



## COMPETENCIAS BÁSICAS

Programación Nivel 5 años



Oxford  
EDUCACIÓN

## Índice

---

El proyecto <b>Exploradores</b> y las competencias básicas .....	3
Competencias básicas y subcompetencias en Infantil .....	5
Programación con Competencias Básicas.....	11
Unidad para la comunicación .....	11
Unidad 1 .....	14
Unidad 2.....	22
Unidad 3.....	30
Unidad 4.....	38
Unidad 5.....	45
Unidad 6.....	52
Unidad 7.....	59
Unidad 8.....	66
Unidad 9.....	74

## 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. Son las siguientes:

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

### ¿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

### 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.
- 8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.

Unidad para la comunicación: ¡Hola! Soy Lía		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
<b>1. Comunicación lingüística</b>		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender e interpretar los mensajes orales.	Toda la unidad.
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender y cantar la canción de Lía.	CD cuentos y canciones
	- Resolver adivinanzas de las vocales.	Propuesta didáctica
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar vivencias y experiencias vividas durante las vacaciones.	F.1
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Identificar algunas palabras escritas conocidas.	F.7
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Copiar el nombre de los compañeros de grupo a partir de las listas de la clase.	F.5
<b>2. Matemática</b>		
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Discriminar y reconocer formas para la construcción de puzles.	F.3

3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.9. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.	- Explicar y situar acciones y situaciones dadas durante las vacaciones a partir de fotografías o dibujos.	F.1
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.	- Iniciarse en el uso del reproductor de CD aprendiendo a manejar la apertura de la tapa y el botón "play".	CD cuentos y canciones
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 a los compañeros cuando hablan.	F.1
5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Presentarse y saludar a los compañeros y compañeras de clase.	F.1, 2
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Recordar y respetar las normas de convivencia establecidas. - Participar en la elaboración del decálogo de las normas del aula.	F.1 F.4
5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.	- Identificar las diferencias físicas individuales, valorarlas y respetarlas.	F.2

6. Cultural y artística		
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Expresar emociones mediante el lenguaje corporal y gestual.	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.	- Interesarse por conocer a Lía, el personaje de sus materiales.	F.8
8. Autonomía e iniciativa personal		
8.1. Conocer y usar progresivamente y de forma más eficaz su propio cuerpo en el desarrollo de las tareas.	- Reconocer las partes de la cara y las diferencias individuales.	F.2
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Colaborar en las actividades de grupo.	F.8
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Desarrollar la capacidad de discernir entre comportamientos correctos o incorrectos o que pueden conllevar algún peligro.	F.4
8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.	- Establecer unas responsabilidades y encargos y cumplirlos.	F.5
8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.	- Expresar gustos y preferencias en relación a las actividades en el aula.	F.3
	- Reconocer sus propias emociones y sentimientos y expresarlos.	F.6
	- Reconocer sus propios errores e intentar mejorar.	F.4

Unidad 1: Aprendo a cuidarme		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Prestar atención a las explicaciones del maestro/a.	Cuento, Mural, Fichas.
	- Mantener la atención durante la explicación de un cuento.	Cuento
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Usar correctamente el vocabulario del cuento.	Cuento
	- Reconocer y utilizar el vocabulario relacionado el cuerpo humano, sus huesos y los profesionales relacionados.	F.2
	- Usar convenientemente las formas de saludo y despedida.	F.6, 18
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Explicar cómo es la escuela y cómo son sus visitas al pediatra.	Mural
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Saludar y despedirse convenientemente usando las fórmulas convencionales.	F.6

1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Identificar los personajes del cuento.	Cuento
	- Interpretar señales e iconos presentes en nuestro entorno.	F.18
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Memorizar poemas, cantar canciones y resolver algunas adivinanzas relacionadas con el tema del cuerpo humano.	Cuento
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar vivencias y anécdotas a los compañeros/as.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Identificar la información que nos dan los carteles del colegio diferenciando el texto escrito de los símbolos.	F.9, 18
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar con soltura trazos semicirculares como paso previo a la escritura.	F.4
	- Identificar palabras cortas o largas según el número de sílabas.	F.12
<b>2. Matemática</b>		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Identificar y discriminar las nociones espaciales: delante / detrás y un lado / otro lado.	Psicomotricidad
	- Reconocer y establecer relaciones por medio de la noción espacial: delante / detrás.	F.7
	- Reconocer los conceptos: antes / después.	F.9

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer los números 1, 2, 3 y 4 y asociarlos a la cantidad correspondiente.	F.8
	- Identificar los números del 1 al 7 y relacionarlos con su cantidad.	F.11, 14, 19
	- Reconocer el número anterior y posterior a otro dado.	F.19
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar figuras planas: círculo y óvalo.	F.13
	- Reconocer figuras geométricas planas: círculo, triángulo, óvalo y rectángulo.	F.15
	- Identificar y nombrar los colores: verde, naranja y marrón.	C.A.1 (F.1, 2)
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Comprender y completar series lógicas de tres elementos.	F.15
	- Clasificar materiales según dejen o no pasar la luz.	C.E.1
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Discriminar materiales opacos y transparentes en la realidad cotidiana.	C.E. 1
	- Percibir y nombrar las forma y el color de un elemento.	F.15
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Resolver problemas aplicando el razonamiento lógico-matemático.	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.	- Formular hipótesis respecto a si un objeto es opaco o transparente y experimentar con ellos.	C.E.1
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Reconocer algunas pruebas diagnósticas que realiza el pediatra	F.10
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Identificar el médico y/o pediatra como profesional que se encarga de la salud.	F.1, 2, 10
3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.	- Ordenar las secuencias de un cuento.	Cuento
	- Identificar las acciones según se dan antes o después de un momento dado.	F.9
4. Tratamiento de la información y competencia digital		
4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).	- Buscar fotos en revistas o catálogos según las indicaciones dadas.	F.3
	- Participar en investigaciones colectivas.	F.10
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 el CD audio de música en el reproductor de CD para realizar una audición.	C.A.1

<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"> <li>- Reconocer las partes del ordenador, su uso y función.</li> <li>- Manejar con destreza el ratón para pinchar y arrastrar.</li> </ul>	<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"> <li>- Resolver series lógicas de tres elementos.</li> </ul>	<p>CD Multi-ROM</p>
<p><b>5. Social y ciudadana</b></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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptar y respetar el turno de palabra en diálogos y conversaciones.</li> </ul>	<p>Mural Cuento</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"> <li>- Usar adecuadamente las fórmulas convencionales de saludo y despedida.</li> </ul>	<p>F.6, 18</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptar y seguir las reglas que rigen los juegos y actividades.</li> </ul>	<p>Psicomotricidad</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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actuar de manera cívica en la resolución de conflictos.</li> </ul>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorar y respetar las ideas y opiniones de los demás.</li> </ul>	<p>Mural</p>
<p><b>6. Cultural y artística</b></p>		
<p>6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar con atención las obras <i>Marcha Radetzky</i> de J. Strauss y <i>Cuadros de una exposición</i> de M. Musorgski en el CD.</li> </ul>	<p>C.A.1</p>

6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Experimentar con los colores en la realización de actividades plásticas.	C.A.1 (F.1, 2)
	- Estampar pintura con las manos, palitos, esponjas y otros materiales.	C.A.1
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Acompañar la audición de una pieza musical siguiendo el ritmo con instrumentos de percusión.	C.A.1
	- Plasmar sentimientos y emociones a partir de la audición de una obra musical.	C.A. 1 (F.4)
	- Expresar corporalmente los sonidos del entorno.	C.A.1
<b>7. Aprender a aprender</b>		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar y experimentar con materiales para descubrir su transparencia u opacidad.	C.E.1
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas básicas que se establecen en el aula.	C.E.1
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Plantearse pequeñas hipótesis acerca de la opacidad o transparencia de los objetos.	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.	- Identificar el esqueleto y algunos huesos del cuerpo: cráneo, costillas, fémur...	F.1
	- Reconocer las características diferenciales propias y de los demás.	F.16
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 el equilibrio en los desplazamientos: saltos. - Afianzar la coordinación óculo-manual en el lanzamiento y recepción de pelotas.	Psicomotricidad
	- Imitar posturas y reconocer posturas idénticas.	F.3
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Aceptación de las reglas que rigen los juegos.	Psicomotricidad
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Conversar sobre la manera más adecuada de evitar accidentes.	Mural
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Adquirir hábitos de higiene relacionados con las comidas, necesarios para mantener una buena salud.	Mural, F.17
	- Reconocer hábitos que nos ayudan a mantener una buena salud: ejercicio, descanso, alimentación, abrigo...	Mural, F.5
	- Reconocer algunas medidas preventivas para evitar enfermedades.	F.9

