños y niñas. Para su elaboración se tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, se atenderá al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas y se fomentará el trabajo en equipo.

Las propuestas pedagógicas y actividades educativas en los centros de educación infantil han de respetar las características propias del crecimiento y el aprendizaje de los niños y niñas. Consecuentemente, los maestros y maestras y demás profesionales de la educación infantil deben atender a dichas características, partir de los conocimientos previos, necesidades y motivaciones de cada niño o niña, propiciar la participación activa de éstos, fomentar sus aportaciones, estimular el desarrollo de sus potencialidades y facilitar su interacción con personas adultas, con los iguales y con el medio.

Para saber qué tipo de actividades tenía que diseñar, en primer lugar anoté las características de los alumnos con TEA. Y una vez que las vi, comencé a llevarlas a cabo.

CARACTERÍSTICAS NIÑOS/AS CON AUTISMO

➤ A

- Niño
- 5 años
- Pasa muchas horas en integración
- Es verbal
- Se utiliza el PEX, su terapia se centra en el sensitivo.

- Se quiere conseguir que se dé cuenta que con la comunicación sirve para algo.
Que sepa comunicarse.
- Es un niño muy flojo
- Tiene muchas ecolalias
- Motrizmente no está muy estimulado

➤ **B**

- Niño
- 4 años
- 2 año escolarizado
- Hipotonía de movimiento, que hace que la motricidad fina lo limita mucho
PRALISIS EN UNA PARTE DEL CUERPO.
- Su curriculum es de TEA con algunos contenidos básicos de 3 años.
- Es verba.
- Registro de palabras muy pocos. Sin intencionalidad, solo por repetición.
- Agenda visual de imágenes reales.
- Se integra casi todo el tiempo en el aula, pero los contenidos los trabaja en el aula específica.

➤ **C**

- Niña
- 4 o 6 años
- Nueva escolarizada
- Ha estado 1 año más en guardería
- Es verbal, tiene muy pocas palabras no tiene intencionalidad. Te instrumentaliza
- Agenda de imágenes reales
- Mucha potencia, pero no está trabajada en casa ya que el mayor tiempo está con los abuelos y no tiene normas.
- Están trabajando con ella las normas de conducta.
- Le gusta mucho lo físico
- No se integra

Estas son las características de estos alumnos que van a trabajar las actividades anuales. He dividido el año en cinco competencias para conseguir más objetivos y que los alumnos aprendan más. En primer realicé una hoja de registro de observación de las competencias en las distintas áreas de desarrollo de Educación Infantil. A partir de los resultados comenzaré a llevar a cabo las actividades. Estas actividades están distribuidas mediante cinco competencias principalmente para el aprendizaje de los alumnos. Cada competencia, se llevará a cabo durante una semana, turnándose unas con las otras, de este modo el alumno no irá olvidando ningún aprendizaje adquirido. Hay que destacar también que cada aprendizaje que se dé de una competencia será recordado en la sesión posterior para mayor adquisición del nuevo concepto. A continuación muestro la tabla con los resultados obtenidos.

TABLA DE COMPETENCIAS PARA TRABAJAR EN EDUCACIÓN INFANTIL

COMPETENCIAS		NIÑO 1	NIÑO 2	NIÑA 3
LINGÜÍSTICA	1. Expresarse de forma clara y coherente	NO	NO	NO
	2. Expresarse con vocabulario adecuado a su edad	NO	NO	NO
	3. Describir personas, objetos y situaciones	NO	NO	NO
	4. Comprender la información de un cuento leído o contado por otros	A VECES	A VECES	NO
	5. Comprender la información visual de viñetas, cuentos, fotografías, pictogramas...	NO NO	NO NO	NO NO
	6. Memorizar y recitar poesías, refranes y canciones en español y lengua extranjera			
	7. Relatar e inventar pequeñas historias a partir de sus vivencias, cuentos o imágenes			
MATEMÁTICA	1. Identificar y utilizar los cuantitativos básicos de cantidad, tamaño, espacio y tiempo	A VECES	A VECES	NO
	2. Identificar y utilizar los 9 primeros números y asociarlos a la cantidad	NS	NS	NS
	3. Identificar, nombrar y repasar las formas geométricas básicas	NS A VECES	NS A VECES	NS NO NO
	4. Ordenar objetos, números, formas, colores... atendiendo a dos o más criterios	NO	NO	
	5. Resolver pequeños problemas juntando y quitando.			

CONOCIMIENTO Y LA INTERRACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Localizar y orientarse en espacios cotidianos 2. Situarse en el tiempo (ayer, hoy, mañana, un día, una semana, las estaciones...) 3. Identificar y definir por su utilidad los elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos y naturales, animales, medios de comunicación y transporte, manifestaciones culturales y artística 	A VECES NO A VECES	A VECES NO A VECES	NS NO NO
DIGITAL Y DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN <u>TIC</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Encender y apagar el ordenador 2. Usar el ratón o los iconos o imprimir 3. Seguir enlaces 4. Manejar programas sencillos y cerrar 5. Utilizar programas sencillos de dibujo para expresarse 	SI SI SI SI SI	SI SI SI SI SI	SI SI SI SI SI
SOCIAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar de forma atenta cuando se les habla 2. Guardar su turno 3. Presentarse (decir su nombre, o edad) 4. Prestar ayuda 5. Compartir y respetar las normas del juego y participar en su elaboración 	A VECES NO SI NO NO	A VECES NO SI NO NO	NO NO NO NO NO
CULTURAL Y ARTISTICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer, comprender, usar y valorar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas 2. Comprender y representar imágenes con distintos materiales plásticos. 3. Seguir el ritmo 4. Utilizar el canto asociado o no al movimiento 5. Utilizar el ocio de forma activa 	NO NO NS SI SI	NO NO NS SI SI	NO NO NS SI SI
APRENDER A APRENDER	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprender disfrutando 2. Aprender de forma autónoma y eficaz, de acuerdo con las exigencias de cada situación 3. Utilizar la observación, manipulación y exploración para conocer el mundo que le rodea 4. Organiza la información que recoge de acuerdo a sus cualidades y categorías 5. Establece sencillas relaciones causa efecto 6. Respeta normas básicas sobre el trabajo, la postura, 	SI NO SI NO NS NO	SI NO SI NO NS NO	NS NO SI NO NS NO

	su tiempo y espacio, uso de materiales y recursos de forma ordenada y cuidadosa			
AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL	<p>1. Se siente seguro de su propia eficacia a la hora de manejar útiles</p> <p>2. Concluye rutinas personales de alimentación, vestido, aseo, descanso con mayor eficacia y “solos”</p> <p>3. Aborda nuevas tareas e iniciativas asumiendo ciertos riesgos que es capaz de controlar</p>	<p>A VECES</p> <p>A VECES</p> <p>NS</p>	<p>A VECES</p> <p>A VECES</p> <p>NS</p>	<p>NO</p> <p>NO</p> <p>NS</p>
EMOCIONAL	<p>1. Manifiesta y asume el afecto de los compañeros</p> <p>2. Contribuye a su felicidad</p> <p>3. Controlan su comportamiento y toleran la frustración de no obtener lo que quieren cuando lo quieren y el fracaso de que las cosas no salgan como se pide</p>	<p>NO</p> <p>A VECES</p> <p>NO</p>	<p>NO</p> <p>A VECES</p> <p>NO</p>	<p>NO</p> <p>NO</p> <p>NO</p>

5.6 RECURSOS

En esta programación, se llevará a cabo varias actividades muy diferentes por lo que cada una de ellas tendrá un espacio y un material diferente. No obstante, como las actividades están enfocadas a realizarlas con las nuevas tecnologías, la mayor parte del tiempo se realizará dentro del aula y los materiales que se utilizarán serán digitales. A continuación se detallará el espacio y los materiales.

- **Espacio:** El espacio, es uno de los factores más importantes para el desarrollo de las actividades. La mayoría de las actividades se llevarán a cabo dentro del aula ya que son ejercicios con las tics y se necesita la pizarra digital. No obstante, algunos días se saldrá al patio para hacer algunas actividades con la Tablet.
- **Materiales:**
 - Pizarra digital
 - Tablet
 - Objetos de clase (peluches, ápicos, gomas, etc.)

5.7 COMPETENCIAS LLEVADAS A CABO EN LAS ACTIVIDADES

Cada competencia se trabajará por semanas en los ocho meses que dura el curso anual.

Se ha dividido las competencias por los diferentes aprendizajes:

Lingüística:

- Que comprenda la información de un cuento leído o contado por otros
- Que comprenda la información visual de fotografías o dibujos
- Sepa relatar pequeñas historias a partir de sus vivencias, cuentos o imágenes

Matemática:

- Asociar número con cantidad
- Ordenar los números de menor a mayor y viceversa
- Figuras geométricas
- Las figuras geométricas y el tamaño grande/pequeño
- Resolver problemas matemáticos

Conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Conceptos: Vacío/lleño; arriba/abajo; dentro/fuera; detrás/delante.
- Las profesiones
- Los animales
- Los medios de transporte

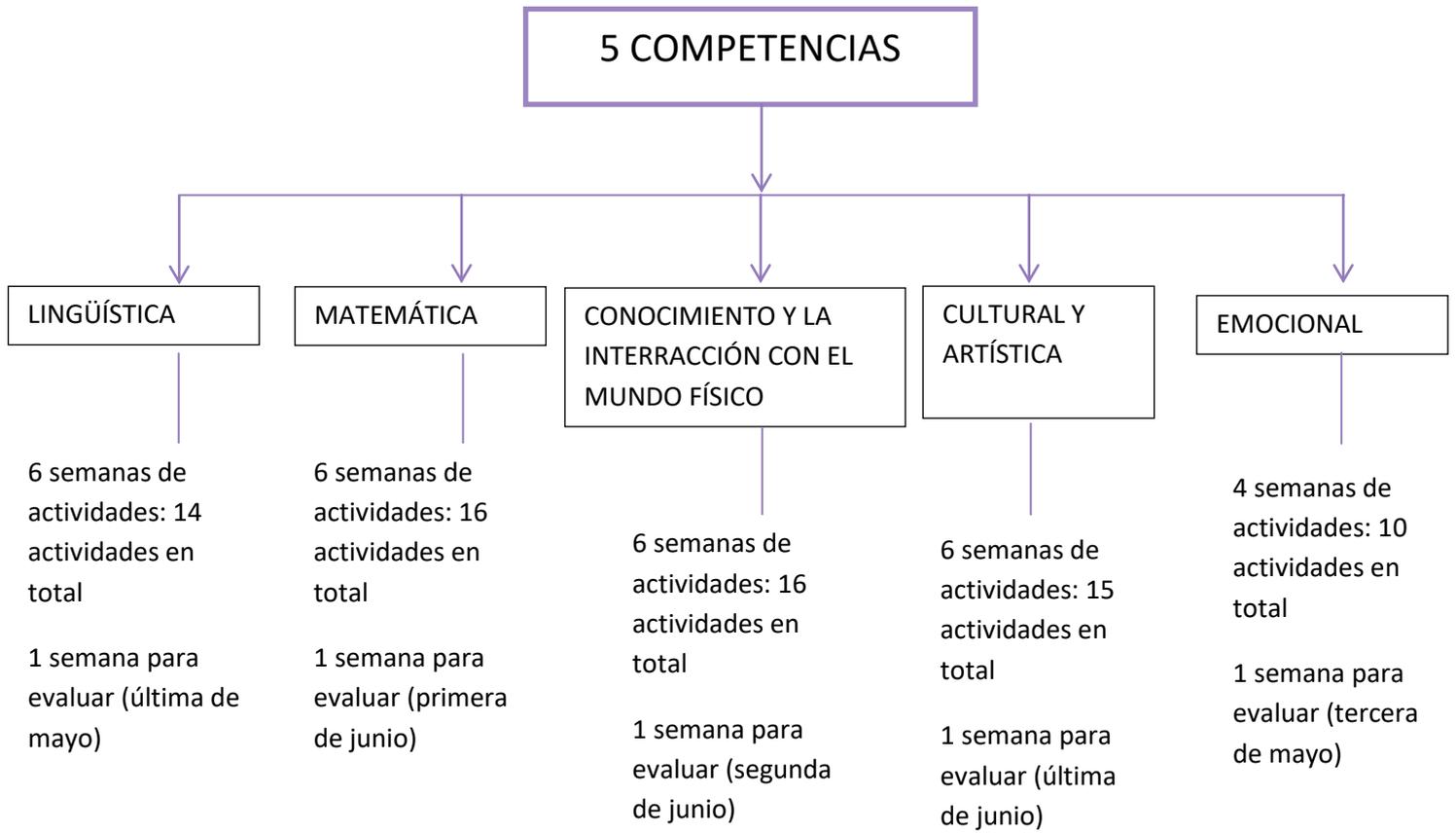
Cultural y artística:

- Los colores
- Los colores cálidos
- Los colores fríos
- Distintos grosores de pinceles (grueso/ fino)

Emocional:

- Alegría
- Tristeza
- Enfado
- Miedo
- Vergüenza

- Sorprendido



5.8 PROGRAMACIÓN

SEPTIEMBRE

1º semana de septiembre

Para empezar con la primera semana de clase, el docente comenzará trabajando con sus alumnos la competencia lingüística. Como todas las actividades de las sesiones están adaptadas para alumnos con TEA, en esta semana con 2 sesiones se comenzará trabajando con la presentación de nuestro amigo de aventuras José. Con él, los alumnos aprenderán las emociones y el saber ordenar cuentos y comprender imágenes.

En la segunda sesión, el docente mostrará a sus alumnos un cuento que muestra una de las rutinas de José “Lavar las manos”. El principal objetivo de esta semana es que el alumno comience a interesarse por cuentos y a comprender poco a poco que un cuento o una información nos sirven para aprender cosas nuevas.

MARTES 11

TÍTULO	Conocemos a nuestro amigo José
EDAD	3 a 4 y 4 a 5 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Conocer a la nuestro nuevo amigo de aventuras- Interesarse por lo que el docente cuenta de él- Comprender la información visual y auditiva: fotografías de José- Realizar de manera adecuada la actividad propuesta- Iniciarse en el uso del ratón- Competencia lingüística
DESCRIPCIÓN	<p>Como es el primer día de clase, el docente presentará a José. Él será el nuevo amigo de los alumnos, que los acompañará en todas sus aventuras de aprendizaje del aula.</p> <p>Todos sentados en su silla correspondiente, la profesora podrá en la pizarra digital una foto de José.</p> <p>Explicará cuántos años tiene y que es lo que más le gusta hacer. Después, para que no se les olvide, nos pondrá una presentación virtual de él. Una vez que ya han conocido a José, tendrán que rodear cuál era su edad.</p>



*Para la edad de **5 a 6 años** será todo exactamente igual, lo que cambia sería en la actividad, no sólo preguntar cuántos años tiene José, también que es lo que más le gusta hacer.

JUEVES 13

TÍTULO	¡A ordenar el cuento!
EDAD	3 a 4 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	En el aula
MATERIALES	Pizarra Digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la información visual del cuento - Ordenar de manera adecuada la historia (reducida) que ha visto y escuchado - Realizar de manera adecuada la actividad propuesta - Entender la explicación del docente - Iniciarse en el uso del ratón - Competencia lingüística
DESCRIPCIÓN	<p>Todos sentados en sus sillas, el docente hace una breve explicación sobre la importancia de tener siempre las manos limpias.</p> <p>Hace hincapié en que cada vez que volvemos del parque o del colegio o antes de comer debemos de lavarnos bien las manos.</p> <p>Para que todos sepan cómo se deben de lavar, la profesora pondrá en YouTube, un vídeo/ cuento de cómo su amigo José se lava las manos.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8OTblBTmrs</p> <p>Después, la actividad que tienen que realizar será ordenar la historia conforme haya sucedido en el cuento.</p>



*Para la edad de **4 a 6 años** será el mismo cuento y la misma actividad lo único que le añadimos más contenido del cuento al orden del mismo, es decir, no solo manos sucias, agua y las tenemos limpias; sino nos echamos el jabón, nos la secamos, etc.



2º semana de septiembre

En esta segunda semana, con tres sesiones, se comenzará a trabajar con la competencia matemática. El principal objetivo de esta semana es que el alumno aprenda, identifique y utilice los números del 1 al 10 para llevarlo a cabo en su vida cotidiana. En esta semana hay que hacer un paréntesis ya que los alumnos de 3 a 4 años sólo aprenderán los números del 1 al 3; los de 4 a 5 años los números del 1 al 5; y los alumnos de 5 a 6 años los números del 1 al 10.

El docente para que los alumnos entiendan la explicación, asociará los números con la cantidad, es decir, el número uno irá acompañado de una pelota, el número dos de dos pelotas y así sucesivamente. Se realizarán varios juegos interactivos para asociar número con cantidad. En la segunda sesión, se utilizará los códigos QR, es una manera de aprender bastante dinámica y divertida, ya que el alumno con la Tablet tendrá que descifrar el código ver qué número sale y buscar tantos objetos como números aparece. En la tercera y última sesión de la semana, el alumno tiene que observar cuantos objetos y/o animales hay y rodear el número. Esta actividad se realizará con la pizarra digital.

MARTES 18

TÍTULO	¡Aprendemos los números!
EDAD	3 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	En el aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender los números del 1 al 3 - Identificar dichos números - Utilizar los tres primeros números y asociarlos a cantidad - Iniciarse en el uso del ratón - Manejar programas sencillos - Seguir enlaces - Competencia matemática
DESCRIPCIÓN	<p>Todos sentados en la asamblea, tendrán que estar atentos a la pizarra digital, ya que el docente comenzará a explicar los números del 1 al 3. Para su explicación mostrará un power point, en primer lugar con los números 1, 2 y 3 y después asociados a la cantidad, es decir, el número 1 con una pelota; el número 2 con dos pelotas, etc.</p> <p>Una vez que el docente explica detenidamente los números, cogerá objetos del aula (según la cantidad que quiera que los niños identifiquen) e irá preguntando ¿Cuánto/s objetos hay?</p> <p>Después de realizar algunas pruebas para ver si lo han entendido, pondrá un juego interactivo en la pizarra digital “La abeja buba”. En este juego, los alumnos tendrán que utilizar el ratón para que tengan mayor manejo de él y seleccionar el menú “Números”, éste consiste en colorear el números pasando el ratón por la línea correcta”.</p>



La abeja

bubahttp://mestreacasa.gva.es/web/guest/102?p_p_id=101_INSTANCE_sZrQ&p_p_action=0&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-2&p_p_col_count=1&_101_INSTANCE_sZrQ_struts_action=%2Ftagged_content%2Fview_content&_101_INSTANCE_sZrQ_redirect=%2Fweb%2Fguest%2F102%3Fp_p_id%3D101_INSTANCE_sZrQ%26p_p_action%3D0%26p_p_state%3Dnormal%26p_p_mode%3Dview%26p_p_col_id%3Dcolumn-2%26p_p_col_count%3D1%26_101_INSTANCE_sZrQ_keywords%3D%26_101_INSTANCE_sZrQ_advancedSearch%3Dfalse%26_101_INSTANCE_sZrQ_andOperator%3Dtrue%26cur%3D39&_101_INSTANCE_sZrQ_assetId=500000949291

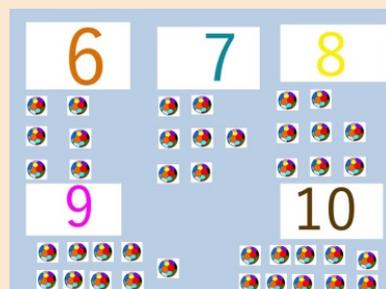
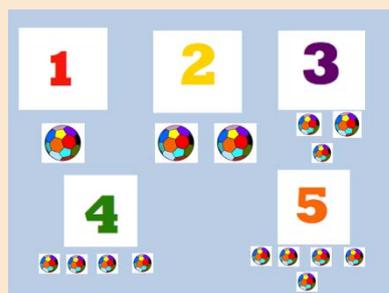
TÍTULO	¡Aprendemos los números!
EDAD	4 a 5 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	En el aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender los números del 1 al 5 - Identificar dichos números - Utilizar los tres primeros números y asociarlos a cantidad - Iniciarse en el uso del ratón - Manejar programas sencillos - Seguir enlaces - Competencia matemática
DESCRIPCIÓN	<p>Todos sentados en la asamblea, tendrán que estar atentos a la pizarra digital, ya que el docente comenzará a explicar los números del 1 al 5. Para su explicación mostrará un power point, en primer lugar con los números 1 al 5 y después asociados a la cantidad, es decir, el número 1 con una pelota; el número 2 con dos pelotas, 3 con tres pelotas, etc.</p> <p>Una vez que el docente explica detenidamente los números, cogerá objetos del aula (según la cantidad que quiera que los niños identifiquen) e irá preguntando ¿Cuánto/s objetos hay?</p>

