1.- IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DE LA UNIDAD FORMATIVA

"Autoestima y funciones ejecutivas con Monstruo Rosa"

ETAPA	EDUCACIÓN INFANTIL	**NIVEL**	2º CICLO (3ER CURSO)

ÁREA	Crecimiento en Armonía	**DOCENTE**	Yolanda del Amor Fernández

COMPETENCIAS CLAVE	Esta SdA participa en el desarrollo de las siguientes competencias clave: - **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** se potencian los intercambios comunicativos respetuosos y se favorece la aparición de expresiones sobre necesidades, vivencias, emociones y sentimientos propios y de los demás. - **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**: contribuye a la expresión de las emociones y sentimientos propios y a la identificación de las emociones y sentimientos de los demás. Así mismo participa en el desarrollo de actitudes de comprensión y empatía y en el desarrollo del placer por el trabajo en grupo. - **Competencia ciudadana (CC)**: aprendizaje de actitudes basadas en los valores de respeto, equidad, igualdad, inclusión y convivencia y fomento de comportamientos respetuosos con ellos mismos y con los demás, que prevengan conductas discriminatorias de cualquier tipo. - **Conciencia y expresiones culturales (CEC)**: construcción y enriquecimiento de su identidad, fomentando la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones a través de diversos lenguajes y distintas formas artísticas. - **Competencia digital (CD)**: se desarrolla esta competencia a través del uso del ratón programable, a través del cual, de forma indirecta, se potencia el pensamiento computacional. - **Competencia emprendedora:** estimular la creatividad y la curiosidad.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	El proyecto final consiste en organizar unas "JORNADAS MULTIDIVERSAS", en la que concienciemos a las familias de la singularidad de cada niño y niña, destacando que la riqueza de la escuela está en la diversidad. Estas "Jornadas Multidiversas" se realizarán en el centro por la tarde, se invitará a las familias al centro donde estarán organizadas las siguientes actividades: - Museo de la diversidad, donde estarán expuestos los dibujos de los talentos realizados por los alumnos a lo largo de esta situación de aprendizaje (actividad 3.2). - Concurso "¿Dónde está el talento de mi hijo?. Las obras expuestas tendrán el nombre de los niños al lado de cada trabajo, pero este estará tapado, las familias pueden intentar averiguar cuál es el dibujo de su peque y comprobar si han acertado. - Se mostrará a los padres el video realizado en el que los alumnos hacen una reflexión sobre la importancia de respetar las diferencias porque "No se trata de tener derecho a ser iguales, sino de tener igual derecho a ser diferentes". Es esencial que aprendamos a respetar esa diferencia que nos hace a todos únicos y especiales. - Por último, habrá, junto a nuestro pequeño museo, una zona con palabras como DIVERSIDAD, ACCESIBILIDAD, EQUIDAD, RESPETO, EMPATÍA, TOLERANCIA, etc.. Esta zona está pensada para recoger reflexiones de los padres tras estas pequeñas jornadas de concienciación y se les invitará a aportar un dibujo, una frase, una reflexión a nuestro mural de la concienciación.

BREVE DESCRIPCIÓN

Esta situación de aprendizaje se encuadra dentro de un programa de desarrollo emocional y de mejora de las funciones ejecutivas desarrollado en el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil.

Este programa es desarrollado por la PT en toda la etapa llamado "Funciones ejecutivas y emociones: un equipo". La PT entra una sesión semanal (de 55 minutos cada sesión) a cada uno de los grupos de la etapa a realizar este programa. Esta situación de aprendizaje se lleva a cabo, concretamente, en el tercer curso.

En esta situación de aprendizaje se enfoca en reforzar el autoconcepto y la autoestima como componentes fundamentales del desarrollo emocional. Desde el ámbito de las funciones ejecutivas, se trabajan de manera específica la memoria de trabajo y la inhibición

conductual. Además, se promueve el desarrollo de la atención, entendida como una capacidad clave para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo general.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Potenciar el desarrollo de las incipientes funciones ejecutivas.