<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 objetos relacionados con la higiene personal.</p>	<p>F.17</p>
<p>8.7. Asumir pequeñas responsabilidades en función de sus capacidades.</p>	<p>- Lavarse los dientes cada día usando el cepillo y la pasta de dientes adecuadamente.</p>	<p>F.2, 17</p>
<p>8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.</p>	<p>- Expresar sin inhibiciones sus propias opiniones.</p>	<p>Mural, Cuento</p>
	<p>- Aceptar los errores en las actividades con el ordenador y evitar enfados y rabietas.</p>	<p>CD Multi-ROM</p>
	<p>- Aceptar y valorar la atención que nos prestan los profesionales de la salud.</p>	<p>Mural</p>

Unidad 2: ¡Qué rico!		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender mensajes orales y cuentos leídos por el maestro/a.	Cuento, Mural, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Usar el vocabulario adecuado relacionado con las comidas y los tipos de alimentos.	F.2
	- Usar los adjetivos adecuados en la descripción de los alimentos.	F.6
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir personas y situaciones a partir de las imágenes del mural.	Mural
	- Utilizar los términos comparativos tanto como o igual que en sus comparaciones.	F.23
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Dialogar con los compañeros sobre sus costumbres en relación con las comidas.	F.2

1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Explicar y situar las imágenes del mural.	Mural
	- Reconocer y comprender los códigos de información en nuestro entorno: en el supermercado.	F.21
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender pomas, canciones y resolver algunas adivinanzas relacionadas con el tema de la cocina y los alimentos.	Cuento
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar sus propias experiencias en relación a la compra y los alimentos.	Mural, Cuento.
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Establecer comparaciones entre las imágenes del mural y la realidad.	Mural
	- Reconocer algunas tipologías textuales: la receta.	F.6
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar trazos en cruz, en aspa y combinados como paso previo a la escritura.	F.4
	- Discriminar los sonidos vocálicos dentro de las palabras. - Asociar palabras escritas a sus imágenes correspondientes.	F.9
	- Identificar el número de sílabas de las palabras.	F.14

2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Diferenciar posiciones de los objetos.	F.3
	- Identificar la noción espacial: entre.	F.7
	- Reconocer y discriminar los conceptos de medida: más alto que... / más grande que...	F. 13
	- Utilizar el palmo como unidad de medida arbitraria.	F.16
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer la grafía del 0: concepto y grafía.	F.8
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Reconocer y nombrar elementos que tengan forma de esfera.	F.15
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Reconocer objetos iguales en una imagen.	F.3
	- Clasificar palabras según tengan 1, 2, 3 o 4 sílabas	F.14
	- Identificar el criterio que rige una serie lógica.	F.22
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Comparar objetos y elementos y expresar oralmente sus semejanzas y diferencias.	F.23
	- Resolver problemas de repartición utilizando el razonamiento lógico.	F.24

<p>2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.</p>	<p>- Utilizar los comparativos <i>tanto como</i> o <i>igual que</i>.</p>	<p>F.23</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 el paisaje de otoño y sus características principales.</p>	<p>Mural</p>
	<p>- Diferenciar entre alimentos naturales y elaborados.</p>	<p>F.4</p>
	<p>- Elegir el cubierto apropiado para cada comida.</p>	<p>F.20</p>
	<p>- Orientarse dentro de un supermercado a partir de la información gráfica.</p>	<p>F.21</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>- Percibir y reconocer las sensaciones que se perciben por medio del olfato y del gusto.</p>	<p>Cuento</p>
	<p>- Distinguir el agua salada y sus cualidades. - Identificar maneras en las que podemos encontrar la sal en la vida cotidiana. - Experimentar y formular hipótesis sobre dicho experimento.</p>	<p>C.E.2</p>
	<p>- Asociar tipos de alimentos con su procedencia: vegetal o animal.</p>	<p>F.1, 4</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>- Mantener el entorno limpio haciendo uso de los contenedores de reciclaje.</p>	<p>Mural</p>

<p>3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.</p>	<p>- Cuidar y valorar el medio ambiente.</p>	<p>Mural</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Conocer el oficio de cocinero y valorar su trabajo.</p>	<p>Cuento</p>
	<p>- Reconocer y nombrar oficios relacionados con la alimentación.</p>	<p>F.5</p>
<p>3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.</p>	<p>- Situar en el tiempo algunas acciones que se ven en una imagen.</p>	<p>Mural</p>
<p><b>4. Tratamiento de la información y competencia digital</b></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 y pedir información en casa sobre platos y productos típicos de nuestra localidad.</p>	<p>F.11, 12</p>
<p>4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.</p>	<p>- Comprender la importancia de las nuevas tecnologías en la búsqueda de información.</p>	<p>F.11, 12</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>- Manejar el reproductor de CD audio con cierta soltura.</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>- Utilizar el ratón para pinchar y arrastrar, cambiar o cerrar pantallas en una aplicación.</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>- Completar puzles y series lógicas mediante el ordenador.</p>	<p>CD Multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.</p>	<p>- Respetar el turno de palabra en conversaciones y diálogos.</p>	<p>Mural Cuento</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Aceptar las normas de convivencia en las salidas y excursiones.</p>	<p>Mural</p>
<p>5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).</p>	<p>- Ayudar a los compañeros/as menos capaces en la resolución de problemas.</p>	<p>F.24</p>
<p>5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.</p>	<p>- Expresar sus propias opiniones sobre los instrumentos y valorar las aportaciones de los demás.</p>	<p>C.A.1 (F.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 y respetar la variedad de recetas que pueden traer los compañeros.</p>	<p>F.11</p>

6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Observar y valorar la obra nº34 de J. Pollock.	C.A.1 (F.3)
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Identificar y diferenciar entre ruido y silencio.	C.A.1 (F.5)
	- Comprender que la música es capaz de transmitir sensaciones y emociones.	C.A.1 (F.6)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Expresar los sentimientos que nos provoca una obra de arte. - Producir sonidos con el cuerpo.	C.A.1
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Conocer algún producto y/o plato típico de su localidad y sus ingredientes principales.	F.11, 12
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Explorar y comparar a partir del palmo como unidad de medida.	F.16
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Completar series lógicas 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.	- Deducir la solución a algunas situaciones mediante la experimentación y la formulación de hipótesis.	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.	- Reconocer el sentido del gusto y del olfato y las sensaciones que se perciben a través de ellos.	Cuento
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Mostrar coordinación óculo-manual en actividades con globos. - Adoptar posturas doblando y estirando las partes del cuerpo. - Controlar la fuerza y la capacidad de reacción.	Psicomotricidad
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Mostrar cierta autonomía en la preparación del desayuno y/o la merienda.	F.18
	- Iniciarse en la tarea de cortar los alimentos durante las comidas.	F.20
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Valorar la importancia de mantener una dieta sana y equilibrada.	F.10
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Llevar a cabo hábitos de higiene necesarios en las comidas: lavarse las manos, lavar la fruta, comer con la boca cerrada...	F.2, 19
	- Mantener una dieta equilibrada.	F.18
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 cierta autonomía en el cortado de los alimentos.	F.20
8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.	- Expresar gustos y preferencias en relación a los alimentos.	F.10
	- Muestra confianza e iniciativa en el aprendizaje de nuevas habilidades.	Psicomotricidad

