



COMPETENCIAS BÁSICAS

Programación Nivel 4 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 integración.....	11
Unidad 1	15
Unidad 2.....	22
Unidad 3.....	29
Unidad 4.....	36
Unidad 5.....	43
Unidad 6.....	50
Unidad 7.....	56
Unidad 8.....	62
Unidad 9.....	70

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 para la comunicación: Voy al cole		
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 del maestro/a.	F.7
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Reconocer el vocabulario relacionado con los objetos y elementos del aula.	F.7
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir a los personajes del cuento <i>Los músicos de Bremen</i> .	F.4
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...).	- Reconocer a sus compañeros y expresar sus preferencias.	F.1
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Explicar lo que ocurre en las viñetas del cuento <i>Los músicos de Bremen</i> .	F.4
	- Identificar al personaje protagonista del cuaderno.	F.8
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Escribir el propio nombre.	F.1

2. Matemática		
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar el círculo.	F.2
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 las dependencias del colegio y reconocer la actividad que se realiza en ellas.	F.3
3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Reconocer algunos útiles u objetos que pueden resultar peligrosos.	F.5
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Identificar y situar objetos y elementos propios de la escuela.	F.5
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.	- Interesarse por el funcionamiento del ordenador y las aplicaciones que puede tener.	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.	- Disfrutar en el trabajo en grupo.	F.2
5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Saludar y despedirse a la entrada y la salida de la escuela.	Mural

5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Reconocer y respetar las normas de convivencia y de actuación en el aula.	F.2,3
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.	- Identificar algunas situaciones de conflicto y aportar soluciones.	F.6
5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).	- Invitar a jugar a algún niño o niña evitando que se quede solo y sin jugar.	Mural
6. Cultural y artística		
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Dibujarse a sí mismo.	F.1
7. Aprender a aprender		
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Reconocer y seleccionar los objetos que necesita para explorar.	F.8
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Interesarse por los demás.	F.4
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.	- Mostrar cada vez más autonomía a la hora de ir al baño.	F.3

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Reconocer sus propios sentimientos y emociones los primeros días de la escuela	Mural
9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.	- Reconocer las actitudes positivas y negativas.	F.6
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Interesarse por los demás y expresar sus necesidades.	F.4
9.6. Regular las emociones y tolerar la frustración ante resultados no satisfactorios, controlando el comportamiento y la agresividad.	- Resolver situaciones conflictivas de manera pacífica y satisfactoria.	F.6

Unidad 1: Voy al cole		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender los mensajes del maestro/a en relación a las órdenes de las fichas.	Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Reconocer y utilizar el vocabulario del cuento <i>Nuevos y viejos amigos</i> : prismáticos, mochila, gigante, cachorro columpio, caja, tobogán, patio.	Cuento
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Reconocer y utilizar el vocabulario relacionado con las profesiones del colegio, el nombre de sus compañeros y algunos juegos en frases sencillas.	Mural F.1, 2
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...).	- Ser capaz de mantener un diálogo sobre la convivencia entre compañeros y compañeras de la escuela. - Saludar y despedirse cuando se hace necesario.	Mural F.6
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Identificar los personajes del cuento de la unidad. - Ordenar las escenas del cuento de la unidad.	Cuento
	- Interpretar señales gráficas del entorno inmediato.	F.19

1.6.	Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Resolver y memorizar algunas adivinanzas relacionadas con el cuento.	F.4, Cuento
1.7.	Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Expresar vivencias y experiencias a partir de la audición del cuento.	Cuento
1.9.	Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Identificar en una lámina los carteles de señalización del colegio que contienen imágenes y los que contienen palabras.	F.9
1.10.	Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar cenefas combinadas (trazos horizontales, verticales e inclinados) como paso previo a la escritura de letras y palabras. - Diferenciar palabras cortas y largas.	F.14
2. Matemática			
2.1.	Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Comparar objetos del aula utilizando el criterio más grande / más pequeño. - Clasificar tres objetos en función del tamaño grande, mediano, pequeño.	F.7
		- Clasificar objetos en ligeros y pesados mediante la experimentación.	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 de los números 1, 2 y 3.	F.8, 13, 18

<p>2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.</p>	<p>- Discriminar y clasificar figuras planas: círculo, cuadrado y triángulo.</p>	<p>F.10</p>
<p>2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.</p>	<p>- Colaborar con los compañeros en la construcción de una maqueta del colegio.</p>	<p>F.12</p>
<p>2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.</p>	<p>- Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana a partir del tamaño y la cantidad.</p>	<p>F.20</p>
<p>3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico</p>		
<p>3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.</p>	<p>- Reconocer algunas dependencias del colegio y diversos objetos propios de cada una de ellas: aros / aula de psicomotricidad, bandeja de comida / comedor... - Identificar objetos del colegio y el uso que tienen: aros, ordenador, mesa, silla, pizarra, bandeja...</p>	<p>F. 5, 11</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 situaciones que pueden hacer que algún compañero se sienta mal para, así, evitarlas.</p>	<p>Mural</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Reconocer a los distintos profesionales del colegio: maestra, cocinera, conserje.</p>	<p>F.1</p>
<p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>		
<p>4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.</p>	<p>- Mostrar interés y atención en las actividades que se realizan con el ordenador.</p>	<p>CD Multi-ROM</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 la colocación y encendido del aparato reproductor de CD.</p>	<p>C.A. 1</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 de las teclas de dirección en la resolución de laberintos en el ordenador. - Completar una ruta siguiendo las indicaciones de las flechas que indican arriba, abajo.</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>- Mostrar destreza en el manejo del ratón en actividades como puzzles, series lógicas, dibujo y coloreado de regiones.</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 al que habla.</p>	<p>F.1</p>
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<p>- Utilizar correctamente y en el contexto adecuado fórmulas de saludo, presentación y despedida: hola, buenos días, me llamo..., adiós...</p>	<p>F.6</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 actitudes de respeto y tolerancia hacia los compañeros de otras culturas.</p>	<p>F.8</p>

6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Conocer y apreciar estéticamente la obra <i>Circus</i> , de Marc Chagall.	C.A.1 (F.3, 4)
	- Escuchar la obra <i>Jazz Suite nº 1 Polka</i> , de Dimitri Shostakovich	C.A. 1
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Señalar en una lámina las figuras distinguiéndolas del fondo.	F. 3
	- Realizar una producción plástica utilizando distintas técnicas y colores.	C.A.1 (F.1)
	- Crear obras plásticas estampando con esponja.	C.A.1 (F.2)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Reconocer expresiones de miedo, alegría, tristeza y enfado en un dibujo.	Mural
	- Producir sonidos con distintas partes de su cuerpo (manos, pies, piernas...) siguiendo el ritmo.	C.A. 1
	- Relacionar instrumentos de percusión con su sonido: caja china, crótalos, maracas y pandero.	C.A. 1 (F.5)