Después de realizar algunas pruebas para ver si lo han entendido, pondrá un juego interactivo en la pizarra digital “Cuenta hasta 5”. En este juego, los alumnos tendrán que ver en el ejemplo que se le da contar cuantas flores, o fruta o puntitos hay en cada objeto y arrastrar tantos como halla”



Para ver la actividad, abrir documento de actividad, en septiembre, mates acti 3 de 4 a5 años cuenta 2. (Programa descargado)

TÍTULO	¡Aprendemos los números!
EDAD	5 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	En el aula
MATERIALES	Pizarra digital /Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender los números del 1 al 10 - Identificar dichos números - Utilizar los tres primeros números y asociarlos a cantidad - Iniciarse en el uso del ratón - Manejar programas sencillos - Seguir enlaces - Competencia matemática
DESCRIPCIÓN	<p>Todos sentados en la asamblea, tendrán que estar atentos a la pizarra digital, ya que el docente comenzará a explicar los números del 1 al 10</p> <p>Para su explicación mostrará un power point, en primer lugar con los números 1 al 5 y después asociados a la cantidad, es decir, el número 1 con una pelota; el número 2 con dos pelotas, 3 con tres pelotas, etc.</p> <p>Una vez que el docente explica detenidamente los números, cogerá objetos del aula (según la cantidad que quiera que los niños identifiquen) e irá preguntando ¿Cuánto/s objetos hay?</p> <p>Después de realizar algunas pruebas para ver si lo han entendido, pondrá un juego interactivo en la pizarra digital “Cuenta bombillas”. En este juego el alumno junto con la profesora si fuera necesario, tiene que ver que numero le muestra el ayudante del juego, si es 6 tienen que encender 6 bombillas, si es 7 pues siete, etc.</p>



Para ver la actividad, abrir documento de actividad, en septiembre, mates acti 3 de 5 a 6 años “bombillas”. (Programa descargado)

MIÉRCOLES 19

TÍTULO	Desciframos los códigos
EDAD	3 a 6 años *
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Tablet Código QR
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Asociar números con cantidad - Identificar los números que salen en el código - Utilizar la Tablet para descifrar código QR - Disfrutar y aprender de la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>Una vez que el docente ha repasado con los alumnos el power point de los números (cada edad con el número correspondiente), explicará la actividad siguiente:</p> <p>En cada rincón de la clase, habrá colodado códigos que con nuestra Tablet tendremos que descifrar. De esta forma sabremos de qué números se trata y</p>

así buscar tantos objetos como número indicado.
 Por ejemplo, si desciframos un código y éste resultas er el 3, tendremos que buscar 3 de los objetos que aparecen junto al número (pinceles, lápices, juguetes, etc.) *1



*En tres años, los códigos que tienen que revelar serán de los números del 1 al 3

*En cuatro años, del 1 al 5

*En cinco años, del 1 al 10

JUEVES 20

TÍTULO	¿Cuántos objetos y animales hay?
EDAD	3 años *para 5 y 6 debajo
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los números del 1 al 3 - Saber asociar el número con la cantidad - Iniciarse en el uso del ratón - Resolver de manera positiva los problemas que se le planteen - Competencia matemática
DESCRIPCIÓN	<p>Todos los alumnos sentados en su correspondiente sitio, tendrán que realizar en la pizarra digital, dos actividades como conclusión para ver si han comprendido el saber asociar el número con la cantidad.</p> <p>La primera actividad consiste en que el docente, irá llamando a sus alumnos de manera rotativa, y tendrán que observar qué número sale en la pizarra, y asociarlo con los objetos.</p> <p>Tendrán que pinchar en el número correspondiente.</p> <p>La segunda actividad, consistirá en que el alumno tiene que ver el número que indica y rodear el número de objeto que corresponda.</p>

*1. La aplicación para llevar a cabo las actividades con Código QR, tiene una duración de un mes de prueba gratis por lo que si se quiere llevar a la práctica en un aula, se tendría que renovar la aplicación.

 CUENTA Y RODEA	
1	
2	
1	
2	
1	

Actividades inventadas por mí, para verlas, abrir documento de actividades, septiembre, actividad 5 mates. (Por edades)

*Para la edad de **4 años**, es igual el contenido pero lo que cambia sería son los números, ya que han estudiado del 1 al 5. En este caso, en la pizarra digital los ejercicios serían más complejos.

 CUENTA Y RODEA	
4	
3	
4	
3	

 CUENTA Y RODEA	
5	
4	
5	
4	

*Para la edad de **5 años**, es igual el contenido pero lo que cambia sería son los números, ya que han estudiado del 1 al 10. En este caso, en la pizarra digital los ejercicios serían más complejos.

 CUENTA	 RODEA
 9 1 3	 4 2 7
 3 2 1	 3 4 5

 CUENTA Y RODEA	
7	
8	
8	
7	

3º semana de septiembre

En esta tercera y última semana del mes de septiembre, se comenzará con la tercera competencia: conocimiento y la interacción con el mundo físico. En esta semana, con dos sesiones para poder comenzar a trabajar, el docente les enseñará a sus alumnos el concepto “Arriba y abajo”. Son muy importantes estos tipos de conceptos porque lo que se pretende principalmente es que el alumno localice y se oriente en espacios cotidianos.

Se llevará a cabo dos actividades sobre este concepto. En primer lugar el docente realizará una pequeña explicación con una presentación visual y auditiva sobre los dos conceptos y mostrará algunos ejemplos para que vean la diferencia. Las actividades que se llevarán a cabo son para la pizarra digital/ o Tablet, donde el alumno tendrá que observar y localizar que objetos están arriba o abajo.

MARTES 25

TÍTULO	Aprendemos el concepto “Arriba y abajo”
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula/patio
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Localizar y orientarse en el espacio cotidiano- Aprender el concepto arriba/abajo- Realizar de manera adecuada la actividad- Reconocer en las actividades ambos conceptos- Saber diferenciar arriba /abajo- Participar en la actividad- Competencia conocimiento y la interacción con el mundo físico
DESCRIPCIÓN	<p>En esta semana con los alumnos de 3, 4 y de 4 a 5 aprenderemos el concepto de arriba/ abajo y con los de 5 a 6 años, realizaremos un repaso de manera general.</p> <p>La actividad que se llevará a cabo será para todas las edades la misma. En primer lugar, todos sentados en la asamblea, el docente mostrará a sus alumnos, en la pizarra digital, un documento donde se muestra ambos conceptos. En primer lugar explicará el concepto “arriba” con ejemplos y en segundo lugar el concepto “Abajo” con sus respectivos ejemplos. Una vez que se ha explicado, el docente, mostrado de esas 4 imágenes las 4 láminas completas para que sus alumnos vean la diferencia entre ellos.</p> <p>Para ver si lo han comprendido, el docente pondrá algunos objetos de la clase “arriba y abajo” de la mesa, pizarra, silla,... e irá preguntando a sus alumnos en qué lugar se encuentran.</p> <p>Una vez realizado esto, se pondrá un vídeo/canción en YouTube, donde irán cogiendo más conocimiento sobre este concepto.</p> <p>Una vez que lo han visto y escuchado, se saldrá al patio y el docente se encargará de hacer esa misma canción con sus alumnos, es decir, arriba está el cielo, abajo los pies, etc.</p>



JUEVES 27

TÍTULO	¿Arriba o abajo?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia conocimiento y la interacción con el mundo físico - Localizar y orientarse en el espacio cotidiano - Aprender el concepto arriba/abajo - Realizar de manera adecuada la actividad - Reconocer en las actividades ambos conceptos - Saber diferenciar arriba /abajo - Participar en la actividad -
DESCRIPCIÓN	<p>Para comenzar con la actividad propuesta para el día de hoy, se empezará repasando en la pizarra digital el power point sobre los conceptos arriba/abajo.</p> <p>Una vez que se ha repasado y que el docente haya comprobado que todos sus alumnos sabe la diferencia entre los conceptos, se llevará a cabo la actividad.</p> <p>Ésta consiste en que los alumnos, todos sentados en su silla, irán saliendo uno a uno o según nombre la profesora, y tendrán que pinchar sobre el animal u objeto según sea la pregunta, es decir, ¿Dónde está el gato? Si este está arriba, tendrán que pinchar en el concepto arriba por lo contrario sería abajo.</p>

¿Arriba o abajo?

ARRIBA / ABAJO

¿DÓNDE ESTÁ EL SOL?

¿DÓNDE ESTÁ LA FLOR?

¿DÓNDE ESTÁ EL PÁJARO?

¿DÓNDE ESTÁ EL PÁJARO?

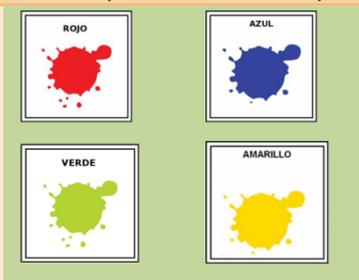
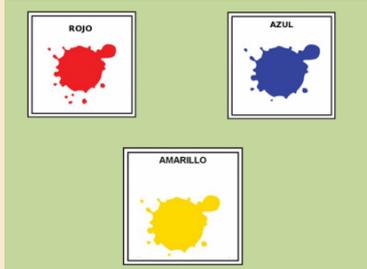
Actividad inventada por mí, para verla, abrir carpeta documento de actividades, actividad 7 conocimientos.

OCTUBRE

1º semana de octubre

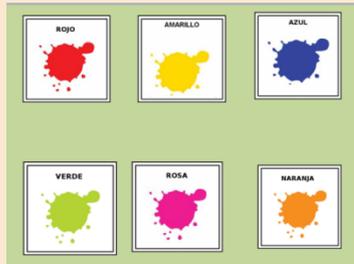
En esta primera semana de octubre, se comenzará con una nueva competencia: la cultural y artística. Aquí el principal objetivo del comienzo de esta competencia es conocer en primer lugar los colores y una vez que se han estudiado (para cada edad se estudian distintos colores) en la segunda sesión, mediante juegos online para colorear dibujos, tendrán que colorear dibujos según el color que el docente les diga o muestre.

MARTES 2

TÍTULO	¡Cuántos colores!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender los distintos colores acorde a la edad - Reconocer los diversos colores - Realizar de manera adecuada la actividad - Comprender la explicación del docente - Competencia cultural y artística
DESCRIPCIÓN	<p>Para llevar de manera adecuada esta competencia, primero el docente debe enseñar a sus alumnos los distintos colores según la edad en la que se encuentren.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para los niños de 3 a 4 años, primero comenzaremos por el color rojo, azul y amarillo <p>- Para los niños de 4 a 5 años, rojo, amarillo, azul y verde</p> <p>- Para los niños de 5 a 6 años, rojo, azul, amarillo, verde, rosa, morado, negro, blanco, etc.</p> <p>Para ello, se presentará en la pizarra digital una presentación que hará el docente para enseñarles a los alumnos los colores.</p>    <p>→ 3 a 4 años</p>

→ 4 a 5 años

→ 5 a 6 años



Una vez que el docente les ha mostrado los colores y cogido materiales de la clase de dichos colores, harán una actividad

para ver si lo reconocen.

Esta actividad consiste en rodear o pinchar en el color que pide, es decir, salen objetos de distintos colores, y el alumno tiene que seleccionar el que le indique el docente, por ejemplo, tres pelotas de colores, y el alumno tiene que rodear la del color azul.

Conforme vaya subiendo de edad, la actividad será más compleja.

3 a 4 años



4 a 5 años

*Igual que lo anterior más el color verde.



5 a 6 años

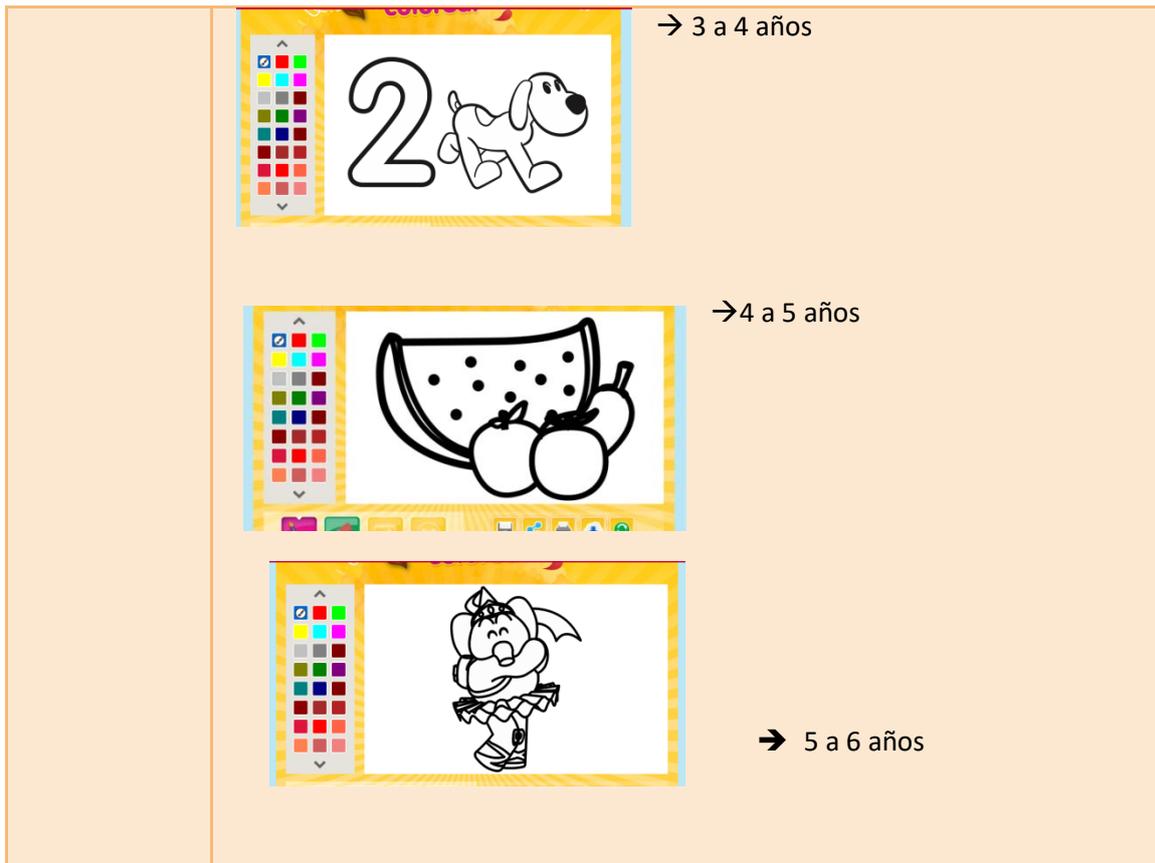
*Todo igual pero le añadimos el color rosa y naranja.



*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, octubre, cultural 1

JUEVES 4

TÍTULO	¡A dibujar!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet Juego interactivo
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los colores dados en la sesión anterior - Realizar de manera adecuada la actividad - Elegir el color adecuado para los tipos dibujo - Manejar el ratón con algo de fluidez - Interés por la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>Para comenzar con esta sesión, el docente empezará recordando a sus alumnos los colores dados en la sesión anterior. Para ello, pondrá el power point de los colores y los repasará con ejemplos que puedan tocar y ver en la clase, por ejemplo, una botella de agua azul, un lápiz rojo, etc.</p> <p>Una vez que se ha repasado y recordado los colores, la docente pondrá un juego interactivo de POCOYO. https://www.pocoyo.com/colorear/frutas/macedonias</p> <p>Este juego sirve para las tres clases de infantil, ya que hay dibujos más simples y otros más complejos. Consiste en colorear dichos dibujos según lo pida el docente o en cualquier caso el color que reconozcan los alumnos que hayan dado en clase. Por ejemplo:</p>



2º semana de octubre

En esta segunda semana de octubre, se trabajará con la última competencia que nos queda por enseñarle a los alumnos y que es una de las más importantes: emocional. En esta semana, el docente comenzará enseñándoles a los alumnos dos emociones principales que se dan diariamente en sus vidas: alegría y tristeza. Se enseñará estas emociones mediante nuestro amigo de aventuras José.

Las enseñanzas de las emociones se harán mediante escuchar y ver un cuento sobre cómo se siente José y una vez que el alumno lo escucha y ve y entiende cómo se siente, tendrá que dialogar con el profesor cuándo nos sentimos de una manera o de otra.

En el segundo día de la sesión, una vez que se ha repasado las dos emociones dadas, los alumnos tienen que dibujar caras alegres y caras tristes. Junto con un juego interactivo de reconocer las caras alegres y tristes.

En el tercer y último día de la semana, se trabajará con una actividad que va a englobar las dos emociones, cuándo nos sentimos así y si es para estar alegres y tristes. Se llevará a cabo descifrando los códigos QR.

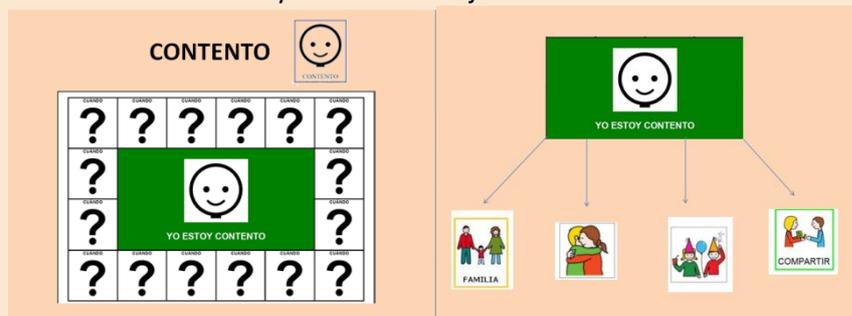
MARTES 9

TÍTULO	Conocemos las emociones (parte 1)
EDAD	3 a 4 años *
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender la emoción “Alegría” - Comprender cuándo nos podemos sentir así - Reconocer dichas expresiones a otras personas por la expresión de la cara

DESCRIPCIÓN El docente, para esta nueva semana, enseñará a sus alumnos algo muy importante como son las emociones. Es algo que cuesta mucho aprender, reconocerlas y sobretodo saber controlarlas.

En primer lugar, el docente pondrá en la pizarra digital una presentación donde irá mostrando a sus alumnos dichas emociones (alegría-tristeza)

Las irá explicando con imágenes, pictogramas y ejemplos para que los alumnos lo entiendan y lo asimilen mejor.



Una vez que se ha realizado esta presentación, el docente le contará a sus alumnos que su compañera de aventuras “José” nos quiere contar como se siente esta semana, para saberlo, nos contará mediante un cuento (audiovisual).



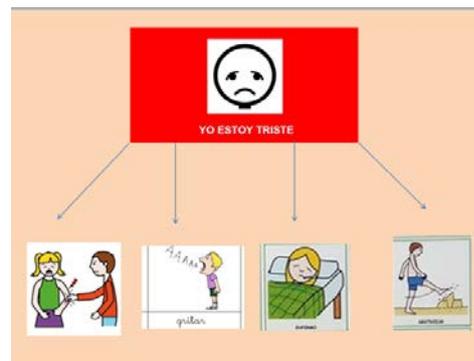
<https://www.youtube.com/watch?v=5TCbadF7Vl8>

*4 a 6 años, usamos la misma presentación de las emociones pero le añadimos alegría y tristeza” y enseñamos el cuento de José cuando está contento y cuando está triste.

