



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
Y COMPETENCIAS DIGITALES**

**Enseñando con arte:  
Propuesta educativa para 3º de Educación Primaria**

Presentado por:

**CLARA MARTÍN MUÑOZ**

Dirigido por:

**ROCÍO SILLERAS AGUILAR**

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

## **Resumen**

Este trabajo de fin de máster se enfoca en la elaboración de una planificación didáctica destinada a la enseñanza del inglés a estudiantes de 3º de Educación Primaria. El propósito fundamental de este proyecto es demostrar que el arte y la tecnología pueden ser los nexos del currículo, dándole flexibilidad y fomentando la comunicación que hoy en día no existe entre áreas además de conectar al alumnado con el mundo actual.

Esta planificación se basa en el enfoque comunicativo, que tiene como objetivo principal mejorar las habilidades de comunicación en inglés de los estudiantes a través de situaciones prácticas. Además, se incorpora el enfoque basado en el discurso y el aprendizaje basado en tareas, lo que implica que las clases se centrarán en el uso efectivo del idioma y en la realización de actividades que tengan relevancia y significado para el alumnado.

Por ende, podemos concluir que las propuestas STEAM son altamente beneficiosas, ya que al permitir establecer conexiones entre las áreas de ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas; mejora la participación y comprensión, incrementa la motivación, transforma la clase en una herramienta práctica, y aprovecha las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para una comunicación efectiva.

## **Palabras clave**

Arte, tecnología, STEAM, TIC

## **Abstract**

This master's thesis focuses on the development of a didactic planning aimed at teaching English to 3rd-grade Primary Education students. The main purpose of this project is to demonstrate that art and technology can serve as the links within the curriculum, providing flexibility and promoting communication that currently does not exist between subject areas while connecting students with the modern world.

This planning is based on the communicative approach, which primarily aims to enhance students' English communication skills through practical situations. Additionally, it incorporates the discourse-based approach and task-based learning, implying that classes will focus on the effective use of the language and engaging in activities that are relevant and meaningful to the students.

Hence, we can conclude that STEAM proposals are highly beneficial as they enable connections between the fields of science, technology, engineering, arts, and mathematics, improving participation and understanding, increasing motivation, transforming the class into a practical tool, and leveraging Information and Communications Technology (ICT) for effective communication.

## **Keywords**

Arts, technology, STEAM, ICT

## ÍNDICE

1. Introducción .....	5
2. Presentación de la programación didáctica del centro .....	6
3. Contexto legislativo de la programación didáctica .....	8
4. Refuerzo y grupos de atención especial.....	9
5. Posibilidades de proyectos de innovación/investigación educativa .....	12
5.1. Justificación de la innovación docente.....	12
5.2. Definir los objetivos generales de la innovación .....	13
5.3. Programar un plan de trabajo .....	13
5.4. Evaluación .....	15
5.5. Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido .....	15
6. Desarrollo de la unidad didáctica.....	16
6.1. Justificación .....	16
6.2. Objetivos.....	17
6.3. Competencias clave .....	18
6.4. Competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores de perfil de salida.....	19
6.5. Contenidos (saberes básicos) .....	20
6.6. Transversalidad .....	21
6.7. Metodología .....	22
6.8. Recursos.....	27
6.9. Secuenciación de actividades.....	28
6.10. Evaluación .....	39
7. Conclusiones y posibles áreas de investigación .....	42
8. Referencias bibliográficas .....	43
9. Acrónimos.....	48

## 1. Introducción

El presente trabajo fin de máster pretende aunar la tecnología con las artes, ya que a través de las mismas no solo se pueden trabajar contenidos de la lengua inglesa, sino que también se fomentan las competencias necesarias que todo ciudadano debe tener en este siglo; sin dejar de lado la neurociencia de las emociones que tan importantes son para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo.

Puesto que se trata del área de inglés, que apuesta por una enseñanza interdisciplinar: El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE), conocido en inglés como *Content and Language Integrated Learning* (CLIL); el modelo STEAM, que integra Ciencias, Tecnologías, Ingeniería, Matemáticas y Arte; y dirigido a las metodologías activas, las cuales están centradas en el alumnado; parece lo idóneo para insertar las tecnologías en este proceso.

Todo esto conduce a la nueva ley orgánica de educación 3/2020, y su Real Decreto 157/2022, que aboga por un modelo competencial, cuyas medidas de organización, metodológicas y curriculares se fundamentan en los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), los cuales promueven la supresión de obstáculos que pueden surgir debido a factores físicos, sensoriales, emocionales y cognitivos, facilitando así el proceso de aprendizaje de todos y cada uno de los alumnos; y sin duda alguna las artes visuales, sonoras, escénicas, literarias, cine, música, artes digitales y arquitectura es un elemento crucial.

Esto nos sitúa ante un nuevo marco de enseñanza y aprendizaje, donde, a partir de problemas planteados en las situaciones de aprendizaje (SdA), la curiosidad es el punto de partida para la exploración de diversas soluciones, trabajando, asimismo, las competencias necesarias de este siglo, el pensamiento crítico, la capacidad creativa y la inteligencia emocional.

De este modo, estaremos enseñando a nuestro alumnado a combinar el pensamiento convergente y el pensamiento divergente, para poder dar cabida a ambas piezas del proceso de solución de problemas creativo, resolviendo, de este modo, problemas de forma crítica y autónoma; conectando el arte con la enseñanza de la lengua extranjera y las demás áreas, y las nuevas tecnologías.

## **2. Presentación de la programación didáctica del Centro**

- **Contexto:**

El centro educativo es un colegio público de Innovación Tecnológica de Enseñanza Infantil y Primaria llamado 'El Sol Brillante', que se encuentra en un barrio residencial del sureste de Madrid, en un barrio de nivel socio-cultural y económico medio-alto.

Las familias de los alumnos suelen tener un nivel socioeconómico estable, siendo la industria y el turismo los sectores económicos predominantes, y acceso a recursos educativos adicionales; lo que influye en la disponibilidad de recursos educativos adicionales, como acceso a internet, libros y materiales complementarios.

El entorno cultural está enriquecido por la diversidad étnica y cultural, con familias provenientes de diferentes de diferentes orígenes culturales y lingüísticos, lo que enriquece la diversidad de la clase y brinda una oportunidad única para valorar y aprender de las distintas tradiciones y experiencias familiares presentes en el aula, enriqueciendo la clase y ofreciendo un espacio propicio para fomentar el respeto, la empatía y la comprensión intercultural.

- **Características del centro:**

El objetivo general de este centro marcado en el Proyecto Educativo de Centro (PEC) es la formación integral de su alumnado como personas libres y responsables desde los puntos de vista instructivo, formativo y lingüístico, trabajando la educación en valores y potenciando actitudes de respeto, tolerancia, valoración de la diversidad, así como actitud crítica y reflexiva. La organización del centro es la que se establece en el Real Decreto 157/2022 y en el Decreto 61/2022, el cual establece la regulación y el plan de estudios de la Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.

El colegio es de una línea, por lo que consta de tres unidades en Educación Infantil y seis en Educación primaria, teniendo un total de 186 alumnos en total. Así como comedor escolar y servicio de desayuno y acogida, y una amplia oferta con

actividades extraescolares, lo que nos permite ofertar un horario ampliado desde las 7 de la mañana a 6 de la tarde durante todo el curso escolar.

La plantilla es de cuatro maestros de Educación Infantil, siendo uno de ellos de apoyo; seis tutores de Educación Primaria y cinco especialistas a tiempo parcial: educación musical, educación física, lengua extranjera: inglés, pedagogía terapéutica, audición y lenguaje; y otro docente de compensatoria; además del conserje. Tres de estos docentes forman el equipo directivo (director, jefe de estudios y secretario). Habiendo un coordinador para cada ciclo.

El centro cuenta con instalaciones modernas y espaciosas, tales como gimnasio, biblioteca perteneciente a la Comunidad de Madrid, sala de informática, espacio para clases de música, aula de apoyo pedagógico, sala para el programa de refuerzo educativo, dos áreas deportivas al aire libre, patios específicos para Educación Infantil y Educación Primaria, un huerto escolar vinculado a la red de 'Huertos Escolares del Ayuntamiento de Madrid', un comedor escolar con capacidad para 250 estudiantes y cocina propia.

Su enfoque educativo se basa en fomentar el aprendizaje activo y participativo, por lo que el acceso a la tecnología es una parte integral del centro educativo, y para ello cuenta con aulas equipadas con Pizarras Digitales Interactivas (PDI) y acceso a internet de alta velocidad. Además, se fomenta el uso de plataformas educativas en línea y recursos digitales para el aprendizaje.

Además de las enseñanzas, servicios, actividades e instalaciones, todos y cada uno de los docentes de la plantilla mantienen un responsable compromiso con los objetivos del Proyecto de Centro, que podemos resumir en los siguientes:

- Educar y formar personas bajo las claves de una educación integral.
- Impartir una formación/instrucción a través de la obtención de saberes, el cultivo de competencias sociales, la formación de actitudes y la promoción de valores que permitan al alumnado desenvolverse en la sociedad y en las etapas educativas posteriores.
- Respetar las diferencias individuales, fomentando el aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo.
- Exigir a los alumnos y alumnas esfuerzo, responsabilidad y compromiso en orden a todas sus tareas y comportamientos.

- Adaptar el proceso de enseñanza a las nuevas tecnologías.
- Propiciar la participación de toda la comunidad educativa.
- Incorporar comportamientos responsables hacia la sostenibilidad ambiental tanto a nivel personal como dentro del grupo educativo y en su entorno: Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Aparte de los puntos anteriores, el centro cuenta con:

- Servicio de enfermería (DUE).
- Programa de Acompañamiento y Apoyo Escolar (PAAE).
- PROA+.
- Proyecto Erasmus sobre sostenibilidad del entorno y el centro.

- **Características de la clase:**

La clase está compuesta por 20 alumnos heterogéneos, ya que presentan diferentes tipos de inteligencias múltiples, de los cuales 13 son chicas y 7 son chicos, pertenecientes a 3º de Educación Primaria.