7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Relacionar a cada profesional con su tarea: conserje-mantenimiento, cocinera-cocina, maestra-enseñanza.	F.12, 9
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Resolver series lógicas de tres elementos.	F.6, 17
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Resolver problemas de recuento e igualación. - Relacionar, comparar y clasificar objetos según sean pesados o ligeros.	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.	- Completa una silueta humana con las partes que faltan. - Se identifica con la propia imagen.	F.15
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Se sitúa y se desplaza en el espacio real en juegos con aros. - Muestra equilibrio y una coordinación óculo-manual apropiada a la edad en juegos con saquitos y con pelotas. - Muestra un control adecuado en la realización de diversas actividades de saltos.	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.	- Reconoce la necesidad de lavarse las manos antes de comer y cepillarse los dientes tras las comidas.	F.16
8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.	- Muestra cuidado por los objetos del colegio.	F.5

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Identificar cómo nos sentimos ante algunas actitudes o acciones de los compañeros de clase.	Cuento
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Reconocer cómo puede ayudar a los compañeros cuando lo necesitan.	Mural

Unidad 2: Esta es mi familia		
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.	Mural, Fichas, C.A 2, C.E 2.
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Identificar y nombrar el parentesco entre miembros de la familia.	Mural, F.2
	- Nombrar objetos de cada una de las dependencias de la casa. - Verbalizar el nombre de las personas de la propia familia.	Mural, F.5
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Expresar oralmente acciones habituales.	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...).	- Conversar sobre las situaciones representadas en el mural respetando el orden y las aportaciones de los demás.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	Lectura de imágenes	Mural
	Escuchar y comprender un cuento explicado por el maestro.	Cuento
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Escuchar y recitar el poema, las rimas y las adivinanzas incluidas en el cuento.	Cuento

<p>1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).</p>	<p>- Interpretar los signos gráficos de los aseos en lugares públicos.</p>	<p>F.19</p>
<p>1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.</p>	<p>- Realizar trazos cruzados X, + y cenefas como paso previo a la escritura.</p>	<p>F.4</p>
	<p>- Identificar palabras que designan objetos y dependencias de la casa.</p>	<p>F.9</p>
	<p>- Leer globalmente algunas palabras conocidas.</p>	<p>F.14</p>
<p>2. Matemática</p>		
<p>2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.</p>	<p>- Discriminar las nociones espaciales: dentro / fuera.</p>	<p>Mural, F.7, Psicomotricidad</p>
<p>2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.</p>	<p>- Identificar las cantidades 1, 2, 3 y asociarlas a su grafía.</p>	<p>Mural, F.8, 13, 18</p>
<p>2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.</p>	<p>- Localizar y discriminar líneas abiertas y cerradas.</p>	<p>F.10</p>
<p>2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.</p>	<p>- Identificar el criterio que rige una serie lógica de tres elementos.</p>	<p>F.17</p>
	<p>- Nombrar y localizar los colores primarios y los secundarios verde y naranja.</p>	<p>C.A 2 (F.1, 2)</p>
<p>2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.</p>	<p>- Ser capaz de resolver un problema de cantidades (1 a 3) y razonarlo.</p>	<p>F.20</p>

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 las actividades que se hacen en casa.	Mural, F.1
	- Reconocer y nombrar las dependencias y las actividades que se realizan en ellas.	Mural, F.9
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.	- Experimentar la flotabilidad de los objetos.	Cuento C.E.2
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Valorar y mostrar iniciativa en la realización de hábitos saludables.	F.6
	- Valorar la importancia de hacer un buen uso del agua.	C.E.2
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Cuidado de la casa: recoger	Mural F.1
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Nombrar objetos de cada una de las dependencias de la casa.	Mural, F.5, 9
3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.	- Situar acciones y actividades según el momento del día en que se lleven a cabo: mañana, tarde, noche	Mural

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 y seleccionar información sobre las casas de los indios cazadores, los tipis.	F.11
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Ser capaz de localizar y comprender la información en diferentes medios.	F.12
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.	- Colocar adecuadamente el CD en el reproductor y manejarlo para escuchar los sonidos propuestos.	C.A. 2
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).	- Mostrar soltura en el manejo del ratón por la pantalla del ordenador. - Clicar en algún elemento y arrastrarlo hacia una dirección determinada según las indicaciones dadas.	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Mostrar interés por las actividades de dibujo y coloreado en el ordenador.	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 palabra y escuchar con atención a los compañeros/as.	Mural Cuento

5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Colaborar en mantener unas normas de convivencia en familia.	Mural
5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.	- Valorar y respetar los diferentes modelos de familia que pueden darse entre los compañeros y amigos.	Mural
5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.	- Observar y comprender las diferencias entre las casas de otras culturas y las nuestras.	F.11, 12
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Relacionar la obra <i>Visita a Collioure</i> con su autor Henri Matisse.	C.A.2 (F.4)
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Dramatizar, junto a algunos compañeros, escenas familiares.	F.1
	- Completar un dibujo a partir de un modelo dado.	F.3
	- Identificar los colores primarios y los secundarios: verde y naranja. - Iniciarse en el recortado con tijeras.	C.A.2 (F.1, 2)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Reconocer sonidos del entorno y proponer qué los origina. - Clasificar sonidos según sean cortos o largos. - Ser capaz de improvisar un ritmo. - Reconocer las posibilidades de expresión de las manos.	C.A.2 (F.5)

7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar, experimentar y clasificar objetos según floten o se hundan.	C.E.2
7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.	- Utilizar los materiales de su entorno inmediato en las experimentaciones.	C.E.2
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Preguntarse y formular hipótesis sobre si los objetos flotan o se hundan.	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.	- Localizar y nombrar partes de la cara.	F.2
	- Reconocer y nombrar las extremidades.	F.15, Psicomotricidad
	- Identificar el propio sexo. - Identificar la simetría corporal.	
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Colaborar en las tareas de la casa de forma activa: recogida del dormitorio.	Mural

