



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

**PROPUESTA DE ABP INTEGRANDO
EL DUA, LAS SITUACIONES DE
APRENDIZAJE Y EL ODS 15
DIRIGIDO A NIÑOS DE 5 AÑOS**

Presentado por:
D^a Carla Balaguer Mañes
Dirigido por:
D^a. Isabel Fuster Palacios

Valencia, 22 de mayo de 2023

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación
Grado en Maestro en Educación Infantil

Agradecimientos

Después de la realización del presente Trabajo Fin de Grado quiero agradecer toda la comprensión, ayuda y, sobre todo, la paciencia de todas las personas que han formado parte de este largo proceso. No ha sido fácil, pero sin todas y cada una de ellas habría sido imposible.

Quiero dedicárselo a todos los niños y niñas que me han marcado y motivado a seguir creciendo como persona y sobre todo como docente. Ellos han inspirado este TFG desde el inicio hasta el final.

A Isabel Fuster Palacios, una maravillosa directora y profesora que me ha sabido guiar, aconsejar y siempre motivar para seguir adelante. Gracias por la dedicación, la constancia, el interés, la paciencia y la ayuda, sin todo eso este trabajo no habría sido lo que es.

A Samantha y Patricia, con las que he compartido cuatro maravillosos e intensos años de carrera en los que hemos crecido juntas. Gracias por el amor, la paciencia y la ayuda durante este único proceso.

A mi familia, a mis padres y a mi hermana María. Los pilares de mi vida, de paciencia infinita, plena comprensión y ayuda incondicional. Ellos me han apoyado y acompañado en todas las decisiones y caminos que he tomado. En especial a mi madre, Pepa, docente por vocación desde hace más de 20 años, de amor inagotable, inspiradora y valiente, es mi ejemplo a seguir.

La mayor señal de éxito de un profesor es poder decir: ahora los niños trabajan como si yo no existiera. (M. Montessori)

Resumen

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología activa cada vez más empleada en las aulas de Educación Infantil gracias a las múltiples opciones de implementación que ofrece. El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo realizar una profunda investigación sobre diferentes conceptos para realizar una propuesta de unidad de programación con el ABP como metodología. Para ello se ha seleccionado el Decreto 100/2022 como base sobre la que erigir todo el proceso de investigación.

Por lo tanto, y según el Decreto 100/2022, de 29 de julio, que establece la ordenación y el currículo de Educación Infantil, tenemos que crear situaciones de aprendizaje programadas con las pautas del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y que respondan a los desafíos del siglo XXI. Así pues, se ha realizado una investigación teórica sobre el ABP, el DUA, las situaciones de aprendizaje y los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 para crear una unidad de programación donde todos estos conceptos estén interrelacionados. Gracias a esta primera parte teórica se ha realizado una secuencia de actividades, donde se emplean rutinas de pensamiento, orientadas a alcanzar la meta final del Proyecto propuesto. Además, se ha realizado una elaboración de material relacionado con las actividades así como las rúbricas de evaluación.

Palabras clave: situación de aprendizaje, aprendizaje basado en proyectos, diseño universal de aprendizaje, objetivo de desarrollo sostenible 15

Resum

L'Aprentatge Basat en Projectes (ABP) és una metodologia activa cada vegada més emprada a les aules d'Educació Infantil gràcies a les múltiples opcions d'implementació que ofereix. El present Treball de Fi de Grau té com a objectiu realitzar una profunda investigació sobre diferents conceptes per a realitzar una proposta d'unitat de programació amb el ABP com a metodologia. Per a això s'ha seleccionat el Decret 100/2022 com a base sobre la qual alçar tot el procés d'investigació.

Per tant, i segons el Decret 100/2022, de 29 de juliol, que estableix l'ordenació i el currículum d'Educació Infantil, hem de crear situacions d'aprenentatge programades amb les pautes del Disseny Universal d'Aprenentatge (DUA) i que responguen als desafiaments del segle XXI. Així doncs, s'ha realitzat una investigació teòrica sobre el ABP, el DUA, les situacions d'aprenentatge i els Objectius de Desenvolupament Sostenible 2030 per a crear una unitat de programació on tots aquests conceptes estiguen interrelacionats. Gràcies a aquesta primera part teòrica s'ha realitzat una seqüència d'activitats, on s'empren rutines de pensament, orientades a aconseguir la meta final del Projecte proposat. A més, s'ha realitzat una elaboració de material relacionat amb les activitats així com les rúbriques d'avaluació.

Paraules clau: situació d'aprenentatge, aprenentatge basat en projectes, disseny universal d'aprenentatge, objectiu de desenvolupament sostenible 15

Abstract

Project Based Learning (PBL) is an active methodology increasingly used in Early Childhood Education classrooms thanks to the multiple implementation options it offers. The aim of this Final Degree Project is to carry out an in-depth research on different concepts in order to make a proposal for a programming unit with PBL as a methodology. For this purpose, Decree 100/2022 has been selected as the basis on which to build the whole research process.

Therefore, and according to Decree 100/2022, of July 29, which establishes the organization and curriculum of Early Childhood Education, we have to create learning situations programmed with the guidelines of the Universal Design for Learning (DUA) and that respond to the challenges of the 21st century. Thus, a theoretical research on PBL, ULD, learning situations and the Sustainable Development Goals 2030 has been carried out in order to create a programming unit where all these concepts are interrelated. Thanks to this first theoretical part, a sequence of activities has been made, where thinking routines are used, oriented to reach the final goal of the proposed Project. In addition, an elaboration of material related to the activities as well as the evaluation rubrics has been carried out.

Keywords: learning situation, project-based learning, universal design for learning, sustainable development goal 15

Índice

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción | 1 |
| 2. Marco teórico | 3 |
| 2.1. Situación de aprendizaje | 3 |
| 2.2. Aprendizaje Basado en Proyectos | 6 |
| 2.3. Diseño Universal de Aprendizaje | 16 |
| 2.3.1 <i>Introducción al DUA</i> | 16 |
| 2.3.2. <i>Concepto de DUA</i> | 18 |
| 2.3.3. <i>Principios, pautas y puntos de verificación</i> | 19 |
| 2.4. Objetivo de Desarrollo Sostenible 15: Vida de ecosistemas terrestres..... | 29 |
| 3. Objetivos | 31 |
| 3.1. Objetivo general..... | 31 |
| 3.2. Objetivos específicos | 31 |
| 4. Metodología | 32 |
| 5. Desarrollo | 34 |
| 5.1. Fases del ABP | 34 |
| 5.2. Datos generales del proyecto | 35 |
| 5.3. Actividades | 37 |
| 6. Conclusiones | 68 |
| 7. Referencias bibliográficas | 70 |
| 8. Webgrafía | 72 |
| 9. Anexos | 73 |
| Anexo 1. Rúbrica de evaluación | 73 |
| Anexo 2. Objetivos del Proyecto | 82 |
| Anexo 3. Las 3R | 84 |
| Anexo 4. Basuraleza | 85 |
| Anexo 5. Cuaderno de evaluación | 86 |
| Anexo 6. Unidad de programación | 93 |
| Anexo 7. Presentación del Proyecto | 115 |
| Anexo 8. Antes pensaba, ahora pienso | 123 |
| Anexo 10. Explosión de opciones..... | 125 |

| | |
|---|-----|
| Anexo 11. Veo, pienso, me pregunto..... | 126 |
| Anexo 12. Diagrama de Venn..... | 127 |
| Anexo 13. Presentación reciclaje..... | 128 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. <i>Pautas del DUA</i> | 20 |
|--|----|

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Principios del ABP según el Gobierno de Canarias..... | 11 |
| Tabla 2. <i>Principios, pautas y puntos de verificación del DUA</i> | 21 |
| Tabla 3. <i>Fases del ABP en la propuesta</i> | 34 |
| Tabla 4. <i>Datos generales del Proyecto</i> | 35 |

1. Introducción

Este trabajo fin de grado pretende hacer una profunda investigación sobre las situaciones de aprendizaje, el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA, a partir de ahora), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP en adelante) y el Objetivo de Desarrollo Sostenible 15 (ODS 15) con el objetivo de comprender sus características y elementos y cómo poder aplicarlo en un aula de Educación Infantil. Así pues, a raíz de esta investigación se ha realizado una propuesta de ABP completa con las pautas que indica el nuevo Decreto 100/2022, por el cual se establece la ordenación y el currículo de Educación Infantil. Todo ello a partir de una selección de metodologías y actividades, cuidadosamente elegidas, gracias a la investigación que se explicará posteriormente.

Este trabajo se divide en dos partes: la primera parte se centra en la teoría que justifica y explica los aspectos teóricos para la propuesta como las situaciones de aprendizaje, el ABP, el DUA y el ODS 15.

La segunda parte se centra en el desarrollo de la programación, las tablas de programación y las tablas de actividades. En ellas se recogen de forma más práctica toda la teoría que hemos visto en la primera parte de este TFG. Todas las actividades seleccionadas y desarrolladas en esta segunda parte, responden a los criterios establecidos en el currículo de Educación Infantil, además de responder a las características propias del ABP y el DUA.

Decidí realizar una propuesta ABP a raíz de mis prácticas durante mi periodo de prácticas, se realizó un Proyecto empleando actividades con rutinas de pensamiento, actividades manipulativas, grupales y me cautivó cómo presentaban las tutoras las actividades, las rutinas de pensamiento, el protagonismo de los niños en las actividades y la ilusión de ver un resultado final realizado por ellos.

Esto fue lo que hizo que me decantara por realizar una propuesta abierta, que se pueda emplear para cualquier momento y grupo de niños con los ajustes necesarios. Para mí, lo mejor que me llevo de estos cuatro años de carrera y de las prácticas es la cantidad de recursos, herramientas, actividades y metodologías que nos ofrecen y que

podemos emplear en un futuro como docentes. Por esto decidí hacer un Proyecto sin un contexto concreto, para que se pueda emplear, como he dicho anteriormente, en cualquier contexto con sus ajustes necesarios.

El Decreto 100/2022 nos dice que una programación debe ser flexible y abierta, coherente y adaptada a los niños. Por eso elegí el ABP como metodología activa, el DUA para adaptar el proyecto a todos los niños, las situaciones de aprendizaje para contextualizar el proyecto y como tema del proyecto, el ODS 15, pues es una realidad cercana que los niños pueden ver en su entorno próximo, pues el principal propósito del objetivo es el cuidado del medio ambiente. Todo esto queda reflejado teóricamente en el marco teórico y de forma más práctica en el desarrollo.

2. Marco teórico

2.1. Situación de aprendizaje

Este concepto ha aparecido mucho en el nuevo Decreto 100/2022 de Educación Infantil, todos los artículos en el que se nos habla de las situaciones de aprendizaje nos acerca más a una mejor comprensión de qué son, cómo se programa, cuál es su objetivo y qué criterios deben cumplir.

En el Artículo 2. Definiciones, determina las situaciones de aprendizaje como: “contextos que implican el despliegue por parte de la niña o niño de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de estas.” (Decreto 100/2022, 2022, p. 41036)

En el Artículo 9. Competencias, criterios de evaluación, saberes básicos y situaciones del aprendizaje, nos dice que “para la adquisición y desarrollo de las competencias a las que se refieren los apartados anteriores, el equipo educativo tiene que diseñar situaciones de aprendizaje, de acuerdo con los principios que, con carácter orientativo, se establecen en el anexo III de este decreto” (Decreto 100/2022, 2022, p. 41039)

En el Artículo 10. Áreas, especifica que “estas áreas tienen que entenderse como ámbitos de experiencia intrínsecamente relacionadas entre sí, por lo cual se requiere un planteamiento educativo que promueva la configuración de situaciones de aprendizaje globales, significativas y estimulantes que ayuden a establecer relaciones entre todos los elementos que las conforman”. (Decreto 100/2022, 2022, p. 41039-41040)

En el Anexo III. Situaciones de aprendizaje (Decreto 100/2022, 2022, p. 41153-41155), desarrollan más extensamente qué son las situaciones del aprendizaje. Según el Decreto, los aprendizajes en Educación Infantil tienen un carácter globalizador, lo que propicia crear situaciones de aprendizaje globales que deben integrar y enlazar las tres áreas de Educación Infantil partiendo de contextos reales (p. 41153).

Las situaciones deben presentar un reto o problema, adaptados a la edad de los niños y niñas y cuya solución incluya el uso de lo aprendido de las tres áreas. Por lo

tanto, las situaciones de aprendizaje deben proponerse de forma clara y concisa de las competencias que se quieren obtener, que una vez adquiridas, significan la adquisición de un conjunto de saberes básicos (p. 41153).

El Decreto 100/2022 sugiere crear situaciones de aprendizaje “estimulantes, significativas e integradoras, contextualizadas y respetuosas”, que tienen que responder a las necesidades de los alumnos y alumnas (p. 41153).

La adquisición de los aprendizajes nuevo dependerá de las oportunidades que los docentes ofrezcan, y de su cantidad y calidad. En estas oportunidades, los maestros deben promover el pensamiento crítico, proporcionar recursos y estrategias para ayudar a los alumnos a enlazar y reflexionar sobre las experiencias significativas vividas (p. 41153).

Las situaciones de aprendizaje deben vincularse a los desafíos del siglo XXI y a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ODS 2030). Las situaciones propuestas deben desarrollar el enfoque crítico y reflexivo; plantearse a partir del interés común de los alumnos, de la sostenibilidad y del respeto; favorecer la gestión de posibles conflictos a través del diálogo y del consenso (p. 41153).

El Decreto propone unas pautas de actuación para la planificación de las situaciones de aprendizaje y de las enseñanzas que deben abordar en Educación Infantil (p. 41154):

- Partir de situaciones de la vida cotidiana.
- Constituir diferentes competencias.
- Fomentar el desarrollo de la autonomía personal.
- Tener una visión globalizada, vivencial y significativa.
- Desarrollar el aprendizaje individual partiendo de intereses, destrezas, necesidades y capacidades individuales.
- Proponerse de forma gradual y progresiva, de situaciones cercanas a los niños a otras más lejanas.
- Emplear el juego para favorecer la creación de situaciones reales, simbólicas e imaginarias.
- Inducir a la acción, manipulación, exploración, indagación y conjetura.

- Emplear diferentes agrupamientos, tanto individual como grupal.
- Potenciar el dialogo y respeto en la convivencia.
- Usar la lengua minorizada.
- Tener un tono de voz y vocabulario adecuado.
- Fomentar el uso de cualquier lengua para expresarse.
- Promover el libre movimiento y participación de todos.
- Tener criterios estéticos.
- Usar entornos naturales.
- Potenciar la colaboración e interacción entre niños y adultos.
- Desarrollar la situación partiendo de la higiene y seguridad.
- Acompañar a los niños cuando se requiera.
- Implicar a las familias para que estén presentes en las situaciones.

Las situaciones podemos organizarlas en tres tipos, pero todas deben tener un análisis y una reflexión por parte del docente para darles sentido y para obtener información de los niños y niñas (p.41155):

- Situaciones de vivencias propias. Estas situaciones ocurren diariamente en diversos contextos.
- Situaciones esporádicas. Son propias de la infancia y nacen inesperadamente.
- Situaciones programadas. Éstas están propuestas y programadas por el docente.

Por otro lado, el profesor Sergio Gómez Parra (2010, p. 6), en su artículo *Situaciones de aprendizaje y evaluación*, define las situaciones de aprendizaje como “conjunto de tareas complejas y de actividades de aprendizaje destinadas a la consecución de unos objetivos fijados”.

Gómez (p. 6) enumera cuatro características que debe tener una situación de aprendizaje:

- Deben estar vinculadas a las programaciones.
- Tienen que ser significativas.
- Constan de tres fases: preparación, realización e integración.

- Implica regulación, es decir, poder ajustarla.

Para el profesor, hay dos elementos que conforman una situación de aprendizaje (p.6):

- Un contexto asociado a una problemática. A los alumnos se les presenta una situación, que puede ser un problema que hay que solucionar, una cuestión a abordar o una producción, siempre vinculada a la vida diaria.
- Una tarea, o conjunto de tareas, que incluye tareas complejas. Ya que se movilizan diversos recursos, una o varias competencias y porque se adquieren nuevos conocimientos.

Por último, Gómez (p.6-7) explica las tres etapas del proceso de una situación de aprendizaje-evaluación, diciendo que, antes de empezar a desarrollar la situación propiamente dicha, hay que tener en cuenta dos aspectos: la contextualización en ámbitos de la vida real capaces de sugerir situaciones sociales y personales, despertando la motivación por el interés de los alumnos y por su utilidad y el uso de una o más competencias básicas que tienen que fomentarse a través de las tres áreas. Las etapas son:

1. Preparación. El docente presenta a los alumnos la problemática para su contextualización empleando actividades de conocimientos previos, dudas, hipótesis y concretando el resultado del trabajo.
2. Realización. En esta etapa se realizan las actividades propuestas para lograr un objetivo final.
3. Integración-Reinversión. El docente guía a los alumnos para reflexionar sobre el proceso, qué han aprendido, cómo han aprendido, exponer dificultades y recursos para solucionarlas. En esta fase se estructuran los nuevos saberes y estrategias y se debate sobre cómo invertirlos en otras situaciones.

2.2. Aprendizaje Basado en Proyectos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP en adelante) ya lleva muchos años resonando con fuerza en educación como una metodología activa. En este apartado

tratamos los ABP, comenzando con una serie de definiciones según algunos autores e instituciones y, seguidamente veremos las características y elementos que definen los ABP, finalmente, veremos los pasos para hacer un ABP.

El Aprendizaje Basado en Proyectos, tiene como objeto que los niños sean discentes activos en su propio aprendizaje, convirtiéndose en el protagonista. Esta metodología, como exponen Albéniz, Fonseca y Lucas (2021, p. 6), se basa en ideas constructivistas, cuyo proceso no solo es individual, sino también un proceso sociocultural.

Algunos autores constructivistas como Bruner (1915-2016) dicen que “aprender es un proceso activo y social en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos basándose en el conocimiento actual” (Sanchidrián y Ruiz, 2010, p. 300). Bruner (1960, citado por Sanchidrián y Ruiz, 2010, p.301) defendía que los alumnos pueden aprender sobre cualquier materia si se realiza de forma significativa.

William Kilpatrick (1871-1965) fue uno de los autores más relevantes para este término, a pesar de que él mismo dice que no inventó el término. El “proyecto” descrito por Kilpatrick (1918) es el que más se acerca al concepto actual de proyecto. En su ensayo, *The Project Method*, define el proyecto como “una actividad intencionada de todo corazón que se desarrolla en un entorno social”. Kilpatrick (1918) quiere enfatizar la importancia de la acción del alumno en su propio aprendizaje. Además, nos explica que es deber del profesor guiar y dirigir al alumno.

