



COMPETENCIAS BÁSICAS

Programación Nivel 3 años

CASTILLA –LA MANCHA



Índice

El proyecto Exploradores y las competencias básicas	3
Competencias básicas y subcompetencias en Infantil	5
Programación con Competencias Básicas.....	11
Unidad de adaptación	11
Unidad 1	16
Unidad 2.....	23
Unidad 3.....	32
Unidad 4.....	40
Unidad 5.....	48
Unidad 6.....	56
Unidad 7.....	64
Unidad 8.....	73

El proyecto **Exploradores** y las competencias básicas

¿Qué son las competencias básicas?

Las competencias básicas son el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que ha de adquirir una persona para alcanzar su desarrollo personal, escolar y social. (LOE)

¿Cuándo se adquieren las competencias?

Como cualquier otro proceso de aprendizaje, la adquisición de las competencias se refiere a un proceso que no tiene fin y que se inicia con las primeras relaciones con las personas, los objetos y los elementos del entorno, etc. Luego, cada una de las experiencias educativas que se viven dentro y fuera del aula, dirigidas a trabajar con los contenidos y las actitudes y a desarrollar determinadas habilidades, contribuyen a alcanzar las competencias.

Sin embargo, en relación con el marco educativo y de acuerdo con la legislación vigente, dado que las competencias básicas enunciadas en la ley se refieren a «aquellas que los alumnos deben haber desarrollado al finalizar la enseñanza obligatoria», delimitaremos este proceso entre las etapas de Educación Infantil y Educación Secundaria Obligatoria.

¿Cómo se adquieren?

Las niñas y los niños adquieren estas competencias a través de las áreas del currículo, de las actuaciones y actividades no curriculares y de las situaciones de la vida cotidiana a las que se enfrentan, tanto en su ámbito familiar como en sus relaciones sociales.

En la etapa de Educación Infantil comienza un proceso durante el cual se van desarrollando las habilidades, adquiriendo contenidos y construyendo el aprendizaje. Las dinámicas habituales en las aulas de infantil, mayoritariamente orientadas con un enfoque globalizador, de aprendizaje significativo, de experimentación y manipulación, favorecen de manera extraordinaria la interrelación de las áreas y su contribución a la adquisición de las competencias.

¿Cuál es su propósito?

En la orientación del trabajo en el aula, así como en la actuación diaria, es importante reconocer el carácter funcional de las competencias básicas; con su desarrollo se persigue, al término de la educación obligatoria, que los alumnos y alumnas «logren su realización personal, ejerzan la ciudadanía activa, se incorporen a la vida adulta de manera satisfactoria y desarrollen un aprendizaje permanente a lo largo de sus vidas».

¿Cuáles son las competencias básicas?

De acuerdo con la LOE, se consideran básicas aquellas competencias que favorecen la autonomía en el aprendizaje y el desarrollo personal y social. En la comunidad de Castilla –La Mancha se incluye una competencia más, la Competencia emocional:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal
9. Competencia emocional

¿Cómo se pueden evaluar?

Se puede afirmar que los alumnos han adquirido las competencias básicas cuando son capaces de desenvolverse en distintas situaciones y de resolver las tareas que se le proponen, poniendo en práctica de forma integrada los conocimientos, las destrezas y las actitudes adquiridos.

A fin de orientar acerca de la valoración del nivel de competencia que las niñas y los niños van a adquirir a lo largo de la etapa de Educación Infantil, en la siguiente tabla se desglosan las ocho competencias básicas en varias subcompetencias. Seguidamente ofrecemos las programaciones de cada una de las unidades didácticas correspondientes a este nivel de 3 años según este esquema de subcompetencias, asociándolas a los criterios de evaluación y a la actividad en la que se desarrollan (**Cuento, Mural, Psicomotricidad, Fichas, C.E.:** Cuaderno del Explorador, **C.A.:** Carpeta del Artista, **CD Cuentos y canciones, CD Sonidos y audiciones, CD multi-ROM**).

COMPETENCIAS BÁSICAS Y SUBCOMPETENCIAS EN INFANTIL Castilla –La Mancha

1. Comunicación lingüística

1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.

1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.

1.3. Describir objetos, personas y situaciones.

1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).

1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.

1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.

1.8. Comprender y utilizar un vocabulario básico en la lengua extranjera, así como memorizar, recitar y cantar algunas canciones.

1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).

1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.

2. Matemática

- 2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.
- 2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.
- 2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.
- 2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.
- 2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.
- 2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.

3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico

- 3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.
- 3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.
- 3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.
- 3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.
- 3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.

3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.

3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...

3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.

4. Tratamiento de la información y competencia digital

4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).

4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.

4.3. Manejar los dispositivos básicos de algunos aparatos tecnológicos, como cámaras de vídeo y fotografía, reproductores de CD, de DVD, de vídeo, utilizando sus mecanismos de acceso: encender y apagar, introducir un CD y ejecutarlo, encuadrar fotografías digitales y grabaciones de vídeo, etcétera.

4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).

4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.

5. Social y ciudadana

5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.

5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.

5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia en el aula, aceptarlas y respetarlas.

5.4. Reconocer y valorar la importancia de su actuación en la actividad del aula, en la resolución de conflictos, en la ayuda a los demás, etcétera.

5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).

5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.

5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.

6. Cultural y artística

6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.

6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.

6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.

6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.

6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.

7. Aprender a aprender

7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.

7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.

7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.

7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.

7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.

7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.

8. Autonomía e iniciativa personal

8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.

8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.

8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.

8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.

8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.

8.6. Esforzarse por realizar de forma cada vez más autónoma y eficaz tareas y rutinas asociadas con la alimentación, el vestido, el aseo y el descanso.

8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.

9. Competencia emocional

9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.

9.2. Manifestar y asumir el afecto de los demás creando un ambiente de confianza.

9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.

9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.

9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.

9.6. Regular las emociones y tolerar la frustración ante resultados no satisfactorios, controlando el comportamiento y la agresividad.

9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.

Unidad de adaptación: Soy Trasto		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender los mensajes orales del maestro/a.	Cuento, fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Usar las palabras adecuadas para designar las partes del cuerpo.	F.7
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social.	Cuento, fichas
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Reconocer al personaje protagonista de sus cuentos: Trasto.	F.1
	- Identificar su propia fotografía entre otras y los lugares de la clase en los que la podremos encontrar.	F.4
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Escuchar una poesía recitada por el maestro/a y acompañarla de gestos.	F.5
	- Aprender y cantar la canción relacionada con el cuento <i>Soy Trasto</i> .	Cuento, CD Cuentos y Canciones

1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Identificar el propio nombre escrito en los objetos personales.	F.4
	- Realizar trazos dentro de un límite como iniciación a la escritura.	F.8
2. Matemática		
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Clasificar juguetes de la clase según el criterio indicado.	F.5
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Identificar los objetos necesarios para ir al colegio.	F.2
	- Conocer el aula y los espacios y recorridos habituales.	F.3
	- Manipular y clasificar los juguetes de la clase.	F.5
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Reconocer que debe cuidar el aula y los objetos que hay en ella.	F.2
	- Comprender que los juguetes y juegos deben recogerse y guardarse una vez usados.	F.5
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Nombrar a las personas que están en el aula, profesora y personal de apoyo.	F.3

5. Social y ciudadana		
5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.	- Escuchar a los compañeros y compañeras cuando hablan.	F.1
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Aceptar y cumplir las normas de convivencia y orden que se establezcan entre todos.	F.5
5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).	- Expresar sus sentimientos en relación con sus nombres y apodos.	F.1
6. Cultural y artística		
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Acompañar con gestos una poesía recitada por el maestro.	F.5
	- Cantar canciones relacionadas con las partes del cuerpo.	F.7
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Memorizar visualmente objetos observados y tapados posteriormente.	F.8