8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Adquirir hábitos de colaboración en las tareas familiares.	F.1
	- Identificar las acciones correctas e incorrectas a la hora de sentarse en la mesa.	F.16
	- Reconocer la importancia del descanso para la salud.	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.	- Realizar hábitos saludables de una forma cada vez más autónoma.	F.6
8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.	- Recogida de juguetes y dormitorio (hábitos de orden)	
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar emociones propias en relación con la familia.	Mural
9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.	- Imaginar y expresar las acciones o diálogos que podrían darse a partir de una imagen.	Mural.
9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.	- Valorar las muestras de afecto de los miembros de la familia.	Mural

Unidad 3: Veo, toco y oigo		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender mensajes orales y escritos sencillos.	Mural F.8
	- Es capaz de seguir unas instrucciones dadas para realizar un recorrido.	Psicomotricidad
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Formar frases a partir del vocabulario relacionado con los sentidos y sus órganos.	F.2
	- Utilizar el vocabulario acerca de las sensaciones percibidas a través de los órganos de los sentidos.	F.4
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Comprender que las adivinanzas son como juegos descriptivos.	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...).	- Participar en las conversaciones y diálogos que se establecen a partir del mural y del cuento.	Mural Cuento
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas,	- Ordenar secuencias de un cuento.	Cuento

1.6. señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender mensajes icónicos de su entorno.	F.5
	- Comprender mensajes escritos sencillos a partir de elementos del contexto: frase, palabras, dibujo...	F.8
1.7. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Comprender y aprender las canciones y adivinanzas propuestas.	Cuento
	- Aprender y recitar un trabalenguas.	F.8
1.8. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Expresar sus propios gustos y preferencias.	Mural F.5
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Asociar palabras conocidas a las imágenes correspondientes.	F.2
	- Identificar palabras cortas y largas: segmentación en sílabas.	F.11
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Señalar objetos que se encuentran delante o detrás de otro de referencia.	F.3
	- Reconocer y verbalizar las nociones de medida: lleno / vacío.	F.6, 16
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer el número 4: cantidad y grafía.	F.7, 11, 15
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Clasificar objetos según el tacto: áspero o suave.	C.E.3

<p>2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.</p>	<p>- Resolver problemas de la vida cotidiana aplicando los conceptos lleno / vacío y el número 4.</p>	<p>F.16</p>
<p>2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.</p>	<p>- Completar colecciones de hasta cuatro elementos.</p>	<p>F.15</p>
<p>3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico</p>		
<p>3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.</p>	<p>- Identificar objetos de su entorno por medio del tacto. - Apreciar las sensaciones agradables o desagradables que se perciben a través del sentido del tacto.</p>	<p>C.E. 3</p>
<p>3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.</p>	<p>- Evitar acciones que pueden repercutir en nuestra salud.</p>	<p>F.14</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Reconocer el pediatra o doctor como la persona que se encarga de curar enfermedades.</p>	<p>F.14</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>- Ser capaz de buscar información sobre instrumentos musicales y la orquesta en una enciclopedia y en revistas.</p>	<p>F.9, 10</p>
<p>4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.</p>	<p>- Reconocer que en internet podemos encontrar información útil sobre los instrumentos musicales y la orquesta.</p>	<p>F.9, 10</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>	<ul style="list-style-type: none"> - Usar cada vez con más precisión el ratón y saber clicar encima de un elemento. - Reconocer los iconos que indican el paso de pantallas o la repetición de una de ellas. 	<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>	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciarse en el dibujo y coloreado en pantalla mediante el uso del ratón. 	<p>CD Multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las normas de los juegos en grupo en el aula. 	<p>F.3</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplir con las normas de convivencia establecidas. 	<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>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar cómo podemos ayudar a alguien que se siente enfermo. 	<p>F.14</p>
<p>5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apreciar y respetar las opiniones diferentes de la propia. 	<p>F.5</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>	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar los gustos y preferencias de los compañeros y compañeras de clase. 	<p>F.5</p>

6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Reconocer las personas e instrumentos que forman una orquesta.	F.10
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Dibujar un paisaje a partir de unas indicaciones dadas.	F.3
	- Identificar algunos instrumentos musicales de cuerda, percusión y viento.	F.9
	- Realizar una postal de Navidad mediante las técnicas aprendidas.	C.A.2 (F. 3)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- El juego dramático: imitar situaciones cotidianas en las que usamos los sentidos: tacto, olfato, gusto, oído, vista.	Cuento
	- Imitar posturas que se adoptan al tocar diferentes instrumentos.	F.9
	- Realizar sombras y representaciones con las manos con la técnica de las sombras chinescas.	C.A.2 (F.6)
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Aprender y cantar un villancico: <i>Canción de Navidad</i> .	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 sensación del tacto con objetos ásperos y suaves.	C.E.3

7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Clasificar objetos según el tacto: áspero o suave	C.E.3
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Aceptar los errores e incrementar las ganas de mejorar.	CD Multi-ROM
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Mostrar respeto por las normas que se establecen en el aula.	Cuento
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Experimentar el tacto de algunos objetos de nuestro entorno cercano y percibir las sensaciones: áspero-suave.	C.E.3
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 sentidos y relacionarlos con el órgano correspondiente.	F.1, 4, 13
	- Mostrar una buena orientación en el espacio.	Psicomotricidad
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Participar activamente en los trabajos en grupo propuestos.	F.4
	- Mostrar confianza en sí mismo en las actividades psicomotrices.	Psicomotricidad
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Adquirir hábitos para el cuidado del cuerpo evitando enfermedades.	F.14
	- Manifestar cómo podemos ayudar a las personas que tienen alguna discapacidad.	Mural

<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>	<p>- Reconocer que debe comerse de todo para tener una buena salud.</p>	<p>F.14</p>
<p>9. Competencia emocional</p>		
<p>9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.</p>	<p>- Reconocer y comunicar sus propias emociones cuando se sienten enfermos.</p>	<p>F.14</p>
<p>9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.</p>	<p>- Participar en los juegos grupales aceptando las normas establecidas.</p>	<p>F.3</p>
<p>9.6. Regular las emociones y tolerar la frustración ante resultados no satisfactorios, controlando el comportamiento y la agresividad.</p>	<p>- Mostrar confianza en sí mismo en las actividades corporales y juegos propuestos.</p>	<p>Psicomotricidad</p>
<p>9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.</p>	<p>- Reconocer los cuidados que nos dan cuando estamos enfermos: médico y familia.</p>	<p>F.14</p>