Isabel M^a Vizcaíno (2009) los define como “un trabajo formativo más o menos prolongado que implica una fuerte participación de los alumnos y permite el logro de ciertos objetivos educativos, por medio de un conjunto de actuaciones y recursos planeados que se dirigen a la resolución de una situación o a la elaboración de una producción concreta” (Vizcaíno, 2009, p. 12).

Fernando Trujillo define el ABP como una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real (Trujillo, 2015).

Otra definición es la de Coral Elizondo, que los define como una metodología centrada en el aprendizaje, no en la mera transmisión de conocimientos fomentando por tanto la autonomía y el pensamiento crítico en todo el alumnado (Elizondo, s.f.).

Cobo Gonzales y Valdivia Cañotte de la Pontifica Universidad de Perú, definen el ABP como una metodología colaborativa que lleva a los estudiantes a situaciones que les planteen preguntas ante una problemática. Entendiendo por proyecto el conjunto de actividades relacionadas entre sí con el objetivo de crear un producto para resolver problemas (Cobo y Valdivia, 2015).

El Gobierno de Canarias lo define como una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina con un producto final presentado ante los demás (difusión). (Gobierno de Canarias, s.f.).

La Dra. Lourdes Galeana (2016) nos dice que el ABP “se caracteriza porque el grupo de profesores y alumnos realizan un trabajo en grupo sobre temas reales, que ellos mismos han seleccionado de acuerdo a sus intereses” (Galeana, 2015, p. 1)

En el artículo *The Main Course, Not Dessert*, de John Larmer y John R. Mergendoller, nos dicen que el Aprendizaje Basado en Proyectos es una estrategia de enseñanza que permite a los alumnos aprender contenidos significativos y practicar las habilidades necesarias para el éxito en el siglo XXI. (John Larmer y John R. Mergendoller, 2010, p.4)

Según Elizondo (s.f.), el ABP debe partir de una realidad y contexto real cercano y permite que los alumnos creen algo y construyan un producto empleando habilidades de orden superior como lo son inventar, resolver, diseñar, etc. desarrollando competencias del siglo XXI y basado en el currículo.

Relacionado con lo anterior, Trujillo (2015) mantiene que el conocimiento debe ser el resultado de un proceso de trabajo entre estudiantes y docentes, donde el

estudiante debe participar de forma activa en los procesos cognitivos de rango superior, mientras los docentes tienen la tarea de crear una situación de aprendizaje para que los alumnos puedan desarrollar el proyecto (Trujillo, 2015).

Galeana (2016) resume el ABP como una metodología que apoya a los alumnos y alumnas a obtener conocimientos y habilidades básicas, a aprender a resolver problemas complicados y a realizar tareas complicadas usando los conocimientos y habilidades adquiridos.

Smith (2018, citado por Albéniz, Fonseca y Lucas, 2021, p. 10) define el ABP como “un método de enseñanza donde los estudiantes adquieren y aplican habilidades trabajando en un proyecto a largo plazo que implica una investigación en profundidad sobre un tema o pregunta”.

Como vemos, muchos autores han definido el ABP de una forma, pero siempre concuerdan en la importancia del papel del alumno en su propio aprendizaje; en el papel del docente como guía y facilitador y en la adquisición de conocimientos, competencias y habilidades a través del proyecto.

Kilpatrick (1918) enumera los tipos de proyectos en cuatro. El primer tipo tiene el propósito de expresar alguna idea o plan de forma externa, y Kilpatrick pone el ejemplo de construir un barco o representar una obra teatral. El segundo tipo tiene el propósito de disfrutar de alguna experiencia, cómo escuchar un cuento. El tercer tipo el propósito es resolver alguna dificultad intelectual y/o solucionar algún problema, como investigar por qué llueve. El último y cuarto tipo tiene el propósito de obtener algún elemento o grado de habilidad o conocimiento, como aprender a escribir. Pero estos tipos no son inamovibles, pues “estas agrupaciones se solapan (...) y un tipo puede utilizarse como medio para otro como fin” (Kilpatrick, 1918).

Según el Gobierno de Canarias, el ABP hace a los alumnos protagonistas de su propio proceso de aprendizaje porque tiene los siguientes atributos:

- a) Está centrado en el alumno.
- b) El alumno tiene un aprendizaje activo.
- c) Permite la inclusividad.

- d) Fomenta una socialización rica.
- e) El ABP tiene un diseño abierto y flexible
- f) La evaluación es un proceso formativo y continuo
- g) Es interdisciplinar

Los aprendizajes que se pueden desarrollar en el ABP son muy numerosos, pero unos aprendizajes donde se involucran los alumnos, básicos y que deben ser compartidos en todo proyecto, según Cobo y Valdivia (2021) son:

- a) Planificar el trabajo en grupo para alcanzar las metas comunes.
- b) Escuchar a los compañeros del equipo y dar su punto de vista.
- c) Negociar y tomar decisiones grupales e individuales.
- d) Evaluar la organización del grupo y los avances hechos.
- e) Proponer soluciones y formular ideas.

Joaquín Gairín (2008) dice que el ABP debe valorar los saberes y experiencias de los alumnos, favoreciendo actitudes y valores. Además de que su éxito se alcanza si es tenido como un proceso en el que los alumnos son agentes activos de su aprendizaje donde las decisiones se consensuan y donde los docentes potencian y desarrollan todo lo anterior.

Albéniz, Fonseca y Lucas, (2021, p. 10) nos dicen que un buen proyecto debe tener dos criterios básicos, el primero es que debe tener sentido para los discentes, deben entenderlo como algo personal y por tanto que les importe y quieran participar en él. Segundo, los proyectos deben tener una intención educativa que sea significativa y adaptada al nivel de los alumnos a los que va dirigido.

El ABP como plato principal según el artículo *The Main Course, Not Dessert* (2010, citado por Trujillo, 2015) sus características son:

- a) Enseñar contenido significativo, con objetivos que vienen de estándares de aprendizaje y competencias clave.
- b) Requiere pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y diferentes formas de comunicación.
- c) La investigación y necesidad de crear algo nuevo son indispensables para el aprendizaje

- d) Existe una pregunta guía que organiza y centra el trabajo de los alumnos.
- e) Crea la necesidad de aprender contenidos y conseguir competencias clave.
- f) Permite que los alumnos tomen decisiones, eligiendo y expresando lo aprendido.
- g) Implica una evaluación y reflexión donde los alumnos evalúan y son evaluados con el objetivo de mejorar su producto.
- h) Incluye una presentación del proyecto a una audiencia.

Coral Elizondo (2018, p. 5), en uno de sus libros, nombra lo que debe tener un Aprendizaje Basado en Proyectos:

- a) Contenido significativo, real y cercano.
- b) Necesidad de aprender.
- c) Una pregunta que dirija el proyecto y provoque la necesidad de saber.
- d) Voz y voto para todo el alumnado.
- e) Competencias clave y competencias del siglo XXI.
- f) Investigación.
- g) Revisión y reflexión.
- h) Presentar el producto final ante la audiencia.

Por su parte el Gobierno de Canarias (s.f) enumera seis principios por los que deben regirse los Aprendizajes Basados en Proyectos que quedan resumidos en la Figura

Tabla 1.

Principios del ABP según el Gobierno de Canarias (s.f).

| | |
|--|---|
| Currículum integrado | Empleando diversas disciplinas del currículum a través del tema principal. |
| Protagonismo compartido | El docente también es aprendiz y cuya función principal es crear los escenarios para que los alumnos desarrollen el proyecto. |
| Inclusivo | Responde a ritmos, intereses y capacidades de todos. |
| Parte de un reto | Enlaza aprendizajes e intereses de los alumnos para asegurar la motivación. |
| Evaluación y reflexión continua | Los alumnos aprenden a evaluarse y a ser evaluados. |

Socialización y difusión

Que los alumnos socialicen entre ellos y con otros agentes educativos y la difusión del proyecto finalizado.

Fuente: De elaboración propia.

Dickinson y otros autores (1998, citados por Galeana, 2016, p. 6-7) han identificado unas características del ABP:

- a) Centrados en el estudiante y dirigidos por el estudiante.
- b) Inicio, desarrollo y final claramente definidos.
- c) Contenido significativo para los estudiantes, que puedan observar en su entorno.
- d) Problemas reales.
- e) Investigación.
- f) Sensible a la cultura local.
- g) Objetivos relacionados con el currículo para el siglo XXI.
- h) Productos de aprendizaje objetivos.
- i) Interrelación entre lo académico, lo real y las competencias laborales.
- j) Retroalimentación y evaluación de expertos.
- k) Reflexión y autoevaluación del estudiante.
- l) Evaluación con evidencias de aprendizaje (portafolios, diarios, etc.).

Albéniz, Fonseca y Lucas, (2021, p. 10-11) hacen una recopilación de los pilares del ABP partiendo de propuestas de diversos autores como Trujillo (2015), Vergara (2016) y Larmer y Mergendoller (2012) que resumiré a continuación:

- a) Contenidos significativos. Los contenidos trabajados a partir del proyecto deben ser reales y cercanos al alumnado.
- b) Manifestación espontánea del interés. Partiendo de la motivación de los alumnos, el docente debe encargarse de relacionar ese tema de interés con los contenidos curriculares.
- c) Creación de un escenario. El docente crea o propone un contexto donde comenzar un proyecto.
- d) Necesidad de saber. Empleo de un recurso de provoque a los alumnos para hacerse preguntas, querer investigar, comenzar un debate...
- e) Una pregunta que dirija la investigación. Una pregunta que guíe la elaboración del proyecto y sea el núcleo del aprendizaje.

- f) Voz y voto para el alumnado. El alumnado tiene cierta libertad para organizarse y decir sobre el proyecto, cómo organizarse y dividir las responsabilidades.
- g) Competencias del siglo XXI. Fomentando el trabajo colaborativo, la autonomía de los alumnos y empleo y/o uso de las TIC.
- h) La investigación lleva a innovación. Los alumnos buscan información en diferentes plataformas o empleando diversos recursos (libros, webs, documentales, etc.).
- i) Evaluación, retroalimentación y revisión. El maestro supervisa el trabajo realizado por alumnos y se hace una evaluación constructiva.
- j) Presentación del producto final ante una audiencia.

En resumen, todos los autores coinciden en ciertas características y elementos que deben tener los ABP, como el papel principal y activo del estudiante en su propio aprendizaje, la inclusividad que permite, el fomento de la socialización, adquisición contenidos y habilidades del currículum y del siglo XXI, que parte de un problema cercano a los alumnos, una evaluación y la presentación del resultado final ante una audiencia.

Según la Dra. Lourdes Galeana (2016, p. 12-13) los pasos para implementar una actividad en el ABP son cinco:

A) Inicio. Definiendo el tema; crear programas, metas parciales y métodos de evaluación; identificar recursos y requisitos previos; fijar objetivos y conformar equipos.

B) Actividades iniciales de los equipos. Propuesta preliminar compartiendo conocimientos y posibles proyectos; fijar de forma provisional lo que tiene que ser el proyecto; determinar temporalmente el plan de trabajo (división de proyecto, determinar roles); retroalimentación del profesor, poniendo una meta inicial y revisar todo lo anterior a partir de los comentarios del profesor.

C) Implementación del proyecto. Comprobar que los alumnos logran las metas parciales; perfeccionar la definición del proyecto; los equipos colaboran en el aprendizaje y solución de problemas de forma conjunta; se realiza una autoevaluación y evaluación entre los miembros del equipo y el profesor; aproximarse al resultado final del proyecto y si se requiere se pueden repetir los pasos hasta alcanzar los objetivos parciales.

D) Conclusión desde el punto de vista de los estudiantes. Revisión final para concluir el proyecto; evaluación final presentando el proyecto y participación de todos los alumnos y el profesor y cierre del proyecto analizando sus propios proyectos.

E) Conclusión del profesor. Para el cierre, el docente facilita una discusión y evaluación del proyecto en general y el docente reflexiona sobre su actuación.

El Gobierno de Canarias (s.f) nos ofrece una “receta” con los ingredientes necesarios para preparar un ABP.

Primero debemos seleccionar una idea o un tema importante para el alumnado; segundo, debemos seleccionar los criterios de evaluación; tercero, hay que formular la pregunta que va a orientar el proyecto; cuarto, se diseñan las actividades de aprendizaje; quinto, se termina con un producto final y sexto, y último, el producto se muestra a una audiencia.

A continuación, hay cuatro pasos para implementar un ABP, y es que, una vez diseñada la propuesta, hay que llevarla a la práctica, por lo que el Gobierno de Canarias (s.f) propone los siguientes cuatro puntos para la implementación:

1) Activación. Es el primer paso para iniciar el proyecto, es el momento en el que el profesor presenta a los alumnos el contexto en el que se va a desarrollar el proyecto. Luego, el profesor explica las actividades, los objetivos y el producto a conseguir.

2) Investigación. Para comenzar, los alumnos deben ser conscientes de lo que ya saben y de lo que necesitan saber. Los alumnos podrán buscar información de diversas formas, y el profesor se asegura de que los alumnos saben realizar la búsqueda de información que necesitan.

3) Realización o desarrollo. Tras la investigación, los alumnos aplican lo aprendido para realizar el producto final. En esta fase se ven las fortalezas y debilidades del primer producto y hay que ir mejorándolo.

4) Presentación o difusión. Una vez finalizado el producto final, se presentará ante una audiencia.

Para concluir, debemos destacar que un proyecto no son simples actividades encadenadas, el Aprendizaje Basado en Proyectos debe estar planificado y tiene un objetivo final, un producto, y mientras se realiza, el alumnado como agente activo en su propio aprendizaje, es responsable en cierta medida del mismo y el docente es un guía y

facilitador en el proceso, no una mera fuente de información. A través del ABP, no solo se aprenden conocimientos académicos, sino que favorecen la relación social, el desarrollo de valores y de habilidades mentales como el pensamiento crítico.

2.3. Diseño Universal de Aprendizaje

La educación inclusiva ya es un hecho en educación, pero lo que se sigue haciendo con las programaciones es plantear actividades “de talla única” para la idea que se tiene de estudiante promedio y esa educación inclusiva aparece con las diferencias individuales. El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), pretende que desde un inicio se planifiquen oportunidades de enseñanza para todo el alumnado. Con esto surgen preguntas como, ¿qué es el DUA? ¿Cómo se programa con el DUA? ¿por qué el DUA?

2.3.1 Introducción al DUA

El Diseño Universal (DU) no es un concepto nacido en educación, éste surgió del arquitecto Ronald Mace. Además de arquitecto, Ronald Mace era usuario de silla de ruedas, por lo que vivió problemas de accesibilidad. En 1989 usó por primera vez este término para definir la evolución en el diseño de productos y estructuras arquitectónicas donde se eliminen las barreras de acceso. El DU recopiló en 1997 siete principios con el objetivo de construir y crear estructuras arquitectónicas accesibles para todo el mundo desde un inicio. Los siete principios del DU recopilados por Coral Elizondo (2022, p.81) son:

1. Igualdad y facilidad de uso.
2. Flexibilidad de uso.
3. Simple e intuitivo.
4. Información comprensible y perceptible.
5. Exigir poco esfuerzo físico.
6. Minimizar el riesgo de cometer un error.
7. Tamaños y espacios apropiados con dimensiones adecuadas.

El Diseño Universal se empezó a aplicar en el ámbito educativo en la década de los noventa de la mano del Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST). Este centro nacido en 1984 y, que hasta entonces desarrollaban tecnologías para que alumnos con discapacidad pudieran acceder al aprendizaje, se replanteó el DU y el equipo

empezó a ver cómo podrían aplicarlo en educación y qué principios lo regirían (Elizondo, 2022, p. 82).

El CAST, trabajando con alumnos con y sin discapacidad, se percató de que los alumnos sin discapacidad aparente también empleaban las herramientas creadas en origen para alumno con discapacidad. Esto les hizo plantearse que posiblemente las dificultades de acceso al aprendizaje se debían más a los materiales didácticos que a las dificultades de los alumnos (Alba, Sánchez, y Zubillaga, 2014). Así pues, el DUA se empezó a plantear como una ayuda para cubrir las necesidades de cada uno de los estudiantes, con y sin discapacidad, atendiendo a las necesidades individuales y a crear un currículum universal desde el inicio y diseñando herramientas de aprendizaje para todos los alumnos.

Antes de adentrarnos más en el DUA, hay tres conceptos básicos que debemos conocer. Para estos conceptos usaré las explicaciones del CAST (2018) y de Coral Elizondo (2022).

Barreras. Las barreras hacen inaccesible el aprendizaje y la participación de los alumnos, pero las barreras no están en la persona sino en el diseño. De modo que las barreras deben identificarse desde un primer momento en el diseño. Esto no quiere decir que se realicen “ajustes razonables” si hay alumnos que necesitan modificaciones o adaptaciones.

Variabilidad. “La variabilidad individual es la norma y no la excepción” (CAST, 2018). Cada alumno es diferente, por lo que la estructura y forma cerebral también, y el docente debe identificar las características y necesidades de cada alumno y decidir el tipo y el grado de intensidad de la ayuda que necesita.

Aprendices expertos. El objetivo del DUA es que los aprendices novatos pasen a ser aprendices expertos, convirtiéndose en personas que quieren aprender, conocen cómo aprender y que son flexibles, pasando a ser personas preparadas para aprender a lo largo de su vida (CAST, 2018). Por lo tanto, se pretende que controlen su aprendizaje siendo agentes activos en el mismo “pudiendo elegir el qué, el por qué y el cómo” (Elizondo, 2022).

2.3.2. Concepto de DUA

El concepto de DUA ha ido cambiando con las modificaciones que ha hecho el CAST sobre él y sobre las definiciones de diversos autores. A continuación, veremos algunas definiciones del DUA.

Sergio Sánchez y Emiliano Díez (2013), de la Universidad de Salamanca, lo definen brevemente diciendo que simplemente es aplicar el Diseño Universal en educación.

El CAST (2011) dijo que el DUA es un marco que habla sobre el impedimento que suponen los currículos inflexibles para formar aprendices expertos en los entornos de enseñanza. Pero el CAST actualizó esta definición, “es un marco para mejorar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje para todas las personas, basado en conocimientos científicos sobre cómo aprenden los humanos.” (CAST, 2018). Aparecen dos fechas diferentes.

Según Nátaly Restrepo (2018, p.39) el DUA es un “modelo que se fundamenta en eliminar las barreras para el acceso al aprendizaje y la participación, es un eje de análisis para comprender las relaciones que se establecen entre docente, estudiante y aprendizaje en los escenarios de la educación infantil”.

Coral Elizondo (2022) nos dice qué es y qué no es el DUA. Según Elizondo (2022), el DUA es “un modelo pedagógico teórico-práctico” dinámico y colaborativo que se organiza en principios, pautas y puntos de verificación para poder planificar desde un principio para todo el alumnado, tanto oportunidades de enseñanza-aprendizaje, como entornos, eliminando barreras. Además, contempla la variabilidad de los alumnos y en el que se pueden hacerse ajustes según las necesidades.