8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Expresar los propios sentimientos en los primeros días de clase.	F.3
	- Usar el baño correctamente y de forma cada vez más autónoma.	F.6
	- Conocer las partes principales del propio cuerpo.	F.7
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Participar en los juegos y actividades propuestas eligiendo la que más nos guste.	F.5
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Conocer las normas de uso adecuado del baño y seguirlas.	F.6
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Ir al baño de forma cada vez más autónoma.	F.6 Psicomotricidad
8.6. Esforzarse por realizar de forma cada vez más autónoma y eficaz tareas y rutinas asociadas con la alimentación, el vestido, el aseo y el descanso.	- Colgar sus propias prendas en la percha asignada.	F.4
	- Realizar hábitos de higiene con cierta autonomía: ir al baño.	F.6
8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.	- Colocar sus objetos personales en el lugar adecuado de la clase.	F.4

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar sus sentimientos en relación con sus nombres o apodos, si los tienen.	F.1
	- Expresar los sentimientos y emociones por medio de símbolos o dibujos.	F.3
9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.	- Expresar su estado de ánimo y su opinión sin inhibiciones.	F.3

Unidad 1: Nuevos amigos		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender los mensajes orales del maestro/a.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Utilizar el vocabulario del cuento.	Cuento
	- Nombrar los juguetes que aparecen en el cuento y en el mural.	Cuento, Mural
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir escenas representadas en el mural.	Mural
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Saludar y despedirse de sus compañeros y compañeras, y de su profesor o profesora.	F.3
	- Expresar sus preferencias en relación a los juegos y actividades.	F.10, Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Identificar y reconocer situaciones del mural.	Mural
	- Identificar a los personajes de un cuento.	Cuento

	- Identificar el título de un cuento y diferenciarlo de la imagen.	F.9
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender, resolver o reproducir algunas adivinanzas y trabalenguas propuestos a partir del cuento.	Cuento
	- Aprender y cantar la canción relacionada con el cuento: Mi clase.	Cuento, CD Cuentos y Canciones
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar vivencias o experiencias relacionadas con el tema de la escuela.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Interpretar la información del dibujo del mural.	Mural
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Responder a su nombre cuando se le llama o se le pregunta.	F.2
	- Trazar líneas verticales como paso previo a la escritura.	F.5
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Reconocer objetos del aula por su tamaño: grande / pequeño.	F.7, 8, 14
	- Diferenciar entre uno y varios.	F.11
	- Reconocer objetos duros y blandos a partir del tacto.	C.E. 1

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer y asociar la cantidad y la grafía del número 1.	F.8, 11
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Reconocer globalmente el círculo y diferenciarlo de otras formas planas.	F.14
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Identificar objetos y elementos de color rojo.	F.1, 5, 15, C.A. 1 (F.1)
	- Identificar objetos y elementos de color azul.	C.A. 1 (F.2)
	- Resolver series lógicas de dos elementos.	F.15
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver oralmente problemas sencillos de asociación.	F.16
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Reconocer, nombrar y usar correctamente los diferentes rincones y espacios del aula.	F.1, Mural
	- Reconocer los objetos relacionados con la higiene personal.	F.13
3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Formular hipótesis respecto a la dureza de los objetos y sacar conclusiones.	C.E.1

<p>3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.</p>	<p>- Reconocer que deben cuidar y valorar los objetos que hay en clase.</p>	<p>Mural, F.6</p>
<p>3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.</p>	<p>- Respetar y valorar las normas de convivencia y de cuidado del aula.</p>	<p>F.6</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Identificar a algunas personas que trabajan en la escuela y que tenemos a nuestro alrededor.</p>	<p>Mural</p>
<p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>		
<p>4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).</p>	<p>- Observar la propia aula y sus elementos y compararla con la de la imagen presentada en el mural estableciendo comparaciones.</p>	<p>Mural</p>
<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Observar el ordenador, sus partes y su funcionamiento.</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.</p>	<p>- Respetar el turno de palabra en asambleas o conversaciones colectivas.</p>	<p>Mural</p>
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<p>- Prestar ayuda a un compañero o compañera que lo solicita o que lo necesita.</p>	<p>Mural</p>

5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Evitar conflictos en el aula manteniendo unas normas de convivencia establecidas.	Mural, F.6
5.4. Reconocer y valorar la importancia de su actuación en la actividad del aula, en la resolución de conflictos, en la ayuda a los demás, etcétera.	- Valorar la necesidad de ayudar a los demás cuando lo necesitan.	Mural
5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).	- Percibir y comprender las emociones de los demás intentando consolarlos si es necesario.	Cuento
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Valorar la obra <i>El caracol</i> de Henri Matisse.	C.A.1 (F.4)
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Iniciarse en la técnica del collage.	F.10, C.A.1 (F.4)
	- Experimentar con los colores rojo y azul.	C.A. 1 (F.3, 4)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Reconocer los sonidos del entorno escolar.	C.A. (F.5)
	- Reconocer e imitar expresiones de la cara: alegría, tristeza...	C.A (F.6)

7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar una colección de objetos y memorizarlos.	F. 4
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Completar series de dos elementos según el criterio iniciado.	F.15
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas establecidas en el aula y valorarlas como necesarias para el buen funcionamiento.	Mural, cuento, F.6
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Formular hipótesis respecto a la dureza de los objetos y sacar conclusiones.	C.E.1
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Rasgar trozos de papel usando el índice y el pulgar.	F. 3, 6 C.A. 1 F.4
	- Identificar el color de su propio pelo, de los ojos y el de los demás.	F.10
	- Identificarse como niño o niña y nombrar características del propio cuerpo.	F.12

	- Descubrir el sentido del tacto y las partes del cuerpo con las que lo percibimos.	C.E.1
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Aceptar y valorar su propia imagen.	F.10, 12
	- Desplazarse por el aula orientándose correctamente en el espacio. - Controlar la pelota y los aros en juegos y actividades propuestas.	Psicomotricidad
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Mostrar iniciativa en los juegos y actividades propuestas.	F.10
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Adquirir hábitos de higiene personal: lavarse las manos, limpiarse con la servilleta y cepillarse los dientes.	F.13, Mural
8.6. Esforzarse por realizar de forma cada vez más autónoma y eficaz tareas y rutinas asociadas con la alimentación, el vestido, el aseo y el descanso.	- Practicar los hábitos de higiene personal de forma cada vez más autónoma.	F.13
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar sus preferencias en relación a los juegos.	F.10
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Interesarse por el estado de ánimo de los demás y consolarlos si es necesario.	Mural
9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.	- Valorar a la maestra o maestro como la persona que cuida de nosotros en la escuela.	Mural

Unidad 2: Ven a casa		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender las órdenes del maestro/a en relación a las actividades.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Utilizar las palabras adecuadas para nombrar a los miembros de la familia.	F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Verbalizar las palabras adecuadas en la descripción de personas y dependencias de la casa.	Mural, cuento
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Entablar diálogos acerca del tema de la casa y la familia, dando a conocer sus vivencias y escuchando las de los demás.	Mural, cuento
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Expresar oralmente lo que ocurre en una escena del cuento.	Cuento
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Atender, aprender y recitar las adivinanzas relacionadas con el cuento y la unidad.	Cuento

	- Aprender y cantar la canción relacionada con la unidad: <i>En la casa de mi abuela.</i>	Cuento, CD Cuentos y Canciones
	- Recitar retahílas acompañándolas de percusión corporal.	C.A.2
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar sus propias vivencias y experiencias entorno a la familia y la casa en la que viven.	Mural, cuento
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Interpretar las imágenes y escenas del mural y del cuento.	Mural, cuento
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Reconocer palabras escritas significativas de la unidad.	Cuento, F.2
	- Realizar trazos horizontales como paso previo a la escritura.	F.4
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Identificar formas iguales a un modelo.	F.3, Cuento
	- Reconocer nociones básicas de orientación espacial: adelante / atrás; a la izquierda / a la derecha.	C.A 2 (F.6), Psicomotricidad
	- Comparar objetos atendiendo a su tamaño: grande / mediano / pequeño.	F.6, 11