<https://www.youtube.com/watch?v=5ZfOgjedKA>

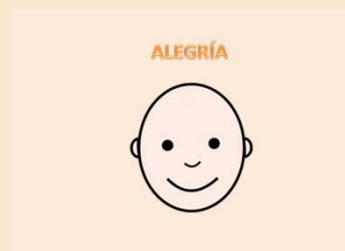
MIÉRCOLES 10

TÍTULO	Nuestras emociones
EDAD	3 años * el juego de alegría *4 a 6 años juego de alegría y tristeza
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet Juego interactivo



OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las caras alegres y tristes - Formar caras tristes y contentas
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente repasará con sus alumnos (Según la edad) las emoción: alegría y/o tristeza, según nuestras acciones nos sentíamos de una manera u otra.</p> <p>Una vez que se ha repasado, la clase de 3 a 4 años, jugará con dos juegos interactivo sobre la alegría: 1º Las emociones</p> <p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php</p>  <p>La segunda actividad, es inventada por mí, para verla abrir en documento de actividades, octubre, emocional 2.</p>

2º forma caras alegres



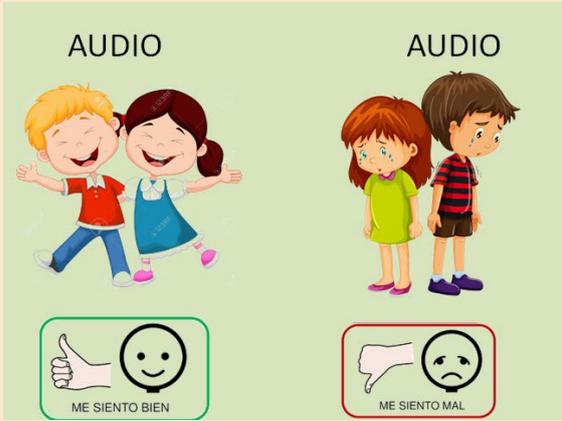
*Para las clases de 4 a 6 años, jugarán al mismo juego que la clase de 3 años pero le sumaremos la tristeza. Para esta emoción añadiremos:



2º forma caras tristes



JUEVES 11

TÍTULO	Desciframos las emociones con códigos QR
EDAD	3 a 4 /*4 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Tablet Códigos QR Pizarra digital
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer cuando nos sentimos alegres - Saber descifrar el código - Conoce y diferencia en la pizarra digital la cara contenta y la cara triste - Realiza la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>Con esta última sesión de la semana, lo que se pretende es saber si el alumno ha comprendido cuándo nos podemos sentir alegres y/o tristes. Para ello, el docente colocará por la clase diversos códigos QR para que los alumnos con la Tablet y según el orden en que le toquen, tendrá que descifrar el código. En cada código lo que se oculta son acciones alegres (en el caso de 3 a 4 años) y acciones alegres y tristes (de 4 a 6 años), que después en la pizarra digital tendrán que pinchar en la cara según las acciones que les hayan tocado.</p> <p>*Power point 3 a 4 años:</p>  <p>*Power point de 4 a 6 años</p>  <p>Ejemplo del código a descifrar: 3 años</p>



4 a 6 años



Para ver el resto de los códigos, abrir en documentos de actividades, en octubre, actividad 3 emocional.

3º semana de octubre

En esta tercera semana del mes de octubre, se llevará a cabo de nuevo actividades de aprendizaje de la competencia lingüística. Son dos sesiones de la semana por lo que el docente el primer día de la sesión contará el cuento de la ratita presumida y el alumno tendrá que recordar la información del cuento para poder responder a las preguntas del mismo y en la segunda sesión de la semana, se comenzará a trabajar con un nuevo objetivo: el comprender la información visual de fotografías o dibujos. Para comenzar con este nuevo objetivo se irá trabajando poco a poco y en la primera actividad consistirá en observar una imagen y elegir o como se siente, o que están haciendo, o con quién está, etc. Con esto queremos trabajar un poco la concentración, la observación, etc.

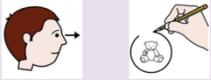
MARTES 16

TÍTULO	La ratita presumida
EDAD	3 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	- Comprender la información visual de cuentos con pictogramas

	- Realizar el ejercicio de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta segunda semana de lingüística, el docente trabajará con la clase de 3 a 4 años un cuento con pictogramas de “La ratita presumida”, y con la clase de 4 a 6 años, trabajará la comprensión de una fotografía.</p> <p>Para esta actividad, el docente mostrará en la pizarra digital el cuento de la ratita presumida. Éste será mediante pictogramas.</p> <p>Una vez que el docente ha contado el cuento, comenzará la actividad. Ésta consiste en que una vez que el docente ha contado el cuento, el alumno tiene que elegir la respuesta correcta sobre el cuento.</p>
	
	
	*Ver actividad en documento de actividades, octubre, actividad lingüística 3.

TÍTULO	Observamos las fotografías
EDAD	4 y 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la información visual mediante fotografías - Realizar adecuadamente la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>Para estas dos clases, le podremos algo un poco más complejo ya que tienen mayor edad y conocimientos.</p> <p>El docente, pondrá en la pizarra digital, el juego interactivo de “Qué están haciendo los niños”.</p> <p>Esta actividad consiste en que el alumno, tendrá que observar una imagen y después elegir entre 2 o 3 subimágenes que tengan parentesco con la principal.</p> <p>Por ejemplo:</p>

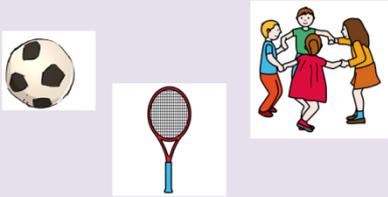
OBSERVA LAS IMÁGENES ELIGE UNA



¿CÓMO SE SIENTE EL NIÑO?



¿CON QUÉ ESTÁ JUGANDO EL NIÑO?




*Ver actividad, documentos de actividades, octubre, actividad lingüística 3.

JUEVES 18

TÍTULO	¿Qué están haciendo los niños?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la información visual mediante fotografías - Saber elegir la fotografía adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>Para terminar con la sesión de esta semana de lingüística, el docente, que pondrá en la pizarra digital para cada clase una actividad diferente dependiendo del nivel.</p> <p>Ésta consiste en que los alumnos tendrán que observar una imagen y dependiendo de lo que ellos vean la tendrán que unir con una de las tres imágenes que estarán en la parte inferior de la pizarra.</p> <p>En esta actividad, aunque tenga su enunciado siempre va ir acompañado de</p>

un audio para que lo comprendan mejor.
 *Ver actividad, documentos de actividades, octubre, actividad lingüística 4.

<p>¿QUÉ ESTÁN HACIENDO LOS NIÑOS?</p>  	<p>¿QUÉ VAN A COMER? audio</p>    
<p>¿A QUÉ ESTÁN JUGANDO LOS NIÑOS? audio</p>    	<p>¿DÓNDE ESTÁN LOS NIÑOS? audio</p>   

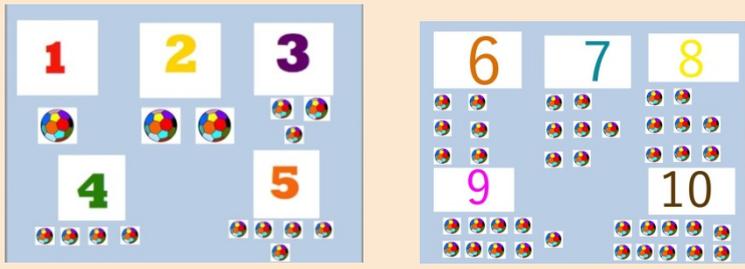
4º semana de octubre

En la cuarta semana de este mes, el docente repasará con sus alumnos los números que se estudió en la sesión anterior, y una vez que se ha repasado aprenderán un nuevo objetivo: Saber ordenar los números del 1 al 10 (en caso de 3 años 1 al 3; y en el caso de 4 a 5 años del 1 al 5) de menor a mayor y viceversa. Para enseñarles a los alumnos esto, cada uno de ellos tendrá una tabla del 1 al 10 para que sepan que números van delante y detrás de otro.

El docente les explicará en una pequeña presentación con imágenes asociando el número con la cantidad y con audios explicativos este nuevo concepto sobre el orden de los números. Las actividades que se llevarán a cabo serán varios juegos interactivos según la edad en la que el alumno se encuentre realizará uno u otro cuyo principal objetivo es qué número va delante y detrás.

MARTES 23

TÍTULO	Repasamos los números
EDAD	3 a 4 años *4 a 5 y 5 a 6 años, es la misma actividad pero le añadimos más números según la edad, por lo que la actividad es más completa.
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula

MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar los números - Reconocer dichos números - Saber asociarlos a cantidad
DESCRIPCIÓN	<p>Antes de comenzar con otro aprendizaje nuevo, el docente, como esta semana tiene 3 sesiones para matemáticas, utilizará la primera sesión para recordar los números que se aprendieron los alumnos en la sesión anterior de matemáticas.</p> <p>Para ello, pondrá la misma presentación de los números.</p> <p>Una vez que se han repasado, el docente pondrá un juego interactivo sobre los números para que no solo el repaso haya sido visual sino que también sean ellos mismos los que lo recuerden y lo trabajen.</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/colores-numeros --> JUEGO INTERACTIVO</p>

MIÉRCOLES 24

TÍTULO	¡A ordenar de más a menos!
EDAD	3 a 4 años (1 al 3) // 4 a 5 años (1 al 5) // 5 a 6 años (1 al 10)
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los números - Saber ordenarlos de menor a mayor // mayor a menor - Realizar de manera adecuada la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>Una vez que al día anterior hemos repasado los números, en esta clase aprenderán a ordenarlos de menor a mayor y viceversa.</p> <p>Para ello, el docente mostrará en la pizarra digital, en todo momento de la sesión una tabla para que los alumnos vean siempre el orden de los números.</p>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Una vez que el docente ha mostrado a sus alumnos esta tabla, comenzará a explicar, que el número más pequeño es el 1 y el más grande de todos es el número 10.

Para los alumnos de 3 años, solo darán del 1 al 3, el alumno podrá pinchar en la estrellita para poder entender mejor la explicación, de esto modo el docente mostrará la siguiente presentación como ejemplo de entendimiento:

Para los alumnos de 4 años, los números del 1 al 5, con la siguiente presentación:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

1 2 3

UNO uno DOS dos TRES tres

audio audio audio

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

3 2 1

TRES tres DOS dos UNO uno

audio audio audio

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

1 2 3 4 5

UNO uno DOS dos TRES tres CUATRO cuatro CINCO cinco

audio audio audio audio audio

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

— — — — — — — — — —

— — — — — — — — — —

5 4 3 2 1

CINCO cinco CUATRO cuatro TRES tres DOS dos UNO uno

audio audio audio audio audio

1 2 3 4 5

UNO uno DOS dos TRES tres CUATRO cuatro CINCO cinco

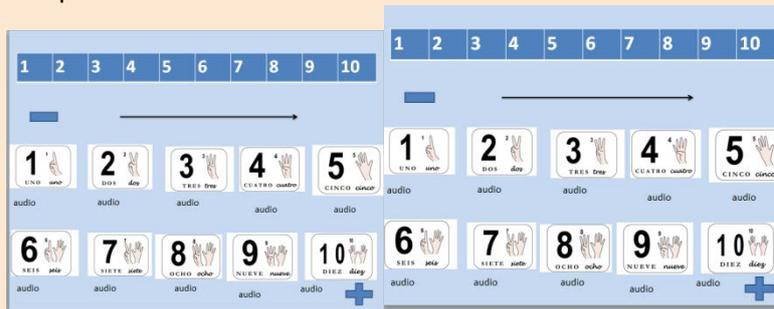
audio

5 4 3 2 1

CINCO cinco CUATRO cuatro TRES tres DOS dos UNO uno

audio

Para los alumnos de 5 años, los números del 1 al 10, con la presentación más completa:



Una vez que el docente ha explicado el orden de los números, comenzaremos con la actividad propuesta para saber si el alumno ha entendido la explicación:

3 a 4 años: <http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-globos-2.html>



4 a 5 años: <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-5>



5 a 6 años: <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/que-desorden-numeros-1-10>



JUEVES 25

TÍTULO	¿Qué número va delante y detrás?
EDAD	3 a 4 años (1 al 3) // 4 a 5 años (1 al 5) // 5 a 6 años (1 al 10)
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los números dados - Saber y recordar ordenarlos de menor a mayor// mayor a menor - Aprender y entender el nuevo concepto: qué número va delante y detrás
DESCRIPCIÓN	<p>En esta ultima sesión de la semana, el docente explicará a sus alumnos otro nuevo concepto acerca de los números.</p> <p>Éste consiste en saber el orden de los números, es decir, el número de delante y detrás. Por ejemplo: ¿Qué número va delante del 4? ¿Y detrás?</p> <p>Para que los niños entiendan bien este nuevo aprendizaje, el docente utilizará de nuevo la tabla de los números.</p> <p>Pondrá en la pizarra digital una presentación para dicha explicación, y una vez que haya sido explicada, se llevará a cabo una actividad para ver si el alumno lo ha entendido y poder evaluarlo.</p> <p>A continuación, se mostrará algunas diapositivas de la presentacion con la explicación y alguna actividad. (3 a 6 años)</p>

LOS NÚMEROS DE DELANTE Y DETRÁS

The graphic illustrates the concept of 'delante' (in front) and 'detrás' (behind) using numbers. It features a number chart with numbers 1-10 and their Spanish names: Uno, Dos, Tres, Cuatro, Cinco, Seis, Siete, Ocho, Nueve, Diez. Below this is a diagram of two overlapping circles; the left one is labeled 'DELANTE' and the right one 'DETRÁS'. To the right, three boxes show the numbers 1, 2, and 3 with corresponding hand gestures and cow illustrations. The number 1 has one cow, 2 has two cows, and 3 has three cows, demonstrating the concept of 'delante' and 'detrás' in a sequence.

¿CUÁL VA DELANTE?

¿CUÁL VA DETRÁS?

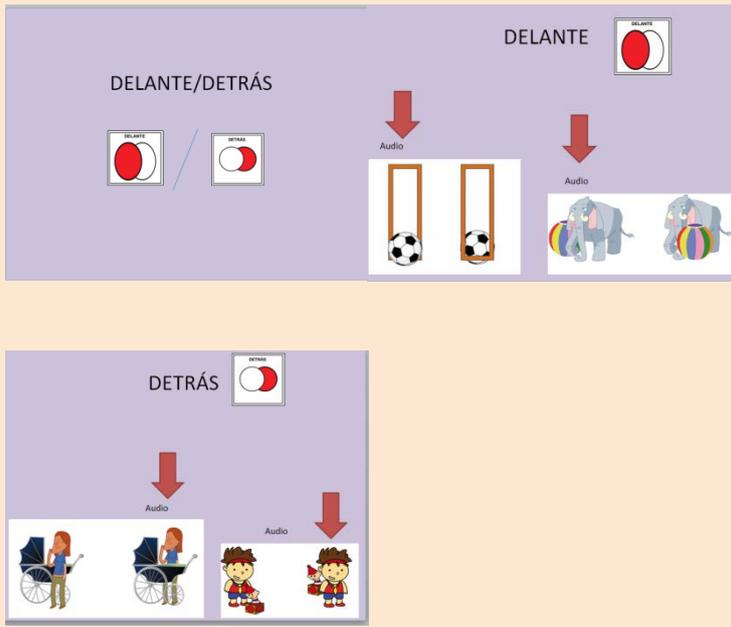
¿CUÁL VA DELANTE?

*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, octubre, actividad mates 7.

5º semana de octubre

Para finalizar con el mes de octubre, se llevará a cabo dos sesiones sobre la competencia del conocimiento y la interacción con el mundo físico. Se trabajará un nuevo concepto: Delante/ Detrás. Aquí el alumno tiene que saber diferenciar cuando un objeto, persona o animal está detrás o delante de algo. Se llevará a cabo una explicación del docente y varios juegos interactivos para realizarlos en la pizarra digital o Tablet.

MARTES 30

TÍTULO	Aprendemos el concepto delante/detrás
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Localizar y orientarse en espacios cotidianos- Aprender el concepto delante/detrás- Saber situarlo y aplicarlo en su vida cotidiana- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta nueva semana, el docente comenzará la sesión explicando a sus alumnos un nuevo concepto “Detrás/ delante”.</p> <p>Para ello, abrirá en la pizarra digital una presentación con imágenes y audios que mostrarán a sus alumnos la explicación con ejemplos.</p> <p>Una vez que se ha explicado estos conceptos, el docente para asegurar su entendimiento, realizará algunos ejemplos más con objetos de la clase, de manera física para que los niños tengan mayor seguridad.</p>  <p>Una vez que se ha terminado con esta explicación, el docente nuevamente en la pizarra digital, pondrá un juego interactivo. Éste consiste en pinchar en el animal que está detrás o delante de la valla, según indique el profesor.</p> <p>http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/geometria/12.htm</p>



Jueves 1

TÍTULO	Aprendemos el concepto delante/detrás
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Localizar y orientarse en espacios cotidianos - Aprender el concepto delante/detrás - Saber situarlo y aplicarlo en su vida cotidiana - Rodear la pelota acorde con el concepto
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión sobre el concepto delante/detrás, el docente repasará con sus alumnos dichos conceptos y después, pondrá un juego interactivo en la pizarra digital para una pequeña evaluación de este nuevo conocimiento. Esta actividad consiste en ver que concepto te pide, es decir “Rodea la pelota que están delante de” o “Rodea la pelota que están detrás de”. Si el alumno rodea alguno que no es, se pondrá dicho objeto en rojo y tendrá que modificarlo.</p>

Audio DELANTE 

Rodea cada objeto con su concepto









Audio DETRÁS 








*Actividad inventada por mí, para ver actividad, abrir documentos de actividades, octubre, actividad cono 4.

NOVIEMBRE

1º semana de noviembre

En esta semana, lo que se va a realizar es en la primera sesión es colorear distintos dibujos de manera igual que el dibujo que es mostrado como ejemplo. El alumno tiene que fijarse bien en los colores que tiene que utilizar. En la segunda sesión de esta semana, se trabajará la plástica pero de una manera muy diferente ya que se utilizará un programa llamado “Thisisthesad” donde el alumno podrá utilizar de manera “online” arena de distintos colores. En esta segunda actividad, se trabajará el sonido de la arena, una nueva textura mediante las tics y el fabricar pequeñas montañas de arena de colores.

Martes 6

TÍTULO	¡A colorear!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Colorear el dibujo con los mismo colores que el dibujo mostrado - Manejar el ratón con destreza - Reconocer los colores

DESCRIPCIÓN En esta sesión nuevamente de plástica, el docente mostrará varios dibujos ya coloreados, y el alumno tendrá que fijarse y colorearlo de los mismos colores.



<http://juegaspeque.com/color-book/>

Jueves 8

TÍTULO	Arenas de colores
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender otro tipo de textura mediante las tics - Combinar colores - Realizar formas - Incrementar un poco la imaginación dentro de sus posibilidades
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión de la semana, el docente para mostrar otro tipo de textura, dejará de manera libre, que los alumnos hagan con arena de colores formas, dibujos, e incluso montañas, de manera libre para que aprendan tanto el sonido de ésta cayendo como la textura.</p>  <p>http://www.cristic.com/infantil/plastica/ https://thisissand.com/</p>

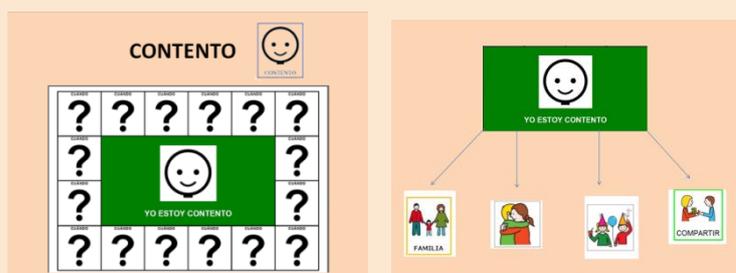
2º semana de noviembre

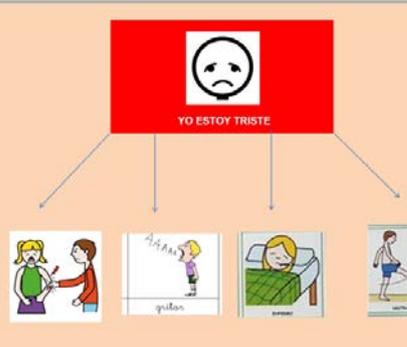
En esta segunda semana del mes, se llevará a cabo tres sesiones sobre la competencia emocional. Por ello, se estudiará una nueva emoción, el enfado. Pero en primer lugar, en la primera sesión se repasará alegría/tristeza realizando varias actividades de repaso y en la

segunda y tercera sesión se aprenderá dicha emoción nueva. Aquí los alumnos, estudiarán cuando nos podemos sentir enfadados y como controlar esta emoción. Realizando también, algunos juegos interactivos sobre las tres emociones estudiadas para diferenciar una de la otra.