A continuación, vamos a resumir qué *no* es el DUA:

- *No es una metodología.* Es un modelo con pautas y puntos de verificación.
- *No es una receta.* Son sugerencias para diseñar reduciendo barreras y optimizando las oportunidades de aprendizaje.
- *No es sinónimo de adaptación curricular.* Son pautas para flexibilizar el aprendizaje.

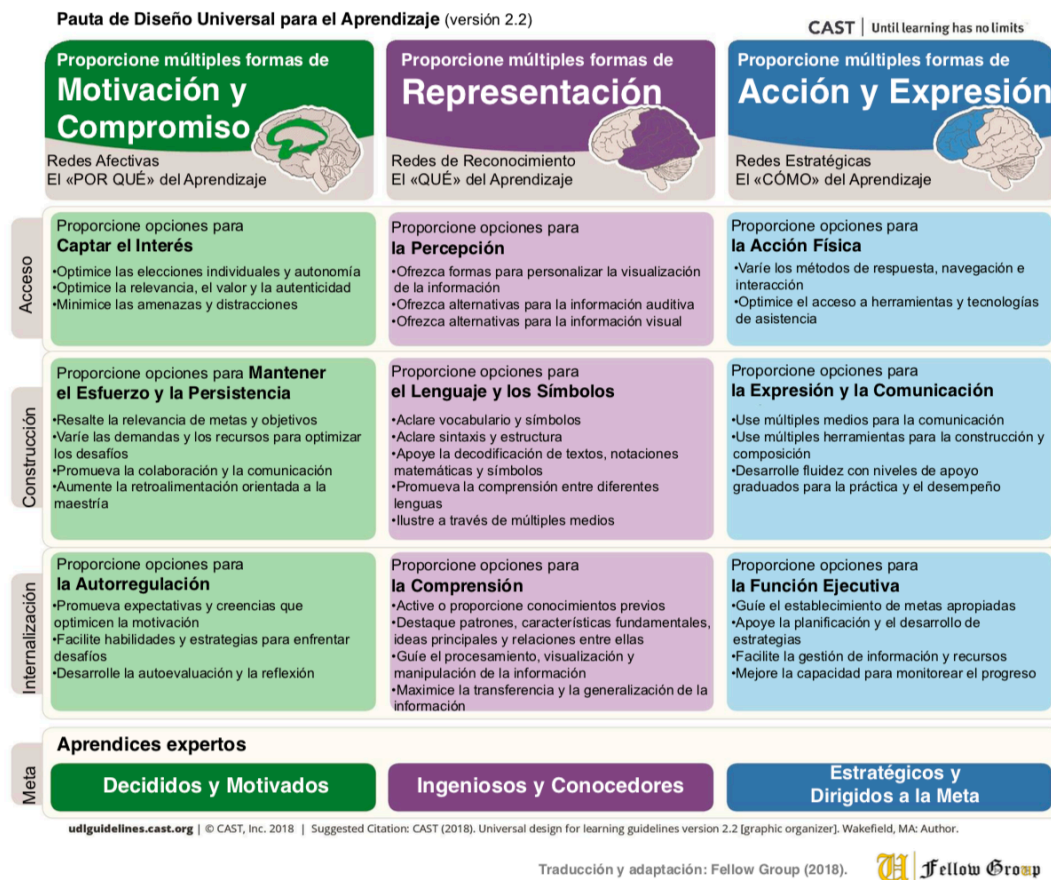
- *No es una moda.* Es un paradigma educativo para la inclusión, igualdad y equidad.
- *No tiene evidencias.* No hay investigaciones sobre el modelo completo.
- *No está relacionado con los estilos de aprendizaje.* Son pautas para alcanzar un aprendizaje trascendente.
- *No es solo usar videos, cambiar el tamaño de la letra o la lectura fácil.* Es una propuesta organizada y sistematizada.
- *No es un listado de verificación que comprobar.* Son propuestas.
- *No está dirigido únicamente a estudiantes con necesidades educativas.* Contempla un diseño para todos los alumnos.

2.3.3. Principios, pautas y puntos de verificación.

Hasta ahora hemos nombrado mucho los principios, pautas y puntos de verificación sobre los que se yergue el DUA. Los puntos del DUA actuales se han reorganizado desde su origen, pero desde el CAST decidieron no cambiar los números originales, por lo que, aunque pueda parecer que está desordenado, está hecho con toda la intención.

Figura 1.

Pautas del DUA versión 2.2 realizado por el CAST y traducido por Fellow Group (2018)



Fuente: Fellow Group

Los tres principios básicos están “alineados con las redes neuronales que representan en *qué*, el *cómo* y el *por qué* del aprendizaje” (Elizondo, 2022). A continuación, vamos a nombrar y resumir estos tres principios básicos:

- Principio III: Proporcionar múltiples formas de implicación (el *por qué* del aprendizaje). Haciendo referencia al componente socioemocional del aprendizaje, el objetivo es que los alumnos afronten su aprendizaje intencional, autónoma y efectivamente. Responde al *por qué* del aprendizaje y en el DUA se representa de color verde.
- Principio I: Proporcionar múltiples formas de representación (el *qué* del aprendizaje). Hace referencia a las diversas percepciones y comprensiones de la información que tienen los alumnos. Responde al *cómo* del aprendizaje y se representa con el color morado.

- Principio II: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje). Hace referencia a las formas de “navegar por un entorno de aprendizaje y expresar lo que saben” (CAST, 2018). Responde al cómo del aprendizaje y se representa con el color azul.

Como podemos comprobar hay varias pautas y puntos de verificación, así que a continuación vamos a resumirlas y a ver unos ejemplos de cómo implementarlas en el aula. Esta parte está realizada a partir del documento del CAST traducido por *educaDUA* (2018) y del libro de Coral Elizondo (2022). Lo haremos siguiendo el código de color establecido por el CAST para el DUA.

Tabla 2.

Principios, pautas y puntos de verificación DUA.

PRINCIPIO III. PROPORCIONAR DIVERSAS FORMAS DE IMPLICACIÓN (EL POR QUÉ). ELEMENTOS AFECTIVOS DEL APRENDIZAJE.

Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés

Tener al alcance diversas herramientas para captar el interés de los alumnos.

Punto de verificación 7.1. Optimizar la elección individual y la autonomía.

Los alumnos eligen para tener un aprendizaje activo y autorregulado

Ejemplos: dar a los alumnos posibles elecciones (nivel de complejidad, premios o recompensas, diseño, color...), elegir el diseño de actividades o establecer objetivos.

Punto de verificación 7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad.

Información y actividades relevantes e interesantes para ellos

Ejemplos: situaciones de aprendizaje cercanas y reales, actividades y problemas reales o actividades en su contexto más cercano.

Punto de verificación 7.3. Minimizar las amenazas y distracciones.

Espacios y entornos educativos seguros para aprender

Ejemplos: accesibilidad cognitiva, anticipación, rutinas, minimizar ruido en el aula, orden, ambiente emocional o clima de aceptación y tolerancia

Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia

Desarrollar habilidades individuales para garantizar a todos los alumnos oportunidades de aprendizaje.

Punto de verificación 8.1. Resaltar la relevancia de metas y objetivos

Compartir las metas y objetivos con los alumnos para mantener el esfuerzo y concentración.

Ejemplos: compartir objetivos e intenciones de forma clara, visibilizar los objetivos de diversos modos o que los alumnos participen en el diseño de evaluación.

Punto de verificación 8.2. Variar las demandas y los recursos para optimizar desafíos

Desafíos y exigencias de diferente naturaleza y nivel apropiados a cada persona

Ejemplos: ofrecer diferentes niveles de retos, situaciones de aprendizaje para resolver problemas o desafíos y retos reales

Punto de verificación 8.3. Fomentar la colaboración y la comunicación

Impulsar la comunicación y colaboración, para que los alumnos se ayuden y trabajen juntos.

Ejemplos: grupos cooperativos con objetivos, roles y responsabilidades claros, crear debates y asambleas o promover agrupamientos flexibles.

Punto de verificación 8.4. Usar la retroalimentación enfocada hacia la maestría.

Hacer *feedback* relevante, constructivo, accesible, consecuente para guiar a los alumnos hacia la maestría.

Ejemplos: *feedback* específico y claro reconociendo lo positivo, reconocimiento a la tarea y no a la persona o *feedback* para que el alumno reflexione y aprenda.

Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación

Proporcionar experiencias previas y diferentes aptitudes para ayudar a los alumnos a gestionar con más eficacia la forma de implicarse en su aprendizaje.

Punto de verificación 9.1. Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación

Conocimiento individual de cada alumno para establecer el esfuerzo que es capaz de realizar y las expectativas sobre ese esfuerzo o sobre los resultados.

Ejemplos: establecer metas y objetivos personales, involucrar a todo el alumnado para establecer metas y objetivos o aumentar momentos de auto-reflexión

Punto de verificación 9.2. Facilitar habilidades y estrategias para afrontar desafíos

Proporcionar alternativas de habilidades de autorregulación.

Ejemplos: proporcionar modelos, apoyos y *feedback* para gestionar competencias emocionales, ayudar en el manejo de la frustración o explicar en voz alta la resolución o planificación de alguna actividad haciendo visible el pensamiento.

Punto de verificación 9.3. Desarrollar la autoevaluación y reflexión.

Aumentar la conciencia sobre el progreso hacia las metas y cómo aprender de los errores.

Ejemplos: implementar evaluación formativa, estrategias de metacognición como rutinas o llaves de pensamiento o generar autoevaluación.

PRINCIPIO I: PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN (EL QUÉ). BARRERAS DE ACCESO A LA INFORMACIÓN.

Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción

Reducir barreras proporcionando información perceptible para todos los alumnos.

Punto de verificación 1.1. Ofrecer formas de personalizar la visualización de la información

Uso de materiales flexibles que puedan ajustarse a las necesidades y preferencias

Ejemplos: tamaño del texto, uso de imágenes, gráficos, tablas, contraste de colores o ajustar tono y velocidad de habla

Punto de verificación 1.2. Ofrecer alternativas para información auditiva

Compartir información usando alternativas a la voz y al sonido

Ejemplos: convertidores de voz a texto, usar subtítulos, imágenes, videos o lenguaje corporal.

Punto de verificación 1.3. Ofrecer alternativas a la información visual

Compartir información con alternativas a la imagen o texto

Ejemplos: usar grabaciones de audio, hacer descripciones de imágenes, gráficos o videos o usar maquetas u objetos físicos.

Pauta 2. Proporcionar opciones para el lenguaje y los símbolos

Usar representaciones alternativas para la claridad y comprensión de todos los alumnos

Punto de verificación 2.1. Aclarar vocabulario y símbolos

Vocabulario clave, etiquetas, iconos y símbolos asociados a representaciones alternativas de su significado

Ejemplos: glosario diseñado y elaborado por los alumnos, subrayar o destacar vocabulario clave o usar etiquetas, dibujos y símbolos gráficos

Punto de verificación 2.2. Aclarar sintaxis y estructura

Representaciones alternativas para clarificar o hacer explícitas las relaciones sintácticas o estructurales entre significados.

Ejemplos: clarificar la estructura con esquemas, usar organizadores gráficos o destacar relaciones entre conceptos.

Punto de verificación 2.3. Facilitar la decodificación de textos, notaciones, matemáticas y símbolos

Asegurarse de que el texto o símbolos no interfieren en el aprendizaje proporcionando alternativas para la decodificación.

Ejemplos: usar recursos de audio, permitir el uso de texto a voz y de voz a texto o aplicaciones que incluyan un teclado personalizado.

Punto de verificación 2.4. Promover la comprensión entre diferentes lenguas

Uso de traducciones, descripciones, movimiento o imágenes para apoyar el aprendizaje en idiomas.

Ejemplos: generar buenos ejemplos de lectura y pronunciación, usar apoyos visuales para aclarar el vocabulario o definir y anticipar vocabulario.

Punto de verificación 2.5. Ilustrar a través de múltiples medios

Alternativas al texto con simulaciones, gráficos, actividades y videos.

Ejemplos: presentar conceptos con una representación simbólica, una ilustración o un video o relacionar la información con una representación que acompañe la información con ilustraciones, ecuaciones, gráficas o diagramas.

Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión

Enseñar a los alumnos cómo transformar la información a la que pueden acceder en un conocimiento que puedan usar.

Punto de verificación 3.1. Activar o proporcionar conocimientos previos

Construir conexiones con entendimientos o experiencias previas para activar los conocimientos previos de los alumnos.

Ejemplos: establecer vínculos y activando el conocimiento previo con imágenes o rutinas, usar organizadores gráficos y rutinas de pensamiento, vincular información con otras áreas de conocimiento o realizar actividades para que los alumnos establezcan relaciones con los conocimientos previos.

Punto de verificación 3.2. Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas.

Resaltar la información importante y ver cómo se relaciona con el aprendizaje.

Ejemplos: destacar elementos clave, usar esquemas, organizadores gráficos, mapas mentales o mapas conceptuales o usar códigos de color para ayudar a memorizar.

Punto de verificación 3.3. Guiar el procesamiento, visualización y manipulación de la información

Proporcionar modelos, apoyos y *feedback* para que los estudiantes hagan un uso efectivo de las estrategias

Ejemplos: ofrecer indicaciones explícitas para cada paso, usar guiones, pasos o tutoriales para ayudar a construir un aprendizaje, emplear modelos o imágenes interactivas para manipular la información o fraccionar y organizar la información.

Punto de verificación 3.4. Maximizar la transferencia y generalización de información

Usar técnicas para aumentar la probabilidad de recordar información y que avisan y guían a los estudiantes sobre el uso de estrategias.

Ejemplos: proporcionar listas de verificación, organizadores, notas adhesivas, usar estrategias y recursos mnemotécnicos, apoyos para conectar conocimientos previos o diseñar actividades que estimulen las relaciones entre diferentes áreas y materias.

PRINCIPIO II. PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN (EL CÓMO). BARRERAS A LA EXPRESIÓN.

Pauta 4. Proporcionar opciones para la interacción física

Proporcionar materiales con los que todos los estudiantes puedan interactuar con el contenido y materiales y herramientas accesibles.

Punto de verificación 4.1. Variar métodos de respuesta, navegación e interacción

Proporcionar interacciones con herramientas y entornos para que el aprendizaje sea físicamente accesibles para todo el alumnado.

Ejemplos: alternativas en ritmo, plazos y motricidad para interactuar con materiales educativos, alternativas al lápiz, bolígrafo o uso del ratón o alternativas a interacciones físicas con los materiales con las manos, voz o teclados.

Punto de verificación 4.2. Optimizar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia

Proporcionar herramientas y dispositivos accesibles para el aprendizaje.

Ejemplos: uso de herramientas TIC para mejorar la accesibilidad.

Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación.

Proporcionar alternativas para expresarse entre iguales, con el propio conocimiento, ideas y conceptos en el entorno de aprendizaje.

Punto de verificación 5.1. Usar múltiples medios de comunicación

Proporcionar medios alternativos para la expresión

Ejemplos: ofrecer posibilidades para que los alumnos se expresen con distintos medios, equilibrar la expresión, usar herramientas web para la comunicación, realizar diferentes productos para expresar el aprendizaje o diseñar diferentes instrumentos de evaluación.

Punto de verificación 5.2. Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición

Compartir pensamientos e ideas usando herramientas que complementen el objetivo del aprendizaje.

Ejemplos: usar la tecnología para el aprendizaje y el conocimiento, proporcionar correctores ortográficos y gramaticales, usar la narración digital, proporcionar materiales visuales o manipulativos para matemáticas o proveer y posibilitar diversas respuestas correctas.

Punto de verificación 5.3. Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución.

Dar opciones para que los alumnos tengan un aprendizaje independiente retirando o dando ayudas gradualmente.

Ejemplos: proporcionar diferentes modelos de simulación, proporcionar diversos mentores, dar apoyos que se retiren gradualmente, proporcionar diferentes tipos de *feedback* o dar diferentes ejemplos de soluciones novedosas a un problema real.

Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva

Las funciones ejecutivas son actividades mentales que permiten planificar, organizar, asociar ideas, revisar, regular y evaluar el comportamiento necesario para adaptarse al entorno y alcanzar las metas.

Punto de verificación 6.1. Guiar el establecimiento de metas apropiadas

Establecer metas que supongan un reto pero que sean realistas.

Ejemplos: proporcionar modelos o ejemplos de una actividad que tienen que realizar, graduar tareas de menos a más complejas o dar instrucciones simples y claras que pueden acompañarse de *checklists*.

Punto de verificación 6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias

Ayudar a planificar estrategias.

Ejemplos: emplear autoinstrucciones, ofrecer un modelaje con mentores, facilitar el uso de planificadores o proporcionar pautas para dividir las metas a largo plazo en objetivos a corto plazo alcanzables.

Punto de verificación 6.3. Facilitar la gestión de la información y recursos.

Proporcionar herramientas y procesos flexibles para organizar y memorizar la información

Ejemplos: proporcionar organizadores gráficos para recopilar y ordenar la información, usar códigos de colores para categorizar, usar listas para organizar la información o impulsar actividades para estimular el desarrollo del pensamiento y contribuyan a usar diversas habilidades y pensamiento.

Punto de verificación 6.4. Mejorar la capacidad para seguir el progreso

Proporcionar retroalimentación que permita a los alumnos a controlar su propio progreso de forma eficaz y usar la información para guiar su esfuerzo y práctica.

Ejemplos: generar retroalimentación orientada al progreso y proceso, proporcionar diferentes estrategias de autoevaluación o mostrar representaciones de los progresos.

Fuente: De elaboración propia

Respecto a la evaluación, el DUA también puede, y debe, aplicarse a ella. Como dice el INTEF (s.f) la evaluación en el DUA implica ofrecer y emplear diferentes instrumentos de evaluación, de esta forma nos aseguramos de que emplear un único instrumento de evaluación no supone una barrera para nuestros alumnos. Coral Elizondo (2018) defiende la “evaluación auténtica” cuyo objetivo es la evaluación para el aprendizaje y no para calificar al alumnado. Según Elizondo (2018) hay seis puntos para una evaluación si empleamos el DUA y el ABP.

El primero es establecer un punto de partida y un punto de llegada, diciéndole a los alumnos desde un inicio cuáles son los objetivos a alcanzar (Pautas 3 y 9 del DUA); el segundo punto es la autoevaluación y coevaluación, si les permitimos a los niños evaluar su propio proceso de aprendizaje, les hará ver su evolución (Pauta 3 del DUA); el tercero es ofrecer diversas respuestas y formatos de enunciados válidos para que los niños demuestren lo que saben (Pauta 8 del DUA); el cuarto punto es ofrecer metacognición a los alumnos para que reflexionen sobre sus aprendizajes (Pauta 1 del DUA); el quinto punto es evaluar el proceso y los resultados, tanto los alumnos como los docentes tenemos que evaluar el conjunto del proceso y resultados y no solo una cosa u otra; el último y sexto punto es proporcionar *feedback* durante el proceso de aprendizaje reflexionando sobre ese proceso de aprendizaje de cada alumno (Pautas 2 y 7 del DUA).