Es un grupo de alumnos caracterizado por tener muy buen nivel académico, ya que la nota media de la clase está entorno al 8.5, entre los cuales encontramos un alumno de la República del Paraguay, una alumna de Marruecos y otra de Georgia. Además, hay un repetidor.

Son niños que tienen actividades extraescolares tales como música, actividades deportivas, idiomas o refuerzo de las asignaturas de currículo.

Entre ellos encontramos dos que son de Refuerzo Educativo (R.E). Asimismo, hay una niña que presenta hipoacusia leve, lo que le dificulta entender el habla en entornos ruidosos, pero no presenta alteraciones significativas en el desarrollo del lenguaje.

### **3. Contexto legislativo de la programación didáctica**

El colegio 'Sol Brillante' basa su programación didáctica en el cumplimiento de diversas leyes y normativas que regulan el sistema educativo a nivel estatal y local, siendo esta la Comunidad de Madrid.



En un primer nivel de concreción curricular, encontramos las regulaciones estatales:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Asimismo, también tendremos en cuenta la siguiente legislación autonómica:

- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.
- Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del consejo de gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la comunidad de Madrid.

En un segundo nivel de concreción curricular, tenemos el Proyecto Educativo de Centro (PEC) y la Programación General Anual (PGA). Por último, el tercer nivel de concreción curricular se establece en el aula, siendo la docente la protagonista de la elaboración de la Programación Didáctica de Aula y el desarrollo de las Unidades Didácticas.

#### **4. Refuerzo y grupos de atención especial**

De acuerdo con el artículo 6, Principios pedagógicos del Real Decreto 157/2022, en esta etapa, se hará hincapié en la promoción de la inclusión educativa, la atención personalizada a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, el fomento de la interacción social y de la prevención de desafíos en el proceso de aprendizaje, y la

implementación de estrategias de apoyo y adaptación tan pronto como se identifiquen estas situaciones.

Además, la intervención educativa se centrará en el desarrollo progresivo de las bases necesarias para que cada alumno adquiera de manera adecuada las competencias clave establecidas en el perfil de salida al finalizar la enseñanza básica, teniendo en cuenta sus niveles de madurez individuales y los estándares de rendimiento esperados para esta etapa

Con los dos alumnos de R.E, se reforzará la asignatura de lengua extranjera: inglés siguiendo las siguientes pautas:

- Más tiempo para realizar las pruebas.
- Necesitan mayor exactitud y fluidez lectora.
- Adquirir competencia para elaborar frases sencillas con corrección ortográfica, gramatical y sintáctica de forma autónoma.

Por otro lado, con la niña que tiene hipoacusia leve se tendrán en cuenta las siguientes adaptaciones curriculares:

- Ubicación preferencial de la alumna.
- Distancia óptima entre 1 y 4 metros.
- Hablar enfrente de la alumna, en voz alta y articulando de manera clara, correcta y a velocidad moderada.
- Gesticular.
- Utilizar una iluminación adecuada que incluya una luz suave frontal que evite la formación de sombras en el rostro
- Elaborar oraciones simples, aunque sean gramaticalmente precisas.
- Proveer de recursos o herramientas educativas apropiadas para mitigar los obstáculos.
- Utilizar material visual explicativo.
- Facilitar las instrucciones por escrito con aclaraciones cercanas.
- Usar todas las posibilidades sensoriales de la alumna.
- Mediación en las pruebas y exámenes.

La consideración de la diversidad no se limita a la atención de estudiantes con características particulares, sino que debemos tener en cuenta que cada alumno es

diferente, presentando diversas circunstancias, tipos de inteligencia y ritmos de aprendizaje.

Para ello, se aplicarán los principios del DUA. Este modelo propone tres principios para el análisis y la planificación de la enseñanza, organizado en torno a tres grupos de redes neuronales, como señalan Rose y Meyer (2002):

- Afectivas: especializadas en analizar patrones y atribuirles un valor emocional, lo que influye en nuestra conexión personal con tareas, procesos de aprendizaje y entorno, y es fundamental para comprender el propósito del proceso de aprendizaje.
- De reconocimiento: esenciales para identificar información y patrones, lo que desempeña un papel crucial en las actividades relacionadas con el proceso de aprendizaje.
- Estratégicas: dedicadas a la creación y regulación de modelos mentales y patrones de comportamiento, además de gestionar las funciones ejecutivas; lo cual está conectado con el proceso de cómo se origina y se manifiesta.

Además, propone tres principios vinculados a ellas, que proporcionan múltiples formas de:

- motivación (diseño, relevancia, variedad, animaciones, variedad de uso, amplias opciones auditivas, comentarios, refuerzos positivos, etc.).
- representación (visual, auditiva, diseño, símbolos, vídeos, pistas, etc.)
- acción (respuestas múltiples, redactar textos, arrastrar y soltar, comunicarse mediante imágenes, expresar con elementos táctiles, exploración, escucha, expresión oral, etc.)

Teniendo en cuenta todo esto, se emplearán diversas estrategias inclusivas para adaptarse a las necesidades e inteligencias del alumnado. Esto incluye proporcionar materiales variados, ajustar actividades, diferenciar actividades según la complejidad, fomentar la colaboración en grupos diversos, adaptar el currículo según sea necesario y utilizar evaluaciones flexibles. También se ofrece apoyo individualizado y se promueve la sensibilización y valoración de la diversidad para crear un ambiente inclusivo y respetuoso.

## **5. Posibilidades de proyectos de innovación/investigación educativa**

### **5.1. Justificación de la innovación docente**

En el contexto educativo actual queda patente el bajo porcentaje de estudiantes que se decantan por carreras *STEAM*, como así recogen la UNESCO (2019) y los informes PISA (2020); unido al estudio de Gómez y Álvarez (2020), que concluye que las niñas tienden a perder su interés en las áreas *STEAM* debido a una falta de confianza en sus habilidades y a la ausencia de modelos femeninos de referencia en estos campos. Igualmente, debemos ser conscientes del avance tecnológico agigantado que atraviesa nuestra sociedad, lo que justifica la implementación de la innovación docente a través de la metodología *STEAM*.

Nuestra riqueza cultural abarca la ciencia, la tecnología y las matemáticas; pero si bien es cierto que la ciencia es tangible y se comunica verbalmente, la integración de la perspectiva artística y humanística resulta clave para estimular la curiosidad del alumnado y generar un sentido de asombro hacia su entorno; ya que ofrecen un enfoque que facilita la enseñanza de las ciencias, la tecnología y las matemáticas, haciendo que sean más accesibles para los niños.

Aunque el arte y la tecnología, a simple vista, pueden parecer campos muy diferentes, actualmente, estas áreas están más interconectadas que nunca, principalmente debido a que los progresos tecnológicos han llegado a ser esenciales para la generación y formación de innovadoras manifestaciones artísticas.

*STEAM* nos introduce en un nuevo contexto de educación en el cual, a partir de desafíos que generan interés y la motivación por aprender, la curiosidad se convierte en una fuerza impulsora y orientadora del aprendizaje. Esto marca el inicio de la exploración de diversas soluciones en una constante búsqueda de la satisfacción personal (Cilleruelo & Zubiaga, 2014).

El uso de la tecnología se ha vuelto imprescindible en el entorno educativo, ya que forman una parte esencial de nuestra rutina diaria y, el arte puede contribuir al desarrollo de la creatividad, la imaginación, las habilidades blandas y la interacción con los medios, conectando con la realidad de una manera que seguramente no se habría considerado previamente por parte del alumnado.

## 5.2. Definir los objetivos generales de la innovación.

A través de este proyecto, los objetivos que se esperan lograr son los siguientes:

- Fortalecer la competencia digital, mejorando y potenciando las habilidades y conocimientos del alumnado en el ámbito de la tecnología digital para enfrentar los desafíos de la sociedad digital del siglo XXI.
- Promover y favorecer el proceso de aprendizaje que combina contenidos relacionados con ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas de manera integrada con el inglés.
- Identificar y desarrollar las habilidades de las niñas, promoviendo los cuatro fundamentos de la estrategia de las 4C: creatividad, comunicación, pensamiento crítico y cooperación, según se establece en la Agenda 2030 (Tesconi et al., 2020).
- Incentivar el aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes trabajan juntos en grupos, fomentando la cooperación, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo para alcanzar objetivos de aprendizaje comunes.
- Desafiar estereotipos y fomentar la inclusión de todo el alumnado, sin importar su género u origen.

## 5.3. Programar un plan de trabajo

- Temporalización: el proyecto se desarrollará a lo largo de un trimestre completo en el calendario escolar, con un compromiso, como mínimo, de una sesión semanal de cincuenta minutos dedicada a las actividades relacionadas con la metodología *STEAM*.
- Metodología: se implementará la metodología *STEAM*, la cual ofrece una aproximación integrada e interdisciplinaria que se relaciona con situaciones del mundo real y se enfoca en la resolución de problemas.

Este modelo también provee el aprendizaje activo utilizando enfoques innovadores, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en diversas etapas del proceso de diseño de proyectos, así como las metodologías de indagación como el Aprendizaje Basado en Ideas/Investigación (IBL), junto con el Pensamiento Artístico (*Art Thinking*) y el Pensamiento Computacional.

Además, según lo presentado por Furman (2021), podemos iniciar los proyectos *STEAM* dentro del modelo *Flipped Classroom* (FC) a través de momentos expositivos, de exploración vivencial, de práctica individual, de reflexión sobre los aprendizajes y de evaluación y retroalimentación.

Asimismo, *STEAM* facilita el uso de la gamificación gracias a herramientas como *Genially*, *Educaplay*, *Sesons Cards* o *Bitmoji*.

A través de *STEAM*, DUA y los ODS, reforzaremos las carencias encontradas en la educación inclusiva y la educación para el desarrollo sostenible.