Unidad 3: Juegos en invierno		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Escuchar con atención los mensajes del maestro/a.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Utilizar adecuadamente el vocabulario relacionado con los deportes.	F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Formar frases bien construidas a partir del vocabulario aprendido.	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...).	- Participar en diálogos y conversaciones expresando sus opiniones y experiencias.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Realizar una lectura de imágenes a partir del mural.	Mural
	- Identificar el significado de pictogramas relacionados con el deporte.	F.16
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender poemas, canciones y resolver pequeñas adivinanzas relacionadas con el cuento.	Cuento

<p>1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.</p>	<p>- Narrar experiencias propias a partir de las imágenes del mural.</p>	<p>Mural</p>
<p>1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).</p>	<p>- Reconocer la sílaba inicial de la palabra escrita. - Discriminar auditivamente algunos sonidos.</p>	<p>F.12</p>
	<p>- Identificar el titular de un periódico.</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>- Trazar cenefas con trazos ondulados horizontales y verticales como paso previo a la escritura.</p>	<p>F.4</p>
	<p>- Asociar las grafías: p, l, m, s con imágenes cuyos nombres empiezan por ellas.</p>	<p>F.9</p>
<p><b>2. Matemática</b></p>		
<p>2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.</p>	<p>- Comprender y realizar asociaciones entre las partes y el todo.</p>	<p>F.3</p>
<p>2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.</p>	<p>- Reconocer los ordinales: primero, segundo y tercero y su grafía.</p>	<p>F.7, 20</p>
	<p>- Identificar el número ocho y asociarlo a la cantidad y la grafía correspondiente.</p>	<p>F.8, 11, 14</p>
<p>2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.</p>	<p>- Identificar semejanzas y diferencias entre imágenes y dibujos.</p>	<p>Mural</p>
	<p>- Identificar y reconocer figuras planas: cuadrado y rectángulo.</p>	<p>F.13, 15</p>
	<p>- Componer figuras a partir de otras figuras dadas.</p>	<p>F.13</p>

2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Completar una serie lógica.	F.15
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Desarrollar la percepción visual en actividades de lectoescritura.	F.9
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Componer y descomponer el número 8.	F.8
<b>3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico</b>		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Identificar partes significativas de un periódico: el titular.	F.19
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.	- Investigar y ser consciente del aire que nos rodea. - Comprender que el aire ocupa lugar. - Realizar experimentos con el aire.	C.E.3
3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Comprender que el aire también puede ensuciarse.	C.E.3
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Comprender que el ejercicio físico ayuda a mantener una buena salud.	Mural
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Identificar y conocer aspectos relevantes de las olimpiadas. - Reconocer algunos deportes que compiten los juegos olímpicos.	F.10

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).	- Recopilar información sobre los deportes en revistas deportivas, fotos de catálogos, dibujos...	F.2
	- Realizar investigaciones colectivas buscando la información en revistas, catálogos, periódicos, internet...	F.10
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Comprender la información que nos pueden aportar las nuevas tecnologías: internet.	F.10
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).	- Utilizar adecuadamente el ratón y el teclado del ordenador en la realización de los diferentes juegos propuestos.	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Utilizar los juegos de dibujo propuestos de forma creativa.	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
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Valorar y respetar las normas que rigen los juegos y los deportes.	F.6
5.4. Reconocer y valorar la importancia de su actuación en la actividad del aula, en la resolución de conflictos, en la ayuda a los demás, etcétera.	- Mostrar interés e iniciativa en los trabajos en grupo valorando sus aportaciones y las de los demás.	F.2

<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>- Percibir y valorar las necesidades de los otros: aceptarlos en el juego.</p>	<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>	<p>- Valorar las costumbres de las personas de otras culturas en relación al deporte.</p>	<p>Mural</p>
<p>6. Cultural y artística</p>		
<p>6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.</p>	<p>- Reconocer diversos deportes y sus características.</p>	<p>F.1</p>
<p>6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.</p>	<p>- Identificar los colores azul, rojo y morado y experimentar con ellos.          - Afianzar el recortado con tijeras.          - Recortar y plegar papel con autonomía.          - Identificar la altura del sonido: agudo / grave.          - Experimentar con la vibración de los objetos.          - Representar, mediante gestos y movimientos, acciones del cuento: Figuras del Belén.</p>	<p>C.A. 2 (F.1,2)</p>
<p>6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.</p>	<p>- Imaginar situaciones a partir de unas imágenes dadas.</p>	<p>Mural</p>
	<p>- Descubrir e imitar sonidos del entorno.</p>	<p>Cuento, C.A.2</p>
	<p>- Imitar el desplazamiento de algunos animales.</p>	<p>Psicomotricidad</p>

	- Mostrar la capacidad comunicativa del gesto y los movimientos de las manos.	C.A.2
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Observar y valorar la obra de Pablo Picasso, <i>Maya con muñeca</i> .	C.A.2 (F.4)
	- Escuchar y valorar el <i>Allegro</i> final de la obra <i>Concierto de Aranjuez</i> de J. Rodrigo.	C.A.2 CD sonidos y audiciones
<b>7. Aprender a aprender</b>		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Investigar y explorar el comportamiento del aire.	C.E.3
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Clasificar y organizar la información que se encuentra en los diferentes medios.	F.10
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas en los juegos.	F.6
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Plantear hipótesis sobre el comportamiento del aire y resolverlas para llegar a conclusiones.	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 y controlar las emociones.	F.18
	- Experimentar con el sentido del tacto.	C.A.2 (F.3)
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Conocer y respetar las normas que rigen los juegos.	F.6
	- Caminar o correr siguiendo el ritmo marcado.	F.7
	- Identificar posturas e imitarlas.	F.16
	- Realizar movimientos segmentarios del cuerpo. - Controlar el equilibrio en ejercicios de desplazamiento.	Psicomotricidad
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Iniciarse en la búsqueda de información en internet con la ayuda de un adulto o mayor.	F.10
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Comprender que ciertas malas posturas pueden repercutir en nuestra salud.	F.17
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Adquirir y adoptar posturas correctas en las diferentes actividades cotidianas.	F.17
8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.	- Expresar sus propias opiniones y sentimientos en el juego con otros niños y niñas.	F.5
	- Controlar las propias emociones.	F.18

- |   |             |
|---|-------------|
| - Expresar sensaciones y emociones a partir del gesto y los movimientos de las manos. | C.A.2 (F.6) |
| - Mostrar ayuda y confianza a las personas que nos rodean.                            | Mural       |
| - Identificar las acciones o actitudes que le hacen sentir bien.                      | F.18        |

Unidad 4: Un día en la montaña		
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 del maestro/a.	Mural, cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Conocer y utilizar el vocabulario relacionado con las estaciones del año y las prendas de vestir.	F.1, 2, 6
	- Usar los determinantes: el, la, los, las en sus conversaciones y explicaciones.	F.6
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir acciones, situaciones y paisajes representados en el mural.	Mural
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Dialogar con los compañeros y el maestro sobre las imágenes y escenas que observan en el mural.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender el cuento explicado por el maestro/a.	Cuento
	- Interpretar el significado de refranes sencillos.	F.12

1.6.	- Interpretar los códigos y símbolos utilizados en las previsiones del tiempo atmosférico.	F.17
1.7. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender el poema, la canción y resolver adivinanzas relacionadas con el cuento.	Cuento
1.8. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar las propias vivencias relacionadas con las imágenes o situaciones representadas en el mural.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Identificar y discriminar los sonidos /t/ y /d/ en palabras. - Aprender rimas que contienen los sonidos /t/ y /d/.	F.9
	- Comprender la función comunicativa y la forma de un catálogo.	F.12
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Reconocer las palabras escritas que designan las estaciones del año y las prendas de vestir.	F.2, 6
	- Mostrar destreza en la realización de trazos circulares.	F.4
	- Discriminar las grafías t y d en palabras escritas.	F.9
	- Marcar los golpes de voz de algunas prendas de vestir.	F.12
<b>2. Matemática</b>		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Identificar las nociones espaciales <i>más cerca que</i> y <i>más lejos que</i> .	F.7