Unidad 4: Tengo frío		
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 que emite el maestro/a.	Mural, cuento, Fichas.
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Reconocer y emplear el vocabulario relacionado con el tiempo atmosférico, las prendas de vestir y el cuento de la unidad.	Mural Cuento F. 2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Construir frases con palabras del campo semántico del tiempo atmosférico.	F.2
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 acerca del calor y el frío en diferentes situaciones.	F.15
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender la trama del cuento y reconocer a sus personajes principales.	Cuento
	- Reconocer e interpretar el significado de los símbolos de un mapa del tiempo: nube, sol, lluvia.	F.19

<p>1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Resolver adivinanzas relacionadas con elementos de la unidad. - Aprender y cantar la canción relacionada con el cuento. 	<p>Cuento</p>
<p>1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar oralmente qué debe hacerse para mantener una buena salud. 	<p>F.16</p>
<p>1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar seguridad en la realización de trazos semicirculares como paso previo a la escritura. 	<p>F.4</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer sonidos iguales al inicio de las palabras. - Discriminar los sonidos /a/ y /o/ y su grafía en palabras. 	<p>F.9</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Separar las palabras en sílabas mediante palmadas. 	<p>F.14</p>
<p>2. Matemática</p>		
<p>2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Completar un puzle con las piezas que faltan. 	<p>F.3</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce y utiliza adecuadamente las nociones de cantidad: todos / ninguno. 	<p>F.7</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y ordenar objetos según el tamaño 	<p>F.10</p>
<p>2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer e identificar el número 5: cantidad y grafía. 	<p>F. 8, 13, 18</p>

2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar y nombrar los colores azul, violeta y magenta.	C.A.3 (F.1)
	- Percibir semejanzas entre objetos: forma y color.	F.10
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver series lógicas de tres elementos.	F.17
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Componer el número 5 a partir de una cantidad menor.	F.8, 18
	- Resolver problemas sencillos de adición.	F.20
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 el paisaje del mural: la montaña en invierno.	Mural
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.	- Observar, reconocer y dibujar nubes, sol, rayos, lluvia o nieve en una lámina para completar diferentes situaciones meteorológicas.	Mural F. 1, 11, 12
	- Plantearse y resolver hipótesis sobre la luz y el color a través de la experimentación.	C.E. 4
3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Valorar y evitar los peligros que puede comportar una salida en grupo.	Mural
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 abrigarse cuando hace frío.	Mural
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Respetar y cuidar de los materiales que se usan en los distintos deportes y en psicomotricidad.	F.5 Psicomotricidad

<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Comprender y relacionar los deportes con los objetos que se usan en cada uno de ellos.</p>	<p>F.5</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 en folletos de viajes o similares, paisajes nevados o de invierno.</p>	<p>Cuento</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>- Comprender el significado de los iconos que aparecen en pantalla para: repetir un juego, ir hacia delante, hacia atrás, al menú o bien imprimir.</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>- Comprender y manejar el ratón para dibujar y colorear.</p>	<p>CD Multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Reconocer las normas de convivencia que debemos cumplir en las salidas con el colegio.</p>	<p>Mural</p>
<p>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.</p>	<p>- Trabajar en equipo en la realización de los experimentos.</p>	<p>C.E. 4</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>- Explicar, a partir de una imagen, los sentimientos y emociones que deben sentir los personajes.</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>- Respetar las valoraciones y opiniones de los demás.</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>- Identificar la obra de <i>Claude con caballo de madera</i>, de P. Picasso.</p>	<p>C.A.3 (F.3,4)</p>
	<p>- Escuchar, valorar y disfrutar de la audición <i>Los cuentos de Hoffmann</i> de Offenbach.</p>	<p>C.A</p>
<p>6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.</p>	<p>- Experimentar con los colores azul y magenta para obtener violeta. - Elaborar y modelar pasta de sal. - Dibujar la silueta y la cara de un compañero marcando los elementos de la figura humana.</p>	<p>C.A.3 (F.1, 2)</p>
	<p>- Diferenciar entre sonido y silencio.</p>	<p>C.A.3 (F.5)</p>
<p>6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.</p>	<p>- Imitar juguetes mediante la expresión corporal.</p>	<p>C.A.3 (F.6)</p>
<p>7. Aprender a aprender</p>		
<p>7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.</p>	<p>- Experimentar con la luz y el color para llegar a resolver pequeñas hipótesis planteadas.</p>	<p>C.E 4</p>

7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Completar una serie lógica de tres elementos.	F.17
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Completar un puzle de 20 piezas.	F.3
	- Experimentar con los colores para hacer mezclas y descubrir nuevos colores.	C.A. 3
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 y nombrar en sí mismo la nariz, la lengua y la piel y expresar a qué sentido corresponde. - Reconocer y saber expresar las sensaciones de frío y calor que podemos experimentar con el cuerpo.	F.15
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Realizar circuitos sencillos desplazándose con un saquito. - Resolver circuitos sencillos con aros y saquitos.	Psicomotricidad
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Comportarse con responsabilidad en las salidas con el colegio.	Mural
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Expresar oralmente que debe hacerse para mantener una buena salud.	F.16
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.	- Asumir tareas relacionadas con los hábitos de higiene y cuidado del cuerpo necesarios para mantener una buena salud.	F.16

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Reconocer y expresar los estados de ánimo: tristeza y alegría.	F.6
9.4. Interesarse y esforzarse por comprender los problemas y el estado de ánimo de los demás y contribuir a su felicidad.	- Identificar en imágenes diferentes estados de ánimo.	F.6

Unidad 5: Hablo por teléfono		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender y seguir las órdenes dadas.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Reconocer y emplear el vocabulario relacionado con los medios de comunicación. - Construir frases coherentes con palabras del campo semántico de los medios de comunicación.	Mural F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Explicar la acción que hace el protagonista del cuento para invitar a cada uno.	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...).	- Expresar información personal: pedir y dar información.	F.6
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender un cuento y utilizar el vocabulario contenido en él. - Completar los detalles de la escena de un cuento.	Cuento

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Resolver adivinanzas relacionadas con el tema de la unidad. - Reproducir trabalenguas relacionados con los medios de comunicación.	Cuento F.2
	- Aprender y cantar canciones relacionadas con la unidad.	Cuento, C.A.3
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Reconocer la información que nos pueden dar los diferentes medios de comunicación.	Mural F.5
	- Identificar el símbolo gráfico utilizado para el teléfono.	F.19
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar trazos ondulados y círculos para ejercitar la psicomotricidad fina.	F.4
	- Reconocer el sonido de las vocales abiertas en palabras habituales. - Reconocer la escritura de su nombre y el de algunos compañeros.	F.9
	- Segmentar palabras en sílabas mediante palmadas y clasificarlas según sean monosílabas, bisílabas o trisílabas.	F.14
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Identificar elementos que tienen la misma posición en el espacio.	F.3
	- Colocar objetos cerca o lejos según sea la indicación dada.	F.7