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer la grafía del número 2 y asociarla a la cantidad correspondiente.	F.7, 9, 11, 12
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar el círculo	F.11, 14
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Reconocer e identificar los colores: amarillo, rojo y azul.	F.4, 5, 6, 7, 8, 11, C.A.2 (F.1)
	- Resolver series lógicas de dos elementos.	F.11, 15
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver gráficamente problemas de comparación.	F.12
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Reconocer y nombrar las dependencias de la casa: salón, baño, cocina y dormitorio.	Mural, cuento, F.1
	- Relacionar objetos de la casa con la dependencia en la que los encontramos.	Mural, cuento, F.1
	- Identificar las actividades cotidianas que se realizan en la casa.	F.5

<p>3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.</p>	<p>- Experimentar mediante la disolución de la materia.</p>	<p>Cuento, C.E.2</p>
<p>3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.</p>	<p>- Valorar la casa como un espacio familiar y afectivo.</p>	<p>Mural, cuento, F.1</p>
<p>3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.</p>	<p>- Reconocer, cuidar y valorar el espacio familiar.</p>	<p>Mural, cuento</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Distinguir entre personas adultas y bebés en fotografías o dibujos.</p>	<p>F.8</p>
<p>3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.</p>	<p>- Situar las escenas del mural en el tiempo a través de la información que nos dan algunos detalles.</p>	<p>Mural</p>
	<p>- Percibir el paso del tiempo y su repercusión en las personas.</p>	<p>F.8</p>
<p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>		
<p>4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).</p>	<p>- Establecer comparaciones entre las dependencias de su propia casa y las del mural, así como de la familia.</p>	<p>Mural</p>

<p>4.3. Manejar los dispositivos básicos de algunos aparatos tecnológicos, como cámaras de vídeo y fotografía, reproductores de CD, de DVD, de vídeo, utilizando sus mecanismos de acceso: encender y apagar, introducir un CD y ejecutarlo, encuadrar fotografías digitales y grabaciones de vídeo, etcétera.</p>	<p>- Iniciarse en el manejo del reproductor de CD.</p>	<p>CD Cuentos y canciones.</p>
<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Observar los juegos y actividades que pueden realizarse con el ordenador e iniciarse en el movimiento de arrastre del ratón.</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.</p>	<p>- Respetar el turno de palabra en conversaciones colectivas.</p>	<p>Mural, cuento, C.E.2</p>
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<p>- Valorar la necesidad de colaborar en la realización de las tareas de la casa.</p>	<p>Mural, F.5</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Respetar las normas de convivencia que se establecen en el entorno familiar.</p>	<p>Mural</p>
<p>5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).</p>	<p>- Mostrar afecto y estimación a las personas que nos rodean y a nuestros familiares.</p>	<p>Mural</p>

<p>5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.</p>	<p>- Opinar y expresar ideas respetando las de los demás.</p>	<p>Mural, cuento</p>
<p>5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.</p>	<p>- Valorar y respetar la pluralidad de familias y costumbres aun siendo diferentes de la propia.</p>	<p>Mural</p>
<p>6. Cultural y artística</p>		
<p>6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.</p>	<p>- Reconocer y valorar la obra <i>Gouache</i> de Alexander Calder.</p>	<p>C.A.2 (F.4)</p>
	<p>- Escuchar y valorar las obras: <i>La marcha y el coro de los pilluelos</i> de la ópera «Carmen» de Bizet; <i>La danza china, La dulcísima hada</i> y la <i>Marcha</i> de la suite del ballet «Cascanueces», de Chaikovsky.</p>	<p>CD sonidos y audiciones</p>
<p>6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.</p>	<p>- Estampar con los dedos.</p>	<p>F.11, C.A.2 (F.3, 4)</p>
<p>6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.</p>	<p>- Dibuja a los miembros de la familia.</p>	<p>F.2</p>
	<p>- Colorear con ceras de color amarillo, rojo y azul.</p>	<p>C.A.2 (F.2, 3, 4, 5, 6)</p>
	<p>- Explorar las posibilidades sonoras del propio cuerpo.</p>	<p>C.A.2 (F.5)</p>
	<p>- Realizar acompañamientos rítmicos con el cuerpo: palmas, pies...</p>	<p>C.A.2 (F.5)</p>

	- Imitar los desplazamientos de diferentes personajes y animales: pirata, bailarina, pato...	C.A.2 (F.6)
6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.	- Valorar las expresiones corporales y artísticas de los demás.	C.A.2
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Experimentar la disolución de diferentes materias.	C.E.2
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Completar series lógicas atendiendo a dos atributos.	F.11, 15
7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.	- Hacer disoluciones con elementos y materiales que tenemos a nuestro alcance.	C.E.2
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Plantear hipótesis sobre la disolubilidad de algunas materias: cacao en polvo, sal, azúcar, piedras, lentejas...	C.E.2

8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Identificar formas iguales a un modelo por medio de la percepción visual.	F.3, Cuento
	- Identificar el esquema corporal: cabeza, tronco, brazos y piernas.	Psicomotricidad, F.10
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Desplazarse de distintas formas: marcha, carrera y salto. - Completar circuitos sencillos.	Psicomotricidad, C.A.2 (F.6)
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Colaborar en la medida de lo posible en las tareas de la casa.	Mural, F.5
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Reconocer que practicar actividades de ocio es necesario para la salud y el bienestar de todos.	Mural
	- Reconocer que el descanso es necesario y saludable.	F.10
8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.	- Asumir pequeñas responsabilidades en las tareas de la casa.	Mural

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar sus emociones y sentimientos entorno a la familia.	Mural
9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.	- Relacionarse con todos los compañeros y compañeras de forma correcta y respetuosa.	Mural, cuento, fichas
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Ayudar a un compañero o compañera que lo necesite para que sea más feliz.	Mural, cuento
9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.	- Valorar el afecto y estimación de los miembros de la familia.	Mural

Unidad 3: Me pongo la bufanda		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Escuchar y comprender los mensajes orales del maestro y las personas que nos rodean.	Mural, cuento, fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Usar el vocabulario relacionado con el invierno: prendas de vestir y complementos, clima, paisaje...	Mural, cuento, F.2
	- Identificar palabras que no pertenecen al campo semántico del invierno.	Cuento, F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Expresar en voz alta las características del invierno que gustan y las que no gustan.	F.13
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Dialogar con los compañeros, compañeras y maestro/a sobre las características del invierno y nuestras experiencias.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Reconocer las posturas sentado, de pie o tumbado en un dibujo.	Mural, F.11

	- Identificar la primera y la última palabra de un texto como iniciación a la direccionalidad de la escritura.	F.8
	- Identificar los personajes protagonistas de un cuento.	Cuento
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Escuchar y comprender las adivinanzas y poesías propuestas a partir del cuento.	Cuento
	- Aprender y cantar la canción: <i>Una bufanda para el frío</i> .	Cuento, CD Cuentos y Canciones
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar vivencias y experiencias relacionadas con la nieve y el invierno.	Mural
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar, con cierto control, trazos inclinados como paso previo a la escritura.	F.4
	- Reconocer el nombre escrito de la protagonista de las historias del cuento (Trasto).	F.2
	- Reconocer algunas palabras significativas escritas.	F.8
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Construir una torre baja y una torre alta con piezas de construcción.	F.6