1.1. Desarrollar la memoria de trabajo con actividades y juegos.

1.2. Trabajar la inhibición conductual a través del respeto a los turnos de palabra y actividades de tipo go/no-go

1.3. Fomentar la flexibilidad cognitiva a través de actividades que impliquen cambiar de estrategias o reglas.

2. Estimular el desarrollo emocional.

2.1. Mejorar la autoestima y el autoconcepto.

3.2. Fomentar la empatía y el respeto a la diferencia, entendiendo que todos somos únicos, no existen dos personas iguales.

3.3. Desarrollar las habilidades de comunicación y reconocimiento de las emociones propias, así como de reconocimiento de emociones ajenas.

3. Implicar a toda la comunidad educativa en el proceso de sensibilización y reflexión sobre la diversidad.

2.- DISEÑO CURRICULAR–CONCRECIÓN CURRICULAR

SABERES BÁSICOS	HABILIDADES ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Bloque A. El cuerpo. - Autoimagen positiva y ajustada ante los demás. **Bloque B.** Desarrollo y equilibrio afectivos. - Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. **Bloque D.** Interacción socioemocional. - Valoración y respeto de las diferencias interpersonales como modo de enriquecimiento mutuo, incidiendo en la igualdad de derechos y oportunidades.	**Funciones ejecutivas.** - Memoria de trabajo. - Control inhibitorio. - Flexibilidad cognitiva. **Desarrollo emocional.** - Empatía. - Autoconcepto - Autoestima. **Habilidades de la vida diaria:** - Habilidades sociales. - Atención.	**CE1.** Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva. **CE2.** Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva. **CE4.** Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	**CE1.1.** Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa. **CE2.1.** Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones. **CE2.2.** Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales. **CE4.1.** Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. **CE4.3.** Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.

3.- TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDAD ASOCIADA PARA LA CONSECUCIÓN DEL PRODUCTO FINAL
ACTIVIDAD 1: “¿QUIÉN ES MONSTRUO ROSA?”

EJERCICIOS ASOCIADOS

EJERCICIO 1.1: ¿QUIÉN ES?

Cuando la maestra de PT entra al aula los alumnos observan que tiene en su espalda una silueta.

Se realizará una dinámica en la que los alumnos irán imaginando quién puede ser y cómo será. Se guiará a través de preguntas como las siguientes, que no se queden en cómo puede ser físicamente, sino también en sus posibles intereses y en su forma de ser:

- ¿De quién será esta silueta?
- ¿Tendrá pelo, escamas o plumas?
- ¿Cuántos ojos tendrá?
- ¿De qué color será?
- ¿Tendrá amigos?
- ¿Cuál será su juego favorito?
- ¿Le gustará practicar algún deporte?
- ¿Dónde vivirá?
- ¿Será simpático, sério, aburrido, alegre, gracioso, tímido,…?

EJERCICIO 1.2: “IMAGINAMOS”

Cada escolar realiza un dibujo en una cuartilla de cómo cree que es el personaje de la silueta y los colgaremos en las pinzas de la cuerda de trabajos del aula, de forma que sean visibles por el alumnado

EJERCICIO 1.3: “LECTURA GRUPAL Y PARTICIPATIVA”

Realizamos la lectura del cuento de Olga de Dios a través de una narración participativa en la que se realizarán preguntas guiadas como las siguientes:

- ¿En qué se diferencia Monstruo Rosa de los demás?
- ¿Por qué siempre perdía jugando al escondite?
- ¿Por qué no podía hacerse una casa?
- ¿Cómo se siente Monstruo Rosa?
- ¿Por qué decide irse?
- ¿Qué pasa cuando encuentra otros diferentes como él?

Para esta lectura acompañaremos el cuento de Olga de Dios que la maestra de PT irá mostrando al alumnado, con la adaptación con pictogramas de arasaac realizada por la maestra para facilitar la comprensión del texto, intentando que el contenido sea más accesible para todo el alumnado (pictocuento “Monstruo Rosa”).

EJERCICIO 1.4: “REFLEXIÓN FINAL”
Les animaremos a que busquen en sus representaciones anteriores los dos dibujos que son exactamente iguales. Como no habrá ninguno iniciaremos una reflexión final partiendo de estas preguntas:

- ¿Por qué creéis que no hay dos dibujos iguales?
- ¿Qué es lo que hace único a vuestro dibujo?