MARTES 13

TÍTULO	Conocemos las emociones (parte II)
EDAD	3 a 4 años (Alegría-tristeza) // 4 a 6 años (Repaso ambos sentimientos)
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<p>3 a 4 años</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer una nueva emoción: Tristeza - Recordar la emoción vista en la sesión pasada: Alegría - Distinguir dichas emociones una de la otra - Realizar la actividad de manera adecuada - Entender el cuento “José está triste” <p>4 a 6 años</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza - Distinguir una de la otra - Reconocer dichas emociones en la multitud - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta semana, el objetivo principal del primer día será repasar dos emociones básicas (alegría-tristeza), y en las dos sesiones más aprender una emoción nueva (enfado).</p> <p>Para esta sesión, los alumnos de 3 a 4 años, repasarán la emoción “Alegría” y el docente, una vez que ésta ha sido repasada, les explicará y enseñará la emoción de tristeza.</p> <p>Una vez que ha sido explicada y repasada, se llevará a cabo una actividad sobre ambas emociones: La lectura/ audio del cuento ¿Cómo se siente José?</p> <p>Para este aprendizaje se utilizará la misma presentación de la pizarra digital que se utilizó la sesión anterior para los alumnos de 4 a 6 años y el mismo cuento.</p>





<https://www.youtube.com/watch?v=5ZfOgifiedKA>

Una vez que el docente ha llevado a cabo este aprendizaje/ repaso, los alumnos realizarán un juego interactivo en la pizarra digital ¿cómo se siente mi corazón?

Tendrán que ver la expresión del corazón y seleccionar si está alegre o triste.



https://www.educaixa.com/microsites/habitos_saludables/que_le_pasa_a_cardio/

MIÉRCOLES 14

TÍTULO	Conocemos una emoción nueva: Enfadado
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender la emoción “El enfado” - Entender cuando nos podemos sentir así - Reconocer las caras enfadadas - Comprende la explicación del docente - Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
DESCRIPCIÓN	Todos los alumnos sentados en su silla, tendrán que prestar atención a la pizarra digital, ya que el docente pondrá un cuento audiovisual de cómo se siente esta semana José.



<https://www.youtube.com/watch?v=8gTmv1aWXWY>

El docente, una vez que los alumnos han visto el cuento, explicará cuando nos podemos sentir enfadados y cómo controlar esta nueva emoción. Para ello, pondrá en la pizarra digital una presentación con ejemplos y audios para mayor entendimiento.



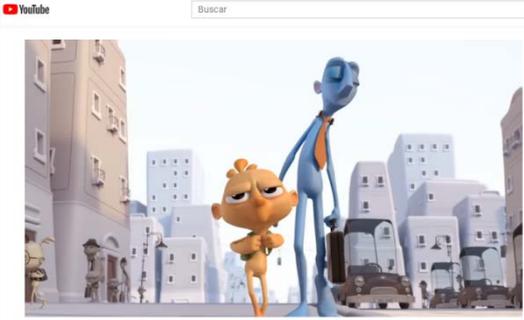
Una vez que se ha repasado esta nueva emoción se llevará a cabo un juego interactivo. Éste consiste en pinchar con el ratón la cara triste alegre o enfadada entre la multitud, depende del audio que escuchen y de lo que el docente les indique.

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=esfumate>



JUEVES 15

TÍTULO	¿Cómo me siento?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Estar atento al corto que el docente pone en la pizarra - Entender el video

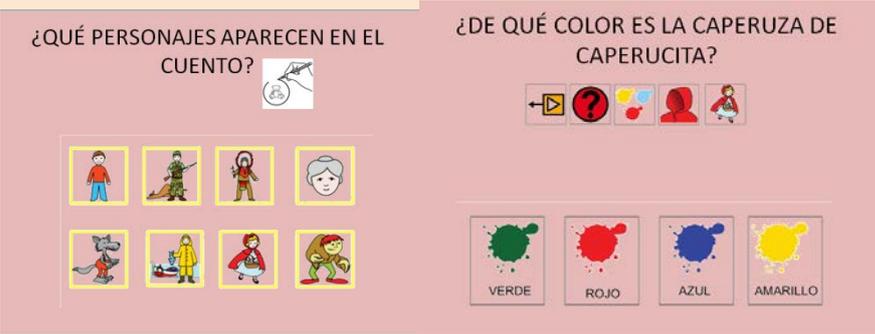
	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las emociones que han sentidos los personajes - Reconoce la emoción que la actividad pide - Disfrutar del ejercicio
DESCRIPCIÓN	<p>Para esta ultima sesión, el docente pondrá en primer lugar un corto de unos 8 minutos. Éste explica las distintas emociones que un padre e hijo experimentan a los largo de los días y él porque se sienten asi. Una vez que han visto el video, el docente comenzará a explicar que aveces nos sentimos de una forma u otra depediendo del día, si hemos descansado bien, etc.</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=L5OSKf74dss</p> <p>Una vez realizado esta primera parte de la sesión, la segunda será jugar a un juego interactivo con la pizarra digital. Éste consiste en una ruleta, la cual el alumno tiene que girar pulsandod el botón y dependiendo de la emoción que le toque tendrá que elegir una respuesta adecuada.</p>  <p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta</p>

3º semana de noviembre

En la tercera semana del mes, se trabajará con la competencia lingüística. Aquí nuevamente, se trabajar el objetivo principal, que el alumno comprenda un cuento audiovisual para que sepa responder varias preguntas sobre el cuento. Y en la segunda actividad, el alumno tiene que saber el orden de las acciones mostradas en la imagen de manera desordenada.

MARTES 20

TÍTULO	¡Qué bien me lo paso con caperucita roja!
EDAD	3 a 6 años

TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar y ver el cuento de caperucita roja - Interesarse por él - Comprender la información del cuento leído y escuchado - Realizar de manera adecuada la actividad propuesta - Iniciarse en el uso del ratón
DESCRIPCIÓN	<p>Esta semana, con dos sesiones, el docente pondrá a sus alumnos un día un cuento audiovisual y en la sesión siguiente comprensión de fotografías.</p> <p>En esta sesión, todos los alumnos sentados en su sitio, tendrán que prestar atención en el cuento audiovisual que el docente pondrá en la pizarra digital. Es un cuento de la caperucita roja.</p>  <p>https://www.pictocuentos.com/caperucita-roja/2</p> <p>Una vez que lo han visto y escuchado, se llevará a cabo una actividad sobre dicho cuento.</p> <p>Tendrán que elegir entre varias imágenes cual es la respuesta correcta sobre el cuento. Por ejemplo: ¿De qué color es la capucha de caperucita?.</p> 

<p>¿DÓNDE IBA CAPERUCITA?</p> 	<p>¿DÓNDE VIVÍA LA ABUELITA?</p> 
<p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 1 lingüística.</p>	

JUEVES 22

TÍTULO	¿Qué va primero?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Interesarse por la actividad - Comprender la información visual y auditiva: fotografías - Realizar de manera adecuada la actividad propuesta - Iniciarse en el uso del ratón
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente pondrá a cada alumno sentados en su sitio para realizar varios ejercicios para que practiquen la comprensión de visual de imágenes y dibujos.</p> <p>Ésta se llevará a cabo mediante juegos interactivos. Los cuales consisten en tener que ordenar las imágenes según su orden, por primero, segundo y/o tercero.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>https://conteni2.educarex.es/mats/11343/contenido/index2.html</p>

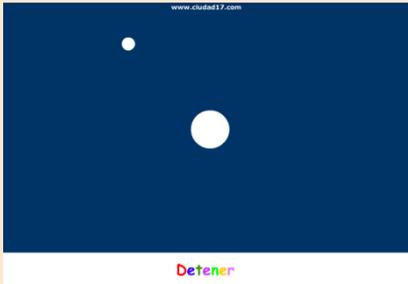
4º semana de noviembre

En esta última semana del mes de noviembre, se trabajará con las figuras geométricas. En la primera sesión el docente les enseñará las cuatro figuras que se van a estudiar:

círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo. Una vez que la reconozcan, se estudiará los dos tipos de tamaño que pueden ser: grande o pequeño.

Para llevar a cabo estos nuevos conocimientos, el alumno realizará varios juegos interactivos sobre las figuras junto con su tamaño.

MARTES 27

TÍTULO	Aprendemos las figuras geométricas
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender las figuras geométricas - Nombrar las figuras una vez dadas - Reconocer la forma de la figura preguntada - Realizar la actividad de manera adecuada - Manejar el ratón
DESCRIPCIÓN	<p>En esta semana, el docente llevará a cabo la explicación de un nuevo tema: las figuras geométricas.</p> <p>Para ello, en esta primera sesión, el docente mostrará una presentación en la pizarra digital sobre los tres tipos de figuras que van a aprender los alumnos: Triángulo, círculo, cuadrado y rectángulo.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>Ayuda Jugar</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>Detener</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>Detener</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> <p>AUDIO</p>  </div> </div>

AUDIO



Una vez que el docente ha explicado este nuevo aprendizaje, pondrá ejemplos físicos para que los alumnos puedan manipularlos y observarlos. Cuando tengan asimilado y aprendido las figuras, se llevará a cabo una actividad interactiva e manera grupal para ir afianzando este nuevo concepto.

Ésta consiste en trazar con el ratón las figuras. De este modo lo aprenderán para que lo puedan trazar en papel.

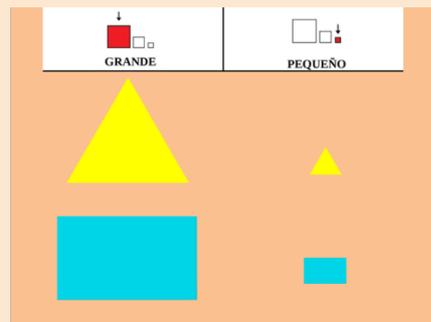
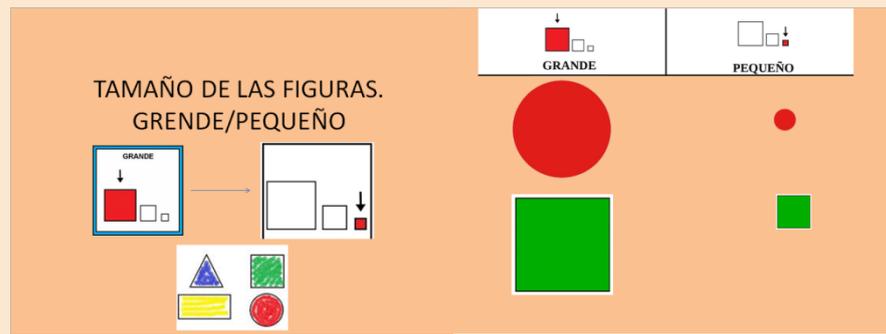


<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas>

MIÉRCOLES 28

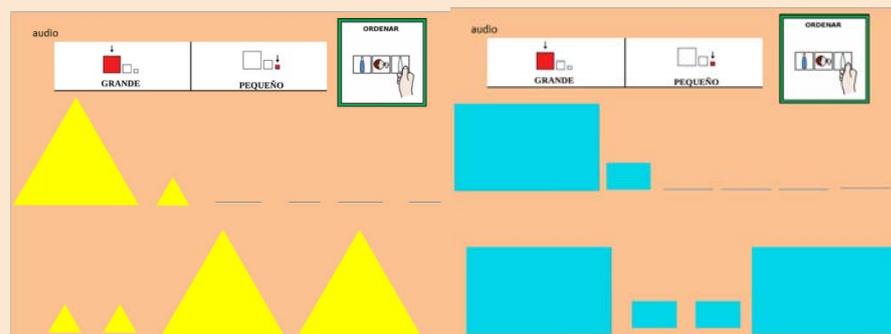
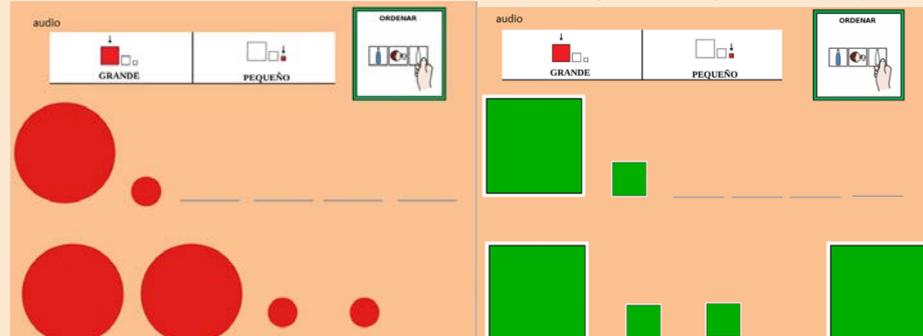
TÍTULO	¿Qué tamaño tiene esta figura?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Reconocer las figuras geométricas que pregunta el docente- Aprender el tamaño (grande/pequeño) y relacionarlo con las figuras- Ordenar las figuras según su tamaño- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	En esta segunda sesión, el docente se encargará de recordar de nuevo las 4 figuras que se estudió en la sesión anterior. Una vez que han sido recordadas, el docente, en la pizarra digital mostrará a sus alumnos la diferencia de tamaño: grande/ pequeño con las figuras.

El objetivo principal es que sepan ordenar las figuras por el tamaño.



Una vez que se ha estudiado y explicado el tamaño de las figuras, se llevará a cabo una actividad en la pizarra digital.

Ésta consiste en ordenar una secuencia con las figuras, de grande a pequeño.



*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 2 mates.

JUEVES 29

TÍTULO	¡Cada figura a su casita!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Ordenar las figuras según su forma y tamaño- Recordar las formas de las figuras- Manejar de manera adecuada el ratón- Tener interés por la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión de la semana sobre las figuras geométricas, el docente realizará un repaso tanto de las figuras como de su tamaño.</p> <p>Una vez que ha realizado este repaso con sus alumnos, se llevará a cabo una actividad donde se recoja ambos conceptos: figura y tamaño.</p> <p>La actividad consiste en llevar las diferentes figuras a su casita.</p>  <p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 3 mates.</p>

DICIEMBRE

1º semana de diciembre

Para comenzar con el mes de diciembre, en la primera semana se trabajará la competencia del conocimiento y la interacción con el mundo físico. Los nuevos conceptos que el alumno va a aprender en “dentro/fuera”.

Se llevará a cabo una pequeña explicación junto con imágenes y ejemplos y varias actividades donde el alumno tendrá que colorear que objetos se encuentran dentro y cuales afuera.

MARTES 11

TÍTULO	Aprendemos el concepto “Dentro/fuera”
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender concepto nuevo “Dentro/fuera” - Comprender la explicación del docente - Realizar el ejercicio de manera adecuada - Manejar de manera adecuada el ratón
DESCRIPCIÓN	<p>En esta nueva semana con dos sesiones, los alumnos aprenderán el concepto dentro/fuera.</p> <p>Para ello, el docente en la pizarra digital pondrá la explicación y posteriormente varias actividades donde los alumnos tendrán que saber donde se encuentra el animal u objeto si dentro o fuera.</p> <div data-bbox="427 551 1190 835"> </div> <div data-bbox="427 869 1182 1149"> </div> <div data-bbox="427 1182 823 1473"> </div> <p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, diciembre, actividad 1 cono.</p>

JUEVES 13

TÍTULO	¡A colorear lo que está dentro y fuera!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir en los dibujos que está dentro y que esta fuera - Colorear los objetos adecuados a la pregunta ¿Dentro o fuera? - Realizar de manera adecuada la actividad - Manejar el ratón con facilidad

DESCRIPCIÓN

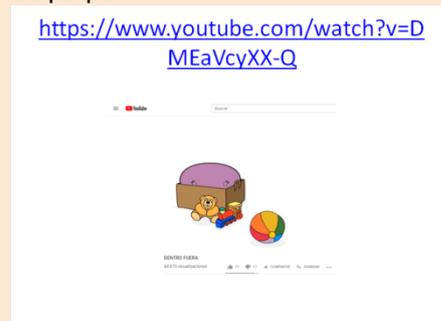
En esta ultima actividad de la semana, el docente repasará con sus alumnos el concepto dentro/fuera y una vez que haya sido repasado, para ver si han entendido la explicación, tendrán que dibujar los niños que estan fuera de la bañera, y después los perros que están dentro de la caja.



*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 2 cono.

Una vez que hayan coloreado y realizado bien esta actividad, el docente terminará la sesión con un video en you tube sobre donde estan los juguetes de pulpo.

<https://www.youtube.com/watch?v=DMEaVcyXX-Q>



2º semana de diciembre

En esta última semana de diciembre, se trabajará la competencia artística. Para que los alumnos aprendan más sobre las diferentes texturas, colores más fuertes, más claros, etc., se llevará a cabo tres actividades con tres juegos para jugar con la Tablet. El primero es que los alumnos tienen que dibujar con su propio dedo sobre un lienzo negro con diferentes opciones de tamaños, de colores, de decoración, etc. El segundo una actividad donde el alumno con colores de cera pero de manera digital tiene que colorear animales; y el tercero colorear animales y construir su propia granja.

MARTES 18

TÍTULO	¡Mi dedo mágico!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula

MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Representa dibujos con distintos colores - Divertirse con la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, cada alumno con la tablet o pizarra digital, utilizarán la aplicación llamada "KindsDoodle".</p> <p>Ésta consiste en que los alumnos tiene que hacer dibujos, garabtos o lo que a ellos les apetezca con el dedo, es decir, tienen que pinchar en el color o forma que deseen y realizar dibujos.</p> <p>Esta actividad es de dibujo libre a no ser que algun alumno necesite ayuda.</p>
	

MIERCOLES 19

TÍTULO	Coloreo animales
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Colorea dibujos con distintos colores - Divertirse con la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>En este segundo día de la semana, los alumnos elegirán el dibujo que más les guste de la aplicación llamada "Kinds finger painting" y tendrán que colorear el animal con diferentes colores, tamaño de lápiz, etc.</p>
	

*Aplicación de tablet

JUEVES 20

TÍTULO	Creo mi granja pintando
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Divertirse con la actividad- Crear de manera propia la granja- Colorear el paisaje como el alumno desee- Manejar de manera adecuada el ratón
DESCRIPCIÓN	<p>Esta última sesión de la semana, el alumno con la pizarra digital o tablet, creará a su gusto una granja o casita junto con los personajes, animales que e alumno más le guste.</p> <p>Una vez que ha montado el paisaje, lo pintará a su gusto.</p>   <p>http://es.hellokids.com/r_2061/dibujos-para-colorear/crear-su-propio-dibujo-para-colorear</p>

FEBRERO

1º semana de febrero

En esta primera semana del mes de febrero, se comenzará con la competencia emocional. Se trabajará con el conocimiento de una nueva emoción: el miedo. Para ello, se llevará a cabo como las demás emociones que han sido estudiadas, es decir, una

presentación de la emoción, repasar las anteriores y realizar una actividad concreta de la emoción estudiada nueva y después varias actividades de todas las emociones dadas.