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Identificar la grafía de los números 1 y 2 y asociarlos a la cantidad correspondiente.	F.7,10
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Escoger los cuadrados de los bloques lógicos a partir de una orden dada.	F.14
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver una serie lógica de dos elementos.	F.15
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de recuento, identificación y asociación.	F.16
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Percibir y reconocer las características del clima invernal.	Mural, cuento, F.1
	- Identificar y buscar animales que viven en climas fríos: foca, oso polar, pingüino.	F.9
	- Reconocer situaciones en las que el agua está en estado sólido o en estado líquido.	C.E.3
	- Experimentar con la textura, el sabor, la forma y la temperatura de los cubitos de hielo.	C.E.3
	- Participar en al proceso de cambio de estado del agua mediante la manipulación (de sólido a líquido).	C.E.3

<p>3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.</p>	<p>- Nombrar algunas acciones que debemos llevar a la práctica para mantener cuidado el medio ambiente y el entorno.</p>	<p>Mural</p>
<p>3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.</p>	<p>- Identificar y nombrar algunos platos calientes que podemos tomar en invierno.</p>	<p>Mural, F.5</p>
<p>3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.</p>	<p>- Cuidar y valorar la ropa de abrigo que utilizamos en invierno.</p>	<p>Mural</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Nombrar las prendas de vestir y complementos adecuados para el frío de invierno.</p>	<p>Mural, cuento, F.1, 5</p>
	<p>- Reconocer algunos profesionales que trabajan en la calle en invierno.</p>	<p>Mural</p>
<p>3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.</p>	<p>- Identificar las características de un paisaje de invierno a partir de un mural.</p>	<p>Mural</p>
<p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>		
<p>4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).</p>	<p>- Buscar información y fotografías de los animales que viven en ecosistemas fríos.</p>	<p>F.9</p>

<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Iniciarse en el manejo del ratón: arrastrar y pinchar por medio de las actividades propuestas: puzle, juego de memoria...</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.</p>	<p>- Observar como el maestro/a muestra que podemos dibujar con el ratón en la pantalla del ordenador.</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.</p>	<p>- Respetar el turno de palabra y escuchar las intervenciones de los compañeros y compañeras.</p>	<p>Mural, cuento</p>
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<p>- Prestar ayuda y colaboración a los compañeros que lo soliciten o lo necesiten.</p>	<p>C.E.3</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Respetar y valorar las normas de convivencia establecidas.</p>	<p>Mural</p>
<p>5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.</p>	<p>- Expresar oralmente los gustos y preferencias entorno al invierno.</p>	<p>F.13</p>
<p>6. Cultural y artística</p>		
<p>6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.</p>	<p>- Conocer y valorar la obra <i>El puente japonés</i> de C. Monet.</p>	<p>C.A.3 (F.4)</p>

6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Colorear el fondo de un dibujo de un color y la figura de otro.	F.3
	- Mezclar los colores azul y amarillo para obtener el verde.	C.A.3 (F.2,3)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Imitar con el cuerpo el desplazamiento de algunos animales.	Psicomotricidad
	- Utilizar el color verde en sus producciones plásticas.	C.A.3 (F.1)
	- Pintar con ceras y témperas para expresarse artísticamente.	C.A.3 (F.1, 2, 3, 4)
	- Comprender, reconocer y diferenciar el sonido y el silencio.	C.A.3 (F.5)
	- Imitar, con las posturas del cuerpo, a las plantas.	C.A.3 (F.6)
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Identificar el pandero entre varios instrumentos y reconocer su sonido.	C.A.3 (F.5)
6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.	- Valorar las diferentes formas de expresar la realidad de los artistas.	C.A.3

7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Utilizar las mezclas de colores (azul y amarillo) para obtener otro nuevo (verde).	C.A.3 (F.2,3)
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Comprender e inventar series lógicas.	F.15
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas básicas establecidas en los experimentos.	C.E.3
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Plantearse hipótesis sobre los cambios de estado del agua y llegar a conclusiones.	C.E.3
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.2. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Reconocer e imitar diversas posturas del cuerpo que vemos en una imagen.	Mural
	- Nombrar las partes del cuerpo que se apoyan en el suelo en las diferentes posturas: de pie, sentado...	Mural, F,11
8.3. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Desplazarse por caminos a un ritmo marcado.	Psicomotricidad
	- Adquirir destreza en el manejo de globos y aros cuando se utilizan en juegos psicomotrices.	Psicomotricidad

8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Reconocer la necesidad de abrigarse en invierno para protegernos del frío y evitar enfermedades.	Mural, F.12
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar las propias emociones entorno al invierno, el frío y las actividades que realizamos.	Mural
9.2. Manifestar y asumir el afecto de los demás creando un ambiente de confianza.	- Expresar afecto a los compañeros como muestra de confianza.	Mural, cuento, fichas
9.6. Regular las emociones y tolerar la frustración ante resultados no satisfactorios, controlando el comportamiento y la agresividad.	- Aceptar los errores y mantener el interés por aprender y mejorar.	Mural, cuento, fichas

Unidad 4: Un juguete muy especial		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Atender y comprender las órdenes del maestro o personal de la escuela.	Mural, cuento, fichas.
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Conocer y emplear el vocabulario acerca de los juguetes.	Mural, cuento, F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Construye frases sencillas con los nombres de los juguetes.	Mural, cuento, F.2
	- Relacionar los personajes del cuento con los objetos que los caracterizan.	Cuento
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Dialogar con los compañeros y compañeras acerca de los juegos y juguetes preferidos.	Mural, cuento
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Reconocer las imágenes que representan las escenas iniciales y finales de un cuento.	Cuento

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Memorizar alguna adivinanza sobre los juguetes y recitarla. - Resolver adivanzas sobre los juguetes.	F.2, 7 Cuento
	- Aprender y cantar la canción relacionada con el cuento: <i>En la tienda de juguetes</i> .	Cuento, CD Cuentos y Canciones
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar sus propias vivencias entorno a los juegos y los juguetes.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Reconocer en una lámina diferentes estados de ánimo de los personajes a partir de los gestos y expresiones.	F.11
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar trazos horizontales, verticales y en cruz.	F.4
	- Identificar y señalar las palabras cortas y largas según el número de sílabas.	F.7
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Reconocer elementos según su posición en el espacio.	F.3
	- Comparar objetos y elementos según su medida: largo / corto.	F.6
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Identificar y reconocer los números 1 y 2 y asociarlos a la cantidad correspondiente.	F.9

2.3.	Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Reconocer el cuadrado.	F.8
2.4.	Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Identificar y relacionar los elementos iguales.	F.3
		- Reconocer el color naranja.	C.A.4 (F.1)
		- Resolver series lógicas de dos elementos.	F.9
2.5.	Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de identificación y asociación atendiendo a tres criterios diferenciales (forma, medida y cantidad).	F.12
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico			
3.1.	Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Reconocer los juegos y juguetes del aula.	Mural, F.1
3.2.	Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Plantearse hipótesis acerca de la sombra que proyectará un objeto si se le aplica un foco de luz.	C.E.4
3.3.	Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Conversar sobre la necesidad de mantener limpios y ordenados los espacios en los que juegan y se divierten.	Mural
3.4.	Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Percibir y valorar los riesgos que pueden conllevar algunos juegos dependiendo del uso que se haga de ellos.	Mural