Esta reflexión servirá como punto de partida para introducir el mensaje central de la situación de aprendizaje: que esa diferencia no solo es normal, sino que es maravillosa.

ORGANIZACIÓN DEL AULA Y RECURSOS			
ESCENARIOS UTILIZADOS	**AGRUPAMIENTOS**	**N.º DE SESIONES LECTIVAS PREVISTAS**	**RECURSOS UTILIZADOS PARA LA ACTIVIDAD**
Asamblea del aula	Gran grupo. La segunda actividad es individual.	1	- Cuento “Monstruo Rosa”, de Olga de Dios. - Pictocuento de “Monstruo Rosa”, adaptado con pictogramas de ARASAAC. - Silueta de Monstruo Rosa. - Cuartillas de folios. - Lápices de colores, rotuladores, ceras.

METODOLOGÍAS O MODELOS DE ENSEÑANZA UTILIZADOS
- Aprendizaje basado en cuentos. - Metodología activa y participativa. - Aprendizaje significativo. - Expresión creativa y libre. - Personalización de aprendizaje. - Diseño Universal del Aprendizaje. - Enseñanza multinivel. - Aprendizaje basado en el diálogo y la reflexión guiada. - Codocencia e intercambio de roles entre docentes.

ACTIVIDAD ASOCIADA PARA LA CONSECUCIÓN DEL PRODUCTO FINAL
ACTIVIDAD 2: “FUNCIONES EJECUTIVAS CON MONSTRUO ROSA”

EJERCICIOS ASOCIADOS

EJERCICIO 2.1: “EN ORDEN”
Realización de series con los personajes del cuento. Hay preparadas series con distintos niveles de dificultad, utilizando 2, 3 y 4 elementos. Se forman grupos de 2-3 alumnos y deberán completar la serie con los elementos correspondientes, que previamente ha recortado y debe pegar. El patrón no viene dado directamente, deben descubrirlo en grupo.

EJERCICIO 2.2: “RECUERDA EL ORDEN”
Se ponen varios patrones a un lado de la clase de tres y de cuatro elementos. Los alumnos se ponen en grupos de 3-4 niños/as, deben ir corriendo al otro lado de la clase de uno en uno, memorizar los elementos de la serie y volver a decir a los compañeros cual es la serie que deben realizar, si no lo tiene claro puede salir otro compañero a ver la serie y volver para confirmar. Todos deben participar y dibujar elementos de la serie. Una vez termina la primera fila, vuelve para realizar lo mismo con otro patrón. Es una actividad multinivel y no todos realizan los mismos patrones.
A los equipos que acaban las dos series se les puede ofrecer un tercer patrón que pueden realizar en la parte de atrás de su ficha, o se pueden reagrupar para ayudar a los compañeros de otros grupos a terminar las series.

EJERCICIO 2.3: “GO-NO GO CON MONSTRUO ROSA”
La actividad "Go–No Go" con Monstruo Rosa” es un juego en el que los niños/as deben o inhibir según las indicaciones que se le dan, que irán cambiando a lo largo de la actividad.
Ejemplo de indicaciones:
- Si vemos a Monstruo Rosa, movemos las manos como si voláramos; si vemos a Pájaro, nos tapamos un ojo; si vemos otro monstruo nos quedamos quietos.
- Si vemos a Monstruo Rosa, decimos rosa; si vemos a Bicho Pelota, decimos verde; si vemos a Rana de Tres Ojos, decimos negro; si vemos otro monstruo, nos decimos nada.

Estas indicaciones se pueden dar acompañadas de pictogramas.
Nosotros iremos pasando las tarjetas de los personajes y los alumnos estarán atentos, ya que en el momento en el que cambiemos de personaje, ellos deben modificar su actuación.

EJERCICIO 2.4: “VUELTA A LA CALMA”
Enseñamos la técnica de la tortuga a nuestros alumnos. Utilizaremos la versión adaptada con pictogramas realizada por la maestra y les enseñaremos que nos sirve para volver a la calma cuando estamos nerviosos, enfadados, etc.