- Actividades: se desarrollarán actividades que fomenten el aprendizaje activo, cooperativo, significativo e inclusivo tales como:
  - tecnológicas: crear podcast de investigadoras olvidadas.
  - experimentos científicos: construcción de un volcán con lava en erupción.
  - proyectos de ingeniería sobre construcción y diseño gracias a herramienta *Makey Makey*.
  - proyectos artísticos: crear sus propias marionetas y después representar obras teatrales y literarias.

A lo largo de la UD propuesta, el proyecto *STEAM* introduce a los estudiantes en el mundo de la investigación científica y tecnológica, destacando los logros en medicina de mujeres investigadoras en países de habla inglesa. Esto demuestra que el género no es un obstáculo para alcanzar el estatus de investigador y establece conexiones entre las diversas culturas de estos países anglófonos. Además, se llevarán a cabo otra serie de actividades ya que mantener la atención del alumnado de primaria durante mucho tiempo en una misma tarea es contraproducente al aprendizaje significativo.

- Recursos: se tendrán en cuenta los recursos organizativos, materiales y personales:

Organizativos	Materiales	Personales
En cuanto al espacio, se necesitará tanto el aula como el aula de	Se usará material educativo, material	Se contará con la ayuda de profesorado de apoyo, otros

informática, así como otros escenarios cuando la actividad lo requiera.  Con respecto al tiempo, se dedicará una hora semanal al proyecto durante un trimestre.	reciclado, herramientas tecnológicas como PDI, tabletas, ordenadores, proyector, altavoces, recursos en línea...	docentes cuando sean actividades internivel y/o interciclo, el coordinador TIC, otro personal especializado y las familias cuando las actividades lo requieran.
---	--	---

Fuente: Elaboración propia

- Responsables del proyecto: el coordinador TIC del colegio, en colaboración con las demás áreas involucradas, tendrán la responsabilidad de planificar, ejecutar y valorar el proyecto siguiendo criterios predefinidos.

#### 5.4. Evaluación

La evaluación del alumnado comprenderá:

- Evaluación formativa: se realizará de manera continua a lo largo de todo el proyecto para seguir de cerca el avance y proporcionar retroalimentación.

Se llevará a cabo a través de la observación directa, los ejercicios tanto escritos como orales, el trabajo grupal y la participación.

- Evaluación sumativa: se llevará a cabo a través de las distintas fases del proyecto interdisciplinario, los experimentos prácticos, el trabajo colaborativo, la participación en clase, y la autoevaluación y la coevaluación a través de formularios.
- Integración de calificación: las puntuaciones alcanzadas en el proyecto se incorporarán en la evaluación ordinaria de inglés. Estas tres evaluaciones se tendrán en consideración para determinar la calificación final.

#### 5.5. Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido.

Para valorar si los objetivos planteados, se ha creado un cuestionario *online* en *Google Forms*, el cual se puede visualizar a través de este QR:



## **6. Desarrollo de la unidad didáctica**

La presente UD se enmarca dentro de la programación didáctica del área lengua extranjera: inglés de 3º de Educación Primaria.

Siguiendo la definición que hizo el Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEC) en 1992, podríamos decir que una unidad didáctica (UD) se define como un segmento de planificación y enseñanza en el cual se incluyen una serie de actividades que se llevan a cabo durante un período de tiempo específico, con el propósito de alcanzar metas educativas y abordar todas las áreas del plan de estudios.

Por ende, es una unidad de trabajo independiente, pero forma parte de un abanico curricular más amplio, siendo parte del tercer nivel de concreción curricular, tal y como ha sido expuesto en el marco legal, fomentando el trabajo cooperativo, la perspectiva de género, la coeducación y los principios DUA como pilares esenciales.

### **6.1. Justificación**

Esta UD, titulada *‘I’m as fit as a fiddle!’*, se fundamenta en la importancia de promover el conocimiento y el cuidado del cuerpo humano, así como en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés; siendo el arte en todas sus formas el hilo conductor de la misma. Por ende, el título de la misma mezcla salud, deporte y arte.

Cumple con los objetivos del Decreto 61/2022 al desarrollar la competencia lingüística en inglés, la competencia para aprender a aprender y la competencia digital, entre otras.

La comprensión del cuerpo humano y la promoción de la salud son aspectos fundamentales en la formación integral del alumnado. A través de esta unidad, el alumnado podrá adquirir conocimientos básicos sobre las partes del cuerpo, así como sobre las enfermedades y medidas preventivas para el cuidado de la salud. Esta adquisición les permitirá entender su propio cuerpo, tomar elecciones fundamentadas y establecer prácticas saludables que favorezcan tanto su salud física como emocional. También fortalece la competencia lingüística en inglés,



mejorando el vocabulario y las habilidades de comunicación en situaciones relacionadas con la salud.

Además, fomenta la competencia para aprender a aprender, ya que los estudiantes investigan y trabajan de manera autónoma o colaborativa. Se utiliza la tecnología para la investigación y presentación de información.

Esta UD integra elementos transversales como la educación para la salud y establece conexiones interdisciplinarias con otras áreas, como la Ciencias Naturales (CCNN) y la Educación Física (E.F.), al abordar aspectos relacionados con el cuerpo humano y la actividad física; Educación Artística, ya que se trabajan los saberes básicos organizados a los cuatro bloques fundamentales de esta área. Del mismo modo, el área de Tecnología y Robótica será trabajado a través de SdA.

Asimismo, de acuerdo con el Decreto 61/2022, el aprendizaje del inglés debe ser una experiencia agradable, entretenida, útil y que fomente la creatividad lingüística, enriqueciendo las habilidades de comunicación de los estudiantes; además de explorar otras dimensiones sociales y culturales.

Las medidas de organización, de metodología y curriculares adoptadas a tal fin se han regido por los principios del DUA. Del mismo modo, se tienen en cuenta los ODS, que representan un llamado global a tomar medidas destinadas a crear un futuro sostenible; por tanto, los centros educativos son un eje fundamental para esa transformación.

En resumen, esta UD, con los principios establecidos en el Decreto 61/2022 al desarrollar competencias específicas, y al desarrollar actividades significativas y contextualizadas, permite promover el conocimiento del cuerpo humano y la salud, fomentar la comunicación en inglés, conocer el arte anglófono y fortalecer habilidades para el aprendizaje autónomo.

## **6.2. Objetivos**

Los objetivos son los resultados que se espera que los estudiantes hayan conseguido al concluir una etapa educativa, y que están relacionados con la adquisición de las competencias clave.

Tomando como referencia los objetivos de etapa de la Educación Primaria, recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022, el objetivo de etapa es el f) Adquirir, al menos en el idioma inglés, la capacidad básica de comunicación que les permita expresar y entender mensajes simples y actuar en contextos habituales en dicho idioma.

Del mismo modo, junto a las competencias específicas de esta área; los objetivos de esta propuesta didáctica que debe alcanzar el alumnado en relación a la materia de primera lengua extranjera: inglés son los siguientes:

- 1) Identificar enfermedades.
- 2) Tomar conciencia y mostrar respeto por el propio cuerpo y el de los demás.
- 3) Conocer los hábitos saludables.
- 4) Entender y usar las expresiones de modalidad: obligación (*have (got) to*), sugerencia (*should*) y permiso (*can*).
- 5) Escuchar y/o leer para entender información, tanto general como detallada, de diferentes tipos y niveles de complejidad apropiados para su nivel.
- 6) Ver el inglés como puente entre culturas.
- 7) Usar el inglés en situaciones comunes de forma cooperativa y confiada.
- 8) Promover la igualdad entre hombres y mujeres.
- 9) Discriminar y pronunciar los fonemas de la lengua inglesa.
- 10) Desarrollar competencias tecnológicas básicas.

### 6.3. Competencias clave

Las competencias clave son habilidades y rendimientos que se consideran inherentes para que el alumnado pueda avanzar con confianza en su camino educativo y enfrentar los desafíos tanto a nivel global como local.

Las competencias clave del currículo, las cuales se trabajan a lo largo de esta UD, son las siguientes:

<b>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</b>	Comunicarse de manera coherente de forma oral, escrita y multimodal; comprender, evaluar críticamente mensajes y comunicarse éticamente. También contribuye al pensamiento, conocimiento, reflexión y apreciación estética del lenguaje y la literatura.
--	--

<b>Competencia plurilingüe (CP)</b>	Emplear diversas lenguas de manera eficaz para la adquisición de conocimientos y la comunicación, respetando las competencias lingüísticas personales.
<b>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)</b>	Comprender el mundo a través de enfoques científicos, razonamiento matemático, tecnología e ingeniería para generar cambios de manera responsable y duradera.
<b>Competencia digital (CD)</b>	Usar de forma segura, responsable y crítica las tecnologías digitales en ámbitos como el aprendizaje, el trabajo y la sociedad.
<b>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</b>	Reflexionar sobre uno mismo, colaborar constructivamente, manejar el tiempo y la información, y aprender de manera continua e integradora.
<b>Competencia ciudadana (CC)</b>	Ser ciudadanos responsables y participativos en la sociedad, basándose en la comprensión de conceptos sociales, económicos, jurídicos y políticos, así como en el conocimiento global y el compromiso con la sostenibilidad en la línea con los ODS 2030.
<b>Competencia emprendedora (CE)</b>	Conocer estrategias para identificar necesidades, analizar el entorno, crear y evaluar ideas con imaginación y creatividad; disposición para aprender, tomar riesgos y enfrentar la incertidumbre
<b>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</b>	Respetar y comprender cómo se expresan ideas, emociones y opiniones de forma creativa en diferentes culturas y a través de diversas manifestaciones artísticas

Fuente: Elaboración propia

#### **6.4. Competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores de perfil de salida.**

Hay que tener en cuenta que el perfil de salida competencial es la piedra angular del currículo, ya que determina, considerando los desafíos del siglo XXI; las competencias clave que se espera que el alumnado haya cultivado cuando acabe Educación Primaria.

Dichas competencias poseen unos descriptores operativos que constituyen, en conjunto con los objetivos generales de la etapa, establecen el marco de referencia para definir las competencias particulares en cada área.