2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Asociar la grafía y la cantidad del número 9.	F.8, 11
	- Consolidar la cantidad y la grafía de los números 7, 8 y 9.	F.11
	- Conocer la serie numérica del 1 al 9.	F.14
	- Identificar los ordinales 4º y 5º.	F.19
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Reconocer cuerpos geométricos en el entorno: el cubo. - Ser capaz de enumerar las diferencias entre el cuadrado y el cubo.	F.13
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Enumerar elementos de una imagen según el orden en que se presentan.	F.3
	- Completar series lógicas de dos o tres elementos.	F.15, CD Multi-ROM
	- Completar series aplicando criterios de simetría y color.	F.18
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Iniciarse en el registro de datos en una tabla como forma de organizar la información.	C.E.4
	- Comprender el concepto de simetría y percibirla en objetos y elementos cotidianos.	F.15, 18
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Componer y descomponer el número 9.	F.14
	- Aplicar el razonamiento lógico en la resolución de problemas.	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 situaciones y paisajes de invierno.	Mural
	- Discriminar los colores presentes en la naturaleza.	C.E.4
3.2. Preguntarse acerca de los fenómenos naturales que se dan en el entorno y aproximarse a las respuestas por medio de la experimentación y desarrollando el pensamiento científico.	- Reconocer y nombrar fenómenos atmosféricos relacionados en el invierno y las demás estaciones del año. - Cambios que se producen en el paisaje con el cambio de estación.	Mural, F.1, 5
	- Reconocer los cambios atmosféricos que deben darse para que se produzca el arco iris.	C.E.4
	- Conocer algunas características y comportamientos de os series vivos según la época del año. - Asociar la migración de las aves al cambio de estación.	F.10
3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Reconocer la necesidad de abrigarse para no caer enfermos.	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 las campañas de limpieza de bosques y parajes naturales como acciones que contribuyen al cuidado del medio ambiente.	Mural
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Reconocer acciones que realizamos para protegernos del frío.	F.16

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).	- Registrar datos en una tabla como forma de organizar la información recogida.	C.E.4
	- Buscar información sobre las aves migratorias en internet y otras fuentes.	F.10
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Reconocer la utilidad de las nuevas tecnologías en la búsqueda de información.	F.10
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.	- Mostrarse autónomo en el uso del reproductor de CD.	CD canciones y audiciones, C.A.3
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).	- Utilizar el ratón, el teclado y la impresora con autonomía en la realización de actividades con el ordenador.	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Relacionar números y cantidades por medio de los juegos propuestos en el CD.	CD Multi-ROM
5. Social y ciudadana		
5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.	- Respetar el turno de intervención en las conversaciones colectivas.	Mural

6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Observar y valorar la obra <i>Fruta expuesta en un mostrador</i> de Gustave Caillebotte.	C.A.3 (F.3)
	- Escuchar y valorar la obra <i>Bolero</i> , de M. Ravel.	C.A.3
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Identificar los colores complementarios y opuestos. - Identificar cualidades del sonido: el timbre. - Reconocer diferentes voces por el timbre.	C.A.3 (F. 1, 2, 3, 5)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Utilizar diferentes técnicas y materiales para expresarse. - Imitar el movimiento de los juguetes.	C.A.3
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.	- Valorar y explorar sentimientos por medio de la expresión plástica.	C.A.3
7. Aprender a aprender		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Experimentar la descomposición de la luz al atravesar otro medio. - Experimentar con el color de la luz a través de un giroscopio.	C.E.4
7.4 Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar los turnos de actuación y el orden en la fila.	Mural

<p>7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.</p>	<p>- Formular hipótesis sobre la luz y el color, experimentar y sacar conclusiones al respecto.</p>	<p>C.E.4</p>
<p>8. Autonomía e iniciativa personal</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>- Mostrar habilidad motriz en los juegos con aros. - Participar en los juegos de pelota propuestos.</p>	<p>Psicomotricidad</p>
<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 abrigarse para evitar enfermedades.</p>	<p>Mural</p>
	<p>- Practicar hábitos de cuidado de uno mismo.</p>	<p>F.16</p>
<p>8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones.</p>	<p>- Expresar las emociones y sensaciones provocadas por el cambio de estación.</p>	<p>F.16</p>

Unidad 5: Visitamos la ciudad		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
<b>1. Comunicación lingüística</b>		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender los mensajes orales de los adultos o de los compañeros/as.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Utilizar el vocabulario relacionado con los edificios de la comunidad y los medios de transporte.	Cuento, F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir imágenes del mural utilizando el vocabulario adecuado.	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...).	- Mostrar interés por expresar sus opiniones y valoraciones, y por conocer las de los demás.	Mural, Cuento.
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender el contenido del cuento que explica el maestro/a. - Reconocer las secuencias del cuento.	Cuento
	- Identificar la carta como mensaje escrito y reconocer sus partes y características: fecha, saludo, nombre...	F.12
	- Reconocer logotipos y símbolos que podemos encontrar en la ciudad y su significado.	F.18

1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender el poema, la canción y resolver las pequeñas adivinanzas relacionadas con el tema de la unidad.	Cuento
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Expresar oralmente sus vivencias y experiencias en relación a la ciudad, los edificios que hay en ella y los medios de transporte.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Comprender la información que transmiten los letreros de la calle e identificar alguno.	F.6
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Identificar las consonantes n y f: reconocer su sonido y su grafía.	F.8
<b>2. Matemática</b>		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Identificar las diferencias entre dos imágenes prácticamente iguales.	F.3
	- Reconocer y diferenciar las nociones de medida: ancho / estrecho.	F.7
	- Establecer comparaciones utilizando adecuadamente los términos: <i>más largo que...</i> y <i>más corto que...</i>	F.11
	- Identificar y discriminar las nociones de medida: pesado / ligero. - Reconocer algunas medidas de peso no convencionales.	C.E.5
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Reconocer los ordinales 1º a 7º.	F.8, 19

2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Identificar las figuras planas: triángulo y rombo.	F.13, 14
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver series lógicas atendiendo a la simetría y el color.	F.14
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de distribución y recuento.	F.20
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Realizar trazos en espiral y circulares.	F.4
<b>3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico</b>		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Localizar y reconocer algunos edificios públicos de la localidad.	Mural
3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Reconocer comportamientos adecuados e inadecuados en lugares públicos: cuidar el mobiliario urbano.	F.16
3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Nombrar situaciones cotidianas en la calle que pueden conllevar peligros y reconocer como evitarlos: normas de circulación.	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 los contenedores de basura y su uso.	F.18
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Valorar y respetar los espacios públicos, mobiliario urbano y edificios públicos.	Mural

3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Reconocer las características del paisaje urbano y rural.	Mural, F.5
	- Identificar uso y función de los edificios de la localidad: ayuntamiento, hospital, cine...	Mural, F.1
	- Reconocer objetos o instrumentos que sirven para pesar.	C.E.5
<b>4. Tratamiento de la información y competencia digital</b>		
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...	
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Interesarse por las nuevas tecnologías como fuente de información.	Mural
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).	- Iniciar el ordenador y manejar de forma cada vez más autónoma sus periféricos.	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Completar puzles de dificultad creciente y jugar al <i>memory</i> con las aplicaciones del CD.	CD Multi-ROM
<b>5. Social y ciudadana</b>		
5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.	- Mantener los turnos de palabra y escuchar a los demás en las conversaciones colectivas y asambleas.	Mural, Cuento