Elizondo (2023) responde a una importante pregunta ¿dónde aparece el DUA en las programaciones didácticas? Pues bien, como dice Elizondo, no hay un apartado que incluya únicamente el DUA, sino que se tiene que ver reflejado en las actividades, recursos y agrupamientos, entre otras cosas. Pero para facilitar la visión del DUA en la programación que se presentará posteriormente, se incluirá específicamente la pauta en la tabla de actividades.

Al final todas estas pautas y todos los puntos de verificación quieren ayudarnos a crear desde un inicio unidades de programación y actividades accesibles para todos nuestros alumnos, evitando lo máximo posibles ajustes posteriores, pero aun así el DUA nos invita a programar de forma flexible para poder hacer todos los ajustes. Estas ideas parecen contradictorias, pero yo entiendo el DUA como muchas pautas, y muchos más puntos de verificación, que nos ayudan a programar pensando en el conjunto único de nuestra aula, pensando en cada uno de nuestros alumnos y en cada una de sus capacidades y necesidades de aprendizaje.

2.4. Objetivo de Desarrollo Sostenible 15: Vida de ecosistemas terrestres

La crisis en nuestro planeta es un hecho que no se puede negar, y es algo que queda reflejado en el Decreto 100/2022 y en la Ley orgánica 3/2022 del 29 de diciembre de educación con el fin de introducir en el sistema educativo los retos y desafíos del siglo XXI. Entre ellos los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ODS 30). Estos objetivos fueron aprobados en 2015 por todos los Miembros de Naciones Unidas. Los ODS están formados por 17 Objetivos que forman parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Los contenidos de estos Objetivos se centran en cinco elementos fundamentales:

1. Personas. Lograr la igualdad y dignidad de todas las personas.
2. Planeta. Protección del planeta como prioridad.
3. Prosperidad. Transformar la economía para que sea sostenible para la naturaleza
4. Paz. Fomentar sociedades pacíficas.
5. Alianzas. Crear una alianza mundial.

Para nuestro Proyecto nos centraremos en el Objetivo 15: Vida de ecosistemas terrestres, cuyo objetivo es luchar contra la desertificación, la degradación de las tierras y contra la pérdida de biodiversidad.

Según datos de las Naciones Unidas (s.f), casi el 31% de la superficie de nuestro planeta son bosques que nos mantienen. El 75% de la pobreza mundial de las personas es a causa de la degradación de la tierra. El 8% de las razas de animales conocidas ya se han extinguido y el 22% se encuentran en peligro de extinción. Además, las Naciones Unidas nos dicen cosas que podemos hacer para mejorar esta situación como el reciclaje, consumir productos locales sostenibles, no desperdiciar agua y energía, consumir responsablemente y respetar la flora y la fauna.

El objetivo de seleccionar este tema como eje del Proyecto, es darles a conocer a los niños un problema que afecta a su entorno próximo y darles herramientas para actuar a favor del cuidado del planeta, siempre enlazadas a las competencias curriculares.

Gracias a este apartado hemos investigado diversos temas que nos van a permitir armar una unidad de programación basada en el ABP completa desde los cimientos con

una situación de aprendizaje que sea llamativa y relevante para los alumnos, con una metodología activa que desarrolle y potencie las habilidades y capacidades de nuestros alumnos como el ABP, con un modelo inclusivo como el DUA y tratando un tema importante y actual como el ODS 15.

Con este último punto damos por finalizada la primera parte de este trabajo, que recopila las bases que usaremos para la parte práctica.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

- Conectar las situaciones de aprendizaje, el Diseño Universal de Aprendizaje, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Objetivo de Desarrollo Sostenible 15 para realizar una propuesta de ABP completa que responda a las necesidades de los niños de 5 años y a lo establecido por el Decreto 100/2022.

3.2. Objetivos específicos

- Investigar sobre las situaciones de aprendizaje y su uso en las programaciones.
- Profundizar en el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología activa y su aplicación en el aula.
- Ahondar en el Diseño Universal de Aprendizaje y su aplicación en las programaciones.
- Mostrar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 15 como tema principal para la situación de aprendizaje.
- Elaborar una unidad de programación con una secuencia de actividades que respondan al currículo de Educación Infantil.

4. Metodología

Para la realización de este Trabajo Fin de Grado se ha utilizado una metodología cualitativa, que se ha basado en realizar búsquedas y seleccionar los documentos e información más adecuadas para elaborar el marco teórico y para desarrollar la propuesta.

La fundamentación teórica de la propuesta y para el desarrollo del marco teórico, se realizó una búsqueda bibliográfica de la que se seleccionó la información más relevante. Entre ellos se han empleado artículos de revistas, libros y páginas web. Así pues, vemos que el trabajo está dividido en dos partes. El primero más teórico, donde se asientan las bases de la segunda parte, que es más práctica, fundamentada partiendo de la parte teórica.

El DUA es un modelo muy complejo por su extensión por lo que se ha empleado principalmente el libro de una autora, Coral Elizondo (2022), experta en DUA e inclusión educativa y el CAST, que es el centro encargado de impulsar, adaptar y modificar el DUA.

La información de las situaciones de aprendizaje se ha seleccionado principalmente el Decreto 100/2022, que regula la Educación Infantil de la Comunitat Valenciana, debido a que como docentes tenemos que basarnos en este currículo para programar las unidades de programación. Aun así, he realizado más búsquedas y seleccionado más información principalmente de artículos para poder aclarar la información.

Para el ABP, se ha empleado el artículo de la doctora Lourdes Galeana (2016) y la página web del Gobierno de Canarias (s.f), *Aprendizaje Basado en Proyectos*. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>. Este último recurso es el que mejor me ha hecho entender la información gracias a la claridad de la información y a los apoyos visuales como el uso de colores, símbolos e imágenes.

La información que más me ha costado seleccionar, ha sido la información del ODS 15, debido a que la mayoría de artículos encontrados que hablaban sobre los ODS en general eran artículos críticos, por lo que finalmente solo he seleccionado la información de Naciones Unidas (s.f), organización encargada de proponer, aprobar y desarrollar estos objetivos.

Por otra parte, en la elaboración de la unidad de programación se han elaborado una secuencia de actividades relacionadas basadas en una metodología activa, empleando rutinas de aprendizaje y ajustándose a las pautas del DUA. Por último, las actividades se han elaborado a partir del Decreto 100/2022, que marca los aprendizajes mínimos que los alumnos de Educación Infantil deben alcanzar.

5. Desarrollo

En este apartado vamos a desarrollar el Proyecto cuyas actividades quedarán reflejadas en la programación. Las actividades posteriormente desarrolladas se han realizado de modo que cumplan con la implementación del ABP, el DUA y las disposiciones del Decreto 100/2022 y cuyos recursos se encuentran en los anexos. Lo primero que vemos es la tabla de datos generales del proyecto, donde encontramos una introducción del mismo, seguidas por las tablas de las actividades. Las tablas que conforman la programación las encontraremos en el Anexo 6.

Como hemos visto en el Marco Teórico, el ABP tiene unas características para implementarlo en el aula. Según el Gobierno de Canarias (s.f) tenemos cinco fases en un ABP. A continuación, mostraremos la aplicación de esas fases en nuestro Proyecto.

5.1. Fases del ABP

Tabla 3

Fases del ABP en la propuesta.

| Fases | Aplicación en la propuesta |
|---------------------------------------|---|
| 1. Tema | El tema será propuesto por la docente y los niños nos darán su opinión sobre el mismo. |
| 2. Activación | Para activar a los niños realizaremos una actividad de activación donde presentaremos el tema, la situación de aprendizaje, los objetivos, las actividades y el producto final del Proyecto. |
| 3. Investigación | Para conocer los conocimientos previos de nuestros alumnos realizaremos una rutina de pensamiento que nos sirve para una autoevaluación al finalizar el proyecto. Para que los niños investiguen y aprendan cosas sobre el tema, realizaremos diferentes actividades. |
| 4. Realización/ desarrollo | El desarrollo del producto final se realizará en clase, ya que se expondrán las actividades realizadas en el aula. Lo último que realizaremos será un mapa mental, donde los niños plasmarán |

| | |
|--------------------------------------|--|
| | todo lo aprendido. |
| 5. Presentación/ difusión | El producto final será una exposición para compañeros del centro con una recopilación de todas las actividades que hemos realizado en el aula. |

Fuente: Elaboración propia

5.2. Datos generales del proyecto

Tabla 4 .

Datos generales del Proyecto. Tabla adaptada de C. Elizondo (2023).

| DATOS GENERALES | | |
|---|-----------------|------------------------|
| TÍTULO | | |
| ¡TENEMOS UNA MISIÓN!:: CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE | | |
| ÁREAS | NIVEL | TEMPORALIZACIÓN |
| Área I. Crecimiento en armonía | 3º de Educación | 15 sesiones |
| Área II. Descubrimiento y exploración del entorno | Infantil | |
| Área III. Comunicación y representación de la realidad. | | |
| JUSTIFICACIÓN | | |

A través de una situación real y cercana a los niños, les propondremos una situación de aprendizaje con el objetivo de que adquieran diversos aprendizajes relacionados con el medio ambiente y el currículo. A través de estos aprendizajes pretendemos que los niños adquieran competencias, conceptos y habilidades que les ayuden, no solo a alcanzar las competencias del currículo, sino que les ayuden a formarse como personas. Las actividades se resisarán siempre con rutinas de pensamiento que favorezcan el pensamiento crítico y reflexivo. Los objetivos principales que se pretende que adquieran los niños al final de proyecto son:

- Aprender sobre la importancia del medio ambiente.
- Relacionar el medio ambiente con el ODS 15.
- Participar activamente en trabajos en grupo.
- Tomar conciencia sobre diferentes problemas con el medio ambiente.
- Ser conscientes de su implicación en el cuidado del medio ambiente.

PREGUNTA, RETO O PROBLEMA

El reto para este Proyecto será aprender qué podemos hacer para cuidar del medio ambiente. Por lo que se realizará una actividad inicial donde les preguntaremos qué creen que podemos hacer.

PRODUCTO O TAREA QUE DEBEN REALIZAR

El producto que deben realizar al finalizar el proyecto es una exposición en el aula multiusos con la recopilación de todos los trabajos realizados además de realizar, por equipos, la decoración de la exposición.

Fuente: C. Elizondo. (2023)

5.3. Actividades

Actividad 1

| | |
|---------------------------------|--|
| TÍTULO | ¡TENEMOS UNA MISIÓN! |
| Criterios de evaluación | <p>A. I. 5. Expresar y compartir con adultos e iguales pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones de sí mismo.</p> <p>A. II. 13. Identificar algún ejemplo del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural del entorno próximo.</p> <p>A. III. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E.2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.</p> <p>A.II. C.E.3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E.2. Comprender mensajes y representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su propia experiencia.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none">1. Expresa y comparte sus pensamientos sobre la contaminación.2. Identifica los ejemplos del impacto negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural.3. Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre el medio ambiente con otros. |
| Saberes básicos | A.I. B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un |

| | |
|------------------------------------|---|
| | <p>problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.C. 5. Las acciones del ser humano y la repercusión que tienen en el medio.</p> <p>A. III. B.B. 3. Interés por participar en interacciones orales y diferentes situaciones de comunicación.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG - I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | <p>Para empezar les pondremos un video (hasta 0:58) donde un niño nos dice que tenemos una misión, cuidar el medio ambiente. Después les enseñaremos a los niños imágenes de contaminación y hablaremos sobre ellas, haciéndoles preguntas como qué les parecen o si creen que nosotros podemos hacer algo para cambiar esa situación.</p> <p>Les pondremos a los niños una presentación sobre el proyecto nuevo, donde les enseñaremos las actividades que vamos a hacer y les presentaremos el objetivo final, la exposición. Realizaremos una copia de estos objetivos para colgarlos en el espacio de aprendizaje.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0&t=25s</p> |
| Tiempo estimado | ½ sesión (22 min. Aprox.) |
| DUA | <p>Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés. Selección de un tema cercano a ellos y despertar su interés</p> <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Compartiendo las metas y objetivos con los alumnos. Y fomentando la comunicación entre todos.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Reflexionando con los niños sobre lo aprendido.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. Usando vídeos, imágenes y una presentación visual.</p> |

Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Con el establecimiento de metas realistas y actividades que proporcionen retroalimentación y que favorecen la organización y memorización de información.

Actividad 2

| | |
|---------------------------------|--|
| TÍTULO | ANTES PENSABA, AHORA PIENSO: EL MEDIO AMBIENTE. |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 9. Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.</p> <p>A. II. C.E. 9. Participar en proyectos colaborativos sencillos, compartir y valorar opiniones propias y ajenas, así como expresar sus conclusiones.</p> <p>A. III. C.E. 3. Elaborar creaciones sencillas en cualquier de los lenguajes (plásticas, musicales, dramáticas, corporales...) y participar activamente en el trabajo en grupo cuando haga falta.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 5. Tomar iniciativa, planificar y secuenciar la propia acción, de manera individual o en grupo, con el fin de afrontar retos y resolver tareas o problemas sencillos en el contexto del día a día.</p> <p>A. II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A. III. C.E. 1. Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Participa activamente, reflexionando sobre qué es el medio ambiente con respeto. 2. Participa de forma colaborativa, comparte y valora opiniones propias y ajenas. |

| | |
|------------------------------------|---|
| | 3. Elabora creaciones sencillas, escritas o dibujadas y participa activamente en el trabajo en grupo. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.C. 3. La indagación sobre el entorno: observación, curiosidad y descubrimiento.</p> <p>A.III. B.B. 4. Expresión de mensajes que respondan a sus necesidades e intereses y sobre situaciones diferentes: cotidianas, vividas o imaginadas.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y mural |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | I – GG |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | Vamos a preparar un mural para la rutina de pensamiento de “antes pensaba, ahora pienso” sobre el medio ambiente. Así que les preguntaremos a los niños qué saben del medio ambiente. Ellos lo escribirán o dibujarán en un papel pequeño que luego pegarán en el mural debajo de la columna de “antes pensaba”. Al terminar reflexionaremos con los niños sobre lo que han pegado en el mural. |
| Tiempo estimado | ½ sesión (22 min. Aprox.) |
| DUA | <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Haciendo feedback relevante con ellos.</p> <p>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Los niños pueden expresar sus ideas con dibujos o escribiendo.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Facilitamos el acceso a la información con el mural.</p> |

Actividad 3

| TÍTULO | ESTO SÍ, ESTO NO |
|---------------------------------|---|
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 9. Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.</p> <p>A. II. C.E. 13. Identificar algún ejemplo del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural del entorno próximo.</p> <p>A.III. C.E. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros.</p> |
| Competencias específicas | <p>A. I. C.E. 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A. III. C.E. 2. Comprender mensajes y representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su propia experiencia.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none">1. Participa activamente, reflexionando y tomando decisiones de forma grupal.2. Identifica ejemplos del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural.3. Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.B. 8. Estrategias para proponer, comunicar y participar activamente en la toma de decisiones de situaciones de la vida cotidiana.</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| | <p>A. II. B. C. 5. Las acciones del ser humano y la repercusión que tienen en el medio.</p> <p>A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | PG y GG |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | <p>Para esta actividad realizaremos un mural grupal. Repartiremos a los niños unas imágenes con cosas negativas que le pasan al medio ambiente y cosas positivas. Los equipos tienen que clasificar las imágenes positivas para el medio ambiente y las imágenes negativas. Cuando todos los equipos lo tengan clasificado irán pegando las imágenes correspondientes en el mural justificando su elección</p> |
| Tiempo estimado | 1 sesión (45 min.) |
| DUA | <p>Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés. Se emplean imágenes que los niños pueden ver en su contexto más cercano.</p> <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Fomentando la colaboración en pequeños grupos.</p> <p>Pauta 2. Proporcionar opciones para el lenguaje y los símbolos. Empleando el uso de imágenes asociadas a una acción.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Facilitamos el acceso a la información con el mural.</p> |

Actividad 4

| | |
|---------------------------------|---|
| TÍTULO | EXPLOSIÓN DE OPCIONES: ESTÁ EN NUESTRAS MANOS |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 5. Expresar y compartir con adultos e iguales pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones de sí mismo.</p> <p>A. II. C.E. 13. Identificar algún ejemplo del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural del entorno próximo.</p> <p>A.III. C.E. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros.</p> |
| Competencias específicas | <p>A. I. C.E. 4. Mostrar comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa y comparte sus pensamientos y preferencias sobre el cuidado del medio ambiente. 2. Identifica y clasifica los ejemplos del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural 3. Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. |
| Saberes básicos | A. I. B.A. 9. Participación en los hábitos y las prácticas sostenibles y responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno. |

| | |
|------------------------------------|---|
| | <p>A.II. B.C. 2. La influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural. Ejemplos sencillos sobre efectos del cambio climática.</p> <p>A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | La actividad consiste en ir a la asamblea y realizar la rutina de pensamiento de "explosión de opciones" sobre cómo contribuir al cuidado del medio ambiente. Los niños escriben o dibujan en un post-it individualmente lo que creen que se puede hacer para cuidar el medio ambiente. Luego, los niños pegan su post-it en un mural y explican por qué han elegido esa opción. Finalmente, se reflexiona de forma conjunta sobre las opciones presentadas. |
| Tiempo estimado | ½ sesión (45 min.) |
| DUA | <p>Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés. Con una pregunta que capte su atención y que los hace protagonistas.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Reflexionando y evaluando su trabajo realizado</p> <p>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Los niños pueden expresar sus ideas con dibujos o escribiendo.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Facilitamos el acceso a la información con el mural</p> |

Actividad 5

| TÍTULO | LAS 3 R |
|---------------------------------|--|
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E.14. Planificar y organizar acciones para llegar a una meta realista o resolver problemas sencillos de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. C.E. 2. Establecer relaciones entre objetos, materiales y elementos a partir de las cualidades, las propiedades y los atributos que tienen, que les permiten identificarlos, relacionarlos y diferenciarlos.</p> <p>A.III. C.E. 5. Tomar la iniciativa en la interacción social y disfrutar de las situaciones comunicativas con una actitud respetuosa.</p> |
| Competencias específicas | <p>A. I. C.E. 4. Mostrar comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 2. Comprender mensajes, representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su propia experiencia.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none">1. Planifica y organiza acciones para colaborar con las 3R.2. Establece relaciones entre objetos y elementos partiendo de cualidades, propiedades o atributos y los clasifica.3. Toma la iniciativa en la interacción social y se comunica respetuosamente. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.B. 8. Estrategias para proponer, comunicar y participar activamente en la toma de decisiones de</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| | <p>situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.A. 4. Relaciones de orden, clasificación, agrupación, comparación y correspondencia.</p> <p>A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – PG- I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | <p>La actividad consiste en empezar con la proyección de un vídeo explicativo sobre las 3R (reducir, reutilizar, reciclar).</p> <p>Después, se les pregunta a los niños que hagan una lista de cosas que puedan hacer en clase y/o en casa para implementar las 3R, y en pequeños grupos dibujarán o escribirán una lista de forma cooperativa. Finalmente, en la asamblea, cada grupo presentará sus propuestas y se tomarán nota de las propuestas para implementarlas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=cvakvfXj0KE</p> |
| Tiempo estimado | 1 sesión (45 min.) |
| DUA | <p>Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés. Realizando una lista para implementar en su día a día.</p> <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Realizando tareas individuales y compartirlas con todo el grupo.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Proporcionando reflexión sobre lo realizado y de esa forma pueden autoevaluar su trabajo.</p> |

Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. Empleando un vídeo con imágenes, símbolos y audio.

Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Los niños pueden expresar sus ideas con dibujos o escribiendo.

Actividad 6

| | |
|---------------------------------|--|
| TÍTULO | APRENDEMOS A RECLICLAR |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 6. Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales.</p> <p>A.II. C.E. 2. Establecer relaciones entre objetos, materiales y elementos a partir de las cualidades, las propiedades y los atributos que tienen, que les permiten identificarlos, relacionarlos y diferenciarlos.</p> <p>A.III. C.E. 3. Elaborar creaciones sencillas en cualquier de los lenguajes (plásticas, musicales, dramáticas, corporales...) y participar activamente en el trabajo en grupo cuando haga falta.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 4. Mostrar comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa e contextos escolares y familiares.</p> |
| Indicadores | 1. Reproduce conductas de reciclaje a través del juego con sus compañeros. |

| | |
|------------------------------------|---|
| | <p>2. Relaciona los objetos, materiales y elementos según sus cualidades, propiedades y atributos con el contenedor de correspondiente</p> <p>3. Elabora creaciones plásticas sencillas y participa activamente en el trabajo en grupo.</p> |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 9. Participación en los hábitos y las prácticas sostenibles y responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno</p> <p>A.II. B.A. 4. Relaciones de orden, clasificación, agrupación, comparación y correspondencia.</p> <p>A.III. B.B. 5. Estrategias y conversaciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | PG – GG |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | <p>La actividad consiste en pedir a las familias recortes de periódicos y/o revistas con objetos que se pueden tirar a la basura y rollos de papel higiénico. Se comenzará con una presentación sobre los contenedores de basura y qué se tira en cada uno.</p> <p>Luego, los niños se dividirán en grupos para hacer contenedores de basura con los rollos de papel higiénico, pintándolos del color correspondiente a cada tipo de basura. Una vez secos, los niños jugarán a tirar los elementos de los recortes en su contenedor correspondiente. Al final, revisarán los elementos juntos para corregir errores o aclarar dudas.</p> |
| Tiempo estimado | 2 sesiones |
| DUA | Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Fomentar la colaboración y |

| | |
|--|--|
| | <p>comunicación con el trabajo cooperativo.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Proporcionando reflexión sobre lo realizado y de esa forma pueden autoevaluar su trabajo.</p> <p>Pauta 4. Proporcionar opciones para la interacción física. A través de material que los niños pueden manipular.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. Empleando una presentación con imágenes y letras.</p> <p>Pauta 2. Proporcionar opciones para el lenguaje y los símbolos. Enseñándoles que cada contenedor tiene una función y significado.</p> |
|--|--|

Actividad 7

| | |
|---------------------------------|--|
| TÍTULO | BASURALEZA |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. 5. Expresar y compartir con adultos e iguales pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones de sí mismo.</p> <p>A.II. 13. Identificar algún ejemplo del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural del entorno próximo.</p> <p>A.III. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con otros.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 4. Mostrar comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| | <p>en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E.3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa y comparte su opinión sobre lo visto en la salida. 2. Identifica los ejemplos del impacto negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural. 3. Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 9. Participación en hábitos y prácticas sostenibles y responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <p>A.II. B.C. 5. Las acciones del ser humano y la repercusión que tienen el medio.</p> <p>A.III. B.B. 5. Estrategias y conversaciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencias el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – Parejas |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | <p>Para esta actividad les explicaremos a los niños que vamos a realizar una salida del centro a un parque cercano para observar la “basuraleza”. A los niños, por parejas, les daremos una checklist con elementos, escritos y dibujados, de elementos que podemos encontrar en parque y que no deberían estar ahí y según los vean, deben tacharlos. Además, dejaremos unas casillas vacías por si ven algo que no está plasmado. A la</p> |

| | |
|------------------------|--|
| | vuelta al centro compartiremos lo que hemos visto y reflexionaremos al respecto. |
| Tiempo estimado | 1 sesión |
| DUA | <p>Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés. A través de una actividad atractiva.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Marcando unos objetivos en la actividad.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. Empleando letras y símbolos.</p> <p>Pauta 4. Proporcionar opciones para la interacción física. A través de la salida al medio natural.</p> |

Actividad 8

| | |
|---------------------------------|--|
| TÍTULO | VEO, PIENSO, ME PREGUNTO: LA DEFORESTACIÓN |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E.9 Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.</p> <p>A.II. 9. Participar en proyectos colaborativos sencillos, compartir y valorar opiniones propias y ajenas, así como expresar sus conclusiones.</p> <p>A.III. C.E.5. Tomar la iniciativa en la interacción social y disfrutar de las situaciones comunicativas con una actitud respetuosa.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E.2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E.3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| | manera personal y creativa en contextos escolares y familiares. |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Participa y reflexiona sobre la deforestación con respeto. 2. Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas sobre la deforestación. 3. Toma la iniciativa en la interacción social y se comunica respetuosamente. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.B. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.C. 2. La influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural. Ejemplos sencillos sobre efectos del cambio climático.</p> <p>A.III. B.B. 4. Expresión de mensajes que respondan a sus necesidades e intereses y sobre situaciones diferentes: cotidianas, vividas o imaginadas.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | <p>Para esta actividad, proyectaremos una imagen que muestra la deforestación y realizaremos la rutina de veo, pienso, me pregunto. Haremos un mural con tres columnas y les daremos un tiempo para que vean la imagen y nos dirán de forma ordenada qué ven en la imagen, luego les preguntaremos qué piensan de la imagen y por último les diremos qué se preguntan sobre la imagen. Iremos apuntando todo en el mural en la columna que corresponde, favoreciendo la reflexión.</p> <p>Después les explicaremos qué es la deforestación y su relación el medio ambiente además de sus</p> |

| | |
|------------------------|--|
| | consecuencias, con ayudas visuales. |
| Tiempo estimado | 1 sesión |
| DUA | <p>Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés. A través del uso de una imagen impactante para despertar el interés de los niños.</p> <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Empleando un feedback claro y positivo.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la percepción. Empleando una imagen y un mural con letras y símbolos.</p> <p>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión. Destacando la información más importante que digan y empleando una rutina de pensamiento.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. A través de la rutina de pensamiento.</p> |

Actividad 9

| | |
|---------------------------------|---|
| TÍTULO | DIAGRAMA DE VENN: LA CONTAMINACIÓN |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 5. Expresar y compartir con adultos e iguales pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones de sí mismo.</p> <p>A.II. C.E. 2. Establecer relaciones entre objetos, materiales y elementos a partir de las cualidades, las propiedades y los atributos que tienen, que les permiten identificarlos, relacionarlos y diferenciarlos.</p> <p>A.III. C.E. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros.</p> |
| Competencias específicas | A.I. C.E. 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en |

| | |
|------------------------------------|---|
| | <p>situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.</p> <p>A.II. C.E.3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa y comparte sus pensamientos sobre la contaminación. (repetido) 2. Establece relaciones entre objetos y elementos relacionados con los dos tipos de contaminación. 3. Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre la contaminación con otros. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.C. 5. Las acciones del ser humano y la repercusión que tienen en el medio.</p> <p>A.III. B.B. 5. Estrategias y conversaciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de dialogo y alternancia.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | Se realizará una presentación sobre la contaminación, sus tipos y consecuencias. Posteriormente se llevará a cabo una actividad grupal donde se creará un diagrama de Venn, donde se separarán las acciones que contaminan el aire y el agua, y en el centro se listarán aquellas que contaminan ambos. |

| | |
|------------------------|--|
| | Los niños realizarán de manera individual una ficha donde pintarán de azul los elementos que contaminan el agua y de gris los elementos que contaminan el aire. |
| Tiempo estimado | 1 sesión |
| DUA | <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Desarrollando tanto una actividad individual como una colectiva y cooperativa.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. Empleando una presentación explicativa.</p> <p>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Propiciando una actividad donde pueden participar y expresarse todos los alumnos.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. A través de la rutina de pensamiento.</p> |

Actividad 10

| | |
|---------------------------------|---|
| TÍTULO | CONEXIONES: MEDIO AMBIENTE Y ODS 15 |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 5. Expresar y compartir con adultos e iguales pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones de sí mismo.</p> <p>A.II. C.E. 2. Establecer relaciones entre objetos, materiales y elementos a partir de las cualidades, las propiedades y los atributos que tienen, que les permiten identificarlos, relacionarlos y diferenciarlos.</p> <p>A.III. C.E. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.</p> <p>A.II. C.E.3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| | <p>riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 2. Comprender mensajes y representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su experiencia</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa y comparte sus conexiones del ODS 15 y del medio ambiente 2. Establece relaciones entre objetos y elementos partiendo de cualidades, propiedades o atributos y los clasifica 3. Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre el medio ambiente y el ODS 15 con otros. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.B. 2. Las relaciones entre lo que se conoce y lo que es nuevo</p> <p>A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | En esta actividad, se busca conectar los conocimientos previos de los niños sobre el medio ambiente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 15, que se enfoca en la vida de los ecosistemas terrestres. Primero se realizará una exposición breve sobre el ODS 15 y luego se utilizará la rutina de "explosión de opciones" |

| | |
|------------------------|---|
| | para comparar el medio ambiente y el ODS 15. Los niños tendrán que dibujar o escribir las semejanzas entre ambos conceptos en post-its y pegarlos en un mural. Después, se realizará una actividad individual donde los niños tendrán que pintar y unir las semejanzas entre el ODS 15 y el medio ambiente en una hoja con dibujos. Finalmente, se reflexionará con los niños sobre las respuestas dadas y se hablará sobre la relación entre el medio ambiente y el ODS 15. |
| Tiempo estimado | 1 sesión |
| DUA | <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Fomentando el trabajo cooperativo e individual.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Reflexionando con los niños sobre lo aprendido.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. Empleando una presentación explicativa.</p> <p>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión. Empleando los conocimientos previos para conectarlos con uno nuevo.</p> <p>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Los niños pueden expresar sus ideas con dibujos o escribiendo.</p> |

Actividad 11

| | |
|--------------------------------|---|
| TÍTULO | MAPA MENTAL: EL MEDIO AMBIENTE |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 9. Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.</p> <p>A.II. C.E. 9. Participar en proyectos colaborativos sencillos, compartir y valorar opiniones propias y ajenas, así como expresar sus conclusiones</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| | A.III. C.E. 3. Elaborar creaciones sencillas en cualquier de los lenguajes (plásticas, musicales, dramáticas, corporales...) y participar activamente en el trabajo en grupo cuando haga falta. |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 5. Tomar iniciativa, planificar y secuenciar la propia acción, de manera individual o en grupo, con el fin de afrontar retos y resolver tareas o problemas sencillos en el contexto del día a día.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Participa activamente, reflexionando y tomando decisiones de forma grupal. 2. Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones. 3. Elabora creaciones plásticas, escritas y dibujadas participando en el trabajo grupal. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.A. 4. Relaciones de orden, clasificación, agrupación, comparación y correspondencia.</p> <p>A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación.</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – PG |

| | |
|--------------------------------|---|
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | Se realizará un mapa mental para ordenar la información sobre el medio ambiente tras haber trabajado los conceptos necesarios. La actividad comenzará con una reunión grupal en la que se realizará el mapa mental de forma colaborativa. Luego, los niños trabajarán en pequeños grupos para repetir el mapa mental en trozos de papel continuo. Finalmente, los grupos expondrán su trabajo y se realizará una evaluación con el objetivo de corregir errores. |
| Tiempo estimado | 1 sesión y ½ |
| DUA | <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Fomentando el trabajo cooperativo y la retroalimentación.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Reflexionando con los niños sobre lo aprendido.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. A través de texto, imágenes y símbolos.</p> <p>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión. A través de la realización de un mapa mental. Y conectando conocimientos previos para darles significado.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Proporcionando herramientas, en este caso, el mapa mental, para organizar y memorizar la información.</p> |

Actividad 12

| | |
|--------------------------------|---|
| TÍTULO | Y TÚ, ¿QUÉ PUEDES HACER? |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 9. Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.</p> <p>A.II. C.E. 12. Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural de su entorno próximo.</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| | A.III. C.E. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros. |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 4. Mostrar comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Participa activamente y reflexiona sobre su actuación en el cuidado del medio ambiente. 2. Muestra una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural de su entorno próximo. 3. Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.C. 2. La influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural. Ejemplos sencillos sobre efectos del cambio climático.</p> <p>A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |

| | |
|--------------------------------|---|
| Agrupamiento | I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | <p>Llevaremos una caja decorada cerrada con una ranura. Reflexionaremos con los niños sobre todo lo visto y les preguntaremos qué pueden hacer ellos a nivel individual para cuidar el medio ambiente. Los niños lo escribirán o dibujarán en un papel y lo meterán en la caja.</p> <p>Luego les propondremos dejar la caja al final de la exposición con unos papeles para que todos lo que vayan a verla escriba su idea para mejorar el cuidado del medio ambiente.</p> |
| Tiempo estimado | ½ sesión |
| DUA | <p>Pauta 7. Proporcionar opciones para captar el interés. Hacer protagonistas a los niños.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Reflexionando con los niños sobre lo aprendido.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. A través de texto, imágenes y símbolos.</p> <p>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión. Conectando conocimientos previos para darles significado.</p> <p>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Los niños pueden expresar sus ideas con dibujos o escribiendo.</p> |

Actividad 13

| | |
|--------------------------------|---|
| TÍTULO | ORGANIZAMOS LA EXPOSICIÓN |
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 9. Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.</p> <p>A.II. C.E. 14. Planificar y organizar acciones para llegar a una meta realista o resolver problemas sencillos</p> |

| | |
|----------------------------------|--|
| | <p>de la vida cotidiana.</p> <p>A.III. C.E. 3. Elaborar creaciones sencillas en cualquier de los lenguajes (plásticas, musicales, dramáticas, corporales...) y participar activamente en el grupo cuando haga falta.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 5. Tomar iniciativa, planificar y secuenciar la propia acción, de manera individual o en grupo, con el fin de afrontar retos y resolver tareas o problemas sencillos en el contexto del día a día.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.</p> <p>A.III. C.E. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Participa activamente, reflexionando y favoreciendo un clima de convivencia positivo para el trabajo grupal. 2. Planifica y organiza acciones para llegar a la meta (la exposición) sobre el medio ambiente. 3. Elabora creaciones sencillas en varios lenguajes y participa activamente en el trabajo en grupo. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>A.II. B.C. 2. La influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural. Ejemplos sencillos sobre efectos del cambio climático</p> <p>A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |

| | |
|------------------------------------|--|
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – PG |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | En esta actividad se preparará la exposición sobre el medio ambiente, que se dividirá en diferentes temas: el medio ambiente en sí, las 3R, la deforestación, la contaminación, el ODS 15 y qué podemos hacer individualmente para cuidar el medio ambiente. Cada tema será asignado a un equipo, que se encargará de decorar el espacio correspondiente con dibujos, palabras y frases, además de un cartel con el título del tema. Finalmente, se trasladarán los trabajos a un aula multiusos para montar la exposición. |
| Tiempo estimado | 2 sesiones |
| DUA | <p>Pauta 7. Proporcionar opciones para captar el interés. Hacer protagonistas a los niños.</p> <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Fomentando el trabajo cooperativo y la retroalimentación.</p> <p>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión. Conectando conocimientos previos para darles significado.</p> <p>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Los niños pueden expresar sus ideas con dibujos o escribiendo.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Proporcionando herramientas, para organizar el aprendizaje.</p> |

Actividad 14

| | |
|---------------|---|
| TÍTULO | ANTES PENSABA, AHORA PIENSO: EL MEDIO AMBIENTE |
|---------------|---|

| | |
|---------------------------------|--|
| Criterios de evaluación | <p>A.I. C.E. 9. Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.</p> <p>A.II. 9. Participar en proyectos colaborativos sencillos, compartir y valorar opiniones propias y ajenas, así como expresar sus conclusiones</p> <p>A.III. C.E. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros.</p> |
| Competencias específicas | <p>A.I. C.E. 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.</p> <p>A.II. C.E. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí</p> <p>A.III. C.E. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none"> 1. Participa y reflexiona sobre lo aprendido del medio ambiente. 2. Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones sobre su aprendizaje. 3. Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre su aprendizaje, disfrutando del proceso y compartirlas con otros. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 12. Seguridad y confianza en las propias posibilidades de aprendizaje y satisfacción por los progresos conseguidos.</p> <p>A.II. B.B. 5. Autoevaluación y coevaluación de los planteamientos y de los resultados encontrados.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| | A.III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | Para terminar el proyecto volveremos a la actividad “antes pensaba, ahora pienso” para completarla. Revisaremos las primeras ideas sobre el medio ambiente y después, al igual que la primera vez, repartiremos a los niños papelitos con lo que saben ahora sobre el medio ambiente y lo pegarán en la columna de “ahora pienso”, completando la actividad. Después haremos una conclusión y daremos por terminado el proyecto |
| Tiempo estimado | 1 sesión |
| DUA | <p>Pauta 7. Proporcionar opciones para captar el interés. Hacer protagonistas a los niños de su propio aprendizaje.</p> <p>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia. Haciendo feedback relevante con ellos.</p> <p>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión. Conectando conocimientos previos para darles significado.</p> <p>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación. Los niños pueden expresar sus ideas con dibujos o escribiendo.</p> <p>Pauta 6. Proporcionar opciones para la función ejecutiva. Facilitamos el acceso a la información con el</p> |

mural. A través de la rutina de pensamiento.