MARTES 5

TÍTULO	Conocemos las emociones (Parte III) ¿Cómo se siente José?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender la emoción “El miedo” - Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza- enfado - Distinguir una de la otra - Realizar la actividad de manera adecuada - Entender cuando nos podemos sentir así - Reconocer las caras con miedo - Comprende la explicación del docente - Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
DESCRIPCIÓN	<p>En esta semana, se trabajará una emoción nueva “El miedo”.</p> <p>Para ello, el docente pondrá en YouTube un cuento audiovisual “José tiene miedo”.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p6mHrK442pE</p> <p>Una vez que han escuchado el cuento, el docente explicará de manera breve cuando nos sentimos con miedo y cómo controlarlo.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Una vez que ha trabajado y aprendido esta nueva emoción, el alumno tendrá que dibujar en 4 bocetos de faciales caras que expresen miedo</p>



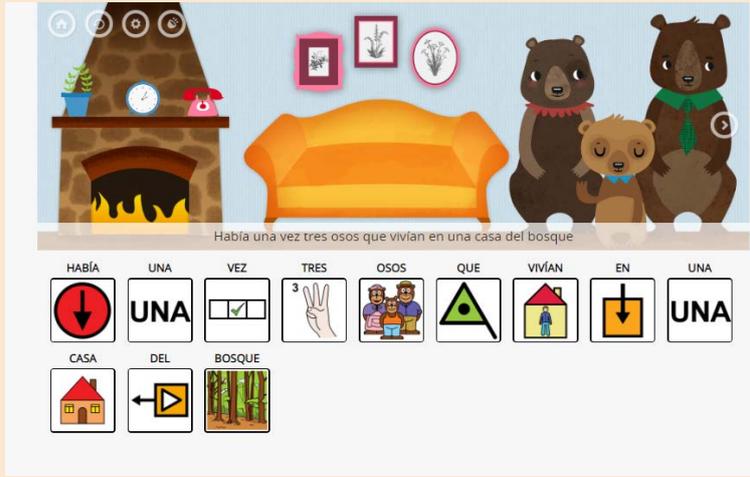
JUEVES 7

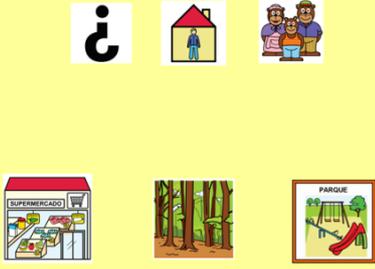
TÍTULO	¡Cuántas emociones reconozco!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza- enfado más la nueva, “miedo” - Distinguir una de la otra - Realizar la actividad de manera adecuada - Entender cuando nos podemos sentir así - Reconocer las caras con miedo - Comprende la explicación del docente - Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión de la semana, el docente realizará un repaso de todas las emociones ya estudiadas. Una vez que se ha realizado este repaso, los alumnos realizarán varias actividades interactivas con la pizarra digital o Tablet.</p> <p>En la primera actividad, los alumnos tiene que pinchar sobre a cara de miedo, reconociendo ésta entre el resto de emociones.</p> <p>En la segunda actividad, “Cada oveja con su pareja”, los alumnos tiene que buscar la misma cara que le muestra la actividad. Si es alegría tiene que buscar la cara de alegría entre todas las emociones mostradas.</p> <p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=emociones</p>

2º semana de febrero

En esta segunda semana del mes de febrero, se comenzará con la competencia lingüística. Nuevamente se hace hincapié en que el alumno trabaje que sepa comprender la información de un cuento o imagen. Para ello, se llevará a cabo una lectura audiovisual del cuento “Ricitos de oro” y después varias actividades de comprensión sobre la información que da una imagen, es decir, qué imagen no pertenece al grupo que hay, y observar una escena y pinchar en la opción que el alumno cree que están ocurriendo.

MARTES 12

TÍTULO	¡Ricitos de oro!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar e cuento audio visual de Ricitos de oro - Comprender el cuento - Divertirse con la actividad - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, se trabajará sobre la comprensión de la información que el cuento muestra.</p> <p>En primer lugar, los alumnos escuchar y verán el cuento audio visual de ricitos de oro y una vez que lo han visto, el docente pondrá en la pizarra digita varias preguntas sobre el cuento que los alumnos tendrán que seleccionar la correcta.</p> <p>Por ejemplo, ¿Con quién vivían ricitos de oro? 3 lobos, 2 hatos, 3 osos.</p> <p>https://www.pictocuentos.com/ricitos-de-oro</p> 
	<p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, febrero, actividad 1 lingüística ricitos.</p>

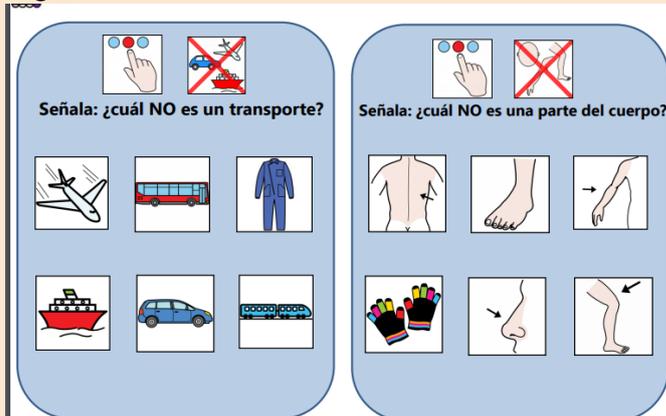
<p>RICITOS DE ORO</p> 	<p>¿DÓNDE VIVIAN LOS 3 OSITOS?</p> 
---	---

MIÉRCOLES 13

TÍTULO	¿Qué está pasando?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la información que da una imagen o fotografía - Elegir la respuesta correcta - Entender la pregunta de las actividades
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente quiere que los alumnos presten atención en una serie de imágenes que mostrará.</p> <p>El objetivo de la actividad es que el niño observe una imagen, dibujo o fotografía y una vez que lo ha observado responda a una pregunta relacionada con dicha imagen.</p> <p>https://www.soyvisual.org/materiales/aprendo-responder-preguntas-quien-como-esta-por-que-estar</p> <p>*Para ver la actividad, abrir documento de actividades, febrero, actividad 2 lingüística.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 20px;">audio</div> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div>

JUEVES 14

TÍTULO	¡Tachamos lo que NO es correcto!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la información visual de fotografías - Saber elegir cual NO pertenece al grupo de imágenes - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión de la semana, el docente seguirá avanzando con los alumnos sobre la información que muestra una imagen con su pregunta. Para ello, se trabajará con el “NO”.</p> <p>Los alumnos tienen que observar la imagen y tachar cuál de ellas no pertenece a ese grupo de animales, objetos, color, etc.</p> <p>http://www.autismonavarra.com/wp-content/uploads/2017/01/Comprensión%20de%20frases%20negativas.pdf</p> <p>*Para ver la actividad, abrir documentos de actividades, febrero, actividad 3 lingüística.</p>



3º semana de febrero

MARTES 19

TÍTULO	Repasamos las figuras y la llevamos a su casita
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar las figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo) - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión de la semana sobre las figuras geométricas, el docente realizará un repaso tanto de las figuras como de su tamaño, con la misma presentación de la sesión de la semana anterior.</p> <p>Una vez que ha realizado este repaso con sus alumnos, se llevará a cabo una actividad donde se recoja ambos conceptos: figura y tamaño.</p>

La actividad consiste en llevar las diferentes figuras a su casita.



*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 3 mates.

JUEVES 21

TÍTULO	¿Cuántas figuras hay?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar las figuras geométricas - Saber ordenarlas por tamaño (grande/pequeño) - Responder a las preguntas sobre ¿Cuántas figuras hay aquí? - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta actividad, el alumno una vez que ha repasado las figuras geométricas con el docente, tendrá que colorear el dibujo mostrado según la figura y el color que le indique.</p> <p>Una vez que ha coloreado el dibujo, tendrá que contar cuántos círculos, triángulos, cuadros y rectángulos hay en el dibujo.</p>

*Actividad inventada por mí, ver en documentos de actividades, febrero, actividad 2 mates

4º semana de febrero

En la cuarta semana de este mes, se trabajará la misma competencia: conocimiento e interacción del mundo físico pero dos conceptos diferentes, es decir, en la primera sesión se trabajará el último concepto sobre la orientación espacial: vacío / lleno. Y en la segunda y tercera sesión, se trabajará los animales, que lo dividiremos en animales de la selva y animales de granja.

MARTES 26

TÍTULO	Aprendemos el concepto "Vacío/lleno"
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender un nuevo concepto "Vacío/lleno" - Mostrar interés por aprender - Comprender la explicación del docente - Localizar y orientarse en espacios cotidianos
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, los alumnos estudiarán un nuevo concepto "Vacío/lleno". Para este aprendizaje, el docente, mostrará en la pizarra una presentación sobre estos dos conceptos.</p> <p>Una vez que el docente, ha explicado estos conceptos, los alumnos tendrán que llevar a cabo varias actividades, las cuales consisten en observar la imagen, y mediante el enunciado audiovisual, tendrán que pinchar en la respuesta correcta, es decir, si está vacío o lleno.</p>

VACÍO/LLENO

LLENO/VACÍO

VACÍO

LLENO

¿CÓMO ESTÁ EL CUBO LLENO O VACÍO?

¿CÓMO ESTÁN LAS LATAS DE PINTURAS LLENAS O VACÍAS?

*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documentos de actividades, febrero actividad 1 conocimiento.

MIERCOLES 27

TÍTULO	Los animales de la granja
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los animales de la granja - Aprender las onomatopeyas - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente les enseñará a sus alumnos los animales de la granja.</p> <p>Este aprendizaje se llevará a cabo mediante un juego interactivo en la pizarra digital o en la Tablet.</p> <p>Para comenzar, el docente seleccionará en historias, “Libro de animales de la granja”. Habrá una explicación de cada animal y una vez que el alumno lo ha visto y entendido se llevará a cabo las actividades.</p> <p>Para realizar las actividades, el docente pinchará en juegos o actividades y seleccionará aquellos que sean animales de la granja.</p>



<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/agranja/index.htm>

https://www.babalonia.com/es/play_jungle --> onomatopeyas

JUEVES 28

TÍTULO	Los animales de la selva
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital /Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los animales domésticos - Aprender las onomatopeyas - Realizar la actividad de manera adecuada - Diferenciar los animales de la granja con los domésticos
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente les enseñará a sus alumnos los animales domésticos. Este aprendizaje se llevará a cabo mediante un juego interactivo en la pizarra digital o en la Tablet.</p> <p>Para comenzar, el docente seleccionará en historias, “Libro de animales domésticos”. Habrá una explicación de cada animal y una vez que el alumno lo ha visto y entendido se llevará a cabo las actividades.</p> <p>Para realizar las actividades, el docente pinchará en juegos o actividades y seleccionará aquellos que sean animales domésticos</p>



<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/agranja/index.htm>

MARZO

1º semana de marzo

En esta primera sesión de la semana del mes de marzo, se comenzará trabajando con la competencia artística y cultural. Son dos sesiones de la semana que se trabajará en una sólo colorear dibujos con pinceles gruesos; y en la segunda sesión, con pinceles de grosor fino. El principal objetivo es que vean la diferencia entre un tipo de pincel y otro.

MARTES 5

TÍTULO	Los animales de la selva
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital /Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar el trazo con lápiz grueso - Colorear según el color que el docente le diga
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente explicará a los alumnos que hay varios tipos de lápices para colorear: pincel, brocha, lápiz grueso, fino, etc.</p> <p>En la sesión de hoy sólo se utilizará el lápiz grueso.</p> <p>Lo alumnos tendrán que colorear según los colores que el docente les indique con el pincel grueso.</p>



<http://www.dibujoscolorearonline.com/dibujo-colorear-animales-de-granja.html>

JUEVES 7

TÍTULO	Los animales de la selva
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital /Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar el trazo con lápiz fino - Mejorar la psicomotricidad fina - Colorear según el color que el docente le diga
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente explicará a los alumnos que hay varios tipos de lápices para colorear: pincel, brocha, lápiz grueso, fino, etc.</p> <p>En la sesión de hoy sólo se utilizará el lápiz fino. De este modo se trabajará la psicomotricidad fina.</p> <p>Lo alumnos tendrán que colorear según los colores que el docente les indique con el pincel fino.</p>
	<p>https://games.cdn.famobi.com/html5games/k/kids-color-book/v180/?fg_domain=play.famobi.com&fg_aid=A1000-1&fg_uid=8d9894fd-fcf9-45e7-a56f-4014bbf74e7d&fg_pid=4638e320-4444-4514-81c4-d80a8c662371&fg_beat=462&original_ref=http%3A%2F%2Fwww.dibujoscolorearonline.com%2Fdibujos-colorear-movil-2.htm</p>

2º semana de marzo

En esta segunda semana de marzo, se seguirá con la competencia emocional para enseñarle a los alumnos la penúltima emoción que se va a estudiar: la sorpresa. Para ello, se llevará a cabo como las demás emociones que han sido estudiadas, es decir, una presentación de la emoción, repasar las anteriores y realizar una actividad concreta de la emoción estudiada nueva y después varias actividades de todas las emociones dadas.

MARTES 12

TÍTULO	Conocemos las emociones (Parte IV) ¿Cómo se siente José?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Aprender la emoción "Sorpresa"- Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza- enfado- miedo- Distinguir una de la otra- Realizar la actividad de manera adecuada- Entender cuando nos podemos sentir así- Reconocer las caras de sorpresa- Comprende la explicación del docente- Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
DESCRIPCIÓN	<p>En esta semana, se trabajará una emoción nueva "Sorpresa". Para ello, el docente leerá y a la misma vez mostrará el cuento que está leyendo en la pizarra digital o Tablet para que sus alumnos puedan ver las imágenes "José está sorprendido".</p> <p>*Ver el cuento en documentos de actividades, marzo, actividad 1 emoción.</p> <div data-bbox="427 1377 853 1792"></div> <p>Una vez que ha sido leído el cuento, el docente explicará cuando nos podemos sentir y así y como controlar dicha emoción. Después, los alumnos tendrán que pintar 4 caras de sorpresa en bocetos faciales.</p>



MIÉRCOLES 13

TÍTULO	¿Cuál es la cara de sorpresa?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las caras de sorpresa - Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza- enfado- miedo - Distinguir una de la otra - Realizar la actividad de manera adecuada - Entender cuando nos podemos sentir así - Comprende la explicación del docente - Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente repasará con sus alumnos todas las emociones que se ha ido estudiando durante el curso.</p> <p>Para ello, el repaso y para saber si el alumno ha entendido cuando nos sentimos sorprendidos, se hará la actividad mediante un juego interactivo “La ruleta de las emociones”</p> <p>Éste consiste en girar la ruleta (mediante el botón girar) y dependiendo de la cara que le toque y las preguntas que le haga la actividad tendrá que elegir qué cara es, como se siente el niño/a, porque, etc.</p>



<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php>

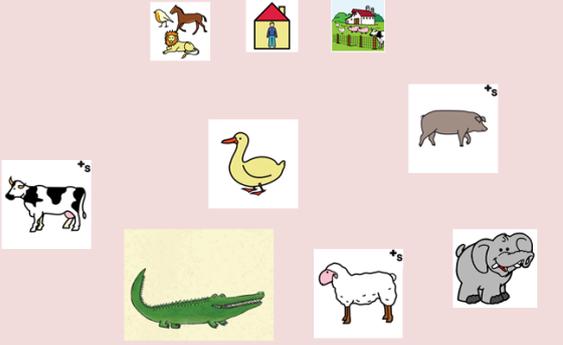
JUEVES 14

TÍTULO	¿Cuál emoción es igual?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Aprender la emoción “Sorpresa”- Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza- enfado- miedo- Distinguir una de la otra- Realizar la actividad de manera adecuada- Entender cuando nos podemos sentir así- Reconocer las caras de sorpresa- Comprende la explicación del docente- Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión sobre las emociones, el docente le explicará a su alumnos, que cada persona tiene una manera diferente de expresar como se siente pero que todos somos iguales y todas las expresiones son las mismas. Por eso esta actividad es la adecuada para esta enseñanza.</p> <p>Es un juego interactivo que el alumno, tiene que observar una cara, por ejemplo, alegría, y el alumno tiene que buscar una cara que transmita alegría.</p>  <p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja</p>

3º semana de marzo

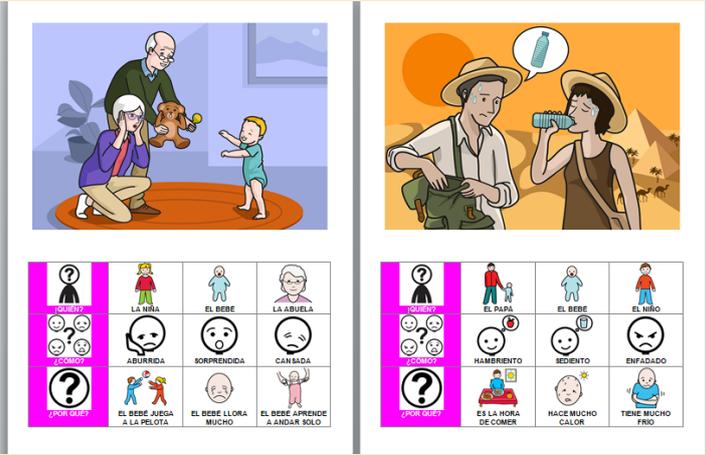
En esta tercera semana de marzo, se seguirá trabajando junto con la competencia lingüística la comprensión de la información de un cuento audiovisual y de imágenes o dibujos. En la primera sesión se llevará a cabo la comprensión de un cuento “El patito feo” y en la segunda sesión, la actividad consiste en observar una escena y responder a preguntas.

MARTES 19

TÍTULO	El patito feo																																				
EDAD	3 a 6 años																																				
TIEMPO	40 minutos																																				
ESPACIO	Aula																																				
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet																																				
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Comprender la información que da una pregunta- Elegir la respuesta correcta- Entender la pregunta de las actividades																																				
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente pondrá un cuento audiovisual sobre “El patito feo”.</p> <p>Una vez que el alumno lo ha visto y escuchado, tendrá que hacer una actividad para ver si ha comprendido la información del cuento.</p>  <p>Habla una vez una granja donde vivían muchos animales: vacas, ovejas, conejos, cerdos y mamá pata.</p> <table border="1" data-bbox="454 922 1037 1075"><tr><td>HABÍA</td><td>UNA</td><td>VEZ</td><td>UNA</td><td>GRANJA</td><td>DONDE</td><td>VIVÍAN</td><td>MUCHOS</td><td>ANIMALES</td></tr><tr><td></td><td>UNA</td><td></td><td>UNA</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>VACAS</td><td>OVEJAS</td><td>CONEJOS</td><td>CERDOS</td><td>Y</td><td>MAMÁ</td><td>PATA</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Y</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>https://www.pictocuentos.com/el-patito-feo</p> <p>PATITO FEO</p>  <p>AUDIO</p> <p>¿QUÉ ANIMALES VIVÍAN EN LA GRANJA?</p> 	HABÍA	UNA	VEZ	UNA	GRANJA	DONDE	VIVÍAN	MUCHOS	ANIMALES		UNA		UNA						VACAS	OVEJAS	CONEJOS	CERDOS	Y	MAMÁ	PATA							Y				
HABÍA	UNA	VEZ	UNA	GRANJA	DONDE	VIVÍAN	MUCHOS	ANIMALES																													
	UNA		UNA																																		
VACAS	OVEJAS	CONEJOS	CERDOS	Y	MAMÁ	PATA																															
				Y																																	

*Para ver la actividad, abrir documento de actividades, marzo, actividad 1 lingüística.

JUEVES 21

TÍTULO	Respondo a preguntas
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la información que da una pregunta e imagen - Elegir la respuesta correcta - Entender la pregunta de las actividades
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente mostrará a sus alumnos varias fichas de comprensión.</p> <p>En ellas, el alumno tiene que observar la imágnen, y una ve que la ha observado, entender las preguntas que se le hacen y elegir la respuesta correcta “Tendrá que pinchar sobre la respuesta que el alumno crea”</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p>*Para ver esta actividad, abrir documento de actividades, marzo, actividad 2 lingüísticas.</p>

4º semana de marzo

En esta última semana de marzo, se llevará a cabo la competencia matemática en la cual, se repasarán las diferentes figuras geométricas junto con los distintos tamaños que nos las podemos encontrar y en los cuatro colores más comunes: rojo, verde, amarillo y azul. El objetivo principal es reconocer las figuras y agruparlas según su tamaño, forma y color.