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Identificar y asociar la cantidad y la grafía de los números 0, 1, 2, 3, 4 y 5.	F.8, 13, 18
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar los colores blanco, negro y gamas de verde en elementos del entorno.	C.A.4 (F.1, 2)
	- Reconocer e identificar el rectángulo entre otras formas planas.	F.10
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver problemas de identificación y relación atendiendo a tres criterios: color, forma y distancia.	F.20
	- Completar una tabla de doble entrada para recoger datos sobre el comportamiento de los alimentos ante el calor.	C.E. 5
	- Completar series lógicas atendiendo al tamaño, la posición o el color.	F. 17
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Contar cantidades y añadir las que faltan para llegar a 4 o 5 unidades.	F.8, 18
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 y nombrar las principales partes de un ordenador.	F.11, 12
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 sobre el comportamiento de algunos alimentos con el calor.	C.E 5

<p>3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.</p>	<p>- Reconocer los riesgos de ver la tele muy cerca, o escuchar música con el volumen muy alto...</p>	<p>F.16</p>
<p>3.5. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Conocer los medios de comunicación: ordenador, carta, periódico, radio, televisión...</p>	<p>Mural F.1, 5</p>
	<p>- Reconocer las partes más importantes de una carta: la dirección y el sello.</p>	<p>F.9</p>
<p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>		
<p>4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.</p>	<p>- Mostrar interés por los nuevos medios audiovisuales de nuestro entorno y la forma de abordarlos con seguridad.</p>	<p>Mural F.5</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>- Conocer y manejar, de modo básico, algunos elementos de comunicación: teléfono, cámara de fotos, DVD, reproductor de CD...</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>- Nombrar las partes principales de un ordenador: teclado, ratón, pantalla, <i>webcam</i>. - Reconocer las utilidades del ratón: clicar y arrastrar y manejarlo con cierta destreza.</p>	<p>F. 11, 12 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>- Dibujar y colorear en pantalla a partir de las actividades propuestas en el CD Multi-ROM.</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.	- Mostrar la información recogida sobre los medios de comunicación a los compañeros respetando el turno de palabra y presentando atención a las aportaciones de los demás.	F.5
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Cumplir las normas establecidas en relación con el uso correcto de los medios de comunicación.	F.16
5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.	- Respetar y valorar las costumbres de los compañeros.	F.5
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Identificar y reconocer la obra <i>Flores</i> de A. Warhol.	C.A.4 (F.3)
	- Identificar pequeños instrumentos de percusión y utilizarlos para acompañar una canción.	C.A. 4(F.5)
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Construir un ordenador de papel para reconocer en él sus partes.	F.12
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Experimentar con los colores blanco, negro y gamas de verde.	C.A.4 (F.1,2,4)
	- Elaborar un mural mediante pintura y la técnica del collage.	C.A 4 (F.1,2)
	- Discriminar la altura del sonido: grave / agudo.	C.A.4 (F.5)
	- Representar algunas profesiones por medio de gestos y la expresión corporal.	C.A.4 (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 y manipular los objetos y elementos del entorno para conocerlos.	Mural Cuento
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Comprender el criterio que sigue una serie lógica y explicarla.	F.17
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Aceptar los errores en las actividades que implican más dificultad, así como confiar en mejorar.	F.19
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Investigar la relación entre el calor y los alimentos que se derriten.	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.	- Realizar desplazamientos hacia delante y hacia atrás con diferentes partes del cuerpo.	Psicomotricidad
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Participar activamente y con confianza en los juegos propuestos.	Psicomotricidad
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Aprender a utilizar los medios de comunicación con seguridad adquiriendo el sentido crítico de aquello que ven y oyen.	Mural

8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Reconocer y practicar hábitos de higiene y salud relacionados con la vista y el oído.	F.16
8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.	- Ser capaz de valorar el tiempo que dedican al televisor.	Mural
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar emociones y ceñimientos: alegría, sorpresa y miedo.	F.15
9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.	- Representar mímicamente y sin inhibiciones algunas profesiones relacionadas con los medios de comunicación.	C.A. 4

Unidad 6: Me gusta mi barrio		
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 y de las personas cercanas.	Mural, Cuento, Fichas.
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Usar el vocabulario relacionado con las profesiones y los espacios públicos del barrio.	Mural F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Construcción de frases acerca de las profesiones y los espacios públicos del barrio.	F.2
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 sobre las imágenes del mural dialogando sobre lo que ven en él.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender el cuento de la unidad y el vocabulario incluido en él.	Cuento
	- Comprender e interpretar las señales de tráfico más sencillas del entorno inmediato: Stop, paso cebra y semáforo.	F.9, 10

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Resolver adivinanzas sobre elementos del barrio o relacionados con éste.	Cuento
	- Aprender y cantar una canción sobre el barrio.	Cuento
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Expresar situaciones cotidianas del barrio.	F.5
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Reconocer el sonido de las vocales cerradas en palabras habituales: /i/, /u/.	F.8
	- Segmentar palabras de más de dos sílabas.	F.12
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Identificar y reconocer las nociones espaciales: encima / debajo.	F.6
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Identificar y asociar la cantidad y la grafía del número 6.	F.7, 11, 15
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Reconocer las figuras planas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. - Resolver problemas identificando formas, colores y distancia en situaciones dadas.	F.16
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Completar una tabla de doble entrada para recoger datos sobre objetos que tienen o no tienen aire.	C.E. 6

<p>2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.</p>	<p>- Ser capaz de componer el número 6 a partir de cantidades menores.</p>	<p>F.7, 11, 15</p>
<p>3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico</p>		
<p>3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.</p>	<p>- Reconocer algunos edificios públicos así como su uso y función.</p>	<p>Mural F.4</p>
<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>- Formularse hipótesis y experimentar con las cualidades físicas del aire: el volumen. - Descubrir que el aire ocupa espacio.</p>	<p>C.E. 6</p>
<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>- Reconocer la importancia de cuidar el entorno en el que viven para poder disfrutar de él.</p>	
<p>3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.</p>	<p>- Percibir el peligro que comportaría no cumplir las normas de las señales de tráfico.</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>- Valorar el trabajo que realizan los profesionales del barrio por el bienestar de todos</p>	<p>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>- Valorar el mobiliario urbano y relacionado con el barrio.</p>	<p>Mural F.4, 9</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Identificar y nombrar profesionales que trabajan en el barrio y sus actividades.</p>	<p>Mural F.1</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>- Ordenar las secuencias de un cuento según la sucesión de las acciones.</p>	<p>Cuento</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>- Relacionar la información del mural y compararla con la realidad.</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>- Comprender y valorar que podemos encontrar información a través del ordenador y con la ayuda de un adulto.</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>- Utilizar correctamente los periféricos del ordenador, valorarlos y usarlos adecuadamente.</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>- Colorear dibujos propuestos mediante el movimiento del ratón.</p>	<p>CD Multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<p>- Saludar, despedirse, pedir por favor, dar las gracias cuando se realiza una compra o se entra en comercios del barrio.</p>	<p>Mural F.5</p>