ORGANIZACIÓN DEL AULA Y RECURSOS			
ESCENARIOS UTILIZADOS	**AGRUPAMIENTOS**	**N.º DE SESIONES LECTIVAS PREVISTAS**	**RECURSOS UTILIZADOS PARA LA ACTIVIDAD**

Estas actividades se pueden realizar en el aula si hay un espacio amplio, en el patio del centro o en un aula amplia con obstáculos que fácilmente se puedan mover.	La primera se puede realizar en parejas o grupos de 3. Para la segunda se formarán pequeños grupos de 3-4 alumnos. La última actividad se realizará con todo el grupo.	1	- Series con los personajes del cuento. - Patrones para recordar y reproducir. - Indicaciones "Go-No go". - Tarjetas de los personajes. - Técnica de la tortuga, adaptada. - Tijeras. - Pegamento.

METODOLOGÍAS O MODELOS DE ENSEÑANZA UTILIZADOS
- Aprendizaje basado en cuentos. - Metodología activa y participativa. - Aprendizaje significativo. - Trabajo cooperativo. - Personalización de aprendizaje. - Diseño Universal del Aprendizaje. - Enseñanza multinivel. - Codocencia e intercambio de roles entre docentes.

ACTIVIDAD ASOCIADA PARA LA CONSECUCIÓN DEL PRODUCTO FINAL
ACTIVIDAD 3: "TODOS SOMOS DIFERENTES"

EJERCICIOS ASOCIADOS
EJERCICIO 3.1: "IGUAL Vs DIFERENTE" Recordamos a nuestros alumnos lo que trabajamos la primera sesión: todos somos diferentes y eso está genial. Pero… si nos fijamos bien, tenemos cosas en común con los demás y vamos a reflexionar sobre esto. Estas características comunes pueden ser aspectos físicos, sobre su personalidad, sobre sus gustos o aficiones, entre otros. En primer lugar veremos aspectos que tienen en común los personajes del cuento, podemos utilizar nuestras tarjetas de los personajes para facilitarles esta tarea. Por ejemplo, podemos observar que:

- Monstruo Rosa tiene pelo y orejas como Monstruo Azul.
- Monstruo Rosa, Monstruo Azul, Pájaro Amarillo, tienen dos patas.
- Monstruo Azul y Rana de Tres Ojos llevan prendas de ropa.
- La nariz de Monstruo Rosa y de Rana de Tres Ojos es de dos puntos.
- Monstruo Rosa, Monstruo Azul, Bicho Pelota y Rana de Tres Ojos, tienen dos brazos.

Usando nuestras tarjetas de los personajes, hablaremos también de lo que tienen diferente, por ejemplo:

- El color de todos es distinto.
- Rana de Tres Ojos es la única que tiene cuatro patas.
- Pájaro amarillo es el único con plumas y pico.
- Monstruo Rosa es el único que tiene un ojo y Rana de Tres Ojos la única que tiene tres ojos.
- Monstruo Azul es el único que tiene una nariz alargada.
- Bicho Pelota es el único que es redondo y que tiene bigote.

Podemos ver que aunque tienen cosas es común, son muy distintos, se respetan y son amigos.

Vamos a ver si a nosotros nos ocurre lo mismo, diremos a nuestro alumnos que se pongan de pie si…

Ejemplos de aspectos físicos:

- Son morenos.
- Llegan gafas.
- Tienen los ojos verdes.
- Tienen el pelo corto.

Ejemplos de aspectos relacionados con la personalidad:

- Tiene mucha imaginación.
- Se enfadan con facilidad.
- Piden ayuda si la necesitan.
- Se aburre muchas veces.
- Son valientes.
- Son cariñosos.
- Son tranquilos.
- Son ordenados.

Ejemplos sobre gustos o aficiones:

- Practican algún deporte.
- Les encanta dibujar.
- Les gustan las construcciones.
- Montan en bici.
- Disfrutan cantando.
- Les gusta disfrazarse.
- Leen todos los días.

Los que se quedan sentados tienen en común lo contrario, que no tienen los ojos verdes, que no practican deporte o que no son ordenados, por ejemplo.