<p>3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.</p>	<p>- Identificar y nombrar tipos de juegos: en el parque, en el aula... distinguiendo los individuales de los colectivos.</p>	<p>Mural, cuento, F.1</p>
<p>3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.</p>	<p>- Expresar oralmente actividades que se pueden realizar con algunos juguetes: piezas de construcción, muñecos... - Valorar la necesidad de recoger los juguetes una vez usados.</p>	<p>Mural, cuento, F.5 F.5</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Reconocer y participar en la fiesta de carnaval.</p>	<p>F.8</p>
<p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>		
<p>4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).</p>	<p>- Observar murales, láminas, revistas... y analizar y seleccionar la información.</p>	<p>Mural</p>
<p>4.3. Manejar los dispositivos básicos de algunos aparatos tecnológicos, como cámaras de vídeo y fotografía, reproductores de CD, de DVD, de vídeo, utilizando sus mecanismos de acceso: encender y apagar, introducir un CD y ejecutarlo, encuadrar fotografías digitales y grabaciones de vídeo, etcétera.</p>	<p>- Iniciarse en el uso del reproductor de CD para realizar las audiciones propuestas.</p>	<p>CD de Cuentos y canciones.</p>
<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Utilizar el ordenador y el ratón en las actividades propuestas en el CD: puzzles, juegos de memoria visual y relaciones numéricas.</p>	<p>CD multi-ROM</p>

5. Social y ciudadana		
5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.	- Respetar el turno de palabra en diálogos y conversaciones colectivas.	Mural, cuento, fichas
5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Prestar ayuda a un compañero o compañera cuando lo necesite.	CD multi-ROM
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Aceptar las normas que rigen los juegos y seguirlas.	F.5
5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).	- Reconocer que los juegos son más divertidos si se juegan en grupo y aceptar a todos los niños y niñas en ellos.	Mural
5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.	- Reconocer que todos los niños y niñas pueden jugar con todos los juguetes por igual.	Mural
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Participar de la fiesta de carnaval.	F.8
	- Conocer y valorar la obra: <i>SuperLambBanana</i> de Taro Chiezo.	C.A.4 (F.3)
	- Mostrar interés y valorar la obra: <i>El Carnaval de los animales</i> de C.Saint-Saëns	C.A. 4 (F.6), CD de Sonidos y Audiciones

6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Modelar plastilina para hacer bolas y churros.	C.A.4 (F.3)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Mezclar los colores amarillo y rojo para obtener el naranja.	C.A.4 (F.2)
	- Reconocer la duración del sonido: corto / largo.	C.A.4 (F.5)
	- Imitar el movimiento y desplazamiento de algunos animales.	C.A.4 (F.6)
	- Escuchar y aprender la canción <i>En la tienda de juguetes</i> .	Cuento, CD Cuentos y Canciones.
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Valorar la fiesta de carnaval como una tradición.	F.8
6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.	- Valorar y respetar la obra de los artistas sea cual sea su forma de expresarse.	C.A.4 (F.3, 4)
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Experimentar con la luz y las sombras que proyectan los objetos.	C.E.4
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Completar series de dos elementos.	F.9
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas de convivencia y uso de los juguetes.	F.5

7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.	- Realizar los experimentos con materiales de desecho o que tienen en el aula.	C.E.4
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Plantearse hipótesis sobre la sombra que proyectan los objetos cuando se les aplica un foco de luz.	C.E.4
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Señalar las partes de la cara: nariz, boca, ojos, orejas.	F.10
	- Situarse en el espacio: alrededor, a un lado y a otro, dentro, fuera.	Psicomotricidad
	- Reconocer estados de ánimo: estar contento, estar triste...	F.11
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Desplazarse y participar en juegos en los que se utilizan: saquitos, picas y pañuelos	Psicomotricidad
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Recoger los juguetes del aula una vez terminado el juego.	F.5
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar sus emociones y sentimientos en relación a los juegos.	Mural
9.2. Manifestar y asumir el afecto de los demás creando un ambiente de confianza.	- Mostrar afecto a los compañeros y compañeras invitándoles a jugar con nosotros.	Mural

9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Valorar si algún compañero o compañera está triste e interesarse por sus problemas.	Mural
9.6. Regular las emociones y tolerar la frustración ante resultados no satisfactorios, controlando el comportamiento y la agresividad.	- Aceptar las pequeñas frustraciones que suponen perder en algún juego.	Mural

Unidad 5: Bajo a la calle		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Atender y comprender las órdenes dadas.	Mural, cuento, fichas.
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Comprender y usar el vocabulario relacionado con la calle y sus elementos.	Mural, cuento, F.2, 7
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir escenas y situaciones ilustradas en el mural.	Mural
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Utilizar las formas correctas de dar o pedir información en situaciones concretas.	F.13
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender el significado de señales auditivas y visuales en la calle (semáforo).	F.8, 9
	- Relacionar una escena del cuento de la unidad con la secuencia que le corresponde.	Cuento

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Comprender y resolver las adivinanzas propuestas a partir del cuento.	Cuento
	- Escuchar atentamente y comprender el verso del cuento.	Cuento
	- Escuchar, memorizar y cantar la canción relacionada con el cuento: <i>Lo que oigo en la calle</i> .	Cuento, CD Cuentos y Canciones
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar sus propias vivencias entorno a la calle, los elementos y los comercios y personas que encontramos en ella.	Mural, cuento
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Identificar los rótulos de los comercios que encontramos en la calle.	F.2
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar cenefas con trazos en almena como paso previo a la escritura.	F.4
	- Identificar palabras cuya terminación es igual.	F.8
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Reconocer y diferenciar los desplazamientos rápidos y lentos.	Psicomotricidad
	- Reconocer y señalar en un dibujo los objetos que se encuentran delante o detrás de otro dado.	F.6

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Formar grupos de tres elementos y asociarlos al número 3.	F.7, 10
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Discriminar los objetos que tienen forma de y triángulo entre varios objetos.	F.15
	- Identificar la forma esférica de las pompas de jabón.	C.E.5
2.5. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Completar series lógicas de dos o tres elementos.	F.15
2.6. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de comparación, identificación y asociación atendiendo a criterios de cantidad, situación y forma.	F.16
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Conocer el entorno urbano y los elementos y objetos que encontramos en él.	Mural, cuento
3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Reconocer la presencia del aire en el interior de globos, pompas de jabón y burbujas.	C.E.5
	- Observar los colores que se forman en la superficie de las pompas de jabón.	C.E.5
3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Usar las papeleras correctamente para mantener limpio el entorno.	Mural

3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Reconocer los riesgos y peligros de no seguir las normas en la calle.	F.12
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Reconocer las normas que regulan la vida cotidiana: el comportamiento en la calle.	F.12
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Reconocer acciones adecuadas e inadecuadas de uso del espacio y mobiliario urbano.	Mural, F.5
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Identificar los elementos urbanos y partes de la calle.	Mural, cuento, F.1, 5
	- Comprender el significado de las señales auditivas y visuales presentes en la calle.	F.8, 9
4. Tratamiento de la información y competencia digital		
4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).	- Observar y seleccionar la información relevante de un mural o lámina.	Mural
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Mostrar interés por las nuevas tecnologías como internet para la obtención de información.	C.E.5

<p>4.3. Manejar los dispositivos básicos de algunos aparatos tecnológicos, como cámaras de vídeo y fotografía, reproductores de CD, de DVD, de vídeo, utilizando sus mecanismos de acceso: encender y apagar, introducir un CD y ejecutarlo, encuadrar fotografías digitales y grabaciones de vídeo, etcétera.</p>	<p>- Usar de forma correcta y adecuada el reproductor de CD para escuchar canciones y/o cuentos.</p>	<p>CD Sonidos y Audiciones, CD Cuentos y Canciones</p>
<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Usar el ratón de forma correcta para arrastrar y pinchar.</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.</p>	<p>- Trazar líneas o un dibujo mediante el ratón del ordenador iniciándose en las herramientas de la aplicación.</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.</p>	<p>- Respetar el turno de intervención en los diálogos y en la realización de experimentos.</p>	<p>Mural, C.E.5</p>
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<p>- Utilizar las formas correctas de dar o pedir información en situaciones concretas.</p>	<p>F.13</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Aceptar y respetar las normas de comportamiento en la calle: no correr, respetar los semáforos...</p>	<p>Mural, F.1, 9</p>