<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Comprender la necesidad de respetar el mobiliario urbano y mantener limpio el barrio.</p>	<p>F.1, 4</p>
	<p>- Regular el propio comportamiento en lugares públicos.</p>	<p>F.14</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>- Valorar las aportaciones de los demás en los diálogos y conversaciones.</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 la capacidad de hombres y mujeres por igual ante las profesiones.</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>- Escuchar con interés la pieza de <i>La Flauta mágica</i> (Dúo de Papageno y Papagena) de Mozart incluida en el CD.</p>	<p>C.A. 4</p>
<p>6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.</p>	<p>- Identificar y discriminar los sonidos graves y agudos.</p>	<p>C.A 4</p>
<p>6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.</p>	<p>- Representar mímicamente algunas profesiones.</p>	<p>Mural C.A 4</p>
<p>7. Aprender a aprender</p>		
<p>7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.</p>	<p>- Observar imágenes y localizar errores en ellas.</p>	<p>F.3</p>

7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Realizar una encuesta en el barrio y anotar y detallar la información recogida.	F.9, 10
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 partes del cuerpo de frente y de espaldas.	F.13
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Coordinar y controlar progresivamente el propio cuerpo en las habilidades motrices y desplazamientos. - Mejorar la coordinación visomanual en juegos con pelotas.	Psicomotricidad
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Mostrar iniciativa por aprender habilidades nuevas.	Psicomotricidad
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Conocer el uso y funciones de los objetos relacionados con el barrio así como ser consciente de que hay que valorarlos.	Mural F.4
8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.	- Realizar una encuesta en el barrio.	F.9, 10
9. Competencia emocional		
9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.	- Mostrarse confiado en la posibilidad de realizar adecuadamente las actividades.	F.10

Unidad 7: Preparamos ensalada		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender y atender a los mensajes orales del maestro/a o especialistas.	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.	Mural F.2
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Identificar a los personajes principales de un cuento.	Cuento
	- Reconocer la información que podemos encontrar en los envases de los alimentos: marca, fecha de caducidad, ingredientes...	F.19
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Resolver adivinanzas relacionadas con las plantas, la fruta y la verdura. - Aprender y cantar la canción de la unidad, relacionada con las plantas.	Cuento
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Reconocer el formato de una receta: ingredientes y procedimiento.	F.12

1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Desarrollar la percepción visual y el trazo en la resolución de laberintos.	F.3
	- Realizar cenefas con trazos de bucles cortos y largos hacia abajo como paso previo a la escritura.	F.4
	- Reconocer los sonidos /p/ y // en palabras y relacionarlos con la grafía correspondiente.	F.9
	- Segmentar las palabras en sílabas.	F.14
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Expresar relaciones temporales entre hechos y acciones.	F.6
	- Secuenciar las escenas del cuento.	Cuento
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer los ordinales: primero y último.	F.7
	- Identificar y asociar la cantidad y la grafía del número 7.	F.8, 13, 18
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar figuras planas: el óvalo.	F.10
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Clasificar frutas, verduras y hortalizas.	Mural
	- Resolver series lógicas.	F.17

2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Ser capaz de componer y descomponer el número 7.	F.8, 13, 18
	- Resolver problemas sencillos por comparación de números y situación espacial.	F.20
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.	- Observar las plantas, su crecimiento, desarrollo, las semillas, los frutos... - Comprender la influencia del agua y la luz en el crecimiento de las plantas.	CE 7
	- Reconocer tipos de plantas según sus características.	F.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.	- Valorar y respetar los profesionales que cuidan del medio ambiente y cultivan la tierra.	Mural, F.1
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Respeto y cuidado de las plantas.	Mural, F.5
	- Reconocer los alimentos de origen vegetal y sus beneficios para la salud.	F.11, 12
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Alimentarse de forma sana y equilibrada.	F.11
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Reconocer y observar frutas, verduras y hortalizas.	Mural, F.1, 5
	- Identificar las partes de una planta.	Mural, F.5

	- Reconocer las profesiones relacionadas con el cultivo y cuidado de las plantas.	Mural, F.1
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: primero, después...	F.6
	- Expresar en qué estación del año puede darse la imagen del mural y qué otras situaciones pueden darse en ésta.	Mural
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 y seleccionar frutas y verduras en un catálogo de supermercado o similar para poder clasificarlas.	Mural
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Interesarse por aprender a manejar el ordenador y sus funciones principales.	CD Multi-ROM
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).	- Adquirir cierta destreza en pinchar y arrastrar elementos en la pantalla del ordenador mediante el uso del ratón.	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Disfrutar con el dibujo y coloreado en el ordenador.	CD Multi-ROM

5. Social y ciudadana		
5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Prestar ayuda a los compañeros que lo necesiten cuando sea necesario.	Mural
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Reconocer y aceptar las normas del juego simbólico.	C.A. 5
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Mostrar respeto por las audiciones.	C.A. 5
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Reconocer los colores marrón y gris en elementos del entorno. - Experimentar con nuevos materiales.	C.A. 5 (F1, 2)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Modelar con plastilina. - Identificar la intensidad del sonido: <i>piano</i> / <i>forte</i> .	C.A. 5 (F.5)
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Valorar las pinturas rupestres: Cuevas de Altamira	C.A 5 (F.4)
6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.	- Disfrutar con las actividades de expresión corporal y valorar las aportaciones de los demás.	C.A. 5
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar algunas frutas y verduras.	Mural F.1, 5