Actividad 15

| TÍTULO | CUADERNO DE EVALUACIÓN |
|---------------------------------|---|
| Criterios de evaluación | <p>A.I. 5. Expresar y compartir con adultos e iguales pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones de sí mismo.</p> <p>A.II. 9. Participar en proyectos colaborativos sencillos, compartir y valorar opiniones propias y ajenas, así como expresar sus conclusiones.</p> <p>A. III. C.E. 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, disfrutar del proceso creativo y compartirlas con los otros.</p> |
| Competencias específicas | <p>A. I. C.E. 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.</p> <p>A.II. C.E. 2. Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógico-matemáticas, científicas y tecnológicas elementales.</p> <p>A. III. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares</p> |
| Indicadores | <ol style="list-style-type: none">1. Expresa y comparte sus pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.2. Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones sobre su aprendizaje. |

| | |
|------------------------------------|--|
| | 3. Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. |
| Saberes básicos | <p>A.I. B.A. 12. Seguridad y confianza en las propias posibilidades y satisfacción por los progresos conseguidos.</p> <p>A.II. B.B.. 5. Autoevaluación y coevaluación de los planteamientos y de los resultados encontrados.</p> <p>A. III. B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación</p> |
| Instrumento de evaluación | Observación y trabajo |
| Instrumento de calificación | Observación directa y sistemática y rúbrica |
| Agrupamiento | GG – I |
| Estrategia metodológica | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| Desarrollo | Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y evaluar la actuación del docente, les daremos a los niños un cuaderno para que se autoevalúen. Cuando lo realicen, iremos a la asamblea para compartir nuestras evaluaciones. |
| Tiempo estimado | 1 sesión |
| DUA | <p>Pauta 7. Ofrecer opciones para captar el interés. A través de un cuaderno atractivo.</p> <p>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación. Se desarrolla una autoevaluación y reflexión sobre el aprendizaje.</p> <p>Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción. Empleando letras y dibujos.</p> |

6. Conclusiones

Para concluir con el presente Trabajo de Fin de Grado, volveremos a los objetivos que nos marcamos al inicio para comprobar que todos ellos se han alcanzado, empezando por los objetivos específicos y terminando por el objetivo general.

El primer objetivo “Investigar sobre las situaciones de aprendizaje y su uso en las programaciones.” Podemos afirmar que se ha sido alcanzado, ya que hemos ahondado en las situaciones de aprendizaje en el primer apartado del marco teórico, donde encontramos una investigación y selección de información que explica de forma teórica las situaciones de aprendizaje. En el mismo apartado encontramos las recomendaciones del Decreto 100/2022 para su aplicación en las aulas de Educación Infantil.

El segundo objetivo específico, “Profundizar en el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología activa y su aplicación en el aula.”, se ha alcanzado en la redacción del segundo punto del marco teórico. Donde, tras una exhaustiva indagación se han seleccionado todos los elementos que lo conforman y definiciones para poder llevarlo a la práctica en el apartado de programación.

El tercer objetivo específico titulado: “Ahondar en el Diseño Universal de Aprendizaje y su aplicación en las programaciones” se ha conseguido alcanzar gracias a la lectura de libros y artículos cuyo desarrollo queda plasmado en el tercer apartado del marco teórico. Además, los principios, las pautas y los puntos de verificación quedan plasmados en el mismo apartado con una tabla para entenderlo de forma más visual. Su puesta en práctica en la unidad de programación queda plasmada en las tablas de las actividades, donde se ha añadido un apartado concreto.

El cuarto objetivo es “Mostrar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 15 como tema principal para la situación de aprendizaje.” Este objetivo podemos asegurar que se ha logrado en la unidad de programación, donde se ha dedicado una actividad de reflexión para que los niños relacionen el cuidado del medio ambiente con el ODS 15. Además, aunque de forma breve, queda plasmado en el marco teórico en el último apartado.

El quinto y último objetivo es “Elaborar una unidad de programación con una secuencia de actividades que respondan al currículo de Educación Infantil”. Este último objetivo específico se ha alcanzado ya que, para elaborar la programación y las actividades, se ha consultado el currículum para conocer y utilizar las competencias que marca la legislación y que deben alcanzarse en Educación Infantil. Además, el Decreto 100/2022 no solo se ha usado para las competencias, saberes y criterios, también se ha consultado sobre las situaciones de aprendizaje, el DUA, las programaciones y los ODS 30, y de esa forma elaborar una programación que cumpla con la legislación.

Finalmente, el objetivo general “Conectar las situaciones de aprendizaje, el Diseño Universal de Aprendizaje, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Objetivo de Desarrollo Sostenible 15 para realizar una propuesta de ABP completa que responda a las necesidades de los niños de 5 años y a lo establecido por el Decreto 100/2022.” Podemos afirmar que se ha alcanzado, ya que vemos que la situación de aprendizaje es el contexto de aprendizaje de los niños; el DUA se ha empleado para diseñar las actividades y quedan reflejadas en las tablas de las mismas; el ABP ha sido la metodología empleada para la propuesta y se han seguido las pautas y características del ABP para diseñar las actividades y la propuesta como tal; por último, el ODS 15 lo vemos como tema principal en el Proyecto. Todo esto se ha conectado para crear una propuesta de ABP siguiendo lo establecido por el Decreto 100/2022.

Este Trabajo Fin de Grado ha supuesto todo un reto para mí, pues he encontrado dificultades en el marco teórico en la búsqueda de situaciones de aprendizaje, pues es un concepto que hace poco que se maneja en educación. También he encontrado dificultades para poder conectar todos los temas para crear un Proyecto, pero finalmente se ha podido conseguir con esfuerzo y perseverancia. Gracias a este TFG he aprendido mucho sobre las programaciones de aula, cómo realizarlas y qué hay que tener en cuenta. Aunque ha supuesto un reto, estoy muy satisfecha con mi trabajo y con el resultado, pues me ha permitido emplear diversas habilidades para poder conseguir el objetivo. Asimismo, este Trabajo Fin de Grado puede desarrollarse en un futuro llevándolo a la práctica en un aula de 5 años concretando el contexto, algo que me gustaría mucho poder realizar en un futuro como docente empleando el material didáctico diseñado para el Proyecto. Por último también me gustaría seguir investigando más sobre el DUA en las programaciones.

7. Referencias bibliográficas

Cobo Gonzales, G. y Valdivia Cañotte, S.M. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Pontifica Universidad Católica de Perú.

Decreto 100/2022 de 2022 [Conselleria de Educación, Cultura y Deporte]. Por el cual se establece la ordenación y el currículo de Educación Infantil. 8 de agosto de 2022

Elizondo Carmona, C. (16 de febrero de 2023). DUA en la programación didáctica ¿Dónde?. *Mon petit coin d'éducation*. <https://coralelizondo.wordpress.com>

Elizondo Carmona, C. (2018). *Aprendizaje basado en proyectos y diseño universal para el aprendizaje. Tendiendo puentes*.

Elizondo Carmona, C. (2022). *Neuroeducación y diseño universal para el aprendizaje. Una propuesta práctica para el aula inclusiva*. Octaedro.

Elizondo Carmona, C. (s.f). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Coral Elizondo. Espacio educativo. <https://www.coralelizondo.com/aprendizaje-basado-en-proyectos/>

Galeana de la O, L. (2016). *Aprendizaje basado en proyectos*[Archivo PDF] Universidad de Colima. <https://500historias.com/lecturas/El-aprendizaje-basado-en-proyectos.pdf>

Gobierno de Canarias. Conserjería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes (s.f). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>

Gómez Parra, S. (2010). *Situaciones de aprendizaje y evaluación*. Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers, (329), 5-9. Recuperado a partir de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1258>

Kilpatrick, W. (1918). *The Project Method. The Use of the Purposeful Act in the Educative Process*. Teachers Collage, Columbia University. <http://www.educationengland.org.uk/documents/kilpatrick1918/index.html>

Larmer, J. y Mergendoller, J.R. (2010). *The Main Course, Not Dessert*. Buck Institute for Education 2010. https://www.cisd.org/cms/lib6/TX01917765/Centricity/Domain/162/Main_Course.pdf

Pérez de Albéniz Iturriaga, A., Fonseca Pedrero, E., Lucas Molina, B. (2021). *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos. Claves para su implementación*. Universidad de La Rioja

Ruiz Berrio, J. y Sanchidrián, C. (2010). *Historia y perspectiva actual de la educación infantil*. Graó.

Trujillo Sáez, F. (13 de febrero de 2015). Recursos sobre #ABP: dos colecciones. FernandoTrujillo Blog. <https://fernandotrujillo.es/recursos-sobre-abp/>

Trujillo Sáez, F. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF).

Vizcaíno Timón, I. (2009). *Guía fácil para programar en Educación Infantil (0-6 años). Trabajar por proyectos*. Cuadernos de Pedagogía. Wolters Kluwer.

8. Webgrafía

Naciones Unidas (s.f). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>

Naciones Unidas (s.f). *Objetivo 15: Vida de ecosistemas terrestres*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/biodiversity/>

Conselleria de Educación, Cultura y Deporte (10 de agosto de 2022). *Decreto 100/2022 de 2022*. <https://dogv.gva.es/datos/2022/08/10/PortalCAS.html>

9. Anexos

Anexo 1. Rúbrica de evaluación

| Nombre: | | | | Curso: |
|--|------------------|------------------|------------------|-------------------|
| INDICADOR | NIVEL 1 (0-4) | NIVEL 2 (5-6) | NIVEL 3 (7-8) | NIVEL 4 (9-10) |
| ACTIVIDAD 1 | | | | |
| Expresa y comparte sus pensamientos sobre la contaminación. | | | | |
| Identifica los ejemplos del impacto negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural. | | | | |
| Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre el medio ambiente con otros | | | | |
| ACTIVIDAD 2 | | | | |
| Participa activamente, reflexionando sobre qué es el medio ambiente con respeto. | | | | |
| Participa de forma | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| colaborativa, comparte y valora opiniones propias y ajenas | | | | |
| Elabora creaciones sencillas, escritas o dibujadas y participa activamente en el trabajo en grupo. | | | | |
| ACTIVIDAD 3 | | | | |
| Participa activamente, reflexionando y tomando decisiones de forma grupal. | | | | |
| Identifica ejemplos del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural. | | | | |
| Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. | | | | |
| ACTIVIDAD 4 | | | | |
| Expresa y | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| comparte sus pensamientos y preferencias sobre el cuidado del medio ambiente. | | | | |
| identifica y clasifica los ejemplos del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural | | | | |
| Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. | | | | |
| ACTIVIDAD 5 | | | | |
| Planifica y organiza acciones para colaborar con las 3R. | | | | |
| Establece relaciones entre objetos y elementos partiendo de cualidades, propiedades o atributos y los clasifica. | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| Toma la iniciativa en la interacción social y se comunica respetuosamente. | | | | |
| ACTIVIDAD 6 | | | | |
| Reproduce conductas de reciclaje a través del juego con sus compañeros. | | | | |
| Relaciona los objetos, materiales y elementos según sus cualidades, propiedades y atributos con el contenedor de correspondiente | | | | |
| Elabora creaciones plásticas sencillas y participa activamente en el trabajo en grupo. | | | | |
| ACTIVIDAD 7 | | | | |
| Expresa y comparte su opinión sobre lo visto en la salida. | | | | |
| Identifica los ejemplos del impacto negativo | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| de algunas acciones humanas sobre el medio natural | | | | |
| Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. | | | | |
| ACTIVIDAD 8 | | | | |
| Participa y reflexiona sobre la deforestación con respeto. | | | | |
| Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas sobre la deforestación | | | | |
| Toma la iniciativa en la interacción social y se comunica respetuosamente. | | | | |
| ACTIVIDAD 9 | | | | |
| Expresa y comparte sus pensamientos sobre la contaminación. | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| Establece relaciones entre objetos y elementos relacionados con los dos tipos de contaminación. | | | | |
| Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre la contaminación con otros. | | | | |
| ACTIVIDAD 10 | | | | |
| Expresa y comparte sus conexiones del ODS 15 y del medio ambiente | | | | |
| Establece relaciones entre objetos y elementos partiendo de cualidades, propiedades o atributos y los clasifica | | | | |
| Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| el medio ambiente y el ODS 15 con otros. | | | | |
| ACTIVIDAD 11 | | | | |
| Participa activamente, reflexionando y tomando decisiones de forma grupal. | | | | |
| Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones. | | | | |
| Elabora creaciones plásticas, escritas y dibujadas participando en el trabajo grupal. | | | | |
| ACTIVIDAD 12 | | | | |
| Participa activamente y reflexiona sobre su actuación en el cuidado del medio ambiente. | | | | |
| Muestra una actitud de respeto y cuidado hacia el | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| medio natural de su entorno próximo. | | | | |
| Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. | | | | |
| ACTIVIDAD 13 | | | | |
| Participa activamente, reflexionando y favoreciendo un clima de convivencia positivo para el trabajo grupal. | | | | |
| Planifica y organiza acciones para llegar a la meta (la exposición) sobre el medio ambiente. | | | | |
| Elabora creaciones sencillas en varios lenguajes y participa activamente en el trabajo en grupo. | | | | |
| ACTIVIDAD 14 | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| Participa y reflexiona sobre lo aprendido del medio ambiente. | | | | |
| Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones sobre su aprendizaje. | | | | |
| Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre su aprendizaje, disfrutando del proceso y compartirlas con otros | | | | |
| ACTIVIDAD 15 | | | | |
| Expresa y comparte sus pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones sobre su aprendizaje. | | | | |
| Expresa y comunica sus pensamientos y preferencias con otros, disfrutando y compartiendo el proceso. | | | | |

Anexo 2. Objetivos del Proyecto

VAMOS A APRENDER

Qué es el medio ambiente



Qué acciones están bien y qué acciones están mal



Qué podemos hacer nosotros



Qué son las 3 R



Aprendemos a reciclar



Qué es la deforestación



Qué es la contaminación



Qué relación tiene el medio ambiente y el ODS 15

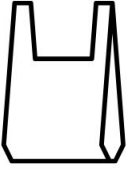








Anexo 3. Las 3R

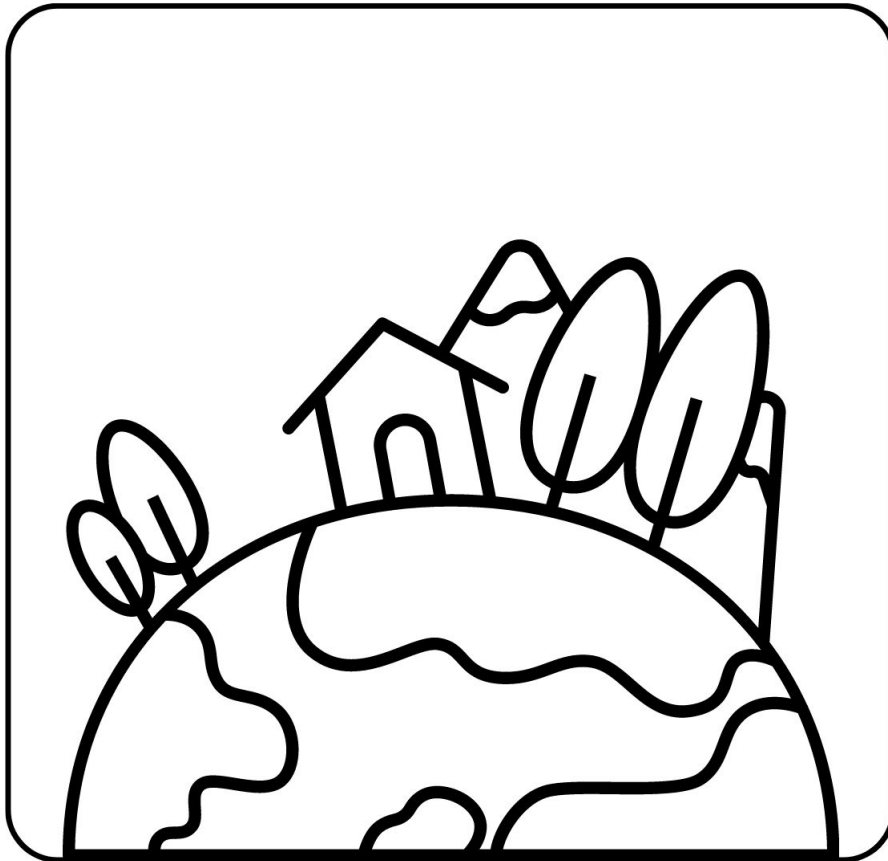


A large rounded rectangular box containing 12 horizontal dotted lines for writing.

BASURALEZA

| | | | |
|--|--|--|---|
|  BOLSAS | | |  TAPONES |
|  CAJAS | | |  BOTELLAS |
|  LATAS | | |  PAJITAS |
|  PAQUETES | | | <hr/> |
| <hr/> | | | <hr/> |

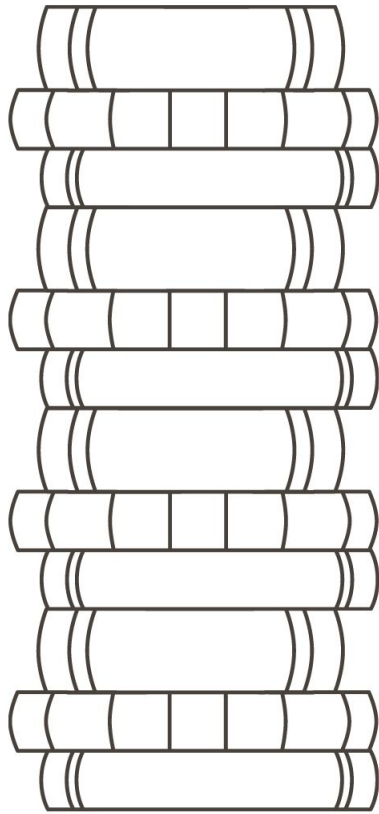
¡TENEMOS UNA MISIÓN!



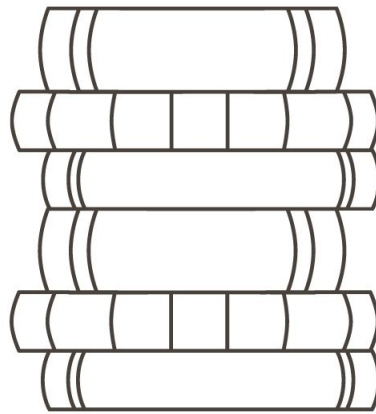
EVALUACIÓN

Nombre:

HE APRENDIDO...



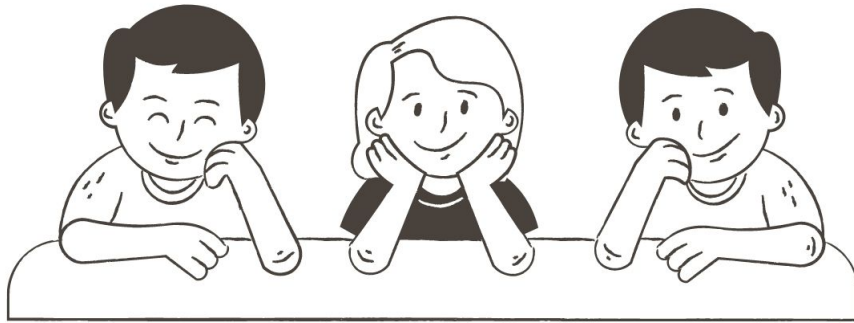
MUCHO



POCO

1

MI EQUIPO LO HA HECHO...