5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Respetar las normas de convivencia de la comunidad en la que se vive.	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.	- Valorar el trabajo de cada una de las personas que viven en la localidad.	Mural
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Observar y valorar la obra <i>Paisaje exótico con tigre y cazadores</i> de Henri Rousseau.	C.A.4 (F.4)
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Construir una maqueta de una ciudad o pueblo.	Mural, F.10
	- Usar adecuadamente las técnicas plásticas del collage, la pintura y la plastilina.	C.A.4 (F.1, 2,3)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Identificar los colores fríos: verde, azul y violeta. - Discriminar sonidos: el tambor. - Reconocer la duración del sonido: largo / corto.	C.A.4 (F.1, 2, 3)
	- Reconocer las posibilidades expresivas del cuerpo representando alguna escena de la vida en la ciudad.	Cuento, C.A.3
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Valorar y respetar el patrimonio de la localidad.	F.2
6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.	- Participar en una <i>performance</i> y valorar y respetar todas las aportaciones.	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.	- Experimentar el peso de los objetos por medio de una báscula.	C.E.5
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Organizar la información recogida para poder extraer conclusiones colectivamente.	Mural
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Aceptar las equivocaciones en los juegos multimedia y motivarse para mejorar.	CD Multi-ROM
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.	- Valorar los recursos materiales y virtuales que están a su alcance como medio de aprendizaje.	Mural
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 la mano derecha y la mano izquierda.	F.15
	- Controlar progresivamente el salto a la pata coja y la carrera libre. - Mostrar equilibrio en los desplazamientos con zancos.	Psicomotricidad libre.
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Reconocer las actividades que puede realizar de forma autónoma aumentando la confianza en sí mismo.	F.17
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Comportarse de forma correcta en los lugares públicos.	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>- Desarrollar la autonomía personal y la confianza en sí mismo.</p>	<p>F.17</p>
<p>8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.</p>	<p>- Expresar deseos, opiniones y sentimientos sin inhibiciones.</p>	<p>Mural, cuento</p>
	<p>- Mostrar confianza en las propias capacidades.</p>	<p>F.17</p>

Unidad 6: De mayor quiero ser		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Atender y comprender los mensajes orales.	Mural, Cuento, Fichas.
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Comprender y utilizar el vocabulario relacionado con las profesiones.	Mural, Cuento, F.2
	- Reconocer el género en las palabras que designan profesiones. - Mantener la concordancia de número entre el sujeto y el verbo.	F.5
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir imágenes y situaciones representadas en el mural.	Mural
	- Mantener la concordancia del género y el número entre los sustantivos y adjetivos en las descripciones.	F.5
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 situaciones que se observan en el mural comparándolas con situaciones reales.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender y hacer lectura de la imagen de las secuencias del cuento.	Cuento

<p>1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender el poema y la canción relacionadas con el cuento.</li> <li>- Resolver adivinanzas relacionadas con las profesiones.</li> </ul>	<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"> <li>- Explicar a los compañeros la profesión de los padres, mares, abuelos...</li> </ul>	<p>Mural</p>
<p>1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer el correo electrónico como medio de comunicación.</li> </ul>	<p>F.11</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar el significado de algunas señales de tráfico presentes en nuestro entorno más cercano.</li> </ul>	<p>F.17</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"> <li>- Trazar cenefas en forma de bucles largos y cortos como paso previo a la escritura.</li> </ul>	<p>F.3</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminar visualmente y auditivamente las consonantes b y c en palabras.</li> <li>- Identificar algunas palabras y asociarlas a la imagen correspondiente.</li> <li>- Segmentar palabras en sílabas.</li> </ul>	<p>F.8</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"> <li>- Identificar las nociones espaciales: <i>a la derecha</i> / <i>a la izquierda</i>.</li> </ul>	<p>F.6</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender las nociones: el todo y las partes.</li> </ul>	<p>F.19</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"> <li>- Identificar la serie numérica del 1 al 9: anterior y posterior a uno dado.</li> </ul>	<p>F.13</p>

2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Percibir la simetría del cuerpo humano.	Mural
	- Reconocer cuerpos geométricos: esfera, cubo y pirámide.	F.12
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Registrar gráficamente y numéricamente la información que se recoge en una encuesta.	F.9
	- Completar series lógicas atendiendo a la dirección, el sentido y la posición en el espacio.	F.14
	- Clasificar figuras y formas según tengan volumen o no.	F.18
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Representar escenas de la vida cotidiana: comprar y vender.	F.7
	- Appreciar la utilidad de los números y las operaciones en la vida cotidiana.	F.20
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Resolver sumas con resultado igual o menor que 9.	F.7, 10
	- Resolver problemas que implican identificar números, sumarlos y compararlos.	F. 20
<b>3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico</b>		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Experimentar con la materia: elaborar pan.	C.E.6
	- Comprender el significado de algunas señales de tráfico.	F.17

<p>3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.</p>	<p>- Reconocer algunas señales de tráfico y la necesidad de seguirlas para evitar posibles accidentes.</p>	<p>F.17</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 desempeñan los diferentes profesionales en la sociedad.</p>	<p>Mural, F.1, 4</p>
<p>3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...</p>	<p>- Reconocer profesiones y herramientas o útiles que se usan en ellas.</p>	<p>Mural, F.1, 4</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>- Recoger información sobre las profesiones en revistas y catálogos.</p>	<p>F.5</p>
<p>4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.</p>	<p>- Comprender las posibilidades del correo electrónico.</p>	<p>F.11</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>- Manejar el reproductor de CD para poder escuchar el CD de canciones y audiciones.</p>	<p>C.A.4, CD canciones y audiciones</p>
<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Reconocer la función de cada una de las partes del ordenador e identificar lo necesario para enviar un correo electrónico.</p>	<p>F.11</p>

5. Social y ciudadana		
5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.	- Respetar el turno de palabras en los diálogos y asambleas de clase.	Mural, Cuento, F.1, 2, 5
5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Relacionarse con iniciativa saludando y despidiéndose de las personas cuando sea necesario: al entrar y salir de las tiendas, al realizar la encuesta...	Mural, F.9
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Adquirir los hábitos adecuados en la realización de tareas en el aula.	F.16
5.5. Identificar las necesidades y emociones de las personas más próximas y actuar en consecuencia (consolando, invitando a jugar, felicitando, ayudando, etcétera).	- Comprender los comportamientos que pueden molestar a los compañeros, evitándolos.	F.16
5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.	- Respetar las ideas y valoraciones de los demás en relación a las profesiones.	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.	- Valorar la igualdad de oportunidades de hombres y mujeres para desempeñar cualquier profesión.	F.5
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Valorar las manifestaciones artísticas de nuestro entorno. - Escuchar y valorar el primer tiempo de la 1ª sinfonía de G. Malher	C.A.4, CD sonidos y audiciones

<p>6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.</p>	<p>- Reconocer el símbolo del regulador y producir sonidos según la intensidad indicada.</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>- Identificar sonidos fuertes y débiles (<i>piano / forte</i>). - Aprender y cantar canciones con el ritmo y la entonación adecuados.</p>	<p>C.A.4</p>
	<p>- Reconocer lo que es un obstinado y producir algunos.</p>	<p>C.A.4 (F.5), CD canciones y audiciones.</p>
<p>6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.</p>	<p>- Reconocer instrumentos de percusión originarios de otras culturas: la africana.</p>	<p>C.A.4</p>
<p><b>7. Aprender a aprender</b></p>		
<p>7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.</p>	<p>- Organizar la información recogida en una encuesta.</p>	<p>F.9</p>
<p>7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.</p>	<p>- Adquirir los hábitos adecuados en la realización de tareas en el aula.</p>	<p>F.16</p>
<p>7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.</p>	<p>- Participar en una encuesta y recoger información.</p>	<p>F.9</p>

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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer los dos lados del cuerpo: un lado / otro lado.</li> <li>- Reconocer la simetría del cuerpo humano.</li> </ul>	<p>F.15</p> <p>Mural</p>
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"> <li>- Mostrar equilibrio en movimiento: caminar, saltar...</li> <li>- Coordinar adecuadamente los movimientos para hacer una voltereta hacia delante y hacia atrás.</li> <li>- Mostrar control dinámico segmentario.</li> <li>- Realizar recorridos por laberintos salvando obstáculos.</li> </ul>	Psicomotricidad
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acabar los trabajos iniciados y ayudar o colaborar con los compañeros menos capaces.</li> </ul>	F.16
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender que hacer ejercicio repercute en nuestro bienestar.</li> </ul>	Psicomotricidad
8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresar opiniones y emociones en relación a las profesiones y el trabajo que desempeñan.</li> </ul>	Mural
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicitar a un compañero/a en la realización correcta de sus tareas para que se sienta querido.</li> <li>- Comprender los comportamientos que pueden molestar a los compañeros, evitándolos</li> </ul>	F.16