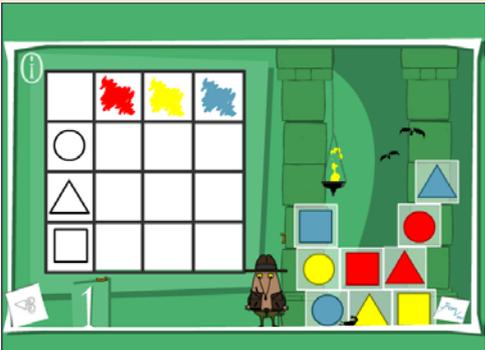
MARTES 26

TÍTULO	Repasamos las figuras geométricas: tamaño y color
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Repasar las figuras geométricas que pregunta el docente- Repasar el tamaño (grande/pequeño) y relacionarlo con las figuras- Saber ordenar las figuras según su tamaño- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente se encargará de recordar de nuevo las 4 figuras que se estudió en la sesión anterior, junto con los colores y los dos tipos de tamaño que se ha estudiado conforme a las figuras.</p> <p>Una vez que han sido recordadas, se llevará a cabo una actividad en la pizarra digital, donde se repasará las figuras, su tamaño y color.</p> <p>http://www.waece.org/sabemos/indiceformas.htm</p>

MIÉRCOLES 27

TÍTULO	El cubismo y las figuras
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Repasar las figuras geométricas que pregunta el docente- Repasar el tamaño (grande/pequeño) y relacionarlo con las figuras- Saber ordenar las figuras según su tamaño- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En la sesión de hoy, el alumno trabajará la relación de las figuras con su silueta.</p>  <p>*Para ver este juego interactivo hay que abrir documento de actividades, marzo actividad 2 matemáticas.</p> <p>https://www.educanave.com/infantil/alumnos_archivos/juegosparaaprenderafor</p>

JUEVES 28

TÍTULO	Cada figura a su lugar
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Repasar las figuras geométricas que pregunta el docente- Repasar el tamaño (grande/pequeño) y relacionarlo con las figuras- Saber ordenar las figuras según su tamaño- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión de la semana, los alumnos tendrán que realizar una actividad final sobre las figuras geométricas: ordenarlas según su forma y color.</p>  <p>https://www.cokitos.com/juego-tabla-de-logica-y-razonamiento/play/</p>

ABRIL

1º semana de abril

En esta primera semana de abril, el docente les enseñará a los alumnos en primer lugar los medios de transporte que corresponde con la competencia de interacción y conocimiento con el mundo físico. Los alumnos mediante un vídeo en YouTube conocerán los diversos medios de transporte que existen y la diferencia entre aéreos, acuáticos y de terreno. En la segunda sesión se llevará a cabo una actividad muy divertida y sobretodo dinámica, con la aplicación “Quiver”. Consiste en ver coches, aviones, globos aéreos, etc. en realidad aumentado. De este modo el alumno podrá ver en 3D como podría llegar a ser.

MARTES 2

TÍTULO	Los medios de transporte
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Conocer los medios de transporte que existen- Saber el sonido que emiten- Entender la actividad y la explicación de la profesora- Mostrar interés por la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>El docente, pondrá en primer lugar un vídeo en YouTube, donde aparecerán los distintos medios de transporte que el alumno va aprender junto con los sonidos que éstos emiten.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=2QbY9eBAn4</p> <p>Una vez que lo han visto y escuchado, se llevará a cabo una actividad de adivinanza: Hay que adivinar con las pistas que te da el juego que medio de transporte es</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=cn03-Jrt4XM</p> <p>Para finalizar la sesión, el docente le pedirá a sus alumnos que colorean cual ha sido un medio de transporte favorito.</p> <div data-bbox="421 1059 999 1469"></div>

JUEVES 4

TÍTULO	Los medios de transporte en 3D
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet/ QUIVER (REALIDAD AUMENTADA)
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Utilizar la aplicación "Quiver"- Divertirse con la actividad- Aprender mediante distintos métodos
DESCRIPCIÓN	El docente, repasará con los alumnos los medios de transporte que se estudió en la sesión anterior, y una vez que lo haya repasado, se llevará a cabo una

actividad con la aplicación de realidad aumentada. Ésta consiste en colorear en primer lugar los dibujos y después con la aplicación quiver, pondrán ver el coche, avión, helicóptero, globo, etc en 3D.
<http://infantilgraciapc.blogspot.com/2017/06/medios-de-transporte-en-realidad.html>



(Ver Anexo I)

2º semana de abril

En esta segunda semana del mes de abril, el docente trabajará con los alumnos durante los tres días con dos colores por sesión, es decir, en la primera sesión se reforzará el color rojo/amarillo y colorean solo dibujos que se puedan pintar de esos colores; el segundo día con el color verde/ azul y el tercer día rosa/naranja. Se pretende con estas actividades que sepan identificar y asociar el objeto con el color.

MARTES 9

TÍTULO	Trabajamos con el color rojo/ amarillo
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital /Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar los colores: rojo y amarillo - Identificar el color rojo con la fruta dada - Identificar el color amarillo con la fruta dada - Manejar el pincel de manera adecuada - Representar dibujos con pintura “acuarela”
DESCRIPCIÓN	En esta sesión, los alumnos repasarán los colores con el docente, y una vez que se ha repasado, en la pizarra digital o con la Tablet, tendrán que colorear

frutas de color rojo y amarillo.
Con esta actividad se intenta trabajar que asocien los colores con los objetos de la vida cotidiana.



*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, abril, actividad 1 cultural

MIÉRCOLES 10

TÍTULO	Trabajamos con el color azul/verde
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital /Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar los colores: azul y verde - Identificar el color verde para colorear los objetos - Identificar el color azul para colorear los objetos - Manejar el pincel de manera adecuada - Representar dibujos con pintura “acuarela”
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, se trabajará con el color azul y verde. Para ello, el docente repasará o presentará dicho color a sus alumnos y una vez que se ha recordado, se llevará a cabo una actividad. Ésta consiste en colorear de color azul varios objetos/animales y de color verde objetos/animales, para ello tienen que identificar esos colores entre más colores.</p>

COLOR AZUL Y VERDE

COLOREA DE COLOR AZUL

COLOREA DE COLOR VERDE

*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, abril, actividad 2 cultural

JUEVES 11

TÍTULO	Trabajamos con el color rosa/naranja
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital /Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar los colores: rosa y naranja - Identificar el color rosa para colorear los dibujos - Identificar el color amarillo para colorear los dibujos - Manejar el pincel de manera adecuada - Representar dibujos con pintura “acuarela” -
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, se trabajará con el color rosa y naranja Para ello, el docente repasará o presentará dicho color a sus alumnos y una vez que se ha recordado, se llevará a cabo una actividad. Ésta consiste en colorear de color azul varios objetos/animales y de color verde objetos/animales, para ello tienen que identificar esos colores entre más colores.</p>

COLOREA DE COLOR NARANJA

COLOR NARANJA Y ROSA

COLOREA DE COLOR ROSA

*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, abril, actividad 3 cultural.

3º semana de abril

En esta tercera semana del mes de abril, se seguirá con la competencia emocional para enseñarle a los alumnos la última emoción que se va a estudiar: la vergüenza. Para ello, se llevará a cabo como las demás emociones que han sido estudiadas, es decir, una presentación de la emoción, repasar las anteriores y realizar una actividad concreta de la emoción estudiada nueva y después varias actividades de todas las emociones dadas.

MARTES 16

TÍTULO	Conocemos las emociones (Parte V) ¿Cómo se siente José?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender la emoción “Vergüenza” - Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza- enfado- miedo-sorpresa - Distinguir una de la otra - Realizar la actividad de manera adecuada

	<ul style="list-style-type: none"> - Entender cuando nos podemos sentir así - Reconocer las caras de sorpresa - Comprende la explicación del docente - Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente repasará con sus alumnos todos las emociones que se han estudiado hasta el momento, y una vez realizado esto, presentará a sus alumnos una emoción nueva: “Vergüenza”</p> <p>Para que aprendan dicha emoción, el docente pondrá una presentación donde viene explicado cuando nos sentimos con vergüenza.</p> <p>Cuando ya los alumnos hayan adquirido este conocimiento, tendrán que pintar 4 caras con la expresión de vergüenza.</p> <div data-bbox="427 656 1316 985"> </div> <div data-bbox="427 1055 999 1473"> </div> <p>*Actividad inventada por mi, para verla, abrir documento de actividades, abril, actividad 1 emocional.</p>

JUEVES 18

TÍTULO	¿Cuál emoción es: vergüenza?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	- Reconocer las caras de vergüenza

	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar las emociones dadas en la sesión pasada: Alegría-tristeza- enfado- miedo-sorpresa - Distinguir una de la otra - Realizar la actividad de manera adecuada - Entender cuando nos podemos sentir así - Comprende la explicación del docente - Distingue dicha emoción entre las demás emociones ya estudiadas
<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>En esta última sesión sobre la competencia emocional antes de la evaluación, el docente llevará a cabo varias actividades. En primer lugar sobre la nueva emoción y después varias sobre las emociones ya estudiadas. *Pinchar en “nuestras emociones “</p>  <p>Vergüenza Nina sintió mucha vergüenza cuando Javi le preguntó si quería ser su novia.</p> <p>Esto...eh...¿Nina te gustaría ser mi novia?</p> <p>Toca con el dedo la cara que pone Nina cuando siente vergüenza.</p> <p>*Pichar en la actividad, “Esfúmate”</p>  <p>Toca la cara de vergüenza y dile ¡vete!</p> <p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php</p>

4º semana de abril

Para esta cuarta semana del mes de abril, el docente trabajará con sus alumnos el último objetivo: relatar e inventar pequeñas historias a partir de sus vivencias, cuentos o imágenes. En estas tres sesiones se trabajará con una imagen y el alumno tiene que observarla y responder a las preguntas auditivas ¿Qué están haciendo? ¿Están felices? Etc.; en la segunda

sesión, le mostramos varias escenas y objetos de un cumpleaños y nos tiene que relatar cómo fue su último cumpleaños; con la tercera actividad, se pretende que ordene o invente un cuento con varios objetos, personajes, etc.

MARTES 23

TÍTULO	¿Qué están haciendo los niños?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Relatar una pequeña historia a partir de la imagen - Realizar la actividad de manera adecuada - Mostrar interés por la actividad - Comprender las preguntas que el docente le hace - Disfrutar y aprender de la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el docente explicará a sus alumnos que tendrán que observar una imagen y una vez que la hayan mirado, tendrán que responder a varias preguntas que el profesor les haga, con el fin de que inventen una pequeña historia conforme vayan respondiendo las preguntas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>*Para ver esta actividad, abrir documento de actividades, abril, actividad 1 lingüística.</p>

MIÉRCOLES 24

TÍTULO	Contamos cómo fue nuestro último cumpleaños
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Relatar e inventar una pequeña historia a partir de su último cumpleaños - Realizar la actividad de manera adecuada

	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar interés por la actividad - Comprender las preguntas que el docente le hace - Saber ordenar las imágenes para guiarse con la actividad - Disfrutar y aprender de la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>En esta segunda sesión de la semana, el docente mostrará en la pizarra digital o tablet una serie de imágenes o objetos que suelen pertenecer a una fiesta de cumpleaños.</p> <p>El alumno tendrá que ir ordenándolas y a la vez ir incluyendo dibujos elaborados por él de objetos, regalos o familiares que falten, ya que tienen que relatar como fue su último cumpleaños.</p> <div data-bbox="427 618 999 1043" data-label="Image"> </div> <p>*Para ver esta actividad, abrir documento de actividades, abril, actividad 2 lingüística.</p>

JUEVES 25

TÍTULO	¡Nos inventamos un cuento!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Relatar e inventar una pequeña historia a partir de un cuento - Realizar la actividad de manera adecuada - Mostrar interés por la actividad - Comprender las preguntas que el docente le hace - Saber ordenar las imágenes para guiarse con la actividad - Disfrutar y aprender de la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>En esta tercera y última sesión, el alumno con ayuda del docente, tendrá que inventarse una historia (Corta) o una pequeña escena sobre alguna rutina, por ejemplo, rutina de despertarse e ir al cole.</p> <p>El alumno únicamente tendrá como guía varios objetos y personajes y el tendrá que hacer el resto.</p>

AUDIO



*Para ver esta actividad, abrir documento de actividades, abril, actividad 3 lingüística.

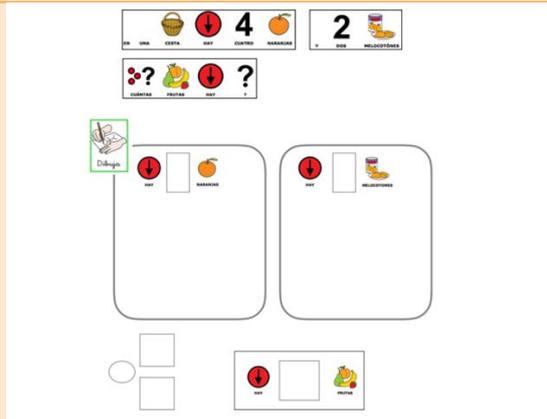
5º semana de abril/mayo

En esta última semana de abril junto un día de la sesión de mayo, se llevará a cabo una sesión para finalizar con la competencia matemática: resolución de problemas sencillos.

Estos se llevará a cabo resolviendo pequeños de problemas de sumas (para la edad de 3 a 5 años) y de sumas más restas para la edad de 5 a 6 años. Son problemas sencillos datos visuales.

MARTES 30

TÍTULO	Aprendemos a resolver problemas matemáticos
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Aprender a resolver pequeños problemas de sumas y restas.- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el alumno aprenderá a resolver pequeños problemas de suma y resta fáciles.</p> <p>Para ello el docente, realizará con los alumnos un problema para ver como se realiza y hará varios ejemplos de simulación de problemas con objetos de clase.</p>

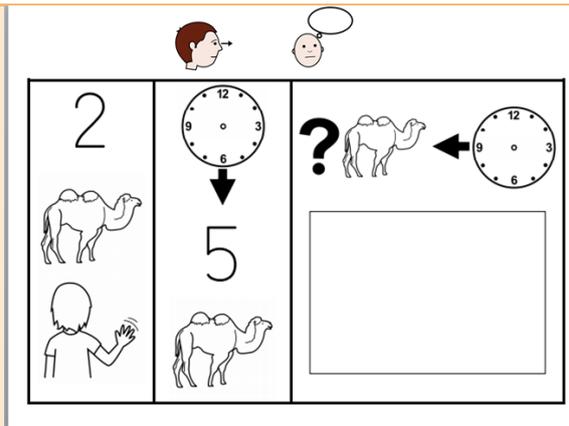


*Para ver esta actividad, abrir en documentos de actividades, abril actividad 1 matemáticas.

MAYO

JUEVES 2

TÍTULO	¡A resolver problemas!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a resolver pequeños problemas de sumas y restas. - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el alumno seguirá con la resolución de problemas matemáticos.</p> <p>Para ello, en la pizarra digital o tablet, el profesor con el alumno los resolverá.</p> <p>Son problemas de sumas y restas</p>



<https://www.recursosep.com/2017/06/06/resolucion-de-problemas-ca6-con-pictogramas-en-educacion-infantil/>

*Para ver este juego interactivo hay que abrir documento de actividades, mayo actividad 2 matemáticas.

2º semana de mayo

En esta segunda semana de mayo, el docente trabajará con los alumnos la competencia del conocimiento y les enseñará el último concepto que les queda por conocer conforme a los objetivos previstos: las profesiones. En la primera sesión, el docente le enseñará a sus alumnos los distintos tipos de profesiones (las más comunes aunque en los vídeos aparezcan más) y una vez que han sido aprendidas se llevará a cabo dos actividades, una mediante un vídeo en YouTube y la segunda unir cada objeto con la profesión que le pertenece.

MARTES 7

TÍTULO	Conocemos las profesiones
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y definir por su utilidad los elementos representativos de las profesiones - Aprender las diferentes profesiones que existen - Reconocer los uniformes de las profesiones estudiadas - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	En esta sesión, el docente le enseñará a sus alumnos las distintas profesiones que hay (las más cotidianas).

Para ello, el docente pondrá en la pizarra digital (YouTube) un video donde una profesora enseñará las distintas profesiones tanto en masculino como en femenino.

<https://www.youtube.com/watch?v=10VKh09rVRY>

Una vez que el alumno junto con la docente ven el video realizarán un juego estilo adivinanza. El juego da varias imágenes de profesiones pero da pistas de una de ellas, por lo que el alumno tras escucharlo (en el caso del alumno con TEA tendrá el docente que mostrarle las pistas en imágenes también), el alumno elegirá una de las profesiones.

<https://www.youtube.com/watch?v=Bkgq-yaSrOg>

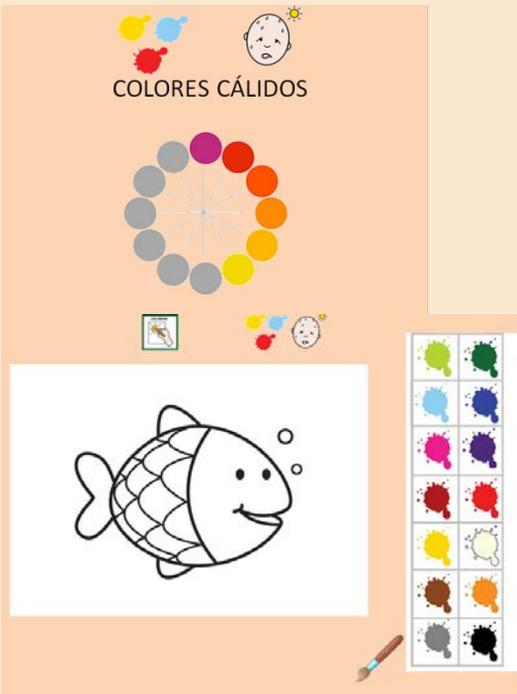
JUEVES 9

TÍTULO	¿A qué profesión pertenece?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar las profesiones - Reconocer las herramientas y lugar de trabajo de dichos oficios - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, repasaremos las profesiones que se estudió en el día de ayer y una vez que se ha repasado, se llevará a cabo varias actividades cuya acción es unir cada objeto o tienda con la profesión.</p> <div data-bbox="416 1200 1023 1662" data-label="Image"> </div> <p>*Para ver este juego interactivo hay que abrir documento de actividades, mayo actividad 2 conocimientos.</p> <p>http://informaticaparaeducacionespecial.blogspot.com/2016/01/actividades-de-vocabulario-sobre.html</p>

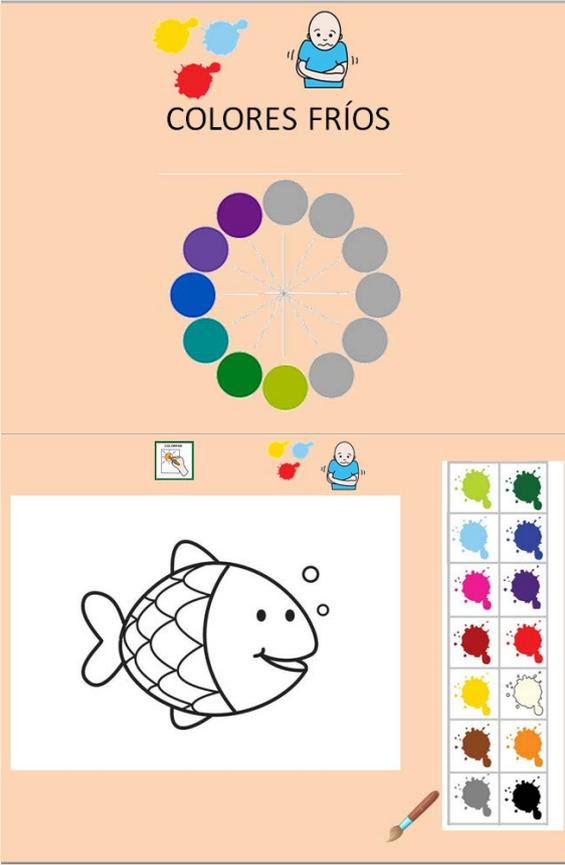
3º semana de mayo

En esta última semana de aprender concepto, con la competencia artística y cultural, el docente enseñará a sus alumnos a diferenciar los colores cálidos de los colores fríos; reconocerlos y saber diferenciar unos de los otros. Para ello, se llevará a cabo una actividad dividida en dos días: el primer día coloreará un pez con colores cálidos y el segundo día el mismo pez pero con colores fríos, de este modo podrá ver la diferencia entre ambos dibujos.