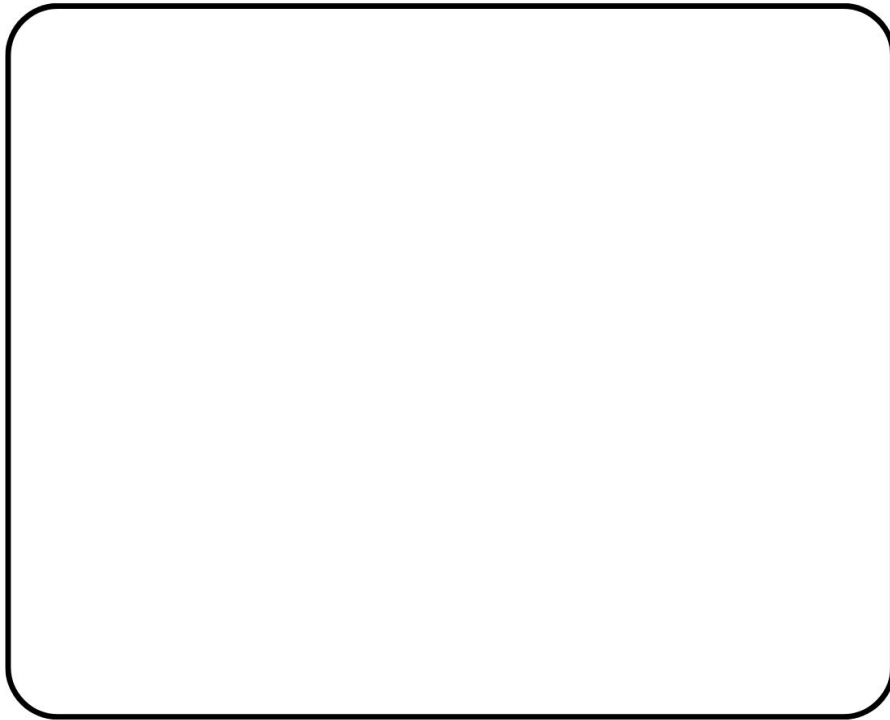
EQUIPO

LA PROFE LO HA HECHO...

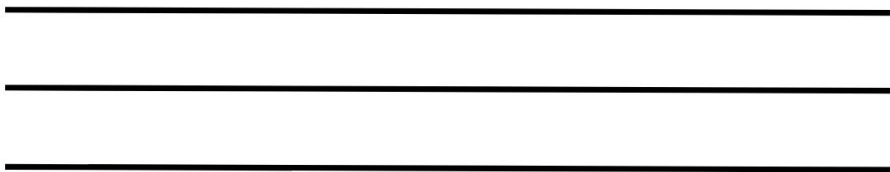
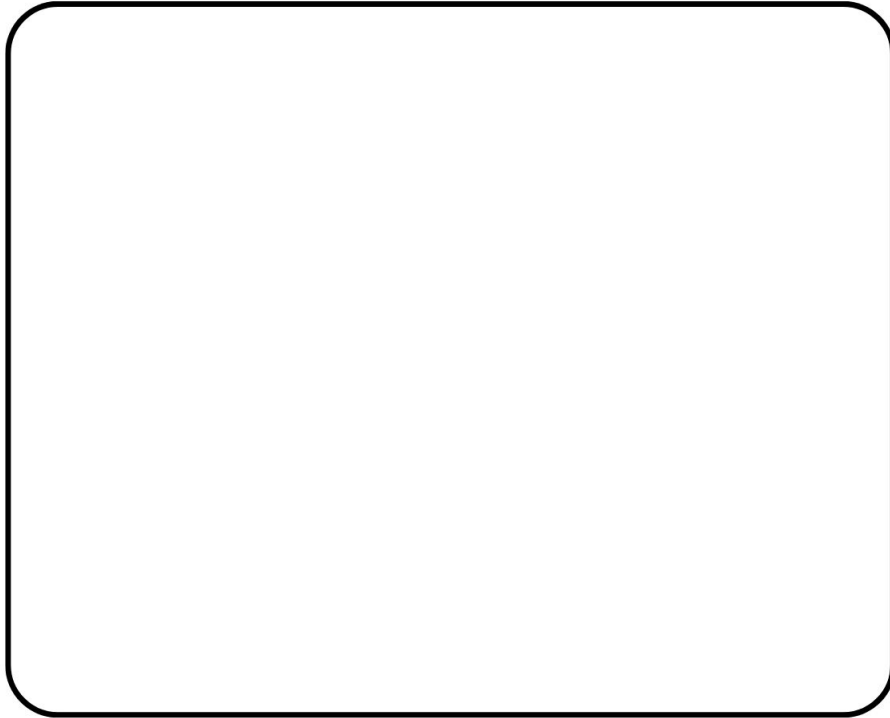


3

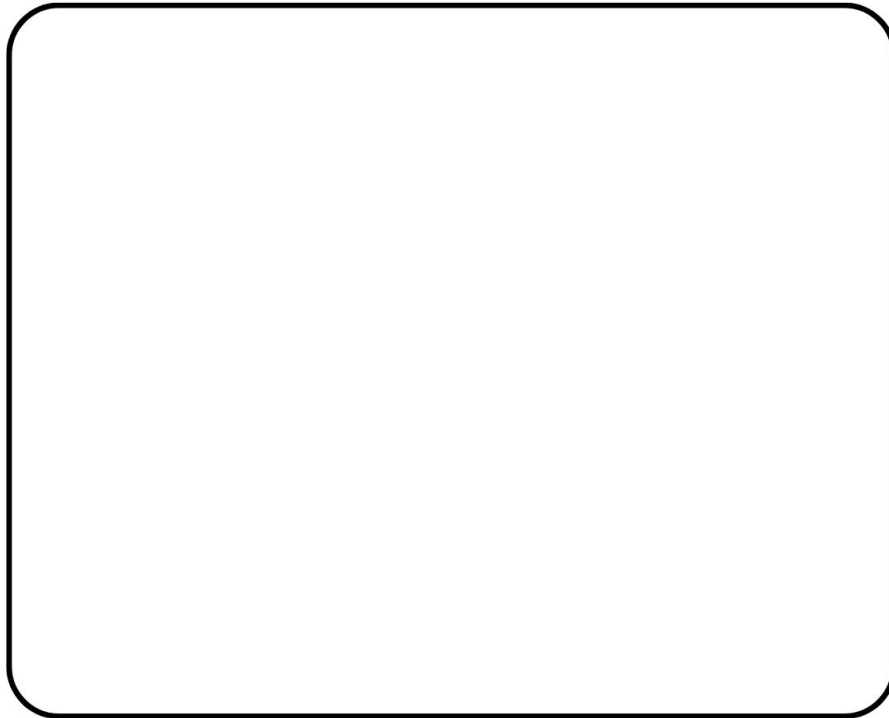
LO QUE MÁS ME HA GUSTADO



LO QUE MENOS ME
HA GUSTADO



DEL MEDIO
AMBIENTE HE
APRENDIDO....



Anexo 6. Unidad de programación

| N° | TÍTULO | ÁREAS | CURSO |
|----|--|---|-----------------------------------|
| 1 | ¡Tenemos una misión!: Cuidar el medio ambiente | <p>Área I. Crecimiento en armonía</p> <p>Área II. Descubrimiento y exploración del entorno</p> <p>Área III. Comunicación y representación de la realidad.</p> | 3° de Educación Infantil (5 años) |

| APRENDIZAJES | | COMPETENCIAS | | EVALUACIÓN | | |
|-------------------------|-------------|--------------------------|----------------------------|------------------------------|------------------|---------|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | INDICADORES | COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN | AGENTE EVALUADOR | MOMENTO |

Área I. Crecimiento en armonía

| | | | | | | |
|---|---|--|----------------------------|--|--|--------------------|
| 5. Expresar y compartir con adultos e iguales pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones de sí mismo. | Expresa y comparte sus pensamientos sobre la contaminación. | 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos y necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad. | - Observación - Trabajo | Observación directa y sistemática y rúbrica. | Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación | Docente y alumnado |
| | Expresa y comparte sus pensamientos y preferencias sobre el cuidado | 4. Mostrar comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, | | | | |

del medio mental, social y ambiente. emocional, de cuidado del entorno próximo y de Expresa y iniciación al consumo comparte sus responsable en conexiones del situaciones habituales de ODS 15 y del la vida cotidiana. medio ambiente

Expresa y comparte sus pensamientos, inquietudes, preferencias y emociones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Expresa y comparte su opinión sobre lo visto en la salida.

| | | | | | | | | |
|----------------------|-----------|----|---------|---------------|-------------|------------------|---------|---|
| 6. Reproducir | Reproduce | 4. | Mostrar | - Observación | Observación | Heteroevaluación | Docente | y |
|----------------------|-----------|----|---------|---------------|-------------|------------------|---------|---|

| | | | | | | |
|--|--|--|----------------------------|---|--|--------------------|
| conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales. | conductas de reciclaje a través del juego con sus compañeros. | de comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana. | - Trabajo | directa y sistemática rúbrica. | y Coevaluación y Autoevaluación | alumnado |
| 9. Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia. | Participa activamente, reflexionando sobre qué es el medio ambiente con respeto. | 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad. | - Observación - Trabajo | Observación directa y sistemática rúbrica | Heteroevaluación y Coevaluación y Autoevaluación | Docente y alumnado |
| | Participa activamente, reflexionando y tomando decisiones de forma grupal. | 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno | | | | |

Participa y reflexiona sobre la deforestación con respeto. próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí.

Participa activamente y reflexiona sobre su actuación en el medio ambiente. 4. Mostrar comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de

Participa activamente, reflexionando y favoreciendo un clima de convivencia positivo para el trabajo grupal. iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana.

Participa y reflexiona sobre problemas sencillos en el 5. Tomar iniciativa, planificar y secuenciar la propia acción, de manera individual o en grupo, con el fin de afrontar retos y

Participa y reflexiona sobre problemas sencillos en el resolver tareas o

| | | | | | | | | |
|---|---|---|-----------|----------------------------|---|--|--------------------|--|
| | lo aprendido del medio ambiente. | contexto del día a día. | | | | | | |
| 14. Planificar y organizar acciones para llegar a una meta realista o resolver problemas sencillos de la vida cotidiana. | Planifica y organiza acciones para colaborar con las 3R. | 4. comportamientos y actuaciones acordes con el propio bienestar físico, mental, social y emocional, de cuidado del entorno próximo y de iniciación al consumo responsable en situaciones habituales de la vida cotidiana. | Mostrar y | - Observación - Trabajo | Observación directa y sistemática rúbrica | Heteroevaluación y Coevaluación y Autoevaluación | Docente y alumnado | |
| Área II. Descubrimiento y exploración del entorno | | | | | | | | |
| 2. Establecer relaciones entre objetos, materiales y elementos a partir de las cualidades, las propiedades y los atributos | Establece relaciones entre objetos y elementos a partir de las cualidades, las propiedades y atributos y los clasifica. | 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las | | - Observación - Trabajo | Observación directa y sistemática rúbrica | Heteroevaluación y Coevaluación y Autoevaluación | Docente y alumnado | |

| | | | | | | | | | |
|--|---|-------------------------------------|--|---|---|---|--|---|---------------------------|
| <p>que tienen, que les permiten identificarlos, relacionarlos y diferenciarlos.</p> | <p>Relaciona los objetos, materiales y elementos según sus cualidades, propiedades y atributos con el contenedor de correspondiente</p> | <p>relaciones básicas entre sí.</p> | <p>Establece relaciones entre objetos y elementos relacionados con los dos tipos de contaminación.</p> | <p>9. Participar en proyectos colaborativos sencillos, compartir</p> | <p>Participa de forma colaborativa, comparte y valora opiniones</p> | <p>3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del</p> | <p>- Observación directa - Trabajo sistemática rúbrica</p> | <p>Observación y Heteroevaluación y Coevaluación y Autoevaluación</p> | <p>Docente y alumnado</p> |
|--|---|-------------------------------------|--|---|---|---|--|---|---------------------------|

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|---|---------------------------------------|------------------------|---|------------------|---------------------|---|---------------------------------------|-----------------------|
| valorar opiniones propias ajenas, así como expresar sus conclusiones. | propias y ajenas. Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas sobre la deforestación. | entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí. | Participa de forma colaborativa, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones sobre su aprendizaje. | 12. Mostrar una actitud de | Muestra una actitud de | 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones | - Observación | Observación directa | y | Heteroevaluación y Coevaluación | Docente y alumnado |
|--|--|---|---|---------------------------------------|------------------------|---|------------------|---------------------|---|---------------------------------------|-----------------------|

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| respeto y cuidado hacia el medio natural de su entorno próximo. | y respeto y cuidado hacia el medio natural de su entorno próximo | presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí. | - Trabajo | sistemática rúbrica | y Autoevaluación |
| 13. Identificar algún ejemplo del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural del entorno próximo. | Identifica los ejemplos del impacto negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural. Identifica y clasifica ejemplos del impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural. | 2. Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad. 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí. | - Observación Observación - Trabajo | Observación directa sistemática rúbrica | Heteroevaluación y Coevaluación y Autoevaluación |

| | | | | | | | |
|---|--|---|--|-------------------------------|--|--|--------------------|
| 14. Planificar y organizar acciones para llegar a una meta realista o resolver problemas sencillos de la vida cotidiana. | Planifica y organiza acciones para llegar a la meta (la exposición) sobre el medio ambiente. | y | 3. Identificar e intervenir en las acciones y situaciones presentes en la vida cotidiana que ponen en riesgo la sostenibilidad del entorno próximo, mediante el cuidado y la conservación de este y el bienestar de las personas, y reconocer las relaciones básicas entre sí. | - Observación - Trabajo | Observación directa sistemática rúbrica. | Heteroevaluación y Coevaluación y Autoevaluación | Docente y alumnado |
|---|--|---|--|-------------------------------|--|--|--------------------|

Área III. Comunicación y representación de la realidad

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|-------------------|---|--|--------------------|
| 3. Elaborar creaciones sencillas en cualquier de los lenguajes (plásticas, musicales, dramáticas, corporales...) y participar | Elabora creaciones sencillas, escritas o dibujadas y participa activamente en el trabajo en grupo. | | 1. Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones | Observación Mural | Observación directa sistemática rúbrica | Heteroevaluación y Coevaluación y Autoevaluación | Docente y alumnado |
|--|--|--|--|-------------------|---|--|--------------------|

activamente en el trabajo en grupo cuando haga falta. plásticas cotidianas de sencillas y comunicación. participa activamente en el trabajo en grupo. 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa participando en e contextos escolares y familiares.

Elabora creaciones sencillas en varios lenguajes y participa activamente en el trabajo en grupo.

| | | | | | |
|---|---|--|-----------------------|-------------------------------------|---|
| 5. Tomar la iniciativa en la interacción | Toma la iniciativa en la interacción social | 2. Comprender mensajes, representaciones | Observación y trabajo | y Observación directa y sistemática | Heteroevaluación Docente y Coevaluación Alumnado y Autoevaluación |
|---|---|--|-----------------------|-------------------------------------|---|

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| social y se comunica respetuosamente. disfrutar de las situaciones comunicativas con una actitud respetuosa. | | sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su propia experiencia | rúbrica | 3. Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares. |
| 7. Expresar y comunicar emociones, pensamientos y preferencias propias, | Expresa y comunica sus emociones, pensamientos y preferencias sobre el medio | 2. Comprender y mensajes representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, | - Observación - Trabajo Observación directa sistemática rúbrica | Heteroevaluación Docente y Coevaluación alumnado Autoevaluación |

**disfrutar del ambiente con tomando como base
proceso creativo otros. conocimientos y
y compartirlas recursos de su
con los otros. Expresa y propia experiencia.
comunica sus
pensamientos y 3. Expresar
preferencias con sentimientos, ideas
otros, disfrutando y pensamientos
y compartiendo propios utilizando
el proceso. los diferentes
lenguajes de manera
Expresa y personal y creativa
comunica sus en contextos
emociones, escolares y
pensamientos y familiares
preferencias
sobre la
contaminación
con otros.**

Expresa y
comunica sus
emociones,
pensamientos y

preferencias
sobre el medio
ambiente y el
ODS 15 con
otros.

Expresa y
comunica sus
emociones,
pensamientos y
preferencias
sobre su
aprendizaje,
disfrutando del
proceso y
compartirlas con
otros.

SABERES BÁSICOS

METODOLOGÍA

RECURSOS

TEMPORALIZACIÓN

ASPECTOS

**COMPARTIDOS POR
TODAS LAS ÁREAS**

Área I. Crecimiento en armonía

| | | | | |
|--|---------------------------------|-------------------|----------|---|
| B.A. 9. Participación en los hábitos y las prácticas sostenibles y responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno. | Aprendizaje Basado en Proyectos | - Imágenes | ½ sesión | - Expresión oral y escrita |
| | | - Vídeo | ½ sesión | |
| | Rutinas de pensamiento | - Pantalla | 1 sesión | - Comunicación audiovisual |
| | | - Post –its | 1 sesión | |
| | | - Papel continuo | 1 sesión | - Fomento de la creatividad |
| | | - Lápices/colores | 1 sesión | |
| B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana. | | - Fichas | | - Espíritu crítico |
| | | | | - Educación para el consumo responsable |
| | | | | - Desarrollo sostenible |
| | | | | - Educación emocional |
| | | | | - Educación en valores |
| B.A. 12. Seguridad y confianza en las propias posibilidades y satisfacción por los progresos conseguidos. | | | | - Autonomía |
| | | | | - Reflexión |
| | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| B.A. 9. Participación en los hábitos y las prácticas sostenibles y responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno | Aprendizaje Basado en Proyectos Rutinas de pensamiento | - Imágenes - Vídeo - Pantalla - Post –its - Papel continuo - Lápices/colores - Fichas | 2 sesiones | - Expresión oral y escrita - Comunicación audiovisual - Fomento de la creatividad - Espíritu crítico - Educación para el consumo responsable - Desarrollo sostenible - Educación emocional - Educación en valores - Autonomía - Reflexión |
| B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana. | Aprendizaje Basado en Proyectos Rutinas de pensamiento | - Imágenes - Vídeo - Pantalla - Post –its - Papel continuo - Lápices/colores - Fichas | ½ sesión 1 sesión 1 sesión 1 sesión ½ ½ sesión 2 sesiones 1 sesión | - Expresión oral y escrita - Comunicación audiovisual - Fomento de la creatividad - Espíritu crítico - Educación para el consumo responsable |

B.B. 8. Estrategias para proponer, comunicar y participar activamente en la toma de decisiones de situaciones de la vida cotidiana.

- Desarrollo sostenible
- Educación emocional
- Educación en valores
- Autonomía
- Reflexión

B.A. 12. Seguridad y confianza en las propias posibilidades de aprendizaje y satisfacción por los progresos conseguidos.