EJERCICIO 3.2: “EL FRASCO DE LOS TALENTOS”

Cada escolar se dibuja haciendo algo que se le da bien (ej. “dibujar”, “ayudar”, “bailar”, “construir con bloques”, “hacer reír”, etc.) y lo deposita en un frasco. Una vez todos han contribuido, se van sacando los "talentos" del frasco, y se comentan en grupo.

EJERCICIO 3.3: “REFLEXIÓN FINAL”
Reflexionaremos sobre si hemos coincidido siempre con el mismo compañero o si hemos coincidido unas veces con unos y otras con otros. Es importante que sean conscientes de que pueden tener cosas en común con todos sus compañeros y eso no les hace iguales ya que muchas otras cosas nos hacen diferentes, y esa diferencia la debemos respetar.
Reflexionamos también sobre nuestros talentos y refuerza la idea de que todos tenemos cosas diferentes a los demás que nos hacen especiales y únicos, aunque podemos tener cosas en común con el resto de personas de nuestro entorno. Grabaremos estas reflexiones finales de nuestros alumnos para realizar un video y exponerlo en nuestras “Jornadas Multidiversas”

ORGANIZACIÓN DEL AULA Y RECURSOS			
ESCENARIOS UTILIZADOS	**AGRUPAMIENTOS**	**N.º DE SESIONES LECTIVAS PREVISTAS**	**RECURSOS UTILIZADOS PARA LA ACTIVIDAD**
Asamblea del aula	Gran grupo. La segunda actividad es parte individual.	1	- Tarjetas de los personajes. - Frasco. - Folios. - Colores, rotuladores, ceras. - Móvil o tablet para grabar las reflexiones de los escolares.

METODOLOGÍAS O MODELOS DE ENSEÑANZA UTILIZADOS
- Aprendizaje basado en cuentos. - Metodología activa y participativa. - Aprendizaje significativo. - Personalización de aprendizaje. - Aprendizaje basado en el diálogo y la reflexión guiada. - Codocencia e intercambio de roles entre docentes.

ACTIVIDAD ASOCIADA PARA LA CONSECUCIÓN DEL PRODUCTO FINAL
ACTIVIDAD 4: “DESARROLLAMOS NUESTRO CEREBRO”

EJERCICIOS ASOCIADOS

EJERCICIO 4.1: “EL LABERINTO DEL RATÓN MONSTRUOSO”
Se colocarán varios personajes del cuento en el tablero del ratón (podemos utilizar las paredes del juego para cortar el paso por diferentes lugares y podemos colocar las piezas del tablero como consideremos, pudiendo simplificar o complicar el recorrido). Pondremos a nuestro ratón a un lado del recorrido y se les asignará a cada grupo algún personaje.
El alumnado debe ayudar al ratón a llegar al monstruo que se le asigne, por lo tanto, deberán pensar juntos la secuencia de programación que deben introducir al ratón para que llegue al personaje indicado. Los alumnos pondrán ayudarse de las imágenes del recorrido que vienen con el juego a modo de apoyo visual y cuando llegue su turno introducirán la secuencia realizada para comprobar si han conseguido el objetivo o deben modificar algún paso. En caso de error, ellos mismos reflexionarán y cambiarán sus tarjetas de flechas y, posteriormente, comprobarán si han acertado.

EJERCICIO 4.2: “¿QUÉ CAMBIA?”
Utilizando las imágenes de los personajes, pondremos en el suelo de la asamblea del aula, de forma aleatoria, algunos de los personajes, una vez el alumnado ha tenido tiempo de memorizar la posición, les decimos que tapen sus ojos y poniendo una cartulina u otro objeto delante de las tarjetas, realizamos algún cambio. Los alumnos deben descubrir qué ha cambiado.
Esta actividad se puede complicar ampliando la cantidad de imágenes presentadas o aumentando la cantidad de cambios realizados. Posibles modificaciones: cambiar la posición de una imagen por otra; eliminar, voltear o duplicar una de las imágenes, entre otras opciones. Podemos realizar varias modificaciones de forma simultánea, lo que complicaría el ejercicio.