MARTES 14

TÍTULO	Los colores cálidos
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Conocer cuáles son los colores cálidos.- Representar dibujos con dichos colores- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión el docente mostrará a sus alumnos que los colores se dividen en dos tipos y en esta sesión van a estudiar los colores cálidos. Una vez que el docente se los ha mostrado, tendrán que colorear un dibujo sólo con colores cálidos.</p>  <p>*Actividad inventada por mí, para verla abrir documento de actividades, mayo actividad 1 cultural.</p>

MIÉRCOLES 15

TÍTULO	Los colores fríos
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Conocer cuáles son los colores fríos- Representar dibujos con dichos colores- Realizar la actividad de manera adecuada- Comparar los dos dibujos realizados
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión el docente mostrará a sus alumnos que los colores se dividen en dos tipos y en esta sesión van a estudiar los colores fríos.</p> <p>Una vez que el docente se los ha mostrado, tendrán que colorear un dibujo sólo con colores fríos.</p> <p>Una vez que lo han coloreado el dibujo, se hará una comparación de los dos para ver la diferencia de los colores cálidos y fríos.</p>  <p>*Actividad inventada por mí, para verla abrir documento de actividades, mayo actividad 2 cultural.</p>

JUEVES 16

TÍTULO	Arenas de colores
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Aprender otro tipo de textura mediante las tics- Combinar colores fríos y cálidos- Realizar formas- Incrementar un poco la imaginación dentro de sus posibilidades
DESCRIPCIÓN	<p>En esta última sesión de la semana, el docente para mostrar otro tipo de textura, dejará de manera libre, que los alumnos hagan con arena de colores formas, dibujos, e incluso montañas, de manera libre para que aprendan tanto el sonido de ésta cayendo como la textura.</p>  <p>http://www.cristic.com/infantil/plastica/ https://thisissand.com/</p>

EVALUACIÓN: COMPETENCIA EMOCIONAL

Para evaluar esta competencia, el docente llevará a cabo algunas de las actividades que se han ido realizando a lo largo del curso. Como ya sabemos, las emociones que se han trabajado en esta unidad didáctica es: alegría, tristeza, enfado, miedo, vergüenza y sorpresa.

El objetivo principal de la evaluación de esta competencia es que el alumno principalmente sepa diferenciar una emoción de otra y reconocer cómo se siente.

MARTES 21

TÍTULO	Reconozco las emociones
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Distinguir las emociones- Realizar la actividad de manera adecuada- Entender cuando nos podemos sentir así

	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la explicación del docente - Distinguir las diferencias entre las emociones
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión se realizará las actividades de “Cada oveja con su pareja” “Esfúmate”.</p> <p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php</p>

JUEVES 23

TÍTULO	Reconozco las emociones
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir las emociones - Realizar la actividad de manera adecuada - Entender cuando nos podemos sentir así - Comprende la explicación del docente - Distinguir las diferencias entre las emociones
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión se realizará las actividades de “Cada oveja con su pareja” “Ruleta de las emociones”.</p> <p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php</p>

EVALUACIÓN: COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

Para evaluar esta competencia, el docente llevará a cabo algunas de las actividades que se han ido realizando a lo largo del curso. Como ya sabemos, dentro de esta competencia, que es una de las más importantes, queremos evaluar tres objetivos principales: que el alumno comprenda un cuento leído por una persona o escuchado; que comprenda la información que da una imagen, dibujo, etc.; que intente o al menos ordene un cuento o acciones.

Para ello, en esta semana con tres días de sesión, se llevará a cabo una sesión por objetivo. Las actividades que se realizarán serán tres de las mismas que se han hecho durante el curso.

El objetivo principal de la evaluación de esta competencia es que el alumno principalmente sepa comprender la información que puede dar una imagen/ dibujo y llegar a formar una pequeña historia con sus propias vivencias.

MARTES 28

TÍTULO	¡Qué bien me lo paso con caperucita roja!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula

MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar y ver el cuento de caperucita roja - Interesarse por él - Comprender la información del cuento leído y escuchado - Realizar de manera adecuada la actividad propuesta
DESCRIPCIÓN	<p>Esta semana, con dos sesiones, el docente pondrá a sus alumnos un día un cuento audiovisual y en la sesión siguiente comprensión de fotografías.</p> <p>En esta sesión, todos los alumnos sentados en su sitio, tendrán que prestar atención en el cuento audiovisual que el docente pondrá en la pizarra digital. Es un cuento de la caperucita roja.</p>  <p>https://www.pictocuentos.com/caperucita-roja/2</p> <p>Una vez que lo han visto y escuchado, se llevará a cabo una actividad sobre dicho cuento. Tendrán que elegir entre varias imágenes cual es la respuesta correcta sobre el cuento. Por ejemplo: ¿De qué color es la capucha de caperucita?.</p>  <p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 1 lingüística.</p>

MIÉRCOLES 29

TÍTULO	¿Qué están haciendo los niños?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la información visual mediante fotografías - Saber elegir la fotografía adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>Para terminar con la sesión de esta semana de lingüística, el docente, que</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>¿QUÉ VAN A COMER? audio</p>    </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>¿A QUÉ ESTÁN JUGANDO LOS NIÑOS? audio</p>    </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>¿QUÉ ESTÁN HACIENDO LOS NIÑOS?</p>   </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>¿DÓNDE ESTÁN LOS NIÑOS? audio</p>    </div> </div> <p>pondrá en la pizarra digital para cada clase una actividad diferente dependiendo del nivel.</p> <p>Ésta consiste en que los alumnos tendrán que observar una imagen y dependiendo de lo que ellos vean la tendrán que unir con una de las tres imágenes que estarán en la parte inferior de la pizarra.</p> <p>En esta actividad, aunque tenga su enunciado siempre va ir acompañado de un audio para que lo comprendan mejor.</p> <p>*Ver actividad, documentos de actividades, octubre, actividad lingüística 4.</p>

JUEVES 30

TÍTULO	Contamos cómo fue nuestro último cumpleaños
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Relatar e inventar una pequeña historia a partir de su último cumpleaños - Realizar la actividad de manera adecuada - Mostrar interés por la actividad - Comprender las preguntas que el docente le hace - Saber ordenar las imágenes para guiarse con la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>En esta segunda sesión de la semana, el docente mostrará en la pizarra digital o tablet una serie de imágenes o objetos que suelen pertenecer a una fiesta de cumpleaños.</p> <p>El alumno tendrá que ir ordenándolas y a la vez ir incluyendo dibujos elaborados por él de objetos, regalos o familiares que falten, ya que tienen que relatar como fue su último cumpleaños.</p> <div data-bbox="427 689 999 1115" style="text-align: center;"> </div> <p>*Para ver esta actividad, abrir documento de actividades, abril, actividad 2 lingüística.</p>

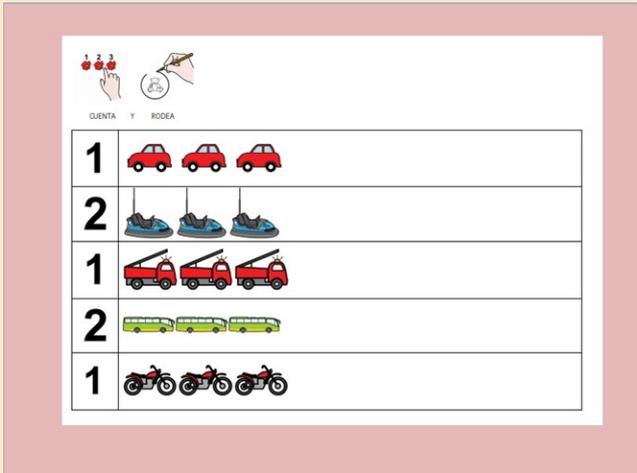
EVALUACIÓN: COMPETENCIA MATEMÁTICA

Para evaluar esta competencia, el docente llevará a cabo algunas de las actividades que se han ido realizando a lo largo del curso. Dentro de esta competencia, hemos realizado muchas actividades ya que hemos trabajado y aprendido muchos conceptos matemáticos, como por ejemplo, los números, asociar los números con la cantidad; las figuras geométricas; los tamaños; resolución de problemas, etc.

Para evaluar todo esto, en esta semana de solo dos días de sesión, se llevará a cabo la evaluación de dos objetivos principales: identificar y utilizar los números del 1 al 10 (depende del curso del alumno) y asociarlos a la cantidad; Identificar, nombrar y repasar las figuras geométricas.

El objetivo principal de la evaluación de esta competencia es que el alumno principalmente sepa identificar los números del 1 al 10 (según el curso en el que esté) y las figuras geométrica reconocerlas y diferenciarlas por su tamaño.

MARTES 4

TÍTULO	¿Cuántos objetos y animales hay?
EDAD	3 años *para 5 y 6 debajo
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Reconocer los números del 1 al 3- Saber asociar el número con la cantidad- Resolver de manera positiva los problemas que se le planteen
DESCRIPCIÓN	<p>Todos los alumnos sentados en su correspondiente sitio, tendrán que realizar en la pizarra digital, dos actividades como conclusión para ver si han comprendido el saber asociar el número con la cantidad.</p> <p>La primera actividad consiste en que el docente, irá llamando a sus alumnos de manera rotativa, y tendrán que observar qué número sale en la pizarra, y asociarlo con los objetos.</p> <p>Tendrán que pinchar en el número correspondiente.</p> <p>La segunda actividad, consistirá en que el alumno tiene que ver el número que indica y rodear el número de objeto que corresponda.</p>
	 <p>Actividades inventadas por mí, para verlas, abrir documento de actividades, septiembre, actividad 5 mates. (Por edades)</p>

*Para la edad de **4 años**, es igual el contenido pero lo que cambia sería son los números, ya que han estudiado del 1 al 5. En este caso, en la pizarra digital los ejercicios serían más complejos.

CUENTA Y RODEA

4	
3	
4	
3	

CUENTA Y RODEA

5	
4	
5	
4	

*Para la edad de **5 años**, es igual el contenido pero lo que cambia sería son los números, ya que han estudiado del 1 al 10. En este caso, en la pizarra digital los ejercicios serían más complejos.

CUENTA

9 1 3	4 2 7
3 2 1	3 4 5

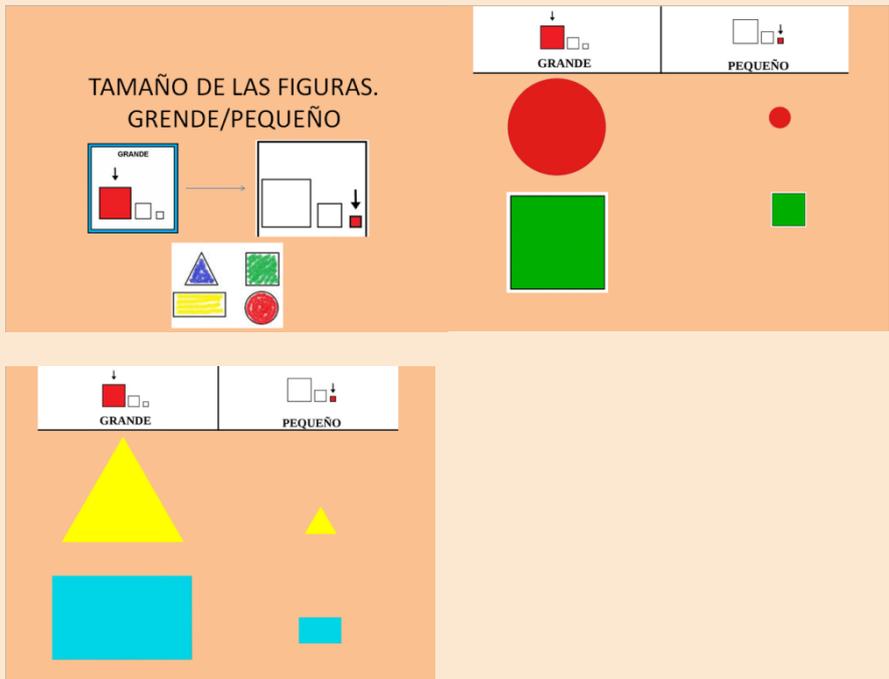
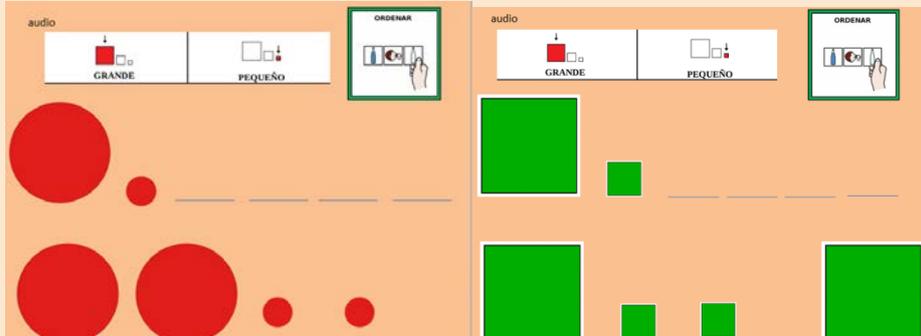
CUENTA Y RODEA

1	
2	
1	
2	
1	

CUENTA Y RODEA

7	
8	
8	
7	

JUEVES 6

TÍTULO	¿Qué tamaño tiene esta figura?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las figuras geométricas que pregunta el docente - Recordar el tamaño (grande/pequeño) y relacionarlo con las figuras - Ordenar las figuras según su tamaño - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>El objetivo principal es que sepan ordenar las figuras por el tamaño.</p>  <p>Una vez que se ha estudiado y explicado el tamaño de las figuras, se llevará a cabo una actividad en la pizarra digital. Ésta consiste en ordenar una secuencia con las figuras, de grande a pequeño.</p> 

*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 2 mates.

TÍTULO	¡Cada figura a su casita!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenar las figuras según su forma y tamaño - Recordar las formas de las figuras - Manejar de manera adecuada el ratón - Tener interés por la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>Una vez que ha realizado este repaso con sus alumnos, se llevará a cabo una actividad donde se recoja ambos conceptos: figura y tamaño.</p> <p>La actividad consiste en llevar las diferentes figuras a su casita.</p> <p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 3 mates.</p>

EVALUACIÓN: COMPETENCIA CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

Para evaluar esta competencia, el docente llevará a cabo algunas de las actividades que se han ido realizando a lo largo del curso. Dentro de esta competencia, hemos realizado muchas actividades ya que hemos trabajado y aprendido muchos conceptos nuevos.

Hemos estado trabajando los concepto de vacío/ lleno; Dentro/fuera; Delante/detrás; Arriba/abajo. Además de las profesiones, los animales y medios de transporte.

Para evaluar todo esto, en esta semana de tres días de sesión, se llevará a cabo la evaluación de la siguiente manera: el martes se evaluará el orientarse en espacios cotidianos, es decir, vacío/ lleno; Dentro/fuera; Delante/detrás; Arriba/abajo; El miércoles los animales y los medios de transporte y el jueves los profesiones.

El objetivo principal de la evaluación de esta competencia es que el alumno principalmente sepa orientarse en sus espacios cotidianos y que reconozca los animales más comunes así como las profesiones y medios de transporte.

MARTES 11

TÍTULO	¿Arriba o abajo?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Localizar y orientarse en el espacio cotidiano - Recordar el concepto arriba/abajo - Realizar de manera adecuada la actividad - Reconocer en las actividades ambos conceptos - Saber diferenciar arriba /abajo - Participar en la actividad
DESCRIPCIÓN	<p>Ésta consiste en que los alumnos, todos sentados en su silla, irán saliendo uno a uno o según nombre la profesora, y tendrán que pinchar sobre el animal u objeto según sea la pregunta, es decir, ¿Dónde está el gato? Si este está arriba, tendrán que pinchar en el concepto arriba por lo contrario sería abajo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>

¿DÓNDE ESTÁ EL PÁJARO?

¿DÓNDE ESTÁ EL PÁJARO?

Actividad inventada por mí, para verla, abrir carpeta documento de actividades, actividad 7 conocimientos.

TÍTULO	Aprendemos el concepto delante/detrás
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Localizar y orientarse en espacios cotidianos - Aprender el concepto delante/detrás - Saber situarlo y aplicarlo en su vida cotidiana - Rodear la pelota acorde con el concepto
DESCRIPCIÓN	<p>En esta ultima sesión sobre el concepto delante/detrás, el docente repasará con sus alumnos dichos conceptos y después, pondrá un juego interactivo en la pizarra digital para una pequeña evaluación de este nuevo conocimiento. Esta actividad consiste en ver que concepto te pide, es decir “Rodea la pelota que estan delante de” o “Rodea la pelota que están detrás de”. Si el alumno rodea alguno que no es, se pondrá dicho objeto en rojo y tendrá que modificarlo.</p>



Audio

DETRÁS

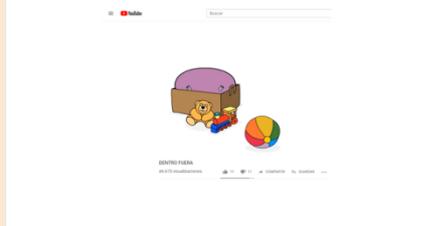




*Actividad inventada por mí, para ver actividad, abrir documentos de actividades, octubre, actividad cono 4.

TÍTULO	¡A colorear lo que está dentro y fuera!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir en los dibujos que está dentro y que esta fuera - Colorear los objetos adecuados a la pregunta ¿Dentro o fuera? - Realizar de manera adecuada la actividad - Manejar el ratón con facilidad
DESCRIPCIÓN	<p>En esta ultima actividad de la semana, el docente repasará con sus alumnos el concepto dentro/fuera y una vez que haya sido repasado, para ver si han entendido la explicación, tendrán que dibujar los niños que estan fuera de la bañera, y después los perros que están dentro de la caja.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documento de actividades, noviembre, actividad 2 cono.</p> <p>Una vez que hayan coloreado y realizado bien esta actividad, el docente terminará la sesión con un video en you tube sobre donde estan los juguetes de pulpo.</p>

<https://www.youtube.com/watch?v=DMaVcyXX-Q>



TÍTULO	Aprendemos el concepto “Vacío/lleño”
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar el concepto “Vacío/lleño” - Mostrar interés por aprender - Comprender la explicación del docente - Localizar y orientarse en espacios cotidianos
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, los alumnos estudiarán un nuevo concepto “Vacío/lleño”. Para este aprendizaje, el docente, mostrará en la pizarra una presentación sobre estos dos conceptos.</p> <p>Una vez que el docente, ha explicado estos conceptos, los alumnos tendrán que llevar a cabo varias actividades, las cuales consisten en observar la imagen, y mediante el enunciado audiovisual, tendrán que pinchar en la respuesta correcta, es decir, si está vacío o lleño.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>*Actividad inventada por mí, para verla, abrir documentos de actividades, febrero actividad 1 conocimiento.</p>

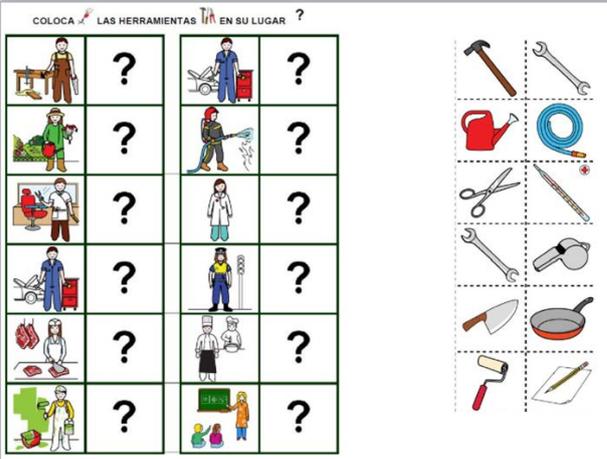
MIÉRCOLES 12

TÍTULO	Los animales de la granja
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los animales de la granja - Recordar las onomatopeyas - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>Para realizar las actividades, el docente pinchará en juegos o actividades y seleccionará aquellos que sean animales de la granja y de la selva.</p>   <p>http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/agranja/index.htm</p> <p>https://www.babalonia.com/es/play_jungle --> onomatopeyas</p>

TÍTULO	Cada figura a su lugar
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los medios de transporte que existen - Saber el sonido que emiten - Entender la actividad y la explicación de la profesora - Mostrar interés por la actividad

DESCRIPCIÓN	<p>Se llevará a cabo una actividad de adivinanza: Hay que adivinar con las pistas que te da el juego que medio de transporte es https://www.youtube.com/watch?v=cn03-Jrt4XM</p> <p>Para finalizar la sesión, el docente le pedirá a sus alumnos que colorean cual ha sido un medio de transporte favorito.</p> <div data-bbox="422 443 997 851" style="text-align: center;"> <p>DIBUJA TU TRANSPORTE FAVORITO</p>  </div>
--------------------	---

JUEVES 13

TÍTULO	¿A qué profesión pertenece?
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar las profesiones - Reconocer las herramientas y lugar de trabajo de dichos oficios - Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión, el alumno tendrá que reconocer cual es la herramienta de cada trabajador y una vez que lo ha pensado, tendrá que unir cada objeto o tienda con la profesión.</p> <div data-bbox="422 1507 1029 1966" style="text-align: center;"> <p>COLOCA LAS HERRAMIENTAS EN SU LUGAR ?</p>  </div> <p>*Para ver este juego interactivo hay que abrir documento de actividades,</p>

mayo actividad 2 conocimientos.