Estas competencias específicas se entienden como los rendimientos que los estudiantes deben mostrar sus habilidades en actividades o contextos específicos

que exigen un conocimiento fundamental en cada área o campo. Las competencias específicas sirven como un vínculo entre el perfil de salida del alumnado y los conocimientos elementales en las áreas, así como los criterios de evaluación.

En otras palabras, se debe establecer metodologías que permitan desarrollar estas competencias específicas, las cuales son un segundo nivel de concreción y están conectadas con los descriptores operativos, los contenidos, y los criterios de evaluación, que evalúan el nivel de dominio alcanzado de dichas competencias; asegurándonos que desarrollamos y evaluamos las competencias clave, contribuyendo así al perfil de salida competencial.

En esta UD, se tratarán en el punto de evaluación de una forma más extendida.

### 6.5. Contenidos (saberes básicos)

Los saberes básicos podrían definirse como los conocimientos, habilidades y actitudes que comprenden los contenidos característicos de un campo o disciplina y cuya adquisición es esencial para desarrollar las competencias específicas.

Debemos tener en cuenta que dichos saberes aúnan los conocimientos (saber), las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) fundamentales para desarrollar las competencias específicas de la materia y facilitan la evaluación de los logros según los criterios establecidos.

En nuestro currículo, los contenidos o saberes básicos se agrupan en tres bloques diferentes: Comunicación, Plurilingüismo e Interculturalidad; añadiendo el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, un cuarto bloque: Contenidos sintáctico-discursivos.

A. Comunicación	<p>A.1. Confianza en uno mismo y reflexión sobre el aprendizaje.</p> <p>A.2. Estrategias fundamentales para comprender y crear contenido.</p> <p>A.3. Conocimientos, destrezas y actitudes esenciales para la participación en situaciones cotidianas simples.</p> <p>A.5. Familiaridad con los patrones y géneros de textos orales, escritos y multimodales breves y comunes en inglés.</p> <p>A.6. Comprender y aplicar estructuras de lenguaje básicas.</p> <p>A.8. Reconocimiento de patrones de sonido y entonación básicos.</p> <p>A.9. Conocimiento de las reglas ortográficas comunes.</p>
--------------------	--

	<p>A.10. Uso de estrategias básicas para la comunicación verbal y no verbal.</p> <p>A.11. Uso de recursos de búsqueda de información tanto en formatos tradicionales como digitales.</p> <p>A.12. Uso de herramientas básicas, tanto analógicas como digitales, para crear y comprender contenido oral, escrito y multimodal.</p>
<p>B. Plurilingüismo</p>	<p>B.1. Técnicas para superar limitaciones en la comunicación.</p> <p>B.2. Estrategias comunes para reconocer, recordar, recuperar y emplear elementos del idioma.</p> <p>B.3. Introducción a la autoevaluación y evaluación de otros, utilizando herramientas básicas, tanto en formato físico como digital, en contextos individuales y grupales.</p> <p>B.4. Vocabulario y frases básicas para entender conversaciones sobre comunicación, idioma y proceso de aprendizaje.</p>
<p>C. Interculturalidad</p>	<p>C.1. El inglés como herramienta para comunicarse con personas de otros países y explorar diferentes culturas y formas de vida.</p> <p>C.3. Comprender aspectos importantes de la lengua, cultura y sociedad en países que hablan el idioma extranjero, incluyendo costumbres, vida diaria y relaciones interpersonales, además de apreciar la música y la literatura en inglés como expresiones culturales y fuentes de conocimiento.</p> <p>C.4. Uso de estrategias comunes para comprender y apreciar diversas lenguas, artes y culturas.</p>
<p>D. Sintáctico-discursivos</p>	<p>D.8. Uso de: obligación (have (got) to; imperative); sugerencia (should); permiso (can).</p>

Fuente: Elaboración propia

## 6.6. Transversalidad

El artículo 11 del Decreto 61/2022 aborda los contenidos transversales en la educación, los cuales se integran en el plan de estudios para promover la igualdad de género, la resolución pacífica de conflictos y valores como libertad, justicia y paz. También incluye temas de salud, medio ambiente, seguridad en línea y protección en emergencias. Se fomenta el respeto, la deportividad y el trabajo en equipo, así como la convivencia, tolerancia e igualdad en las escuelas. Se busca desarrollar habilidades como el espíritu emprendedor y la creatividad, además de incluir contenidos sobre educación vial y primeros auxilios para prevenir accidentes.

A lo largo de esta UD, se trabajarán la igualdad de género, la salud, el trabajo en equipo y la creatividad.

## 6.7. Metodología

La metodología es el modo en el que los docentes diseñan y estructuran las clases, haciendo uso de diversas técnicas y recursos, con el fin de lograr que el alumnado comprenda los contenidos, cumpla con los objetivos del plan de estudios y desarrolle las competencias requeridas para su nivel educativo

La elección de la metodología no siempre es sencilla debido a varios factores. Sin embargo, si queremos que el proceso de enseñanza-aprendizaje con nuestro alumnado sea favorable y significativo, mientras que les forme para ser ciudadanos competentes y les desarrolle afectiva y emocionalmente, debemos tener en cuenta diversas metodologías.

Para definir las características de la metodología, es importante considerar los principios pedagógicos establecidos en el artículo 10 del Decreto 61/2022, que enfatiza la importancia de garantizar la equidad en la educación y tener en cuenta las particularidades individuales de los estudiantes, garantizando así una atención educativa personalizada.

Para ello, debemos tener en cuenta el sistema DUA, ya que busca asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas posibilidades de aprender, alineándose con el ODS4 de la Agenda 2030, que busca una educación inclusiva y de calidad para todos.

Este modelo está fundamentado, entre otras cosas, en los avances en neurociencia, por lo que no podemos olvidar la educación de las emociones, ya que la neurociencia de las emociones es un aspecto clave de la formación de competencias socio-emocionales, el aprendizaje a largo plazo y el aprendizaje significativo.

Es innegable que las emociones están presentes en todo y cualquier momento de la vida, incluyendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. La concepción de que las funciones mentales operan de manera separada de las emociones ha sido refutada, considerando a la inteligencia emocional Goleman (1996) como un elemento fundamental para el desarrollo personal y la sensación de bienestar, la inteligencia emocional se estructura alrededor de cinco habilidades: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales.

Esto está estrechamente relacionado la teoría de inteligencias múltiples de Gardner (1983), que resulta fundamental para identificar en qué dominio de las capacidades humanas se basa el aprendizaje de nuestro alumnado (lingüística, lógico matemático, cinestésica, visual, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista).

Además, el modelo de aprendizaje *VAR*K, desarrollado por Fleming y Mills (1992), utiliza una sigla en inglés que abarca las cuatro principales preferencias sensoriales modales: visual, auditiva, lectoescritura y kinestésica. De este modo, se puede trabajar *Total Physical Response* (TPR), desarrollado por Asher (1966). Esto cobra relevancia en una UD fundamentada en un currículo inclusivo, adaptado a los principios del DUA, donde la educación emocional se presenta como una respuesta a las necesidades sociales que a menudo se pasan por alto en el plan de estudios y en el conocimiento de las familias.

La enseñanza adoptada durante esta UD variará dependiendo de la situación, siempre y cuando, tal y como refleja el Decreto 61/2022, que nos dice que el aprendizaje del inglés debe ser divertido, práctico y fomentar la curiosidad por otras culturas, desarrollando habilidades comunicativas y autonomía en los estudiantes.

Por tanto, al tratarse del área de Lengua Extranjera: inglés, cuyo objetivo es promover y expandir las capacidades de comunicación en inglés, al mismo tiempo que se desarrollan las habilidades necesarias para participar en contextos comunicativos que requieran el uso de este idioma; la metodología principal que se usa a lo largo de esta UD se encuadra bien en el enfoque etiquetado como AICLE.

AICLE promueve el desarrollo de competencias lingüísticas en una lengua extranjera mientras se adquieren conocimientos en otras materias tales como Ciencias Naturales, Historia, Educación Física, Educación Plástica y Música entre otras; mientras busca alcanzar un propósito doble: conseguir que el alumnado desarrolle competencias lingüísticas en esa lengua, mientras aprenden una materia en una lengua que no es la que usan habitualmente.

Como se emplea una lengua diferente a la nativa, el alumnado aumenta progresivamente su exposición a dicha lengua, formando parte de su realidad diaria, lo que consigue fomentar su competencia comunicativa, integrando los contenidos en un contexto más significativo, proporcionar ocasiones para abordar el estudio de contenidos desde diversas perspectivas, desarrollar intereses y actitudes

multiculturales, y promover su autonomía, preparándolos para su futuro tanto académico como laboral.

En el diseño efectivo de una lección AICLE, es esencial incorporar las denominadas "4Cs" del currículo, según lo propuesto por Coyle (1999): contenido, comunicación, cognición y cultura.

No obstante, para que todo esto suceda exitosamente, debemos tener en mente la distinción que hizo Krashen entre adquisición y aprendizaje, la cual está basada en el modelo innatista mentalista de adquisición de la lengua materna de Chomsky (1965).

Schütz (1998) aborda la teoría de la adquisición de una segunda lengua de Krashen (1985), que consta de cinco hipótesis: de adquisición/aprendizaje, del monitor, de orden natural, de entrada, y del filtro afectivo, a través de las cuales, el autor enfatiza cómo la interacción social y la actitud del aprendiz desempeñan un papel fundamental en la adquisición de una segunda lengua; ya que dicha adquisición debe ser, tras haber desarrollado la habilidad auditiva durante cierto tiempo, natural e inconsciente, de una forma comprensible y cuando los filtros afectivos están lo suficientemente bajos para permitir la entrada a la información.

Esta teoría innata puede resumirse en que, si el alumnado no está motivado, tiene la autoestima baja y presenta niveles de ansiedad altos, no será posible adquirir los conocimientos. Esto hace que tener en cuenta la neurociencia de las emociones en la educación vuelva a tener sentido.