7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Clasificar plantas según sean frutas, verduras u hortalizas.	Mural
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Investigar el efecto del agua y la luz en las plantas.	C.E. 7
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.	- Comprender las necesidades básicas: comer, dormir, beber y sentir afecto.	F.15
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Mostrar control y buena maduración tónica en juegos con pelotas. - Realizar saltos de altura y longitud. - Controlar el equilibrio en movimiento.	Psicomotricidad
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Recordar la necesidad de lavar las frutas y las verduras antes de comerlas.	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 hábitos de higiene y salud relacionados con la comida.	Mural F.16
9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	Expresar sentimientos y emociones.	F.6
9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.	- Participar en juegos de grupo adaptando el comportamiento y ajustándose a los demás.	Psicomotricidad

Unidad 8: Vamos a la granja		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Atender a las órdenes del maestro/a y cumplirlas.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Utilizar adecuadamente el vocabulario relacionado con la granja y los animales.	Mural, Cuento, F.2
	- Comprender la formación y uso del diminutivo.	F.14
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir situaciones representadas en el mural de la unidad. - Describir las características de un animal para que otros adivinen de qué se trata.	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 sobre las actividades que hacen los personajes del mural y relacionarlos con las propias experiencias.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender la trama del cuento e identificar a los personajes. - Explicar lo que sucede en las escenas del cuento a partir de las imágenes.	Cuento F.19
	- Interpretar códigos y señales no verbales.	

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender y resolver pequeñas adivinanzas relacionadas con el tema de la granja y los animales. - Memorizar y cantar una canción sobre la granja.	Cuento
	- Aprender y recitar rimas relacionadas con los animales.	F.19
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar experiencias propias entorno a los animales.	Mural F.6
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Reconocer el sonido de los animales representado por un compañero/a.	F.9 C.A 5
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar correctamente bucles hacia arriba como paso previo a la escritura.	F.4
	- Reconocer el sonido de las grafías /m/ y /s/ en palabras y su grafía.	F.9
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Aplicar convenientemente las nociones antes y ahora en relación a la transformación de los alimentos.	F.7
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Identificar y asociar los números 6 y 7 con la grafía y la cantidad correspondientes.	F.8, 13, 18

2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Relacionar y discriminar formas para completar puzles.	F.3
	- Reconocer figuras planas: círculo, óvalo, rectángulo y triángulo.	F.10
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver series lógicas atendiendo a la forma, el tamaño y la situación espacial.	F.17
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Componer y descomponer los números 6 y 7.	F.8, 13, 18
	- Resolver problemas que plantean comparaciones y sumas.	F.20
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 las hormigas: anatomía, hábitat, alimentación y reproducción.	C.E. 8
	- Reconocer los animales de la granja: cría y cuidado.	Mural, F.1,5
	- Identificar las partes del cuerpo de los animales.	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.	- Reconocer el medio en que viven y/o se desplazan los animales: tierra, mar, aire.	F.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.	- Construir un hormiguero para observar el hábitat y comprender e comportamiento de las hormigas.	C.E 8
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Valorar el trabajo de los veterinarios y los granjeros en el cuidado de los animales.	Mural, F.1

	- Reconocer los productos que se obtienen de la granja.	F.11, 12
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Comprender la importancia del cuidado y respeto hacia los animales.	F.5
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Reconocer el veterinario como la persona que controla y cura los animales enfermos.	Mural
	- Identificar y nombrar los profesionales que trabajan en la granja y explicar el trabajo que desempeñan.	Mural, F.1
3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.	- Comprender los cambios que sufren los alimentos explicando cómo son antes y después de cocinarlos o transformarlos para poder comerlos.	F.7
	- Expresar vivencias o experiencias ocurridas o que podrían ocurrir en diferentes momentos: pasado, presente, futuro.	F.6
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 información sobre las hormigas en diferentes soportes.	C.E.8
	- Recoger información sobre los animales de la granja en enciclopedias y libros.	F.11
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Reconocer que en internet podemos encontrar mucha información, pero que hay que seleccionarla.	C.E.8

<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>- Reproducir el CD de audio para escuchar <i>Pedro y el lobo</i> de Sergei Prokofiev</p>	<p>C.A. 5</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 aplicaciones propuestas en las que debe pinchar y arrastrar, abrir y cerrar ventanas y moverse adelante y atrás en las diferentes pantallas.</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>- Jugar a <i>memory</i>, colorear, dibujar, realizar series lógicas... en el ordenador.</p>	<p>CD Mlti-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 los diálogos y conversaciones.</p>	<p>Mural</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Comprender que las tareas de la casa deben repartirse entre todos.</p>	<p>C. A. 6</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 el trabajo de los profesionales relacionados con los animales.</p>	<p>Mural, F.1</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>- Observar y valorar la obra <i>Florero amarillo y azul</i> de Alexej von Jawlensky.</p>	<p>C.A. 6 (F.4)</p>

6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Realizar mezclas con el color blanco y el negro.	C.A. 5 (F.4)
	- Utilizar e identificar los colores claros y oscuros.	C.A 6 (F.1,2)
	- Reconocer los sonidos del entorno y algunos sonidos de instrumentos. - Identificar y discriminar la altura del sonido: grave / agudo.	C.A. 5 (F.6)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Imitar sonidos de animales de la granja. - Interpretar una canción con el ritmo y la entonación adecuados.	Cuento
	- Imitar acciones que realizan miembros de la propia familia: poner la mesa, servir, comer...	C.A 6 (F.6)
	- Expresarse por medio de la pintura y sus mezclas.	
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 maneras de expresarse de los compañeros y compañeras.	C.A. 6
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Aprender a recopilar datos a partir de la observación y la experimentación.	C.E. 8
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Realizar un mural de los productos que se obtienen de la granja clasificando y ordenando la información.	F.11, 12
7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.	- Buscar información sobre las hormigas en los libros y cuentos de la escuela en casa.	C.E.8

<p>7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.</p>	<p>- Comparar las hormigas con otros animales y llegar a conclusiones sobre su anatomía y su hábitat.</p>	<p>C.E 8</p>
	<p>- Comprender los cambios y transformaciones que sufren los alimentos desde su origen hasta que llegan a nosotros.</p>	<p>F.12</p>
<p>8. Autonomía e iniciativa personal</p>		
<p>8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.</p>	<p>- Señalar y nombrar las partes del cuerpo: un lado / otro lado, oreja, brazo, pierna...</p>	<p>F.15</p>
<p>8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.</p>	<p>- Desplazarse imitando el movimiento de algunos animales. - Mostrar equilibrio en actividades con aros: caminar por encima, saltar...</p>	<p>Psicomotricidad</p>
<p>8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.</p>	<p>- Aceptar las reglas que rigen los juegos propuestos.</p>	<p>Psicomotricidad</p>
<p>8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.</p>	<p>- Reconocer el comportamiento que deben tener ante los animales evitando molestarlos.</p>	<p>Mural</p>
<p>8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.</p>	<p>- Comprender la necesidad de una buena higiene después de estar en contacto con animales para evitar posibles enfermedades.</p>	<p>Mural F.16</p>