EJERCICIO 4.3: “¿DÓNDE VA CADA UNO?”
En una tabla (yo he utilizado de 2x3, pero podéis utilizar la que consideréis), se ponen algunos personajes del cuento, uno en cada celda, pudiendo dejar celdas vacías). Yo he utilizado 3, 4 y 5 celdas.
La tabla con los personajes se deja a un lado de la clase y al otro se deja una tabla vacía, que los grupos de alumnos (de 3-4 alumnos) deben llenar colocando cada personaje donde corresponde. Las tarjetas con los personajes estarán en un lugar diferente (en el centro del recorrido o a un lado). Estas tarjetas son multinivel y se pueden ajustar a las características del grupo.

EJERCICIO 4.4: “VUELTA A LA CALMA”
Enseñamos la técnica de la tortuga a nuestros alumnos. Utilizaremos la versión adaptada con pictogramas realizada por la maestra y les enseñaremos que nos sirve para volver a la calma cuando estamos nerviosos, enfadados, etc.

EJERCICIO 4.5: “EL PATIO MÁS DIVERTIDO”
Vendrán al centro algunos alumnos del CEE cercano para realizar una gymkana conjunta con los alumnos de 5 años.

En esta gymkana se incluirán algunos de los juegos que hemos realizado durante esta situación de aprendizaje y que nuestros alumnos enseñarán a los alumnos del CEE.

ORGANIZACIÓN DEL AULA Y RECURSOS			
ESCENARIOS UTILIZADOS	**AGRUPAMIENTOS**	**N.º DE SESIONES LECTIVAS PREVISTAS**	**RECURSOS UTILIZADOS PARA LA ACTIVIDAD**
Asamblea del aula. La actividad 4.3 se puede realizar en el aula si hay un espacio amplio, en el patio del centro o en un aula amplia con obstáculos que fácilmente se puedan mover. La actividad 4.5 se realizará en el patio escolar.	Gran grupo. La segunda actividad es parte individual.	1 + un recreo	- Tarjetas de los personajes. - Tabla con los personajes. - Técnica de la tortuga.

METODOLOGÍAS O MODELOS DE ENSEÑANZA UTILIZADOS
- Aprendizaje basado en cuentos. - Metodología activa y participativa. - Aprendizaje significativo. - Personalización de aprendizaje. - Trabajo cooperativo. - Personalización de aprendizaje. - Diseño Universal del Aprendizaje. - Enseñanza multinivel. - Patios activos, dinámicos e inclusivos. - Codocencia e intercambio de roles entre docentes.

4.- VALORACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO

COMPETENCIAS CLAVE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE DESEMPEÑO					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE	
Competencia emprendedora. Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**CE1.1.** Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.	Evita participar en los juegos o actividades. Necesita mucho apoyo del adulto para sentirse seguro.	Participa poco en los juegos. Muestra interés, pero necesita ayuda de un adulto para sentirse seguro.	Participa con mayor facilidad en los juegos. Muestra cierta confianza en sí mismo.	Participa en los juegos y muestra iniciativa. Confía en sí mismo y en lo que puede hacer.	Participa en los juegos y muestra iniciativa, animando al resto a participar. Se muestra muy seguro en sí mismo y en lo que puede hacer y sus propias ideas.	Rúbrica y registro de clase
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**CE2.1.** Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el	No identifica ni expresa sus emociones de forma clara. No	Identifica y expresa algunas de sus emociones con	Identifica y expresa algunas de sus emociones con gestos	Identifica y expresa la mayoría de sus emociones con gestos y palabras con	Identifica y expresa sus emociones con gestos y palabras con claridad y con un vocabulario	Escala de observación y registro de clase