Como AICLE es una metodología flexible que permite implementar un enfoque transversal e inclusivo de la enseñanza, posibilita emplear las TIC y otras metodologías activas.

Esto nos lleva a la conclusión de que dadas las características del enfoque STEAM, integrarlo en un aula AICLE, no solo permite integrar conceptos matemáticos y pensamiento computacional, desarrollando destrezas lingüísticas y artísticas, sino que también fomenta las vocaciones científico-tecnológicas y potencia el trabajo cooperativo, donde el alumnado tiene un papel totalmente activo en las experiencias de aprendizaje diseñadas.



La enseñanza a través de las metodologías activas es un proceso constructivo y no una mera adquisición y almacenamiento de información, centrada en el alumnado y, por ende, en su formación en las habilidades específicas del conocimiento en el campo; donde la metacognición juega un papel fundamental y otros factores externos como los sociales y contextuales influyen en el aprendizaje, desarrollando competencias blandas.

Dentro de este tipo de metodología, podemos encontrar infinidad de tipos; de las que trabajaremos las siguientes:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Trabajan en equipos para abordar una tarea específica, llevando a cabo investigaciones, participando en diversas actividades de aprendizaje y colaborando de manera prácticamente autónoma. Finalmente, comparten el producto con el resto de compañeros.
<i>Flipped Classroom</i> (FC)	Adquieren el conocimiento teórico en casa y, en el aula, comparten y discuten esa información con el profesor y sus compañeros. El docente se encarga de aclarar dudas, proporcionar información adicional y dirigir actividades prácticas para consolidarlo.
Aprendizaje Basado en Retos (ABR)	Aprendizaje experiencial que sumerge al estudiante en la resolución de problemas específicos siguiendo estos pasos: elección del tema, lluvia de ideas, desarrollo del desafío y la difusión.
Aprendizaje por Servicio (ApS)	Implica aprender mientras se presta un servicio a la comunidad, fomentando el trabajo en equipo, estimulando el pensamiento crítico, la resolución de problemas, y la toma de decisiones, al mismo tiempo que se fomenta el desarrollo de la inteligencia emocional.
Aprendizaje Cooperativo (AC)	Promueve el aprendizaje a través de la interacción social en grupos heterogéneos, donde los estudiantes colaboran para abordar tareas académicas de manera coordinada, asegurando el cumplimiento de los objetivos de todos los miembros del grupo.
Aprendizaje basado en el pensamiento (TBL)	Cultivar habilidades cognitivas más allá de la mera retención de información y fomentar un pensamiento efectivo. Dentro, encontramos en el pensamiento de diseño, del arte y visual: <i>Design Thinking, Art Thinking y Visual Thinking</i> .

Fuente: Elaboración propia

La metodología AICLE también requiere un andamiaje o *scaffolding*, que, según Bruner (1978), fundamentándose en la noción de Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky (1978); es un proceso de traslado de habilidades, donde el adulto apoya al niño de forma progresiva, retirando dicho control sobre el proceso hasta que este último logra el aprendizaje; convirtiendo, de este modo, al alumnado en el propio protagonista de su aprendizaje.

Es por tanto que al usar esto, pensemos en la corriente pedagógica del constructivismo, cuyos autores: Piaget (1966), Vygotsky (1978), Ausubel (1981) o Bruner (1978), defienden promover la participación activa del alumno en su proceso de enseñanza-aprendizaje, durante el proceso de desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas, a través de interacciones de factores básicos como la herencia, el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje.

Es esencial adaptar los métodos pedagógicos a los nuevos tiempos y aprovechar las tecnologías educativas para que el cerebro se motive, innove y se sienta en un contexto conocido; por lo que debemos implantar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC), las Tecnologías para el Empoderamiento y la participación (TEP) y las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC); en línea con el Real Decreto 157/2022, promueven habilidades digitales, comprensión intercultural y el uso reflexivo de medios digitales para mejorar la enseñanza de idiomas extranjeros, además de fomentar el pensamiento crítico y la alfabetización mediática.

En definitiva, en esta UD, se trabajarán de forma ecléctica las diversas metodologías educativas, que variará en función de las competencias que el alumnado debe adquirir, todas ellas partiendo de las premisas: considerar el entorno, tener en cuenta las experiencias previas de aprendizaje, promover la participación activa de los estudiantes y ser fundamentalmente autoestructurantes, favorecer el diálogo, promover el pensamiento crítico, a través de actividades dinámicas y lúdicas, haciendo uso de la tecnología y experimentando el arte en todas sus formas.

El eje temático planteado para el UD se ha seleccionado atendiendo a intereses comunes y la formación del alumnado, lo que propicia entornos de aprendizaje

motivadores, desarrollando, al mismo tiempo, las destrezas lingüísticas y las competencias.

En cuanto a los agrupamientos, se proponen varios tipos en función de la actividad: individual, en parejas, en grupos y con el grupo clase. El docente debe mantener una supervisión activa de la planificación y administración de las tareas, proporcionando los recursos necesarios para abordar posibles eventualidades. Para ello, será elemental fomentar un buen clima de aula, prestando atención a la forma de entablar relación con el grupo y el respeto y la tolerancia en todas y cada una de las intervenciones.

### 6.8. Recursos

Para esta UD, los recursos organizativos y materiales que se pretenden emplear son los siguientes:

Organizativos	<p>El tiempo y el espacio son dos piezas clave a la hora de llevar a cabo las diferentes tareas, retos y desafíos de nuestra UD.</p> <p>La secuenciación de las diferentes actividades de cada sesión de 50 minutos es un elemento de gran relevancia, siendo de una tipología muy variada, partiendo de una actividad inicial, pasando por actividades de desarrollo y terminando con una actividad final de repaso en todas las sesiones. Además de esa actividad inicial, al principio de cada sesión el alumnado es preguntado por cómo se sienten y se pone la fecha en un calendario.</p> <p>La distribución de la clase se determinará mediante el diálogo con el tutor del grupo, con el que se mantendrá una coordinación a lo largo de todo el curso académico.</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores</li> <li>- PDI</li> <li>- Proyector</li> <li>- Altavoces</li> <li>- Conexión a Internet</li> <li>- Flashcards</li> <li>- Fichas y/o folios</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Impresora térmica</li> <li>- Calendario</li> <li>- Poster de sentimientos</li> </ul>

	- Realia
	- Otro material complementario: cartulinas, rotuladores, bolígrafos, etc.

Fuente: Elaboración propia

### 6.9. Secuenciación de actividades

El alumnado parte de unos conocimientos previos tanto de las rutinas en esta asignatura como de ciertos contenidos sintáctico-discursivos:

- Indicación de conexiones lógicas: *and, or, but* y *because*.
- Afirmación: oraciones afirmativas; Yes (+tag).
- Negación: oraciones negativas; No (+tag).
- Indicación del tiempo: *present simple, present continuous* y *simple past*.
- Indicación del aspecto: adverbios de frecuencia.

Así como otros conocimientos, destrezas y actitudes de los otros bloques de contenidos de dicha área, como son los usos de comunicación esenciales en situaciones comunes y apropiadas al contexto, como saludar, despedirse, pedir perdón, expresar gratitud, ofrecer o solicitar ayuda, hacer presentaciones, comunicar preferencias y gustos, expresar acuerdo o desacuerdo, manifestar emociones e intenciones, describir personas, actividades, objetos y lugares, solicitar y compartir información sobre asuntos diarios, explicar rutinas, proporcionar direcciones e instrucciones, hablar sobre tiempo, cantidad y espacio en inglés.

A continuación, se incluye una tabla con una síntesis de las sesiones con la información más relevante de esta UD. Posteriormente, se detallará cómo se trabajará en cada sesión.

<b>Número UD:</b> 7	<b>Sesiones:</b> 9	<b>Temporalización:</b> 1 al 9 de febrero de 2024
<b>Temática</b>	Salud y cuerpo humano.	
<b>Justificación</b>	Integración del cuerpo humano, la salud y el inglés, cumpliendo con estándares educativos y promoviendo competencias globales.	
<b>Transversalidad</b>	Igualdad de género, salud, trabajo en equipo, creatividad y ODS.	
<b>Interdisciplinariedad</b>	CCNN, E.F., Educación Artística, Tecnología y Robótica.	

<b>Objetivo de etapa</b>		f)
<b>Objetivos de la UD</b>		1), 2), 3), 4), 5), 6), 7), 8), 9) y 10)
<b>Saberes básicos</b>	Bloque A	A.1., A.2., A.3., A.5., A.6., A.8., A.9., A.10., A.11. y A.12.
	Bloque B	B.1., B.2., B.3. y B.4.
	Bloque C	C.1., C.3. y C.4.
	Bloque D	D.8.
<b>Competencias clave</b>		CCL, CP, STEM, CD, CPSAA, CC, CE y CCEC
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
1, 2, 3, 4, 5 y 6	1.1., 2.1., 2.2., 3.1., 3.2., 4.5., 5.2 y 6.2.	(Ver tabla evaluación)
<b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>		
<b>DUA</b>	<b>Hipoacusia</b>	<b>Programa de refuerzo</b>
Diversas formas de motivación, representación y acción.	Se llevarán a cabo las medidas descritas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial</i> .	Se llevarán a cabo las medidas descritas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial</i> .
<b>Metodología</b>	Centrada en el marco educativo DUA, dando, así, respuesta a las múltiples inteligencias y estilos de aprendizaje; se centra en el enfoque AICLE, promoviendo una serie de metodologías activas basadas en el constructivismo, el pensamiento crítico y el aprendizaje basado en retos, sin olvidar las nuevas tecnologías.	
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	<b>Agrupamientos</b>
Aula clase y sala de informática	Tanto organizativos como materiales	Individual, parejas, grupos heterogéneos y grupo clase.
<b>Tarea, reto o producto final</b>	Esta UD se trabajará a través de diferentes tareas, retos y SdA motivadoras, significantes y relevantes para el alumnado, caracterizadas, también por ser tanto interdisciplinares como transdisciplinares para que sean capaces de abordar los retos del siglo XXI. Estas serán iniciales, de desarrollo, de consolidación y de síntesis.	
<b>Evaluación</b>		
Según el agente	Herramientas	Instrumentos
Heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación	Diario de clase del profesorado y rúbricas.	Instrucciones, dibujos, obra de arte, canción, contenidos creados en aplicaciones, dramatización, cuestionarios, esquemas, debates, exposiciones...