6. Cultural y artística		
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Identificar los colores: rojo, amarillo, azul, verde y naranja.	C.A.5 (F.1)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Completar un dibujo de una casa siguiendo un modelo dado.	F.3
	- Dramatizar escenas de un cuento escuchado: <i>Caperucita Roja</i> .	Taller de teatro
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Experimentar la presencia de aire mediante la elaboración de pompas de jabón.	C.E.5
	- Mostrar interés y curiosidad en las observaciones y experimentaciones.	C.E.5
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Completar series de dos y tres elementos.	F.15
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Reconocer las propias posibilidades y aceptar los errores.	Fichas, C.E.5
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas de trabajo y experimentación en el aula para evitar conflictos.	C.E.5

7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.	- Aprovechar los materiales que hay a nuestro alcance en los experimentos.	C.E.5
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Plantearse hipótesis sobre la presencia de aire para inflar globos, hacer pompas de jabón o burbujas.	C.E.5
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Identificar los gestos y expresiones de los sentimientos de tristeza, alegría y enfado.	Cuento, F.11
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Realizar desplazamientos rápidos y lentos con un ritmo marcado.	Psicomotricidad
	- Mostrar habilidad en los desplazamientos, lanzamientos y carreras de relevos en los que se manejan saquitos y cuerdas.	Psicomotricidad
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Mostrar iniciativa e interés en las experimentaciones con el aire.	C.E.5
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Reconocer los comportamientos adecuados en la calle: ir de la mano del adulto, no acercarse al bordillo de la acera.	F.12

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Reconocer los sentimientos de alegría, enfado y tristeza.	F.11
9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.	- Regular el comportamiento en sus relaciones.	Mural
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Mostrar interés por los sentimientos de los compañeros y compañeras y ayudarlos si es necesario.	Mural
9.6. Regular las emociones y tolerar la frustración ante resultados no satisfactorios, controlando el comportamiento y la agresividad.	- Regular el comportamiento ante frustraciones o resultados no satisfactorios.	C.A.4
9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.	- Valorar el interés que muestran por nosotros las personas que nos rodean.	Cuento

Unidad 6: Una flor en el jardín		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Prestar atención y comprender las órdenes dadas por el maestro/a.	Mural, cuento, fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Usar el vocabulario relacionado con las plantas, su ciclo vital y sus necesidades.	Mural, F.2
	- Comprender y utilizar el vocabulario del cuento.	Cuento
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Observar las situaciones y escenas del mural y explicar qué hacen los personajes que aparecen en ellas.	Mural
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Dialogar con los demás niños y niñas de la clase expresando sus opiniones y experiencias.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Identificar a los personajes del cuento y asociarlos a algún objeto significativo.	Cuento

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Comprender y resolver algunas adivinanzas relacionadas con el cuento.	Cuento
	- Comprender, memorizar y recitar un trabalenguas.	F.8
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar sus propias vivencias en relación a las plantas y las flores.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Reconocer marcas y letreros del entorno (números y letras).	F.2
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Trazar cenefas con trazos semicirculares hacia abajo.	F.4
	- Identificar palabras que comienzan por la misma sílaba.	F.8
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Reconocer los objetos que están encima o debajo de uno dado.	F.6
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Identificar el número 3 y asociarlo a la cantidad correspondiente.	F.7, 10
	- Reconocer y escribir el número 3.	F.7, 10
	- Formar conjuntos de 3 elementos iguales.	F.7, 10

2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Reconocer el triángulo entre otras formas.	F.14
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver series lógicas de tres elementos.	F.15
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de identificación, discriminación y cuantificación.	F.16
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Distinguir en una lámina los elementos naturales.	Mural
	- Comprender las necesidades de las plantas.	F.1, 5
	- Mantener una flor blanca en agua teñida para observar qué ocurre.	C.E.6
	- Identificar pequeños animales del jardín: caracol, mariquita, hormiga.	Cuento
3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Valorar y cuidar las plantas y elementos naturales de su entorno.	Cuento
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Reconocer las acciones adecuadas para cuidar una planta: iluminación, riego...	Mural, cuento, F.5
	- Valorar la utilidad de las plantas.	F.9

<p>3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.</p>	<p>- Respetar y cuidar las plantas de nuestro entorno.</p>	<p>Mural, cuento, F.5</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Reconocer las plantas y los árboles en una lámina.</p>	<p>Mural, F.1, 5</p>
	<p>- Reconocer las partes de una planta (flores y hoja)</p>	<p>Mural, cuento, F.1, 8</p>
	<p>- Reconocer las fases de crecimiento de una planta.</p>	<p>Mural, cuento, F.13</p>
<p>3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.</p>	<p>- Expresión de relaciones temporales entre acciones utilizando los adverbios <i>primero</i> y <i>después</i>.</p>	<p>F.13</p>
<p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>		
<p>4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).</p>	<p>- Analizar la información que nos aportan las imágenes y escenas del mural y extraer la información.</p>	<p>Mural</p>
<p>4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.</p>	<p>- Valorar la posibilidad de acceder a la información por medio de las nuevas tecnologías.</p>	<p>Cuento</p>
<p>4.3. Manejar los dispositivos básicos de algunos aparatos tecnológicos, como cámaras de vídeo y fotografía, reproductores de CD, de DVD, de vídeo, utilizando sus mecanismos de acceso: encender y apagar, introducir un CD y ejecutarlo, encuadrar fotografías digitales y grabaciones de vídeo, etc.</p>	<p>- Iniciarse en el funcionamiento del reproductor de CD para escuchar cuentos, canciones, sonidos y audiciones.</p>	<p>CD Cuentos y Canciones, CD Sonidos y Audiciones</p>

<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Realizar las actividades propuestas en el CD que implican arrastrar y pinchar con el ratón.</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.</p>	<p>- Respetar el turno de palabra y de acción en los diálogos y actividades propuestas.</p>	<p>Mural, cuento</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Aceptar y seguir las normas básicas en la mesa.</p>	<p>F.12</p>
<p>5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).</p>	<p>- Invitar a jugar a los compañeros y compañeras que no juegan o que están solos.</p>	<p>Mural</p>
<p>5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.</p>	<p>- Expresar sus propias ideas y respetar las de los demás.</p>	<p>Mural, cuento</p>
<p>6. Cultural y artística</p>		
<p>6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.</p>	<p>- Conocer y valorar la obra: <i>Arroyo en el jardín</i> de P. Klee.</p>	<p>C.A.5 (F.4)</p>
	<p>- Realizar la audición de la obra <i>Pedro y el lobo</i> de S. Prokófiev</p>	<p>C.A.5, CD Sonidos y Audiciones</p>

6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Identificar los colores: rojo, azul, amarillo, verde y naranja.	C.A.5 (F.1, 2, 3, 4)
	- Reconocer los colores cálidos y fríos.	C.A.5 (F.2)
	- Iniciarse en el concepto de pentagrama, clave y notas.	C.A.5 (F.5)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Identificar sonidos del entorno (ruido de platos cubiertos, agua del grifo, batidora...).	C.A.5 (F.5)
	- Realizar composiciones plásticas mediante el pegado de bolitas y trocitos de papel, extensión de plastilina y estampación con los dedos.	C.A.5 (F.1, 2, 3, 4)
	- Imitar a algunos profesionales mediante la expresión corporal.	C.A.5 (F.6)
	- Aprender y cantar la canción: <i>Bichitos del jardín</i> .	CD Cuentos y Canciones
	- Imitar sonidos con onomatopeyas e instrumentos de pequeña percusión.	C.A.5 (F.5)
	- Expresar sentimientos e ideas por medio de acciones corporales.	C.A.5 (F.6)