Unidad 7: Escuela de naturaleza		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Comprender las órdenes dadas.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Utilizar el vocabulario relacionado con las plantas y el entorno natural.	Mural, Cuento
	- Reconocer y utilizar los verbos relacionados con la agricultura y la jardinería.	Mural, F.2, 6
	- Construir frases con el vocabulario adecuado relacionado con la agricultura y la jardinería.	Mural, F.2
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Enumerar las características de un paisaje, de una flor o una planta.	Mural
1.4. Iniciar y mantener diálogos con otros niños y con los adultos de su entorno (saludar, solicitar información, pedir ayuda, expresar opiniones y conocer las de otros...).	- Dialogar con los compañeros acerca de los cuidados necesarios para mantener el medio ambiente.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Observar imágenes y escenas y explicar oralmente qué hay en ellas.	Mural

	- Reconocer los personajes del cuento <i>Noche de acampada</i> .	Cuento
	- Resolver un recorrido siguiendo el orden indicado en un código de imágenes.	F.3
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender y recitar una poesía relacionada con las plantas.	F.6, 13
	- Aprender y cantar una canción relacionada con las plantas.	Cuento
	- Resolver adivinanzas relacionadas con las plantas.	Cuento
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar experiencias propias relacionadas con las plantas y el bosque.	Mural, Cuento
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Interpretar símbolos y señales forestales y colocarlos en el lugar adecuado en una imagen.	F.18
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Realizar cenefas con trazos de bucles cortos y largos como paso previo a la escritura.	F. 4
	- Copiar palabras relacionadas con las plantas. - Completar palabras con las grafías: ñ, c y s.	F.9
<b>2. Matemática</b>		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Identificar las nociones temporales relacionadas con actividades cotidianas: mañana, tarde y noche.	F.7

2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver series lógicas atendiendo a la posición de las figuras.	F.15
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de recuento y comparación de cantidades.	F.20
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Resolver, con ayuda de imágenes, sumas sencillas con resultado igual o inferior a 9.	F.8, 12, 14, 19
	- Identificar el signo gráfico de la suma.	F. 19, 20
<b>3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico</b>		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Identificar los seres vivos en una ilustración. - Discriminar los animales de las plantas.	F.1
	- Reconocer elementos característicos de algunos ecosistemas: el desierto y la selva.	F.10
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.	- Relacionar algunas plantas del bosque con los elementos que se obtienen de ellas: pino (piñones), alcornoque (corcho), etcétera.	F.1
	- Observar y describir el proceso de germinación de una planta.	F.11
	- Realizar una pequeña investigación sobre una planta y plasmar los resultados en una ficha de datos.	F.11, CE 7
	- Formular hipótesis acerca del comportamiento de una planta en relación con la luz.	F.10, 11 CE 7

3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Identificar situaciones relacionadas con las plantas que pueden comportar algún riesgo o peligro.	F.17
3.5. Identificar y valorar las situaciones y elementos del entorno que contribuyen al bienestar personal, de los otros y del medio ambiente.	- Nombrar situaciones que deben evitarse para cuidar y preservar el medio ambiente.	Mural, Cuento
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Identificar las acciones adecuadas para el cuidado de las plantas y del bosque.	Cuento, Mural, F.18
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Nombrar y señalar las partes de una planta en una lámina.	Mural, F.5
	- Nombrar y explicar actividades que realizan los agricultores y los guardabosques.	Mural, Cuento, F.3, 18
3.8. Comprender y utilizar nociones temporales (ayer, hoy, mañana, antes / después, un día, una semana, las estaciones...) y situar acontecimientos cotidianos y relevantes.	- Observar y describir el proceso de germinación de una planta.	F.11
	- Verbalizar acciones que se realizan por la mañana, por la tarde y por la noche.	F.7
<b>4. Tratamiento de la información y competencia digital</b>		
4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).	- Observar las plantas y seres vivos de nuestro entorno. - Buscar información, con ayuda de un adulto, sobre las plantas.	Mural

<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>- Colocar el CD en el reproductor y reconocer las teclas de encendido y apagado.</p>	<p>CD canciones y audiciones.</p>
<p>4.4. Utilizar el ordenador y sus periféricos básicos (teclado, ratón e impresora), manejando con cierta destreza el ratón en distintas aplicaciones y con fines diversos (pinchar, arrastrar, desplazar, abrir y cerrar ventanas, moverse por las pantallas, salir de una aplicación, etcétera).</p>	<p>- Resolver algunas actividades propuestas en el CD multi-ROM que conllevan el uso del ratón (pinchar y arrastrar), y pasar de pantalla o salir de la aplicación.</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>- Dibujar y pintar con el ordenador e imprimir sus propias creaciones.</p>	<p>CD multi-ROM</p>
<p>5. Social y ciudadana</p>		
<p>5.1. Escuchar y respetar el turno de intervención de otros en situaciones de intercambio y de trabajo en equipo en el aula.</p>	<p>- Respetar el turno de palabra en conversaciones y diálogos.</p>	<p>Mural, cuento</p>
<p>5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.</p>	<p>- Mostrar iniciativa en los juegos y actividades.</p>	<p>Psicomotricidad</p>
<p>5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.</p>	<p>- Aceptar y respetar las normas de convivencia establecidas.</p>	<p>Mural, Cuento. Fichas</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 los trabajos y profesiones relacionadas con las plantas.</p>	<p>Mural</p>

6. Cultural y artística			
6.1.	Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Reconocer y apreciar estéticamente un detalle del <i>Retablo de la Capilla del Santísimo</i> de Miquel Barceló.	C.A. 5 F. 4
6.2.	Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Realizar diversas composiciones utilizando distintas técnicas plásticas y colores cálidos. - Decorar con un punzón sobre pasta de barbotina.	C.A. 5 F. 1, 2, 3
6.3.	Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Identificar y utilizar los colores cálidos.	C.A. 5 F. 1, 2, 3
		- Identificar en una audición el orden en que se escuchan onomatopeyas de animales.	C.A. 5 F. 5
		- Dramatizar un personaje en una pequeña obra teatral.	C.A. 6 F. 6
7. Aprender a aprender			
7.1.	Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar el proceso de germinación de una planta.	F.11
		- Experimentar sobre el comportamiento de las plantas en relación con la luz.	C.E. 7
7.2.	Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Asociar cada sentido con el órgano que le corresponde.	F.16
7.3.	Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Valorar sus propios errores y percibir la necesidad de mejorar algunos aspectos en la medida de lo posible.	Mural

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 los dos lados del cuerpo: un lado / otro lado.	F.15
	- Asociar cada sentido con el órgano que le corresponde.	F.16
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Mostrar equilibrio en movimiento: caminar, saltar... - Coordinar adecuadamente los movimientos para hacer una voltereta hacia delante y hacia atrás. - Mostrar control dinámico segmentario. - Realizar recorridos por laberintos salvando obstáculos.	Psicomotricidad
8.3. Abordar nuevas tareas con cierta iniciativa y motivación, adecuando las tareas a sus posibilidades.	- Acabar los trabajos iniciados y ayudar o colaborar con los compañeros menos capaces.	F.16
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Identificar situaciones relacionadas con las plantas que pueden comportar algún riesgo para la salud.	F.17
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Comprender que hacer ejercicio repercute en nuestro bienestar.	Psicomotricidad
8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.	- Expresar sus propias emociones y sentimientos en relación a las plantas.	Cuento, Mural
	- Comprender que el aprendizaje comporta, a veces, equivocarse y volver a intentarlo para mejorar.	CD multi-ROM
	- Mostrar confianza en las actividades propuestas.	Psicomotricidad