Fuente: Elaboración propia

<b>Sesión:</b> 1	<b>Objetivo:</b> Identificar enfermedades	
<b>Competencias Clave:</b> CP, CPSAA, CE	<p><b>Actividad inicial</b> (10´): se iniciará la unidad con un paseo por una galería creada en el aula, donde los alumnos encontrarán fotos, pósteres, ilustraciones, <i>flashcards</i>, objetos reales, etc., para descubrir el nuevo vocabulario y repasar el antiguo visto en otros cursos. La introducción está basada en la observación, la experimentación a través de los diferentes sentidos y la toma de notas de comentarios y pensamientos, gracias a la rutina de pensamiento</p> <p><b>Actividad de desarrollo</b> (10´): se repetirá el nuevo vocabulario a través de la técnica TPR, mediante la cual dicho vocabulario está asociado a unas acciones físicas. Primero, la docente lo hará, pidiendo, después, al alumnado que repita las acciones mientras dice dicha palabra o frase.</p> <p><b>Actividad de desarrollo y ampliación</b> (25´): en equipos, realizarán el glosario del curso con el vocabulario de esta unidad. Una vez repartidos los conceptos, los integrantes llevarán a cabo su función: dibujar, colorear, escribir, ordenar alfabéticamente y escribir.</p> <p><b>Actividad de síntesis</b> (5´): escucharán y recitarán en cadena un trabalenguas con los fonemas de la unidad.</p>	
<b>Descriptorios operativos:</b> CP1, CP2, CP3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE3.		
<b>Competencias específicas:</b> 1,4,5		
<b>Criterios de evaluación:</b> 1.1., 4.5., 5.2.		
<b>Saberes básicos:</b> A.8., A.9., A.10., B.2., C.3.		
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> E.F.	
<b>Metodología:</b> AC, TPR,		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Grupo clase, grupos heterogéneos, individual	Pósters, tabletas, realia, flashcards, Word cards, folios, cartulinas, impresora térmica	Analitico, práctico y creativo
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> promover la cooperación y el sentido de comunidad.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones para el contenido auditivo, fomentar la comprensión interlingüística e ilustrar los conceptos principales mediante diversos recursos		
<b>Acción:</b> facilitar la administración de información y recursos.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado	Instrucciones, dibujos

Fuente: Elaboración propia


<b>Sesión:</b> 2	<b>Objetivo:</b> Tomar consciencia sobre los hábitos saludables.	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, CP, CPSAA, CCEC	<b>Actividad inicial (5’):</b> el alumnado copiará algunas palabras del nuevo vocabulario en su cuaderno y lo intercambiarán con sus compañeros para comprobarlo. <b>Actividad de desarrollo (40’):</b> a partir de esta obra de arte británica <i>Obesidad mórbida Retrato de Daniel Lambert</i> , haremos la rutina de pensamiento “Veo – Pienso – Me pregunto”. Primero, la docente preguntará a toda la clase qué ven en el cuadro proyectado en la PDI, sin interpretar, solo observando y anotándolo en la primera columna. Después, se comparten ideas. Una vez hecho esto, la docente irá haciendo preguntas para que se cuestionen lo que ven e interpretan, que lo irán poniendo en la segunda columna. Luego, la docente continúa con las preguntas guía para que reflexionen sobre lo que han deducido y plasmarlo en la tercera columna. Finalmente, comparten en grupos heterogéneos lo que han escrito. <b>Actividad de síntesis (5’):</b> escucharán la canción y bailarán, tocando las partes del cuerpo que oigan <i>HEAD, SHOULDERS, KNEES &amp; TOES - Ofenback &amp; Quarterhad   Dance Video   Choreography   Easy Kids Dance</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HeLoiyeei7Y">https://www.youtube.com/watch?v=HeLoiyeei7Y</a>	
<b>Descriptorios operativos:</b> CCL1, CP1, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1, CCEC2.		
<b>Competencias específicas:</b> 2,3,6		
<b>Criterios de evaluación:</b> 2.1., 2.2., 3.1., 6.2.		
<b>Saberes básicos:</b> A.2., A.4., A.6., B.2., C.2., C.3.,		
<b>Skills:</b> L/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> Educación artística y E.F.	
<b>Metodología:</b> AC, TBL, AICLE		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Parejas, clase grupo y grupos heterogéneos.	Cuaderno, PDI, fotocopias, altavoces	Analítico, crítico y reflexivo.
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> fomentar la capacidad de autoevaluación y reflexión.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones para el contenido auditivo, dirigir el manejo de datos y la representación visual.		
<b>Acción:</b> facilitar la administración de información y recursos.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación	Diario de clase del profesorado	Obra de arte, canción

Fuente: Elaboración propia



<b>Sesión:</b> 3	<b>Objetivo:</b> Entender y usar las expresiones de modalidad	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, CP, CD, CPSAA	<b>Actividad inicial</b> (10´): presentación a la clase de las expresiones de modalidad a través de tarjetas con diferentes enfermedades. El alumnado debe responder con la gramática de forma escrita en su cuaderno siguiendo el ejemplo dado.	
<b>Descriptoros operativos:</b> CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CP2, CD1, CD2, CPSAA2, CPSAA3		
<b>Competencias específicas:</b> 2, 3, 5	<b>Actividad de desarrollo</b> (10´): La clase trabajará una ficha online en la PDI, donde elegirán la respuesta correcta.	
<b>Criterios de evaluación:</b> 2.1., 2.2., 3.2., 5.2.	<b>Actividad de desarrollo y ampliación</b> (25´): En grupos heterogéneos, serán asignados una enfermedad del vocabulario, investigarán usando recursos en línea y harán una breve presentación con imágenes, texto y elementos visuales relacionados con la enfermedad.	
<b>Saberes básicos:</b> A.2., A.4., 4.7., A.11., B.2., B.3., B.4., C.2., D.8.	Cada grupo usará <i>Formative</i> para evaluar en una rúbrica a todos y cada uno de los grupos.	
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> E.F.	
<b>Metodología:</b> AC, AICLE, ABR		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Grupo clase, grupos heterogéneos, individual	Tarjetas, cuadernos, PDI, tabletas, fichas	Reflexivo, lógico y deliberativo
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> fomentar la capacidad de autoevaluación y reflexión, y modificar los grados de dificultad y asistencia.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones para el contenido auditivo, simplificar la gramática y la estructura; y optimizar la retención y la aplicación de conocimientos.		
<b>Acción:</b> facilitar la administración de información y recursos.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado, rúbrica 	Contenidos creados en una aplicación

Fuente: Elaboración propia




<b>Sesión:</b> 4	<b>Objetivo:</b> Escuchar y leer para entender una historia; y mostrar respeto por la diversidad de cuerpos.	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, CP, CD, CCEC	<b>Actividad inicial (5´):</b> el alumnado tiene que dibujar diferentes partes del cuerpo y con diferentes colores según les transmita los sonidos binaurales con la aplicación <i>Atmosphere</i> .	
<b>Descriptorios operativos:</b> CCL1, CCL2, CP1, CP2, CD3, CCEC1, CCEC2, CCEC4	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.peakpocketstudios.atmosphere&amp;hl=es&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.peakpocketstudios.atmosphere&amp;hl=es&amp;gl=US</a>	
<b>Competencias específicas:</b> 1, 3, 5	<b>Actividad de desarrollo (20´):</b> Primero, se presenta el vocabulario clave del libro <i>Giraffes can't dance</i> a través de acciones. Después, se proyecta el vídeo con el audiolibro en la PDI mientras la docente va nombrando alumnos para representarlo, explorando, así sus emociones y sentimientos, y manteniendo mejor su atención.	
<b>Criterios de evaluación:</b> 1.1., 3.1., 5.2.	<b>Actividad de desarrollo y ampliación (20´):</b> el alumnado responderá una serie de preguntas relacionadas con la historia para ver si realmente lo han comprendido.	
<b>Saberes básicos:</b> A.1., A.2., A.5., A.8., B.1., C.3., C.5., D.8.	<b>Actividad de síntesis (5´):</b> el alumnado responderá a una pregunta relacionada con la gramática usando sus tarjetas.	
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinariedad:</b> CCNN, E.F.	
<b>Metodología:</b> TPR, AICLE, TBL		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Grupo clase, individual	Folios, colores, altavoces, PDI, ficha, tarjetas respuesta, YouTube 	Práctico, creativo y analítico
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> Simplificar los niveles de asistencia de manera progresiva para enseñar habilidades y estrategias.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones para el contenido auditivo, establecer el significado de las palabras; y simplificar la comprensión de textos.		
<b>Acción:</b> modificar las formas de respuesta y dirigir la creación de metas apropiadas.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado	Dramatización, cuestionario


Fuente: Elaboración propia

<b>Sesión:</b> 5	<b>Objetivo:</b> Ver el inglés como puente entre culturas y usarlo en situaciones comunes de forma cooperativa y confiada	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, CP, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC	<b>Actividad inicial (5´):</b> en pequeños grupos heterogéneos, los alumnos recibirán una tarjeta con una imagen y texto, que tendrán que dibujar en la espalda de su compañero haciendo una cadena hasta que el último diga la palabra correcta.	
<b>Descriptorios operativos:</b> CCL1, CCL2, CCL5, CP1, CP2, CD2, CD3, C4, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CE3, CCEC3		
<b>Competencias específicas:</b> 1, 2, 3, 4	<b>Actividad de desarrollo (35´):</b> en esta SdA, el alumnado usará en grupos heterogéneos la cuenta docente (con autorizaciones parentales) de <i>TikTok</i> para comentar de forma ingeniosa el libro de la anterior sesión, haciendo un buen uso de las TRIC.	
<b>Criterios de evaluación:</b> 1.1., 2.1., 3.1., 3.2., 4.5.	Para ello, pueden utilizar cualquier cosa: escenas, personajes imágenes de animales, etc.	
<b>Saberes básicos:</b> A.2., A.3., A.4., A.5., A.12., B.2., B.4., C.1.	<b>Actividad de síntesis (10´):</b> en parejas, trabajarán la técnica de <i>role play</i> : irán a la consulta del doctor y tomarán turnos para representar al doctor y al paciente con diferentes enfermedades.	
		