9. Competencia emocional		
9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.	- Expresar sus sentimientos y emociones en relación a los animales.	Mural
9.3. Controlar el comportamiento en sus relacionarse con los demás.	- Mantener un clima de buenas relaciones entre los compañeros en los diálogos y trabajos en grupo.	Mural

Unidad 9: ¿Me llevas en bici?		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender los mensajes orales que emiten los profesionales de la escuela.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Comprender y utilizar vocabulario relacionado con el mar, los medios de transporte y sus elementos más significativos.	Cuento, F.2
	- Usar los conectores en sus expresiones y explicaciones orales.	F.5
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir situaciones del mural y relacionarlas con la realidad.	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...).	- Conversar y dialogar acerca de las vacaciones y expresar sus deseos y opiniones.	Cuento
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Dialogar sobre las escenas representadas en el mural.	Mural
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Resolver algunas adivinanzas sencillas relacionadas con los medios de transporte.	Cuento

	- Aprender y cantar canciones relacionadas con los viajes y los medios de transporte.	Cuento
	- Recitar y dramatizar un poema relacionado con las vacaciones.	F.5
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Identificar las letras P, L, M, S en palabras y asociarlas al sonido correspondiente.	F.8
	- Formar palabras a partir de sílabas.	F.12
2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Aplicar correctamente las nociones temporales: ahora, después.	F.6
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer los números 4, 5, 6 y 7 y asociarlos a su cantidad y grafía correspondientes.	F.7, 11, 15
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar y reconocer formas para completar un puzle.	F.3
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Completar series lógicas de dos o tres elementos.	CD Multi-ROM
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas por deducción y comparación.	F.16
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Resolver problemas que implican sumas.	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.	- Observar y reconocer paisajes: urbanos, de costa, de montaña... y sus elementos característicos.	Mural, F.1
	- Experimentar con la rueda y los desplazamientos.	C.E.9
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 diversos tipos de paisajes.	F.1
3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Participar en la elaboración de un autobús con material reciclado.	F.9
3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Prevenir accidentes en el mar o en la piscina concienciándose de la necesidad de usar los manguitos y la crema solar.	Mural
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Identificar y valorar los medios de transporte no contaminantes.	F.9, 10
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Respetar el medio ambiente y los lugares que visitamos en vacaciones.	Mural
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Reconocer algunos profesionales que trabajan mientras disfrutamos de las vacaciones: socorrista.	Mural
	- Identificar los medios de transporte y el medio por el que se desplazan.	Mural, Cuento, F.1, 4, 9

	- Comprender que los medios de transporte necesitan de una fuerza o motor que los haga moverse.	C.E. 9
3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.	- Situar acciones y situaciones en la estación del año adecuada: las vacaciones de verano. - Ordenar y expresar una secuencia de acciones: primero, después, luego, entonces...	Mural F.5
4. Tratamiento de la información y competencia digital		
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 adecuadamente el reproductor de CD para escuchar sonidos y canciones.	C.A. 6
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).	- Usar adecuadamente el ratón para pinchar y arrastrar. - Dominar la aplicación de imprimir un documento. - Usar las flechas del teclado del ordenador para llevar un elemento de un lugar a otro siguiendo las indicaciones dadas.	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Disfrutar en el uso de sencillos programas informáticos que permiten pintar y dibujar en la pantalla.	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 palabra en diálogos y conversaciones.	Mural Cuento

5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Mostrar iniciativa en establecer nuevas relaciones y amistades en las vacaciones.	Mural
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Compartir los juguetes y juegos con otros niños durante las vacaciones.	Mural
	- Aceptar y seguir unas normas sociales establecidas en las comidas dentro y fuera de casa.	C.A.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.	- Ayudar a los compañeros que lo necesiten sin caer en la condescendencia.	F.9
5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.	- Interés por conocer las costumbres de otros compañeros en vacaciones y respetarlas.	Cuento
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Escuchar atentamente las piezas: Escenas para niños de R. Schumann; Capricho nº 9 de Paganini.	C.A.6
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Identificar los colores claros y oscuros.	C.A.6
	- Percibir las semejanzas y las diferencias entre los sonidos. - Identificar la altura del sonido: graves y agudos.	C.A.6 (F.5)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Imitar personajes o animales representando ser estatuas de arena.	Mural

6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.	- Comprender y respetar la diversidad de culturas con las que nos encontramos en vacaciones.	Mural
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Buscar fotografías y dibujos de medios de transporte.	Mural
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Aceptar las propias posibilidades y mostrar interés por mejorar.	F.16
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 las articulaciones de brazos y piernas, y su función.	F.13
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar juegos en los que intervengan las articulaciones. - Desarrollar el equilibrio en juegos y desplazamientos. - Resolver circuitos propuestos. - Afianzar la coordinación óculo-manual en los lanzamientos de pelota. 	Psicomotricidad
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Reconocer los riesgos que puede comportar no seguir las normas establecidas.	Mural

<p>8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.</p>	<p>- Reconocer la necesidad de protegerse del sol en las actividades al aire libre.</p>	<p>Mural, F.14</p>
	<p>- Adquirir hábitos que repercuten en la salud: hacer ejercicio.</p>	<p>F.14</p>
<p>8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.</p>	<p>- Reconocer la necesidad de protegerse del sol en la playa y ponerse crema solar.</p>	<p>Mural</p>
<p>9. Competencia emocional</p>		
<p>9.1. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.</p>	<p>- Expresar sus sentimientos y deseos durante las vacaciones.</p>	<p>Mural</p>
<p>9.2. Manifestar y asumir el afecto de los demás creando un ambiente de confianza.</p>	<p>- Agradecer las muestras de afecto de los familiares y amigos.</p>	<p>Cuento.</p>
<p>9.5. Mostrar confianza en sí mismo y expresarse sin inhibiciones.</p>	<p>- Realizar los circuitos psicomotrices propuestos confiando en las propias posibilidades.</p>	<p>Psicomotricidad</p>
<p>9.7. Valorar el afecto y la atención de las personas que lo rodean.</p>	<p>- Valorar las muestras de afecto de nuestros familiares y devolverles este mismo afecto a ellos.</p>	<p>Cuento</p>
	<p>- Valorar la preocupación de los padres y madres ante los riesgos del sol.</p>	<p>F.6</p>