7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Experimentar y comprender que todos los seres vivos necesitan agua para crecer y vivir.	C.E.6
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Completar series lógicas de dos o tres elementos.	F.15
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Aceptar los errores y mostrar interés por mejorar.	C.E.6
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas establecidas en la realización de experimentos y análisis.	C.E.6
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Plantear hipótesis sobre el crecimiento de las plantas y la reacción de las flores en el agua teñida y sacar conclusiones.	C.E.6
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Desarrollar la percepción visual a partir de la resolución de laberintos.	F.3
	- Identificar los órganos de los sentidos: ojos, nariz y boca.	F.11
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Adquirir coordinación y control dinámico del cuerpo en la ejecución de tareas y actividades de juego.	Psicomotricidad

	- Lanzar pelotas contra la pared desarrollando la coordinación oculo-manual.	
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Adquirir confianza en sus propias posibilidades de acción.	Psicomotricidad
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Practicar los hábitos adecuados relacionados con las comidas: sentarse bien en la mesa, usar los cubiertos...	F.12
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar los sentimientos y emociones en relación a las plantas y las flores.	Mural
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Animar a los compañeros y compañeras que no participan a que lo hagan junto a ellos.	Mural
9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.	- Expresarse delante de los compañeros y compañeras con libertad.	Mural

Unidad 7: Tengo un perro		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender las órdenes dadas por el maestro/a u otras personas que nos rodean.	Mural, cuento, fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Usar correctamente el vocabulario relacionado con los animales de compañía: perro, gato, cono, hámster, pájaro...	Mural, cuento, F.1
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Construir frases correctas a partir del vocabulario del campo semántico de los animales de compañía.	Mural, F.1
	- Expresar relaciones de finalidad entre acciones.	F.13
	- Describir escenas y secuencias del cuento.	Cuento
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Conversar con los compañeros de clase sobre los animales de compañía, sus mascotas y sus preferencias.	Mural, cuento
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Identificar a los personajes del cuento y los objetos asociados a cada uno de ellos.	Cuento

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Comprender y resolver las adivinanzas propuestas a partir del cuento.	Cuento
	- Escuchar y comprender los versos y el trabalenguas del cuento.	Cuento
	- Aprender y cantar la canción: Chispas.	Cuento, CD Cuentos y Canciones
	- Comprender la poesía <i>Cantan, cantan</i> de J. R. Jiménez y realizar un dibujo de la misma.	F.8
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Comprender globalmente un cuento explicado o un texto leído por el maestro/a.	Cuento, F.8
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Identificar visualmente palabras iguales.	F.2
	- Segmentar palabras en sílabas.	F.8
	- Realizar cenefas de trazos semicirculares hacia arriba.	F.4
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Orientarse en el espacio: dentro / fuera.	Psicomotricidad, Mural, F.6

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer los números 1, 2 y 3 y asociarlos a la cantidad correspondiente.	F.7, 10
	- Realizar agrupaciones de 3 elementos.	F.7, 10
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Analizar las formas y posiciones para completar un puzle.	F.3
	- Identificar, discriminar y clasificar formas geométricas planas: círculo, cuadrado y triángulo.	Mural,F.14
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Reconocer e identificar el color blanco en elementos del entorno.	C.A.6 (F.1)
	- Formar relaciones entre objetos: series lógicas con formas geométricas.	F.15
	- Elaborar un registro de la observación de los pájaros.	C.E.7
	- Identificar cuáles son los colores pastel y cómo pueden obtenerse.	C.A.6 (F.1, 2, 3, 4)
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de discriminación y recuento.	F.16

3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Identificar los animales de compañía, sus cuidados y necesidades.	Mural, cuento, F.1
	- Observar, discriminar y clasificar animales atendiendo al medio por el que se desplazan.	Mural, F.5
3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Construir un comedero para los pájaros.	C.E.7
	- Observar los animales del jardín que aparecen en primavera.	Cuento
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Valorar las acciones que debemos llevar a cabo para cuidar y respetar el medio ambiente.	Cuento
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Cuidar y respetar a los animales.	Mural, cuento, F.1
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Identificar las partes externas de un ave: patas, alas, pico.	Mural, F.9, C.E.7
	- Señalar las diferencias entre pájaros y otros animales.	C.E.7
	- Valorar el trabajo de los profesionales que se encargan de los animales: veterinario, cuidadores...	Mural, F.5

4. Tratamiento de la información y competencia digital		
4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).	- Buscar en revistas o en internet, con la ayuda de un adulto, alguna información sobre los pájaros.	C.E.7
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Comprender las posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías en la búsqueda de información.	C.E.7
4.3. Manejar los dispositivos básicos de algunos aparatos tecnológicos, como cámaras de vídeo y fotografía, reproductores de CD, de DVD, de vídeo, utilizando sus mecanismos de acceso: encender y apagar, introducir un CD y ejecutarlo, encuadrar fotografías digitales y grabaciones de vídeo, etcétera.	- Manejar el reproductor de CD encendiendo y apagando el aparato, introduciendo el CD y ejecutándolo.	CD Sonidos y audiciones, CD Cuentos y Canciones
4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).	- Realizar las actividades propuestas en el CD multi-ROM que conllevan arrastrar y pinchar con el ratón, pasar adelante y hacia atrás de las pantallas, etc.	CD multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Dibujar con el ratón y empezar a colorear con éste.	CD multi-ROM
5. Social y ciudadana		
5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.	- Respetar el turno de intervención en diálogos y conversaciones.	Mural, cuento, fichas

5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Solicitar ayuda a un compañero o compañera o bien al adulto cuando lo necesite.	CD multi-ROM, fichas
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Conocer y aceptar las reglas que rigen los juegos.	Psicomotricidad
5.4. Reconocer y valorar la importancia de su actuación en la actividad del aula, en la resolución de conflictos, en la ayuda a los demás, etcétera.	- Valorar la importancia de comportarse adecuadamente en el aula y en relación a los compañeros y compañeras.	Mural, cuento, fichas
5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.	- Respetar y valorar las opiniones de los demás en relación al tema de las mascotas y los animales.	Mural, cuento
5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.	- Respetar las costumbres de los demás en relación a los animales.	Mural, cuento
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Conocer y valorar la obra <i>Los presagios felices</i> de R. Magritte.	C.A.6 (F.4)
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Usar diferentes técnicas plásticas: monotipo y collage con papel de seda.	C.A.6 (F.3, 4)

6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Identificar cuáles son los colores pastel y cómo pueden obtenerse.	C.A.6 (F.1, 2, 3, 4)
	- Identificar la intensidad del sonido: <i>piano</i> / <i>forte</i> .	C.A.6 (F.5)
	- Escuchar y reconocer sonidos de la naturaleza.	C.A.6 (F.5), CD Sonidos y Audiciones
	- Conocer el sonido del triángulo y el pandero.	C.A.6 (F.5)
	- Imitar actividades lúdicas mediante la expresión corporal.	C.A.6 (F.6)
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar los pájaros y completar un registro de información.	C.E.7
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Registrar gráficamente las observaciones realizadas.	C.E.7
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Conocer y aceptar las reglas que rigen los juegos.	Psicomotricidad
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Reconocer y verbalizar los órganos de los sentidos del oído y del tacto.	F.11