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> Educación artística, CCNN	
<b>Metodología:</b> AC, AICLE, ABP		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Grupos heterogéneos, parejas	Tarjetas, tabletas, folios,	Reflexivo, creativo y analógico.
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> promover la cooperación y el sentido de comunidad.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones para el contenido auditivo y habilitar la adaptación y personalización de cómo se muestra la información.		
<b>Acción:</b> emplear diversas herramientas para la creación y elaboración.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado, rúbrica	Instrucciones, dibujos, esquemas, debates, exposición



Fuente: Elaboración propia

<b>Sesión:</b> 6	<b>Objetivo:</b> Apreciar otras culturas y promover la igualdad.	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE	<b>Actividad inicial (5´):</b> verán diferentes partes del cuerpo en la aplicación de realidad aumentada <i>BlippAR</i> al mismo tiempo que escucharán cómo se pronuncia.	
<b>Descriptorios operativos:</b> CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE3	<b>Actividad de desarrollo (40´):</b> trabajarán en el proyecto STEAM: Mujeres científicas. Aprovechando que el 11 de febrero es el día internacional de las mujeres y niñas en la ciencia, el alumnado investigará sobre mujeres de habla inglesa que han tenido un papel crucial en la ciencia para que la medicina avanzase hasta tal y como es actualmente.	
<b>Competencias específicas:</b> 1, 2, 4, 6	Previamente habrán visto las instrucciones en casa en un vídeo grabado por la docente desde la plataforma de Aula Virtual. Una vez divididos en grupos, se repartirán los roles de los integrantes de los grupos, y empezará la búsqueda de información en la sala de informática.	
<b>Criterios de evaluación:</b> 1.1., 2.2., 4.5., 6.2.		
<b>Saberes básicos:</b> A.8., A.11., A.12., B.2., C.1., C.4.		
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> CCNN, ODS4, ODS5, Tecnología y Robótica	
<b>Metodología:</b> FC, AC, AICLE, ApS, ABP		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Individual y grupos heterogéneos,	Tabletas, ordenadores, cuadernos	Sistémico, lógico y analítico
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> promover la cooperación y el sentido de comunidad		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones tanto para el contenido auditivo como el visual e ilustrar los conceptos principales mediante diversos recursos.		
<b>Acción:</b> utilizar una variedad de alternativas en los medios de comunicación.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado, rúbrica	Instrucciones, dibujos, esquemas, debates



Fuente: Elaboración propia

<b>Sesión:</b> 7	<b>Objetivo:</b> Discriminar y pronunciar los sonidos /ʊ/ y /u:/	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE	<b>Actividad inicial</b> (5´): en un folio en blanco, el alumnado dibujará y/o escribirá todo aquello que imagine y sienta cuando escuchen una canción, toquen una textura, huelan una fragancia y vean un grafiti.	
<b>Descriptorios operativos:</b> CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA5, CE3	<b>Actividad de desarrollo</b> (20´): En parejas, elegirán una palabra con los fonemas /ʊ/ y /u:/ que después programarán usando <i>iRobot root</i> , en la aplicación <i>iRobot Coding</i> , ya que incluye programación gráfica, por bloques y texto con <i>Python</i> , pudiendo, así, adaptarse a todo tipo de necesidades y ritmos de aprendizaje. Una vez las palabras salgan en la pizarra magnética, el resto de parejas deberá averiguar qué fonema es.	
<b>Competencias específicas:</b> 1, 2, 4, 6		
<b>Criterios de evaluación:</b> 1.1., 2.2., 4.5., 6.2.		
<b>Saberes básicos:</b> A.8., A.11., A.12., B.2., C.1., C.4.	<b>Actividad de desarrollo y ampliación</b> (20´): los grupos heterogéneos continuarán trabajando en su proyecto STEAM, que se inicia en la sesión anterior.	
	<b>Actividad de síntesis</b> (5´): se pedirá al alumnado que haga ciertas acciones relacionadas con el vocabulario del tema. Cuando la docente diga " <i>Freeze and share</i> ", tendrán que decir al compañero que tengan más cerca qué parte del cuerpo es y/o qué síntoma tienen.	
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> CCNN, ODS4, ODS5, Tecnología	
<b>Metodología:</b> AC, AICLE, ApS, ABP, TPR		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Grupo clase, grupos heterogéneos, individual	Folios, ordenadores, <i>iRobot root</i> , pizarra magnética,	Analítico, sistémico y reflexivo
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>	<b>Hipoacusia</b>	
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>	Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>	
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> mejorar la capacidad de elección personal y promover la independencia.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones tanto para el contenido auditivo como el visual y optimizar la retención y la aplicación de conocimientos.		
<b>Acción:</b> emplear diversas herramientas para la creación y elaboración.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado, rúbrica	Instrucciones, dibujos, esquemas, debates

Fuente: Elaboración propia

<b>Sesión:</b> 8	<b>Objetivo:</b> Generar y compartir discursos hablados	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE	<b>Actividad inicial</b> (5´): los alumnos verán en la pizarra dos frases relacionadas con la gramática y vocabulario del tema y tendrán que decir si es verdadera o falsa.	
<b>Descriptorios operativos:</b> CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3	<b>Actividad de desarrollo</b> (40´): los grupos heterogéneos expondrán sus proyectos <i>STEAM</i> a través de la plataforma que hayan elegido usando la PDI. Cada grupo evaluará al resto de grupos con una rúbrica similar a la que usará la docente para evaluar.	
<b>Competencias específicas:</b> 1, 2, 4, 6		
<b>Criterios de evaluación:</b> 1.1., 2.2., 4.5., 6.2.	<b>Actividad de síntesis</b> (5´): 3-2-1 <i>Recap</i> : el alumnado tendrá que escribir en su cuaderno tres cosas nuevas que han aprendido, dos cosas interesantes que les haya parecido y una duda que aún tengan sobre la UD.	
<b>Saberes básicos:</b> A.1., A.8., A.11., A.12., B.2., B.3., C.1., C.4., D.8.		
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> CCNN, ODS4, ODS5, Tecnología y Robótica	
<b>Metodología:</b> AC, AICLE, ABP, ApS		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Individual, grupos heterogéneos	Pizarra, PDI, cuadernos	Crítico, analítico y analógico
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> fomentar la capacidad de autoevaluación y reflexión.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones tanto para el contenido auditivo como el visual.		
<b>Acción:</b> emplear diversas herramientas para la creación y elaboración.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado, rúbrica 	Instrucciones, dibujos, esquemas, debates, exposición

Fuente: Elaboración propia

<b>Sesión:</b> 9	<b>Objetivo:</b> Comprobar lo aprendido	
<b>Competencias Clave:</b> CCL, CP, CPSAA, CCEC, CE	<b>Actividad inicial</b> (15´): en parejas heterogéneas, organizarán trabalenguas con los fonemas trabajados en la UD que encontrarán en tarjetas. Después, los recitarán.	
<b>Descriptoros operativos:</b> CCL1, CCL2, CP1, CPSAA1, CPSAA2, CE2, CCEC4		
<b>Competencias específicas:</b> 1, 2 y 6	<b>Actividad de desarrollo</b> (30´): la evaluación de vocabulario y gramática de esta UD se hará en la herramienta digital <i>Socrative</i> de forma individual.	
<b>Criterios de evaluación:</b> 1.1., 2.1., 2.2., y 6.2.		
<b>Saberes básicos:</b> A.2., A.6., B.4., C.4., D.8.	<b>Actividad de síntesis</b> (5´): el alumnado creará un emoji que represente cómo se sienten al final de la UD.	
<b>Skills:</b> L/R/W/S	<b>Interdisciplinaridad:</b> Educación artística	
<b>Metodología:</b> AC, AICLE, TBL		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Procesos cognitivos</b>
Grupo clase, grupos heterogéneos, individual	Tarjetas con trabalenguas, folios, cartulinas, rotuladores	Práctico, lógico y creativo
<b>Atención a la diversidad</b>		
<b>Programa de refuerzo</b>		<b>Hipoacusia</b>
Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>		Se usarán las medidas recogidas en el punto de <i>Refuerzo y grupos de atención especial.</i>
<b>DUA</b>		
<b>Motivación:</b> fomentar la capacidad de autoevaluación y reflexión.		
<b>Representación:</b> proporcionar opciones para el contenido auditivo		
<b>Acción:</b> desarrollar habilidades de aprendizaje fluido mediante niveles progresivos de práctica y ejecución.		
<b>Evaluación</b>		
<b>Tipo</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Instrumentos</b>
Heteroevaluación	Diario de clase del profesorado	Pruebas orales y escritas, dibujos

Fuente: Elaboración propia

## 6.10. Evaluación

La evaluación educativa es un procedimiento constante y adaptado al individuo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su finalidad principal es entender la progresión de cada estudiante y, en caso necesario, implementar acciones de apoyo o corrección encaminadas a mejorar el rendimiento de un estudiante.

El Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid nos dice en su artículo 19.1. que la evaluación en Educación Primaria será continua y formativa, considerando el desarrollo de competencias y el progreso en el aprendizaje

Para cumplir con estas características, el alumnado será evaluado en todo momento, lo que permite detectar aquellos los problemas para conseguir los objetivos y, consecuentemente, plantear medidas de refuerzo.

Asimismo, el alumnado debe tener absolutamente claro que se espera de ellos, por lo que se les proporcionará una rúbrica, donde también se valorará el nivel de adquisición de las competencias de una forma integradora.