Competencia lingüística.	control de sus emociones.	gestiona sus emociones de forma adecuada.	gestos. Le cuesta gestionar sus emociones de forma adecuada.	y palabras. Gestiona sus emociones de forma adecuada en algunas ocasiones con ayuda.	cierta claridad. Gestiona sus emociones de forma adecuada en la mayor parte de las ocasiones con ayuda.	adecuado. Gestiona sus emociones de forma adecuada en la mayor parte de las ocasiones de forma autónoma.	
Competencia personal, social y de aprender a aprender. Competencia ciudadana.	**CE2.2.** Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.	No muestra iniciativa para pedir u ofrecer ayuda. No comprende claramente los beneficios de la cooperación.	Muestra cierta iniciativa para pedir ayuda cuando no puede hacer algo y rara vez ofrece ayuda a los demás. Comienza a entender los beneficios de	Pide ayuda cuando no puede hacer algo y comienza a ofrecer ayuda a los demás cuando nota que necesitan algo. Comienza a valorar los beneficios de	Sabe cómo y cuándo pedir ayuda cuando no puede hacer algo y ofrece ayuda a los demás cuando nota que necesitan algo en varias ocasiones. Valorar los beneficios de colaborar con otros.	Pide y ofrece ayuda de forma espontánea en diversas situaciones cotidianas. Es consciente de los beneficios de la cooperación y la ayuda mutua.	Registro de clase y escala de observación



			colaborar con otros.	colaborar con otros.			
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**CE4.1.** Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.	No participa con iniciativa en juegos y actividades, ni muestra actitudes empáticas ni de afecto y respeto hacia sus compañeros.	Participa con ayuda y guía por parte del adulto en juegos y actividades, sin mostrar actitudes empáticas ni de afecto hacia sus compañeros.	Participa con ayuda y guía por parte del adulto en juegos y actividades, mostrando cierta iniciativa y pequeñas actitudes empáticas y de afecto hacia sus compañeros.	Participa con mayor iniciativa, necesitando menos ayuda y guía por parte del adulto en juegos y actividades, mostrando actitudes empáticas y de afecto hacia sus compañeros en variedad de ocasiones.	Participa con iniciativa en juegos y actividades, mostrando actitudes empáticas y de afecto hacia sus compañeros en la mayor parte de las ocasiones.	Rúbrica y registro de clase
Competencia lingüística. Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**CE4.3.** Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la	No participa ni muestra interés en reflexionar sobre el respeto a la diversidad.	Participa de forma guiada sin hacer una reflexión sobre el respeto a	Participa reflexionando y demostrando cierta comprensión sobre el	Participa reflexionando y demostrando comprensión sobre el respeto a la diversidad en	Participa reflexionando, defendiendo y aplicando los valores de respeto a la diversidad.	Lista de control y registro de clase

Competencia ciudadana.	convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.		la diversidad.	respeto a la diversidad.	varias ocasiones.		
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**Habilidades Específicas** relacionadas con el desarrollo de las funciones ejecutivas, centrándonos en la memoria de trabajo, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva.	No es capaz de recordar instrucciones simples o completar juegos sin ayuda. No respeta los turnos, es excesivamente impulsivo y no es capaz de adaptarse a cambios en la actividad.	Tiene dificultades para recordar instrucciones simples o completar juegos sin ayuda. Le cuesta esperar su turno, controlar impulsos o adaptarse a cambios en la actividad.	Puede seguir una instrucción a la vez. Con apoyo verbal o visual, espera su turno en juegos. Le cuesta cambiar de actividad, pero lo hace si se le guía.	Sigue varias instrucciones de forma simultánea. En la mayoría de juegos respeta los turnos y controla sus respuestas. Acepta la mayor parte de los cambios.	Recuerda y organiza tareas sin apoyo. Regula su conducta en juegos y rutinas. Cambia los criterios de una actividad con facilidad y propone nuevas formas de jugar o resolver las tareas.	Escala de observación

Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**Habilidades Específicas** relacionadas con el desarrollo emocional, centrándonos en la empatía, el autoconcepto y la autoestima.	no identifica sus emociones ni expresa lo que siente. Tiene baja confianza en sí mismo/a y no suele participar. No reconoce cómo se sienten los demás ni responde con empatía.	Con apoyo, identifica cómo se siente y participar con ayuda. Comienza a notar cómo están sus compañeros/as si se le señala explícitamente.	Identifica cómo se siente sin apoyo y participa en algunas ocasiones de sin que se le indique directamente. Es capaz de identificar cómo se sienten sus compañeros.	Habla de sus emociones y cualidades con naturalidad. Participa con seguridad en actividades. Sabe cuándo un compañero/a está triste o alegre y responde de forma empática en situaciones cotidianas.	Reflexiona sobre sus emociones y las de los demás. Tiene un autoconcepto positivo y seguro, mostrando respeto por las diferencias. Actúa como referente emocional con sus iguales.	Producciones de los escolares y escala de observación
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**Habilidades Específicas** relacionadas con el desarrollo de habilidades de la vida diaria, centrándonos en habilidades sociales, autonomía y atención	No es capaz de mantener la atención incluso en actividades muy breves. No muestra interés hacia	Le cuesta mantener la atención incluso en actividades breves. Muestra dificultades en la	Le cuesta mantener la atención incluso en actividades breves. Muestra dificultades en la	Le cuesta mantener la atención incluso en actividades breves. Muestra dificultades en la interacción social sin guía adulta.	Mantiene la atención durante períodos adecuados. Se relaciona positivamente, resuelve pequeños conflictos y	Lista de control