<p>8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinar los movimientos necesarios para hacer giros sobre sí mismos. - Controlar gradualmente el equilibrio estático jugando al juego de <i>Las estatuas</i>. 	<p>Psicomotricidad</p>
<p>8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar interés e iniciativa en las actividades propuestas. 	<p>C.E.7</p>
<p>8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comportarse correctamente ante los animales que no conocemos evitando riesgos. 	<p>Mural, Cuento</p>
<p>8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Llevar a cabo los hábitos de higiene necesarios cuando se ha tenido contacto con animales. 	<p>F.12</p>
<p>8.6. Esforzarse por realizar de forma cada vez más autónoma y eficaz tareas y rutinas asociadas con la alimentación, el vestido, el aseo y el descanso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar de forma cada vez más autónoma los hábitos de higiene como ir al baño y el aseo personal. 	<p>Mural, cuento, fichas</p>
<p>8.7. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar sus emociones en relación a las mascotas y los animales que tenemos en casa. 	<p>Mural, cuento</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Desinhibirse en las actividades que conllevan la expresión oral o corporal. 	<p>C.A.6</p>

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar sus emociones en relación a las mascotas y los animales que tenemos en casa.	Mural, cuento
9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.	- Evitar conflictos con los compañeros en las conversaciones y diálogos.	Mural, cuento
9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.	- Desinhibirse en las actividades que conllevan la expresión oral o corporal.	C.A.6
9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.	- Valorar las muestras de afecto de los compañeros y compañeras.	Mural, cuento, fichas

Unidad 8: Voy de vacaciones		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Escuchar atentamente los mensajes orales dados por el maestro/a.	Mural, cuento, fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Conocer y usar el vocabulario relacionado con las vacaciones, el ocio y los medios de transporte.	Mural, cuento, F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Observar el mural y describir las situaciones y escenas representadas en éste.	Mural
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Dialogar con los compañeros y compañeras, y el maestro/a acerca de lo que suelen hacer en vacaciones.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender la información que aportan las imágenes del cuento.	Cuento
	- Identificar y nombrar a los personajes del cuento y los objetos asociados.	Cuento

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Comprender y recitar los versos del cuento.	Cuento
	- Aprender y cantar la canción Casi, casi de vacaciones propuesta a partir del cuento.	Cuento, CD Cuentos y Canciones
	- Comprender, memorizar y recitar dichos y refranes sobre los meses del año.	F.7
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Inventar historias a partir de unas situaciones dadas.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Interpretar la información que aportan los letreros o indicaciones que encontramos en los lugares de vacaciones.	Mural
	- Explicar lo que ocurre en una secuencia de tres imágenes siguiendo el modelo.	F.11
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Identificar palabras que empiezan o terminan igual.	F.2, 7
	- Reconocer su nombre entre otras palabras y copiarlo.	F.7
	- Realizar cenefas con líneas circulares como paso previo a la escritura.	F.3

2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Reconocer la situación espacial: un lado / otro lado.	F.9
	- Expresar relaciones temporales entre acciones: <i>primero, después, al final...</i>	F.11
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Contar elementos hasta 3 y escribir el número correspondiente. - Componer y descomponer los números 2 y 3.	F.6
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar la simetría del cuerpo, en objetos y elementos del entorno.	F.9
	- Reconocer el cuadrado y el triángulo.	F.12
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Clasificar objetos según su capacidad de rodar o no en cualquier tipo de plano.	C.E.8
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas vinculados a códigos de color y numéricos.	F.12
	- Comprender que cuánto mayor es el ángulo del plano inclinado por el que rueda un objeto, mayor es la velocidad que adquiere.	C.E.8
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Iniciarse en el concepto de suma realizando actividades de recuento.	F.6

3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Identificar y nombrar algunos lugares y actividades propios del tiempo de descanso y de vacaciones.	Mural, cuento, F.1, 4
3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Percibir el tiempo atmosférico propio del verano y enumerar sus características.	Mural
	- Plantear hipótesis acerca del comportamiento de diferentes objetos sobre distintos planos inclinados.	C.E.8
3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Valorar la necesidad de mantener limpio el entorno: lugares de vacaciones.	Mural, cuento
3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Valorar y verbalizar acciones que deben llevarse a cabo en piscinas y playas para evitar peligros.	Mural, F.10
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Valorar la necesidad de protegerse del sol en verano mediante cremas y complementos como la gorra.	F.10
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Reconocer los seres vivos que viven en el mar y las características propias de este ecosistema.	F.8
3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.	- Expresar relaciones temporales entre acciones y situarlas en el tiempo: <i>antes, después, al final...</i>	F.11

4. Tratamiento de la información y competencia digital		
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Reconocer las posibilidades que nos ofrecen los aparatos tecnológicos y la información que podemos extraer de ellos.	CD multi-ROM, C.E.6
4.3. Manejar los dispositivos básicos de algunos aparatos tecnológicos, como cámaras de vídeo y fotografía, reproductores de CD, de DVD, de vídeo, utilizando sus mecanismos de acceso: encender y apagar, introducir un CD y ejecutarlo, encuadrar fotografías digitales y grabaciones de vídeo, etcétera.	- Aprender a manejar el reproductor de CD introduciendo y sacando el disco, discriminando las teclas <i>play</i> y <i>stop</i> ...	CD Cuentos y Canciones, CD Sonidos y Audiciones
4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).	- Manejar el ordenador y sus periféricos básicos en la realización de las actividades propuestas en el CD.	CD multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Utilizar el ratón del ordenador para dibujar, colorear y luego poder imprimir el dibujo.	CD multi-ROM
5. Social y ciudadana		
5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.	- Respetar el turno de intervención en diálogos, actividades y juegos.	Mural, cuento, fichas, psicomotricidad
5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Mostrar iniciativa saludando y presentándose ante personas o niños y niñas desconocidos.	Cuento

<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Aceptar las normas de convivencia establecidas en lugares públicos como la playa, los restaurantes, etc.</p>	<p>Cuento</p>
<p>5.5 Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).</p>	<p>- Invitar a jugar a niños y niñas para conocerse y entablar amistad.</p>	<p>Cuento</p>
<p>5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.</p>	<p>- Respetar la variedad de costumbres de los compañeros y compañeras de clase en relación a las vacaciones.</p>	<p>Cuento</p>
<p>6. Cultural y artística</p>		
<p>6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.</p>	<p>- Escuchar y valorar las obras: <i>El verano</i>, perteneciente a «Las cuatro» estaciones de A. Vivaldi; y <i>Allegretto</i> de la «Sinfonía nº 6» de Beethoven.</p>	<p>C.A.6, CD Sonidos y Audiciones</p>
<p>6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.</p>	<p>- Decorar papeles continuos estampando con pintura de colores pastel.</p>	<p>C.A.6</p>
<p>6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.</p>	<p>- Aprender y dramatizar una canción. - Imitar las onomatopeyas que imiten sonidos de la naturaleza.</p>	<p>C.A.6</p>
<p>6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.</p>	<p>- Respetar y valorar las producciones propias y las de los demás.</p>	<p>C.A.6</p>

7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Experimentar el comportamiento de diferentes objetos sobre planos inclinados.	C.E.8
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Organizar la información recogida sobre los medios de transporte y el medio por el que se desplazan.	Mural
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Asumir las propias posibilidades y aceptar los errores.	CD multi-ROM
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Elaborar hipótesis acerca del deslizamiento de objetos de diferentes formas por un plano inclinado.	C.E.8
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Reconocer objetos situados a un lado y al otro lado del cuerpo.	F.9
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Realizar desplazamientos diversos siguiendo las instrucciones dadas.	Psicomotricidad
	- Realizar diversas actividades motrices con picas.	Psicomotricidad
	- Lanzar pelotas con las manos y chutar con los pies con destreza.	Psicomotricidad

8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Mostrar iniciativa en los juegos y actividades.	Mural
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Valorar los beneficios que aporta el ejercicio físico a nuestra salud.	Psicomotricidad
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar sus emociones en relación a las vacaciones de verano.	Mural
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Invitar a los niños y niñas de nuestro entorno a jugar con nosotros.	Mural, cuento
9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.	- Mostrar afecto y confianza a los demás.	Cuento
9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.	- Valorar el afecto y cariño de nuestros familiares.	Cuento