Unidad 8: Animales del mundo		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Atender y comprender los mensajes orales de las personas que nos rodean.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Conocer y utilizar el vocabulario y las palabras del campo semántico de los animales salvajes, sus hábitats y alimentación. - Construir frases correctas utilizando el vocabulario de la unidad.	Mural, F.2
	- Utilizar correctamente los artículos <i>el, la</i> .	F.13
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir situaciones o imágenes relacionadas con los animales salvajes.	Mural
	- Describir el ciclo vital de algunos animales a partir de las imágenes que lo ilustran.	F.6
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 acerca de las experiencias que tenemos en relación a los animales salvajes.	Mural, Cuento

1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Comprender el contenido de un cuento explicado por el maestro/a, así como el vocabulario contenido en él.	Cuento
	- Identificar los personajes principales de un cuento.	Cuento
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	- Aprender la canción y el poema propuestos y resolver adivinanzas relacionadas con los animales salvajes.	Cuento
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	- Explicar vivencias que tengan relación con algún animal.	Mural
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	- Identificar las consonantes g, v y asociarlas a la grafía y sonido correspondientes.	F.9
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	- Trazar líneas y cenefas combinadas como paso previo a la escritura de palabras.	F.4
	- Completar palabras por medio de sílabas conocidas.	F.9, 13
	- Copiar y/o escribir palabras relacionadas con los animales.	F.10
<b>2. Matemática</b>		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Trazar recorridos por un laberinto interpretando los códigos.	F.18
	- Situar acontecimientos de la vida cotidiana en el tiempo: ayer, hoy, mañana.	F.7

	- Comprender y utilizar las nociones temporales antes y ahora.	F.6
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Repartir una cantidad igualando las partes: entero y mitad.	F.15
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Percibir la forma de las figuras para completar puzles.	F.3
	- Identificar los colores primarios y realizar mezclas para obtener los secundarios. - Nombrar los colores fríos y cálidos, y realizar contrastes cromáticos.	C.A.6 (F.1, 2, 4)
	- Reconocer las principales formas geométricas planas y relacionarlas con objetos que tienen dicha forma.	F.14
2.4. Ordenar y clasificar elementos atendiendo a dos o más criterios.	- Resolver series lógicas atendiendo a un código de símbolos.	F.16
	- Clasificar los animales según el medio en que viven.	F.5
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver situaciones de la vida cotidiana que implican operaciones de recuento, suma y/o resta.	F.20
	- Identificar los errores en una escena por medio de la lógica.	Cuento
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Resolver restas sencillas de una cifra y verbalizarlas.	F.8, 12, 19

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 algunas características de paisajes lejanos: la sabana, la selva tropical y el polo.	F.1
	- Observar pequeños animales del jardín y llevar una observación guiada. - Reconocer algunos instrumentos que se utilizan para observar y estudiar los animales del jardín.	C.E.8
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.	- Conocer el ciclo vital del gusano de seda.	F.11
3.3. Participar en iniciativas dirigidas a cuidar y preservar el medio ambiente y el patrimonio natural de la comunidad en la que viven.	- Valorar la necesidad de cuidar y respetar a todos los animales.	C.E.8
3.4. Reconocer y anticipar situaciones o actuaciones de riesgo para evitar peligros.	- Mantenerse alejado de ciertos animales que podrían resultar peligrosos.	Mural
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Cuidar y respetar a todos los animales.	Mural, Cuento, F.1, 8
3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Identificar animales salvajes propios de la selva tropical, la sabana y el polo.	Mural, Cuento, F.1, 5, 8
	- Relacionar los profesionales relacionados con los parajes lejanos.	Mural, Cuento, F.1

	- Identificar el medio por el que se desplazan los animales salvajes y las partes de su cuerpo.	Mural, cuento, F.1, 5
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 el tiempo: ayer, hoy, mañana.	F.7
<b>4. Tratamiento de la información y competencia digital</b>		
4.1. Buscar, seleccionar, registrar y analizar la información procedente de la observación directa de la realidad (fuentes orales, escritas, iconográficas, audiovisuales, digitales o multimedia).	- Buscar en casa o en algún libro o revista, información sobre los animales salvajes y los pequeños animales del jardín.	Mural, C.E.8
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Interesarse por buscar información en internet con la ayuda de un adulto o mayor.	Mural, C.E.8
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.	- Interesarse por el manejo del reproductor de CD.	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 los periféricos del ordenador. - Valorar y respetar el material informático. - Reconocer y manejar algunas acciones sencillas: pasar de pantalla, salir de una aplicación...	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Resolver algunas actividades propuestas en el CD, como puzles, series lógicas, creación de dibujos...	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 asambleas y diálogos, escuchando a los demás.	Mural, Cuento
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Respetar y valorar las normas de seguridad en los entornos en los que hay animales.	Mural
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 compañeros/as menos capaces en las actividades que entrañan cierta dificultad.	CD Multi-ROM
5.6. Expresar las propias ideas y valorar y respetar las opiniones de los demás, aún siendo diferentes de la propia.	- Expresar sus propias ideas y emociones en relación a los animales, respetando las de los demás.	Mural
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Escuchar y valorar el fragmento <i>La mañana</i> de <i>Peer Gynt</i> de E. Grieg.	C.A.6, CD sonidos y audiciones.
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Realizar contrastes cromáticos a partir de la combinación de los colores primarios.	C.A.6 (F.2, 4)
	- Pintar con témpera y mosaicos de teselas.	C.A.6 (F.3, 4)
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Expresar gestualmente las emociones.	F.17
	- Representar sonidos <i>piano</i> , <i>forte</i> o <i>fortísimo</i> según las indicaciones dadas.	C.A.6 (F.5)

	- Reconocer las posibilidades expresivas del cuerpo imitando movimientos.	C.A.6 (F.6)
6.4. Identificar y respetar el patrimonio artístico, cultural y tradicional.	- Reconocer y valorar la obra <i>Dragón</i> de A. Gaudí.	C.A.6 (F.3)
<b>7. Aprender a aprender</b>		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar y recoger información sobre los animales del jardín.	C.E.8
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Realizar un registro o diario de campo sobre las observaciones llevadas a cabo.	C.E.8
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas de actuación en las investigaciones y observaciones.	C.E.8
<b>8. Autonomía e iniciativa personal</b>		
8.2. Aumentar la confianza en sí mismo mediante la participación en juegos y actividades grupales y la resolución individual de actividades.	- Coordinar los movimientos necesarios para lanzar y recoger la pelota. - Realizar saltos y desplazamientos utilizando las picas. - Recorrer circuitos, trayectos y laberintos.	Psicomotricidad
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	- Comportarse adecuadamente en los espacios en los que hay animales.	Mural
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	- Respetar y valorar las normas de seguridad en los entornos en los que hay animales.	Mural

8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.	- Mostrar y reconocer las emociones: alegría, enfado, tristeza y sorpresa.	F.17
	- Aceptar los errores y mantener el deseo de mejorar.	F.20
	- Aceptar y valorar el afecto de las personas que nos rodean.	Mural

Unidad 9: Exploramundos		
COMPETENCIAS BÁSICAS	Criterios de evaluación	Actividad, ficha o material
1. Comunicación lingüística		
1.1. Escuchar y comprender mensajes orales sencillos.	- Atender y comprender los mensajes del maestro/a y las personas que nos rodean.	Mural, Cuento, Fichas
1.2. Hablar de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.	- Comprender y usar el vocabulario relacionado con costumbres y culturas diferentes a la propia. - Formar frases correctas a partir del vocabulario aprendido.	Mural, F.1, 2
	- Conocer y utilizar correctamente los nombres de los medios de transporte y objetos y elementos relacionados.	Mural, Cuento
1.3. Describir objetos, personas y situaciones.	- Describir trajes típicos de otras culturas o países a partir de las imágenes que los representan.	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...).	- Hablar y explicar anécdotas sobre viajes o países que hayan visitado o de los que conozcan algo.	Mural
1.5. Comprender y explicar la información contenida en cuentos, viñetas, señales, fotografías, dibujos, etcétera.	- Identificar el significado de las señales relacionadas con los medios de transporte.	F.18