		la interacción social.	interacción social sin guía adulta.	interacción social sin guía adulta.		muestra empatía en la convivencia.	

5.- COLABORACIÓN CON EL ENTORNO Y LAS FAMILIAS

Este programa educativo, centrado en el desarrollo emocional y las funciones ejecutivas, se ve profundamente enriquecido cuando se implica a toda la comunidad educativa.

La comunidad educativa engloba al alumnado, al claustro, a las familias, al personal no docente y al resto de la sociedad.

a. Alumnado

El alumnado es protagonista activo del proceso de aprendizaje, participan activamente en las tareas propuestas, que promueven el desarrollo emocional y las funciones ejecutivas,

b. Familias

Las familias, por su parte, son las protagonistas de las jornadas, en las cuales son invitadas a reflexionar sobre los talentos de sus hijos y a participar en el mural de concienciación aportando su punto de vista, reflexiones, compromisos, propuestas o propósitos.

Así mismo, serán fundamentales las reuniones que se realizarán con las familias. Se llevará a cabo una reunión a principio de curso con los tutores, a la que asistiremos para explicar los objetivos del programa, asimismo, asistiremos al resto de reuniones trimestrales. De forma trimestral, se podrá enviar a las familias propuestas de juegos para desarrollar las funciones ejecutivas y para trabajar el desarrollo emocional, haciéndolas conocedoras de las estrategias trabajadas en el aula.

Concretamente en relación a esta situación de aprendizaje, se pueden dar propuestas para las familias:

En caso de familias cuyos hijos presenten necesidades específicas de apoyo educativo, en su informe trimestral se especificarán las actividades trabajadas dentro de este programa, que se llevará a cabo dentro del aula ordinaria, para todo el grupo.

Por lo tanto, se favorece su implicación de forma directa, estrechando la relación entre familia y escuela.

c. Los docentes

La maestra de PT será quien dinamice la situación de aprendizaje, desarrollando semanalmente las sesiones, que forman parte de un programa más amplio que se lleva a cabo a lo largo de todo el curso escolar.

Las maestras del nivel educativo colaboran en la implementación de dicho programa, fomentan un clima de respeto y acompañan en el proceso de aprendizaje.

La codocencia es una metodología fundamental para el desarrollo de este programa, así como entender el intercambio de roles entre las docentes.

d. El equipo directivo y claustro

El equipo directivo, con la aprobación del claustro, facilitará la organización de las "Jornadas Multidiversas" en horario de tarde, promoviendo la apertura del centro a la comunidad, así como la visita de los alumnos del CEE, que vendrán durante un recreo a realizar unas actividades inclusivas.

e. Centro de Educación Especial

Este centro participa en la actividad de "El patio más divertido", con la intención de que esta actividad se haga rutinaria y nosotros también seamos invitados a visitar su centro. Con etsa actividad se propicia que, a través del juego, se fomenten actitudes inclusivas, de respeto, empáticas, de convivencia.

f. La AMPA

La AMPA colabora en estas jornadas invitando a los que asistan a las jornadas a una merienda en el centro escolar.

Se fomenta, por lo tanto, la apertura del centro a la comunidad educativa, entendiendo el centro como un espacio inclusivo que recoge y celebra la diversidad, convirtiendo la escuela en un agente activo de transformación social, concienciando sobre el respeto y el valor de las diferencias.