<http://informaticaparaeducacionespecial.blogspot.com/2016/01/actividades-de-vocabulario-sobre.html>

EVALUACIÓN: CULTURAL Y ARTÍSTICA

Para evaluar esta competencia, el docente llevará a cabo dos de las actividades que se han ido realizando a lo largo del curso. Dentro de esta competencia, lo que hemos estado trabajando ha sido los colores, los diferentes grosores que hay de pinceles y colores cálidos y fríos.

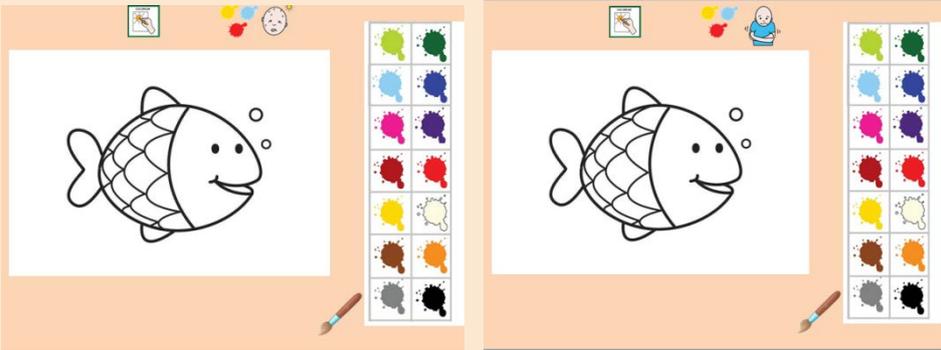
Para evaluar esto, en esta semana de dos días de sesión, se llevará a cabo la evaluación de la siguiente manera: el martes se evaluará el colorear un dibujo con pinceles de distintos tamaños y coloreándolo igual que el que él docente da; y el jueves, se evaluará los colores cálidos y fríos.

El objetivo principal de la evaluación de esta competencia es que el alumno principalmente sepa manejar de manera adecuada el ratón para que pueda colorear los dibujos.

MARTES 18

TÍTULO	¡A colorear!
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital / Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Colorear el dibujo con los mismo colores que el dibujo mostrado- Manejar el ratón con destreza- Reconocer los colores
DESCRIPCIÓN	<p>En esta sesión nuevamente de plástica, el docente mostrará varios dibujos ya coloreados, y el alumno tendrá que fijarse y colorearlo de los mismos colores.</p> <div data-bbox="427 1534 1316 1848"></div> <p>http://juegaspeque.com/color-book/</p>

JUEVES 20

TÍTULO	Los colores cálidos y fríos
EDAD	3 a 6 años
TIEMPO	40 minutos
ESPACIO	Aula
MATERIALES	Pizarra digital/ Tablet
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Conocer cuáles son los colores cálidos y fríos para colorear el dibujo según indique el enunciado- Representar dibujos con dichos colores- Realizar la actividad de manera adecuada
DESCRIPCIÓN	<p>El alumno tiene que colorear ambos dibujos (que son iguales) según pida en el enunciado: con colores cálidos o fríos.</p>  <p>*Actividad inventada por mí, para verla abrir documento de actividades, mayo actividad 1 cultural.</p>

6. CONCLUSIÓN

Cabe destacar en primer lugar la importancia que tienen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) en el aprendizaje de los alumnos centrándonos en este proyecto en la etapa de Educación Infantil, especialmente en alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA). En primer lugar, es necesario saber cuáles son las características de niños con TEA y cómo influye sus dificultades a la hora de llevar a cabo nuevos aprendizajes. Es muy importante saber que los alumnos que les afecta este trastorno los experimenta de manera distinta es decir, algunos tienen desarrollado el lenguaje y otros no; afecta a la imaginación, socialización, etc.

En segundo lugar, el trabajar con las TICS a estos alumnos les resulta muy dinámico y atractivo, ya que ellos necesitan colores, imágenes, audios, es decir, varios estímulos que hacen que se centren en dicho aprendizaje. Existen varias aplicaciones realizadas por asociaciones para ayudar a familias con hijos con TEA.

Éstas se pueden utilizar y descargar de manera gratuita y son muy útiles para llevar las rutinas, la autonomía, saber expresarse, etc. No obstante, no solo las TICS sirven de apoyo o de aprendizaje para alumnos con algún tipo de trastorno, también para alumnos de un aula ordinaria.

El diseño de actividades y materiales que se ha programado en este proyecto, esta diseñado para alumnos con TEA que trabajen dichas actividades en el aula ordinaria con el resto de los compañeros. Se ha llevado a cabo cinco competencias fundamentales de Educación Infantil, las cuales son lingüística, matemáticas, emocional, cultural y conocimiento del entorno. Para cada competencia se ha llevado a cabo varios objetivos que cumplir y todos ellos han sido trabajados con las TICS, mediante aplicaciones de Play Store, google o por elaboración propia.

El alumnos con TEA trabajarán las actividades con el profesor de apoyo junto con la Tablet y el resto de alumnos del aula ordinaria, las realizarán en la pizarra digital u ordenador de manera individual o grupal según indique el docente. Para la evaluación final, todos los alumnos trabajarán de manera individual junto con el docente.

El uso de las TICS es un gran recurso para favorecer el aprendizaje en la escuela ya que consigue que aumente la estimulación a la creatividad; que los alumnos experimenten y manipulen el ratón, la pantalla, como también la curiosidad por investigar y aprender

cosas nuevas. Gracias a las TICS, los alumnos pueden llegar a desarrollar aquellas competencias que el docente se proponga de una manera más dinámica y sobretodo que se pueden adaptar a las distintas necesidades de los alumnos, es decir, en el caso de alumnos con TEA, hay cuentos con pictogramas para que entiendan la información que quiere transmitir, problemas matemáticos también adaptados a ellos y a su nivel, etc.

Con todo esto es necesario que el docente esté formado ante estas nuevas tecnologías, ya que el uso de las TICS en el aula proporciona tanto al educador como al alumno/a una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.fundacionorange.es/aplicaciones/cuentos-visuales-jose-aprende/>

Fundación Orange. (2019). *Cuentos visuales - José Aprende - adaptados a pictogramas*. Recuperado el 28 de abril del 2011, de

<http://www.fundacionorange.es/aplicaciones/cuentos-visuales-jose-aprende/>

<https://www.youtube.com/watch?v=8OTblBTTmrs>

YouTube. (2019). *APP "José Aprende", cuento "Las manos de José", Auto lectura*.

Recuperado el 28 de abril del 2019, de

<https://www.youtube.com/watch?v=8OTblBTTmrs>

<https://www.escuelatic.es/red-37/matem%C3%A1ticas/>

ESCUELA TIC. (2019). *Red 37: Recursos para Matemáticas*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <https://www.escuelatic.es/red-37/matem%C3%A1ticas/>

http://mestreacasa.gva.es/web/guest/102?p_p_id=101_INSTANCE_sZrQ&p_p_action=0&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-2&p_p_col_count=1&101_INSTANCE_sZrQ_struts_action=%2Ftagged_content%2Fview_content&101_INSTANCE_sZrQ_redirect=%2Fweb%2Fguest%2F102%3Fp_p_id%3D101_INSTANCE_sZrQ%26p_p_action%3D0%26p_p_state%3Dnormal%26p_p

[mode%3Dview%26p_p_col_id%3Dcolumn-2%26p_p_col_count%3D1%26_101_INSTANCE_sZrQ_keywords%3D%26_101_INSTANCE_sZrQ_advancedSearch%3Dfalse%26_101_INSTANCE_sZrQ_andOperator%3Dtrue%26cur%3D39&_101_INSTANCE_sZrQ_assetId=500000949291](http://mestreacasa.gva.es/web/guest/102?p_p_id=101_INSTANCE_sZrQ_keywords%3D%26_101_INSTANCE_sZrQ_advancedSearch%3Dfalse%26_101_INSTANCE_sZrQ_andOperator%3Dtrue%26cur%3D39&_101_INSTANCE_sZrQ_assetId=500000949291)

Mestreacasa.gva.es. (2019). *Mestre a casa - - 3 anys*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de

http://mestreacasa.gva.es/web/guest/102?p_p_id=101_INSTANCE_sZrQ&p_p_action=0&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-2&p_p_col_count=1&_101_INSTANCE_sZrQ_struts_action=%2Ftagged_content%2Fview_content&_101_INSTANCE_sZrQ_redirect=%2Fweb%2Fguest%2F102%3Fp_p_id%3D101_INSTANCE_sZrQ%26p_p_action%3D0%26p_p_state%3Dnormal%26p_p_mode%3Dview%26p_p_col_id%3Dcolumn-2%26p_p_col_count%3D1%26_101_INSTANCE_sZrQ_keywords%3D%26_101_INSTANCE_sZrQ_advancedSearch%3Dfalse%26_101_INSTANCE_sZrQ_andOperator%3Dtrue%26cur%3D39&_101_INSTANCE_sZrQ_assetId=500000949291

<https://www.educapeques.com/>

Portal de educación infantil, primaria y para padres. (2019). *El Portal de Educapeques*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de: <https://www.educapeques.com/>

http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/1305/Vamos_a_dibujar_y_colorear.pdf Arasaac.org. (2019). Recuperado el 28 de abril del 2019, de http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/1305/Vamos_a_dibujar_y_colorear.pdf

<https://www.pocoyo.com/colorear>

Pocoyo.com. (2019). *Dibujos infantiles para colorear, para pintar e imprimir*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <https://www.pocoyo.com/colorear>

<https://www.youtube.com/watch?v=5TCbadF7V18>

YouTube. (2019). *APP José Aprende, cuento "José está contento". Autolectura*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=5TCbadF7V18>

<https://www.youtube.com/watch?v=5ZfOgjfedKA>

YouTube. (2019). *JOSE ESTA TRISTE | José aprende PEKELANDIA*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=5ZfOgjfedKA>

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php>

Pilar Chanca Zardaín, [. (2019). *Juegos recursos Asperger autismo*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php>

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/que-desorden-numeros-1-10>

Arbolabc.com. (2019). Recuperado el 28 de abril del 2019, de <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/que-desorden-numeros-1-10>

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-5>

Arbolabc.com. (2019). Recuperado el 28 de abril del 2019, de <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-5>

<http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-globos-2.html>

Pipoclub.com. (2019). *Juegos Para Niños Gratis en Pipoclub | Los Globos*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-globos-2.html>

http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/geometria/12.htm

Ceipjuanherreraalcausa.es. (2019). *ANAYA PRIMARIA*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/geometria/12.htm

<http://juegaspeque.com/color-book/>

Juegas Peque. (2019). *Color book ★ Juegas Peque*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <http://juegaspeque.com/color-book/>

<http://www.cristic.com/infantil/plastica/>

Cristic. (2019). *Juegos de Plástica para alumnos de Educación Infantil* | cristic, Recuperado el 28 de abril del 2019, de://www.cristic.com/infantil/plastica/

<https://thisissand.com/>

Thisissand. (2019). *Thisissand*. Recuperado el 28 de abril del 2019, de <https://thisissand.com/>

<http://www.quivervision.com/>

Quivervision.com. (2019). *Home - Quiver 3D Augmented Reality coloring apps*. Recuperado el 1 de Junio del 2019, de: <http://www.quivervision.com/>

<https://www.pequeocio.com/kids-doodle-app-infantil-dibujar/>

Pequeocio.com. (2019). *Kids Doodle, app infantil ¡para dibujar!* | Pequeocio.com. Recuperado el 1 de junio del 2019, de: <https://www.pequeocio.com/kids-doodle-app-infantil-dibujar/>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.teachersparadise.kidsfingerpaintingcoloring&hl=en_US

Play.google.com. (2019). Recuperado el 1 de junio del 2019, de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.teachersparadise.kidsfingerpaintingcoloring&hl=en_US

https://www.educaixa.com/microsites/habitos_saludables/que_le_pasa_a_cardio/

Educaixa.com. (2019). *Reconocer las emociones*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de https://www.educaixa.com/microsites/habitos_saludables/que_le_pasa_a_cardio/

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=esfumate>

Pilar Chanca Zardaín, [. (2019). *Juegos recursos Síndrome Asperger Trastorno autista*, Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=esfumate>

<https://www.youtube.com/watch?v=L5OSKf74dss>

YouTube. (2019). *Video para trabajar las emociones*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=L5OSKf74dss>

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta>

Pilar Chanca Zardaín, [. (2019). *Juegos recursos Síndrome Asperger Trastorno autista*.

Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta>

<https://www.pictocuentos.com/caperucita-roja/2>

Caperucita Roja - Pictocuentos: Comunicación sencilla con pictogramas.

(2019). *Caperucita Roja – Pictocuentos: Comunicación sencilla con pictogramas*.

Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de <https://www.pictocuentos.com/caperucita-roja/2>

<https://slideplayer.es/slide/14181242/>

Slideplayer.es. (2019). *CAPERUCITA ROJA UN DÍA, LA MAMÁ DE CAPERUCITA*

ROJA LE DIJO: 1 Autor pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: ARASAAC

(Licencia: - ppt descargar. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de

<https://slideplayer.es/slide/14181242/>

<http://www.ciudad17.com/aprende-las-formas>

Ciudad17.com. (2019). *Aprende las Formas | Ciudad17*. Recuperado el 12 de Mayo del

2019, de <http://www.ciudad17.com/aprende-las-formas>

<https://www.youtube.com/watch?v=DMEaVcyXX-Q>

YouTube. (2019). *DENTRO FUERA*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de

<https://www.youtube.com/watch?v=DMEaVcyXX-Q>

http://es.hellokids.com/r_2061/dibujos-para-colorear/crear-su-propio-dibujo-para-colorear

HelloKids. (2019). *Dibujos para colorear crear su propio dibujo para colorear -*

es.hellokids.com.: Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de

http://es.hellokids.com/r_2061/dibujos-para-colorear/crear-su-propio-dibujo-para-colorear

<https://www.pinterest.es/pin/511862313894958287/>

Pinterest. (2019). *Álbum - Google+ / Shapes / Preschool math, Preschool worksheets, Math for kids*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de <https://www.pinterest.es/pin/511862313894958287/>

http://facilitamos.catedu.es/previo/infantil/INF_P1_ANIMALES_GRANJA1ZIP/69_juegos_multimedia.html

Facilitamos.catedu.es. (2019). *6.9 Juegos multimedia / LOS ANIMALES DE LA GRANJA*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de http://facilitamos.catedu.es/previo/infantil/INF_P1_ANIMALES_GRANJA1ZIP/69_juegos_multimedia.html

<https://www.soyvisual.org/materiales/aprendo-responder-preguntas-quien-como-esta-por-que-estar>

Soyvisual.org. (2019). *Aprendo a responder a preguntas: ¿Quién? ¿Cómo está? ¿Por qué? - Estar #Soyvisual*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de <https://www.soyvisual.org/materiales/aprendo-responder-preguntas-quien-como-esta-por-que-estar>

<http://www.waece.org/sabemos/indiceformas.htm>

Waece.org. (2019). *Documento sin título*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de <http://www.waece.org/sabemos/indiceformas.htm>

<http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/blocos.html>

YouTube. (2019). *números para el 12 de mayo del 2019*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=Sx4m1xE3AhY>

<https://www.cokitos.com/juego-tabla-de-logica-y-razonamiento/play/>

Razonamiento, T. (2019). *Tabla de lógica y razonamiento | Juegos Gratis Online COKITOS*. Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de <https://www.cokitos.com/juego-tabla-de-logica-y-razonamiento/play/>

http://facilitamos.catedu.es/previo/infantil/INF_C2_1_MEDIOS_TRANSPORTEZIP/63_juegos_multimedia.html

Anon, (2019). Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de http://facilitamos.catedu.es/previo/infantil/INF_C2_1_MEDIOS_TRANSPORTEZIP/63_juegos_multimedia.html

<http://infantilgraciapc.blogspot.com/2017/06/medios-de-transporte-en-realidad.html>

Perfil, V. (2019). *MEDIOS DE TRANSPORTE EN REALIDAD AUMENTADA*.

Recuperado el 12 de Mayo del 2019, de

<http://infantilgraciapc.blogspot.com/2017/06/medios-de-transporte-en-realidad.html>

<https://es.slideshare.net/SoniaVargas1/resolucion-de-problemas-de-sumas-y-restas-para-primer-ciclo-con-araword-ii>

Es.slideshare.net. (2019). *Resolución de problemas de sumas y restas para primer ciclo con arawo...* Recuperado el 29 de abril del 2019, de

<https://es.slideshare.net/SoniaVargas1/resolucion-de-problemas-de-sumas-y-restas-para-primer-ciclo-con-araword-ii>

<https://blogsaverros.juntadeandalucia.es/anaramos/normativa-actual-en-educacion-infantil-en-andalucia/>

Blogsaverros.juntadeandalucia.es. (2019). *Normativa actual en educación infantil en Andalucía | Descubriendo el mundo*. Recuperado el 29 de abril del 2019, de

<https://blogsaverros.juntadeandalucia.es/anaramos/normativa-actual-en-educacion-infantil-en-andalucia/>

Webapps.us.es. (2019). Recuperado el 28 de mayo del 2019, de

http://webapps.us.es/fichape/Doc/MV/194_memverif.pdf

García Guillén, S., Garrote Rojas, D., y Jiménez Fernández, S. (2016). El uso de las TIC en el Trastorno del Espectro Autista: aplicaciones. *Edetic, revista educación mediática y TIC*, 134-157. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/>

Terrazas Acedo, M., Sánchez Herrera, S., y Becerra Traver, M. (2016). Las TIC como herramienta de apoyo para personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Revista*

nacional e internacional de educación inclusiva, Volumen 9 (2), 102-136. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/>

Jiménez Peñuela, Jr. (2011). Perspectiva en la educación mediada por TIC para el contexto autista. *Revista educación inclusiva, Volumen 4 (2)*, 111-120. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/>

Suárez, F., Mata, B., & Peralbo, M. (2015). Valoración de un programa de intervención para niños con TEA basado en las TIC. *Revista De Estudios E Investigación En Psicología Y Educación*, (9), 094-098. Recuperado de <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.09.650>.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5594598>

Vero Estrada, C.J. (2018). Tesis. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32684>

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32684>

Sanromá Giménez, M., Lázaro Cantabrana, J.L., y Gisbert Cervera, M. (2018). El papel de las tecnologías digitales en la intervención educativa de niños con trastorno del espectro autista. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, (4), 41-54. Recuperado de <https://revistas.um.es/riite/article/view/327991/231831>

García Alonso, M.A., (2018). Tecnologías de la información y comunicación para niños con trastorno del espectro autista. *Revista inventio*, (32), 5-8. Recuperado de <http://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/550>

Domínguez Galván, K.E., (2019). Constructivismo, tecnología y capacitación docente para la inclusión de alumnos con trastorno del espectro autista. *Revista EduSol, Vol. 19 (67)*, 1-2. Recuperado de <http://edusol.cug.co.cu/index.php/EduSol/article/view/1019>

Liesa Orús, M., Latorre Cosculluela, Cecilia., Vázquez Toledo Sandra., (2016). Sistemas de ayuda entre iguales con poblaciones de niños del espectro autista en escuelas inclusivas. Una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 97-111. Recuperado de <https://media.proquest.com/media/hms/PFT/1/PMwe5?s=%2F4dj1cb8MQJJvIF0pJHBZidEB4%3D>

8. ANEXOS

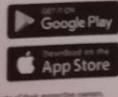
Anexo I

- Aplicación Quiver (Play Store)





kids



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

© 2017 QuiverVision, Inc. All trademarks shown are the property of their respective owners.

MINI COOPER S



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 F



GET IT ON Google play

Download on the App Store



Quiver





Check out
kids



Quiver



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

© 2017 CBA Properties, Inc. All trademarks shown are the property of their respective owners.