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender cuentos explicados por el maestro/a.</li> <li>- Reconocer a los personajes protagonistas.</li> </ul>	Cuento
1.6. Memorizar y recitar poemas, retahílas y canciones sencillas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender un poema y una canción, y memorizar y resolver algunas adivinanzas relacionadas con los medios de transporte y las culturas del mundo.</li> </ul>	Cuento
1.7. Inventar y narrar historias sencillas a partir de sus propias vivencias, experiencias y anécdotas, de cuentos y películas, etcétera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar en voz alta lo que hará cada día de la semana teniendo en cuenta la concordancia de género y número entre sujeto y verbo.</li> </ul>	F.7
1.9. Reconocer, interpretar y comprender la información del entorno presente en distintos soportes (audiovisuales, gráficos, verbales...).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar lo que pasará en cada una de las secuencias que representan un viaje.</li> </ul>	F.6
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer y completar los datos necesarios en una postal.</li> </ul>	F.13
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar y reconocer el texto incluido en un billete de tren.</li> </ul>	F.13
1.10. Leer, comprender y escribir el propio nombre y algunas palabras y frases básicas relevantes en su entorno más inmediato.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repasar y copiar el nombre de la protagonista en mayúsculas y minúsculas.</li> <li>- Escribir el propio nombre.</li> </ul>	F.4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminar el sonido de las letras j y z en palabras.</li> </ul>	F.9
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Completar palabras son sílabas que contengan las letras j, z.</li> </ul>	F.9, 13

2. Matemática		
2.1. Identificar y utilizar las nociones básicas de cantidad, medida, espaciales y temporales.	- Ordenar secuencias y explicar qué pasará en cada una.	F.6
2.2. Reconocer y utilizar los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente.	- Identificar el orden de una serie de elementos en una fila de 9 objetos (1º al 9º).	F.8
2.3. Identificar, nombrar y representar las formas y cuerpos geométricos básicos.	- Relacionar las figuras y cuerpos geométricos con objetos y elementos del entorno que tengan dicha forma.	F.14
2.5. Manejar de forma espontánea algunos conceptos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	- Resolver problemas de reparto y recuento.	F.20
2.6. Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos y añadiendo o quitando elementos.	- Resolver pequeños problemas planteados que implican sumas y restas con resultado inferior a 9. - Escribir el signo correspondiente a una operación (+, -, =)	F.12, 15, 19
3. El conocimiento y la interacción con el mundo físico		
3.1. Percibir y conocer el entorno inmediato y situarse y orientarse en él.	- Comprender la existencia de otros países y culturas diferentes a la nuestra.	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.	- Experimentar con los imanes y su comportamiento ante otros materiales.	C:E.9
3.6. Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia el espacio físico, hacia uno mismo y hacia los demás.	- Comportarse con responsabilidad y respeto en los espectáculos y lugares públicos.	Mural

3.7. Identificar elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos, naturales...	- Identificar los medios de transporte que se utilizan para viajar y el medio por el cual se desplazan.	Mural, Cuento, F.5, 10, 11
	- Reconocer la fuerza que ejercen los imanes.	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 las rutinas en los días de la semana.	F.7
	- Ordenar secuencias y explicar lo que pasará en cada una de ellas.	F.6
<b>4. Tratamiento de la información y competencia digital</b>		
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).	- Realizar una encuesta a un compañero y recoger sus respuestas.	F.2
4.2. Mostrar interés por acceder a la información que proporcionan las tecnologías como fuente de aprendizaje y placer.	- Valorar la importancia de los medios multimedia y las nuevas tecnologías en la búsqueda de información sobre lugares lejanos o fuera de nuestro alcance.	Mural, Cuento
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).	- Identificar y manejar con soltura las partes y algunas aplicaciones del ordenador.	CD Multi-ROM
4.5. Manejar algunos programas informáticos sencillos de juego y dibujo como fuente de placer y medio de expresión creativa.	- Dibujar y colorear en pantalla utilizando el ratón del 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.	- Dialogar respetando el turno de palabra.	Mural, Cuento
5.2. Tener iniciativa en la relación con otros, saludando, presentándose, solicitando y prestando ayuda cuando sea necesario.	- Mostrar interés por conocer otras costumbres y culturas.	Mural, Cuento
5.3. Participar en la elaboración de las normas de convivencia, aceptarlas y respetarlas.	- Respetar y valorar las normas de convivencia establecidas.	Mural, Cuento
5.7. Reconocer y valorar la pluralidad de costumbres, rasgos y valores de la sociedad y respetar la igualdad entre hombres y mujeres.	- Conocer algunos rasgos característicos de ciertas costumbres y culturas. - Valorar la riqueza que nos aporta el conocimiento de otras costumbres y culturas.	Mural, Cuento, F.1
6. Cultural y artística		
6.1. Mostrar interés y reconocer algunas manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno, valorarlas y respetarlas.	- Interesarse por conocer costumbres y culturas diferentes a la propia.	Mural, Cuento
6.2. Comprender y representar imágenes utilizando distintos materiales y técnicas plásticas, de forma individual y colectiva.	- Representar un medio de transporte imaginario a partir de recortes de otros.	F.10, 11
6.3. Utilizar los propios recursos expresivos (corporales, verbales, musicales y plásticos) para comunicar ideas, vivencias, emociones y sentimientos.	- Imaginar y crear un lugar fantástico al cual nos gustaría viajar y explicar las razones.	Mural
	- Crear ambientes sonoros a partir de una situación o narración. - Jugar con la voz y los ritmos.	C.A.6

6.5. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural como fuente de conocimiento y riqueza.	- Valorar y respetar los rasgos y costumbres de otras culturas.	Mural, Cuento, F.1
<b>7. Aprender a aprender</b>		
7.1. Utilizar la observación, la manipulación y la experimentación para explorar y conocer el mundo que le rodea.	- Observar y experimentar con los imanes y su comportamiento ante diferentes materiales.	C.E.9
7.2. Organizar la información de acuerdo con sus cualidades, categorías y necesidades.	- Recoger en una tabla los comportamientos observados en los imanes.	C.E.9
	- Recoger las respuestas de una encuesta en una tabla.	F.2
7.3. Reconocer y valorar sus propias posibilidades, aceptar los errores y las pequeñas frustraciones, incrementando el gusto por aprender.	- Aceptar las propias posibilidades de acción y mostrar iniciativa por mejorar.	C.A.6
7.4. Respetar las pautas y normas básicas para realizar el trabajo en el aula.	- Respetar las normas establecidas en los juegos.	C.A.6
7.5. Aprovechar los recursos materiales y personales a su alcance para aprender y obtener un mayor rendimiento en sus actividades.	- Aprender a pensar para resolver algunas situaciones por sí solo/a.	C.A.6
7.6. Plantearse preguntas ante situaciones sencillas de aprendizaje, manejando varias respuestas básicas posibles y transformando la información en conocimiento.	- Formular hipótesis acerca del efecto que producirá un imán en diferentes objetos y materiales.	C.E.9

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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Controlar los movimientos segmentarios del cuerpo.</li> <li>- Mostrar equilibrio en los desplazamientos sobre zancos, banco sueco, etc.</li> <li>- Orientarse en el espacio situándose dentro, fuera, al lado... De un aro.</li> </ul>	Psicomotricidad
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"> <li>- Mostrar coordinación de los desplazamientos hacia la derecha y hacia la izquierda.</li> </ul>	Psicomotricidad F.16
8.4. Detectar y comportarse con responsabilidad en situaciones cotidianas que entrañan peligros o riesgos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender que debe usarse el cinturón de seguridad como medida de prevención de accidentes.</li> </ul>	F.17
8.5. Practicar y valorar actitudes y hábitos que repercuten en su bienestar personal y en el de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender que hacer ejercicio repercute en nuestro bienestar.</li> </ul>	Psicomotricidad
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Practicar hábitos de conducta adecuados en los trayectos en coche.</li> </ul>	F.17
8.8. Conocer, expresar y controlar las propias emociones e interesarse por las de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer y asumir sus sentimientos y emociones en el juego dramático.</li> <li>- Valorar el afecto de compañeros/as y maestro/as.</li> </ul>	C.A.6