B.B. 8. Estrategias para proponer, comunicar y participar activamente en la toma de decisiones de situaciones de la vida cotidiana.

Aprendizaje Basado en Proyectos
 Rutinas de pensamiento

- Imágenes
 - Vídeo
 - Pantalla
 - Post –its
 - Papel continuo
 - Lápices/colores
 - Fichas

1 sesión

- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Fomento de la creatividad
- Espíritu crítico
- Educación para el consumo responsable
- Desarrollo sostenible

- Educación emocional
- Educación en valores
- Autonomía
- Reflexión

Área II. Descubrimiento y exploración del entorno

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| <p>B.A. 4. Relaciones de orden, clasificación, agrupación, comparación y correspondencia.</p> | <p>Aprendizaje Basado en Proyectos Rutinas de pensamiento</p> | <p>- Imágenes - Vídeo - Pantalla - Post –its - Papel continuo - Lápices/colores - Fichas</p> | <p>1 sesión 2 sesiones 1 sesión 1 sesión</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral y escrita - Comunicación audiovisual - Fomento de la creatividad - Espíritu crítico - Educación para el consumo responsable - Desarrollo sostenible - Educación emocional - Educación en valores - Autonomía - Reflexión |
| <p>B.A. 11. Estrategias para compartir pensamientos y planificar acciones que ayuden a resolver un problema o una tarea de manera creativa en situaciones de la vida cotidiana.</p> | | | | |
| <p>B.C. 5. Las acciones del ser humano y la repercusión que tienen en el medio.</p> | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---------------------------------|------------|---|----------------------------|
| B.B. 5. Autoevaluación y coevaluación de los planteamientos y de los resultados encontrados | Aprendizaje Basado en Proyectos | - Imágenes | ½ sesión | - Expresión oral y escrita | |
| | | - Vídeo | 1 sesión | | |
| | Rutinas de pensamiento | - Pantalla | 1 sesión | - Comunicación audiovisual | |
| | | - Post –its | 1 sesión | | |
| | | - Papel continuo | | - Fomento de la creatividad | |
| B.C. 2. La influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural. Ejemplos sencillos sobre efectos del cambio climático. | | - Lápices/colores | | - Espíritu crítico | |
| | | - Fichas | | - Educación para el consumo responsable | |
| | | | | - Desarrollo sostenible | |
| | | | | - Educación emocional | |
| | | | | - Educación en valores | |
| B.C. 3. La indagación sobre el entorno: observación, curiosidad y descubrimiento. | | | | - Autonomía | |
| | | | | - Reflexión | |
| | B.C. 2. La influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural. Ejemplos sencillos sobre efectos del cambio climático. | Aprendizaje Basado en Proyectos | - Imágenes | 1/ 2 sesión | - Expresión oral y escrita |
| | | | - Vídeo | 2 sesiones | |
| | | Rutinas de pensamiento | - Pantalla | 1 sesión | - Comunicación audiovisual |
| | | - Post –its | | | |
| | | - Papel continuo | | - Fomento de la creatividad | |
| | - Lápices/colores | | | | |
| | - Fichas | | | | |

B.C. 5. Las acciones del ser humano y la repercusión que tienen el medio.

- Espíritu crítico
- Educación para el consumo responsable
- Desarrollo sostenible
- Educación emocional
- Educación en valores
- Autonomía
- Reflexión

B.C. 2. La influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural. Ejemplos sencillos sobre efectos del cambio climática.

Aprendizaje Basado en Proyectos
Rutinas de pensamiento

- Imágenes
- Vídeo
- Pantalla
- Post –its
- Papel continuo
- Lápices/colores
- Fichas

½ sesión
1 sesión
½ sesión

- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Fomento de la creatividad
- Espíritu crítico
- Educación para el consumo responsable
- Desarrollo sostenible
- Educación emocional
- Educación en valores
- Autonomía
- Reflexión

B.C. 5. Las acciones del ser humano y la repercusión que tienen en el medio.

Área III. Comunicación y representación de la realidad

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <p>B.B. 4. Expresión de mensajes que responden a sus necesidades e intereses y sobre situaciones diferentes: cotidianas, vividas o imaginadas.</p> | <p>Aprendizaje Basado en Proyectos Rutinas de pensamiento</p> | <p>- Imágenes - Vídeo - Pantalla - Post –its - Papel continuo - Lápices/colores - Fichas</p> | <p>½ sesión 2 sesiones 1 sesión y ½ 2 sesiones</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral y escrita - Comunicación audiovisual - Fomento de la creatividad - Espíritu crítico - Educación para el consumo responsable - Desarrollo sostenible - Educación emocional - Educación en valores - Autonomía - Reflexión |
| <p>B.B. 5. Estrategias y conversaciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</p> | | | | |
| <p>B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes,</p> | | | | |

símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación.

| | | | | |
|--|------------------------|------------------|----------|---|
| B.B. 4. Expresión de mensajes que responden a sus necesidades e intereses y sobre situaciones diferentes: cotidianas, vividas o imaginadas. | Aprendizaje Basado en | - Imágenes | 1 sesión | - Expresión oral y escrita |
| | Proyectos | - Vídeo | 1 sesión | - Comunicación audiovisual |
| | Rutinas de pensamiento | - Pantalla | | - Fomento de la creatividad |
| | | - Post –its | | - Espíritu crítico |
| | | - Papel continuo | | - Educación para el consumo responsable |

B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación.

| | | | | |
|---|------------------------|------------|----------|----------------------------|
| B.B. 3. Interés por participar en interacciones orales y | Aprendizaje Basado en | - Imágenes | ½ sesión | - Expresión oral y escrita |
| | Proyectos | - Vídeo | ½ sesión | - Comunicación |
| | Rutinas de pensamiento | - Pantalla | ½ sesión | |

| | | | |
|--|-------------------|----------|---|
| diferentes situaciones de comunicación. | - Post –its | 1 sesión | audiovisual |
| | - Papel continuo | 1 sesión | - Fomento de la creatividad |
| | - Lápices/colores | ½ sesión | - Espíritu crítico |
| | - Fichas | 1 sesión | - Educación para el consumo responsable |
| B.B. 5. Estrategias y conversaciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de dialogo y alternancia. | | 1 sesión | - Desarrollo sostenible |
| | | 1 sesión | - Educación emocional |
| | | 1 sesión | - Educación en valores |
| | | | - Autonomía |
| B.A. 12. Aproximación a los códigos de representación gráfica: dibujo, imágenes, símbolos, signos y números en diferentes apoyos. Usos sociales de la comunicación. | | | - Reflexión |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

EL MEDIO AMBIENTE

Proyecto 3ª evaluación
3º E.I.



¡TENEMOS UNA MISIÓN!



CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE

ACTIVIDADES

1. ¡Tenemos una misión!
2. Antes pensaba, ahora pienso: el medio ambiente
3. Esto sí, esto no
4. Explosión de opciones: está en nuestras manos
5. Las 3 R



ACTIVIDADES

6. Aprendemos a reciclar

7. Basuraleza

8. Veo, pienso, me pregunto: la deforestación

9. Diagrama de Venn: la contaminación

10. Conexiones: medio ambiente y ODS 15



ACTIVIDADES

11. Mapa mental: el medio ambiente

12. Y tú, ¿qué puedes hacer?

13. Organizamos la exposición

14. Antes pensaba, ahora pienso: el medio ambiente

15. Cuaderno de evaluación



¿QUÉ NECESITAMOS SABER?

- ✓ Qué es el medio ambiente
- ✓ Qué acciones están bien y qué acciones están mal
- ✓ Qué podemos hacer nosotros
- ✓ Qué son las 3 R
- ✓ Aprendemos a reciclar
- ✓ Qué es la deforestación
- ✓ Qué es la contaminación
- ✓ Qué relación tiene el medio ambiente y el ODS 15



¿PARA QUÉ?



**EXPOSICIÓN
MEDIO AMBIENTE**

EXPOSICIÓN MEDIO AMBIENTE

EL QUÉ



**Nuestros
trabajos**

A QUIÉN



**Nuestros
compañeros**

CUÁNDO




**Al terminar el
Proyecto**

DÓNDE



**Aula
multiusos**

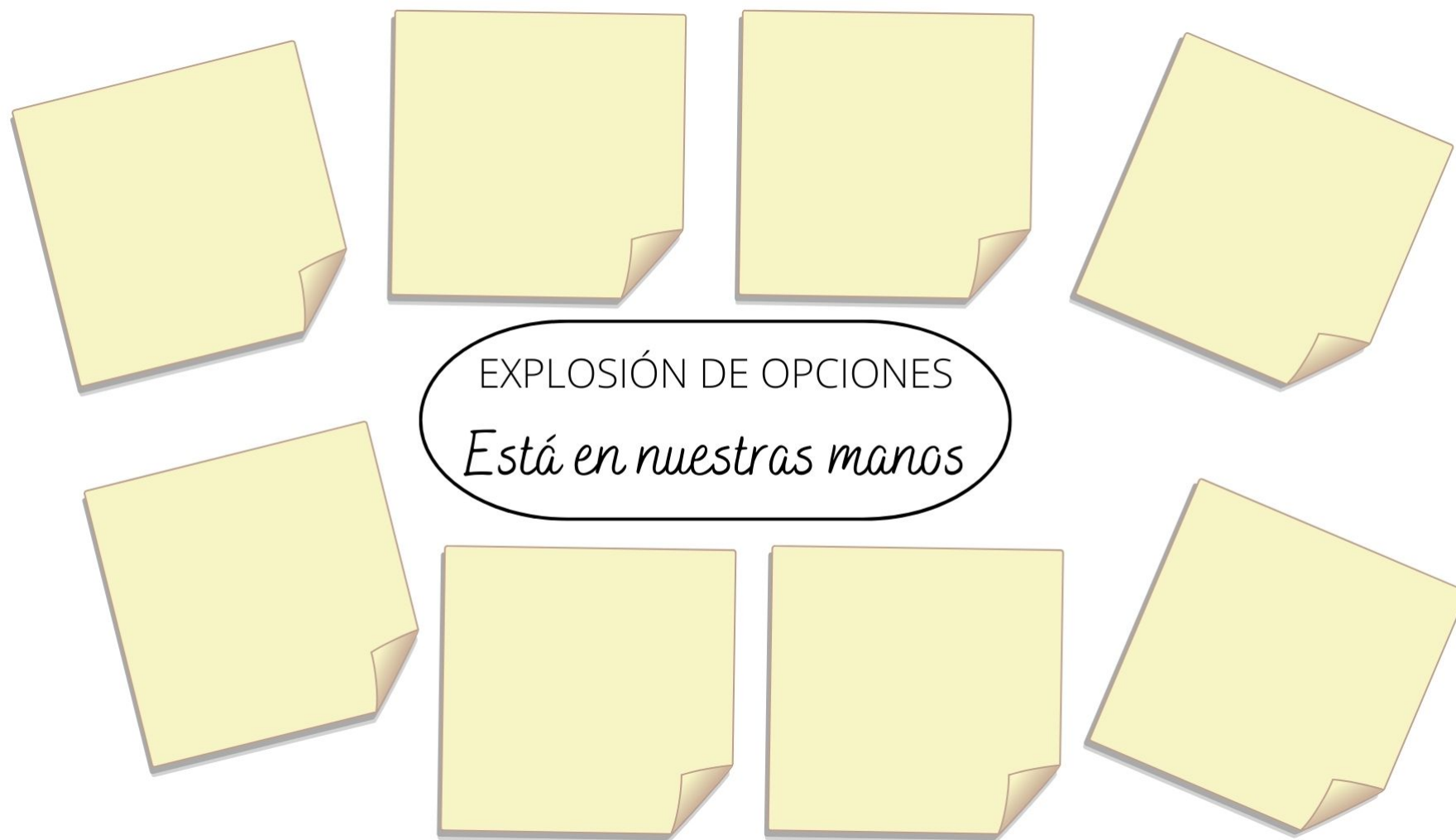
Anexo 8. Antes pensaba, ahora pienso

| ANTES PENSABA | AHORA PIENSO |
|---|---------------------|
|  | |

Anexo 9. Esto sí, esto no

| ESTO SÍ | ESTO NO |
|---|---|
|  |  |

Anexo 10. Explosión de opciones



Anexo 11. Veo, pienso, me pregunto




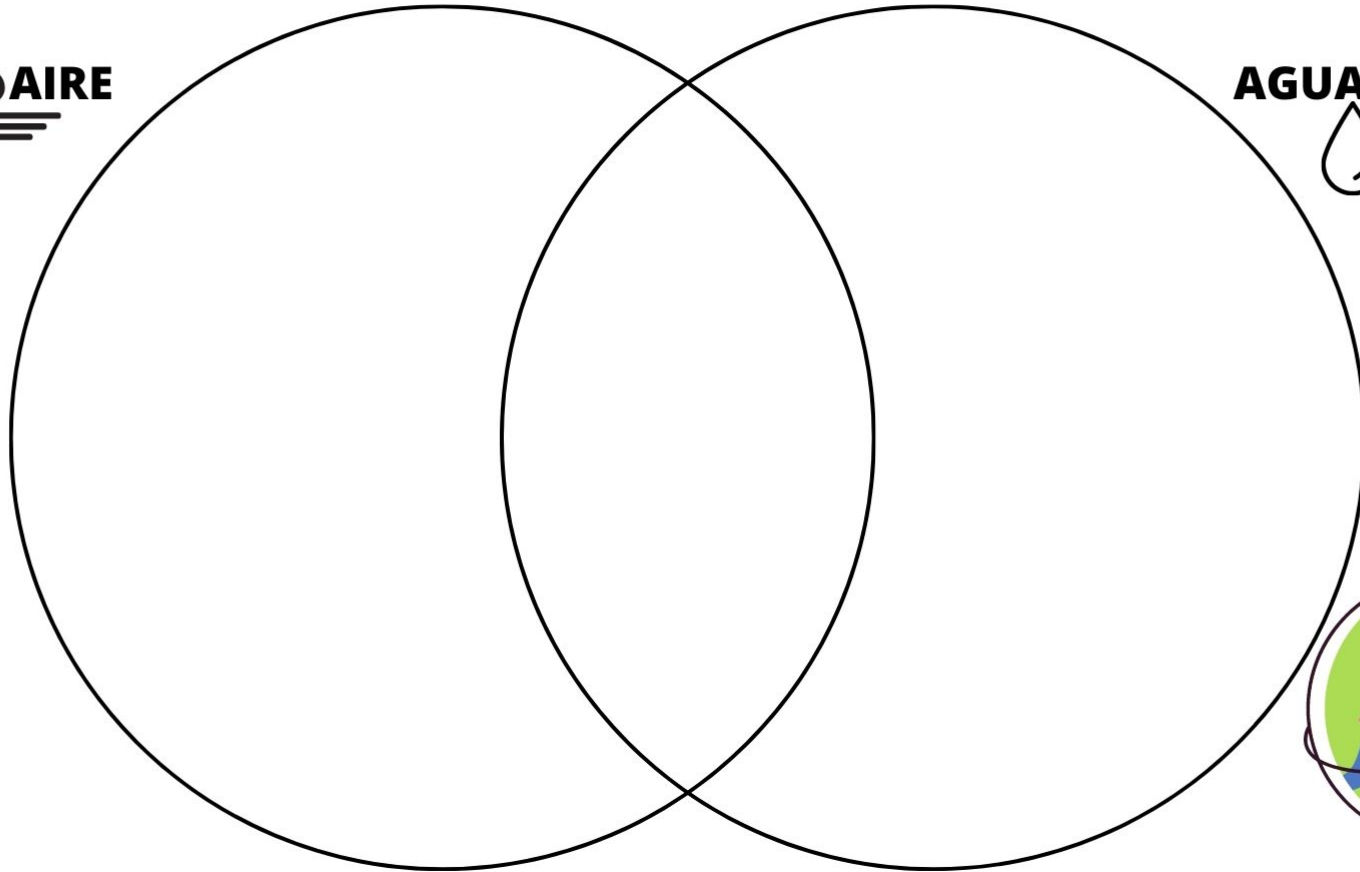
| VEO  | PIENSO  | ME PREGUNTO  |
|--|---|--|
| | | |

DIAGRAMA DE VENN: LA CONTAMINACIÓN



RECICLAJE



Contenedores

Gris



Marrón



Verde



Azul



Amarillo



DESECHOS EN GENERAL



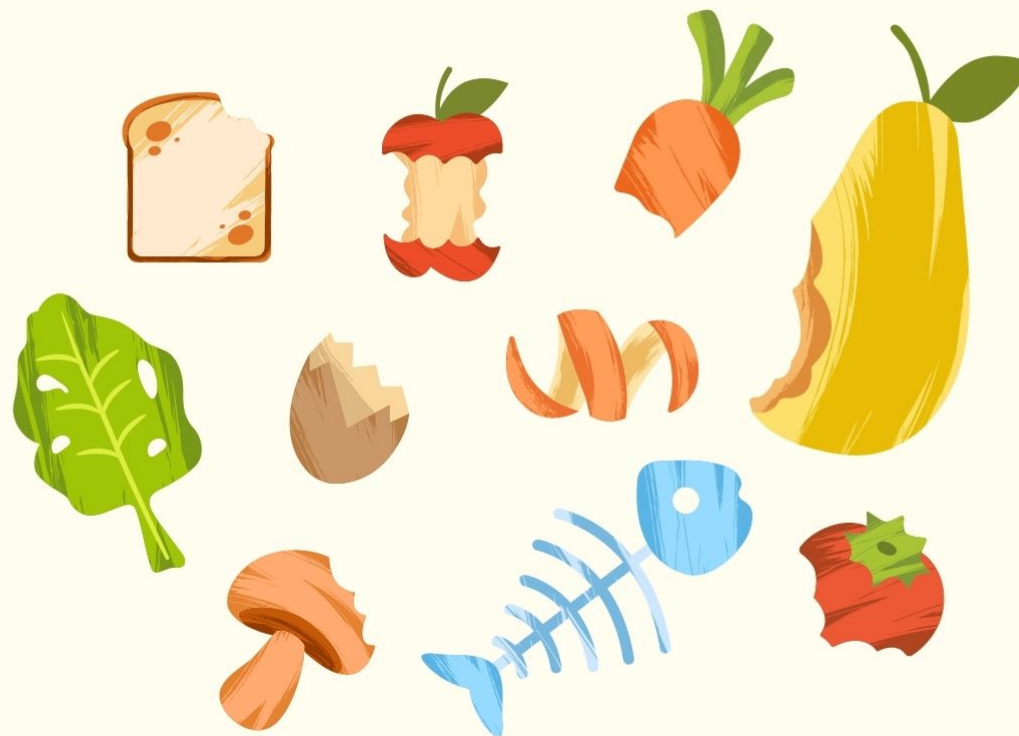
Gris



ORGÁNICO



Marrón



VIDRIO



Verde



PAPEL - CARTÓN



Azul



PLÁSTICO



Amarillo