Los referentes para saber si las competencias específicas se están adquiriendo y los objetivos se están consiguiendo, son los criterios de evaluación de cada área de Educación Primaria que figuran en el anexo II del Decreto 61/2022.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Entender la idea principal y detalles en textos simples, mediante el uso de estrategias de comprensión y, cuando es necesario, apoyándose en diferentes recursos para mejorar el dominio del idioma y satisfacer las necesidades de comunicación diarias.	1.1. Comprender textos cortos y simples en diferentes formatos sobre temas personales y cotidianos, expresados de manera clara en la lengua estándar en diferentes formatos.	CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD1, CPSAA5, CCEC2
2. Crear mensajes breves y organizados de forma clara, planificando y corrigiendo para abordar necesidades inmediatas y comunicarse en	2.1. Hablar en inglés sobre temas cotidianos, usando ayudas y entonación adecuada, siguiendo guía.  2.2. Escribir textos simples en	CCL1, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CE1, CCEC4.

situaciones cotidianas.	inglés sobre temas personales y cotidianos, usando ejemplos y herramientas.	
3. Participar en conversaciones de manera respetuosa, usando expresiones comunes y recursos, para satisfacer necesidades actuales.	3.1. Participar en conversaciones breves y planificadas sobre temas personales y cotidianos, utilizando diversos apoyos.  3.2. Usar estrategias básicas en inglés para saludar, presentarse, comunicar mensajes cortos y responder preguntas simples en situaciones cotidianas.	CCL5, CP1, CP2, STEM1, CPSAA3, CC3, CE1, CE3.
4. Participar en situaciones previsibles utilizando estrategias y conocimientos para comunicar información básica y sencilla, facilitando así la comunicación.	4.5. Usar estrategias básicas con ayuda y recursos adecuados para facilitar la comunicación y la comprensión en diferentes contextos.	CCL5, CP1, CP2, CP3, STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1.
5. Identificar y emplear las habilidades lingüísticas personales en diferentes idiomas para mejorar la comunicación en contextos familiares.	5.2. Usar y distinguir conocimientos y estrategias con ayuda para mejorar la comunicación y el aprendizaje del inglés, con el respaldo de recursos físicos y digitales.	CP2, STEM1, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
6. Valorar la diversidad cultural a través del idioma extranjero, reconociendo las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas.	6.2. Apreciar la diversidad en países anglófonos, mostrando interés por su lengua y cultura, y promoviendo la convivencia pacífica.	CCL5, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3, CCEC1.

Fuente: Elaboración propia

Estos criterios no solo implican los conocimientos (saber), sino también las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser). Los criterios de evaluación también describen los instrumentos de evaluación diversificados y ajustados a las diversas SdA, es decir todas aquellas producciones e intervenciones del alumnado



que sirven de información para medir el desempeño del alumnado, tales como actividades, trabajos, proyectos y pruebas entre otros.

En esta UD, no solo se hará una heteroevaluación, sino que también se llevará a cabo la autoevaluación y la coevaluación, ya que, al tratar de fomentar el pensamiento crítico, la metacognición es un proceso transcendental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las evidencias de dicho aprendizaje serán recogidas, registradas y analizadas a través de diferentes herramientas de evaluación, como son el diario de clase, los formularios y las rúbricas; permitiendo una evaluación objetiva de todo el alumnado.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN – PORCENTAJE					
Trabajo en clase	Glosario	SdA	Proyecto STEAM	Participación	Examen
10%	10%	20%	30%	10%	20%

Como resultado de este proceso, llegamos a una valoración numérica, que expresa el nivel de desempeño del alumnado en cada criterio de evaluación, y, por ende, en cada competencia específica. Según lo establecido en el artículo 22.2. del Decreto 61/2022, los resultados de la evaluación se presentarán de la siguiente manera: Insuficiente (IN) para las calificaciones desfavorables, y Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) y Sobresaliente (SB) para las calificaciones favorables.

Para aquellos alumnos que no llegan al mínimo deseable en algún criterio de evaluación, se facilitará una posibilidad de recuperación. Al tratarse de una lengua, se valorará la evolución del proceso de aprendizaje en cada trimestre.

Por último, pero no por ello menos importante, en este proceso de enseñanza-aprendizaje, hay que tener en cuenta la evaluación de la práctica docente y los procesos de enseñanza usados. Se llevará a cabo tanto por parte del propio docente como del alumnado a través de un formulario online donde se presentarán diferentes indicadores de logro para ser evaluados.

Según lo dispuesto en la Resolución de 20 de diciembre de 2022, incluyo un ejemplo de evaluación de mi práctica docente:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdSy0bwcM8lQ16EO4TJY3CWIfL\\_Ep-YUy9Mu10TUuSM2lIrBA/viewform?usp=pp\\_url](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdSy0bwcM8lQ16EO4TJY3CWIfL_Ep-YUy9Mu10TUuSM2lIrBA/viewform?usp=pp_url)

## 7. Conclusiones y posibles áreas de investigación

Las conclusiones principales que se derivan de este Trabajo Final de Máster son:

- La implementación de *STEAM* en la enseñanza de inglés resultará más eficaz que los métodos tradicionales al impulsar la participación estudiantil, mejorar la comprensión de conceptos, fomentar el aprendizaje autónomo y significativo, y unificar múltiples áreas.
- El uso de *STEAM* en las clases de inglés genera un aumento significativo en la motivación y el interés del alumnado, lo que resulta en un mejor desempeño académico y una experiencia de aprendizaje más gratificante.
- La clase de inglés se transforma de ser abstracta a convertirse en una herramienta práctica, donde se utiliza la lengua para aprender, llevar a cabo proyectos y comunicarse de manera efectiva.
- Las TIC desempeñan un papel importante en esta metodología *STEAM*, ya que proporcionan una amplia variedad de recursos para facilitar la comunicación y establecer prácticas reales de interacción.

Con respecto a las áreas de investigación futura, se proponen las siguientes:

- Evaluar cómo la metodología *STEAM* influye en el desempeño escolar a largo plazo y en el nivel de interés y entusiasmo de los estudiantes en distintas áreas de estudio.
- Explorar estrategias para ajustar e individualizar de manera más efectiva los materiales educativos y recursos con el propósito de satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante
- Analizar la efectividad de las tácticas de evaluación empleadas en el enfoque *STEAM* y su impacto en la potenciación del proceso de aprendizaje.
- Examinar cómo se puede aplicar el enfoque *STEAM* en una variedad de niveles de educación y contextos culturales para determinar su viabilidad en diversas situaciones.

Estas áreas pueden aportar al progreso y perfeccionamiento de esta metodología *STEAM*, no solo el ámbito del inglés, sino también en todos los niveles educativos.

## 8. Referencias bibliográficas

- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art Thinking, Cómo el arte puede transformar la educación*. Editorial Paidós Educación.
- Ainscow, M (1995). *Necesidades especiales en el aula: Guía para el profesorado*. UNESCO-Narcea.
- Álvarez, M. (Coord.). (2011). *Diseño y evaluación de programas de educación emocional*. 3a ed. Wolters Kluwer.
- Asher, J. J. (1966). The learning strategy of the Total Physical Response: A review. *The Modern Language Journal*, 50: 79- 84.
- Ausubel, D. (1981). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Biesta, Gert J. J. (2017). *El bello riesgo de educar: Cada acto educativo es singular y abierto a lo imprevisto*. Ediciones SM.
- Blakemore, S. J. y Frith, U. (2007). *Cómo aprende el cerebro: Las claves para la educación*. Ariel.
- Bruner, J. (1978). *The role of dialogue in language acquisition*. En: Jarvella y Levelt (eds.), *The Child's concept of language*. Springer Verlag.
- Carretie, L. (2011). *Anatomía de la mente: Emoción, cognición y cerebro*. Pirámide.
- Cilleruelo, L. & Zubiaga, A. (2014). Una aproximación a la Educación STEAM. Prácticas educativas en la encrucijada arte, ciencia y tecnología. *Jornadas de Psicodidáctica*.
- Chomsky, N. (1965). *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Aguilar.

- Chomsky, N. (1992). *El lenguaje y el entendimiento*. Planeta-De Agostini.
- Couso, D., Jimenez-Liso, M.R., Refojo, C. & Sacristán, J.A. (Coords). (2020). *Enseñando Ciencia con Ciencia*. FECYT & Fundacion Lilly. Penguin Random House.
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL – Content and Language Integrated Learning*. Cambridge University Press.
- Ellis, R. (1997). *Second language acquisition research and language teaching*. Oxford.
- Fleming, N.D. & Mills, C. (1992). *Helping Students Understand How They Learn*. The Teaching Professor, Vol. 7 No. 4, Magma Publications.
- Furman, M. (2021). *Enseñar distinto. Guía para innovar sin perderse en el camino*. Siglo XXI Editores.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence*. Basic Books.
- Garrido Landivar, J., y Santana Hernández, R. (1999). *Como elaborar adaptaciones curriculares de centro, de aula e individuales*. Cepe.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. Kairós.
- Gómez, M. G., y Álvarez, L. F. (2020). Inspira STEAM: breaking the confidence gap with female roles. *Investigaciones feministas*, 11(2), 273-286.
- Guenaga Gómez, M., & Fernández Álvarez, L. (2020). Inspira STEAM: breaking the confidence gap with female roles. *Investigaciones Feministas*, 11(2), 273–286. DOI: <https://doi.org/10.5209/infe.65836>

- Krashen, S., & Terrell, T. (1983). *The natural approach: language acquisition in the classroom*. Oxford: Pergamon. Learning.
- Marsh, D., Mehisto, P., Wolff, D., & Frigols, M. J. (2010). *European Framework for CLIL Teacher Education: A framework for the professional development of CLIL teachers*. European Centre for Modern Languages.
- Marsh, D., Pérez Cañado M. L., & Ráez Padilla, J. (Eds.) (2015). *CLIL in Action: Voices from the classroom*. Cambridge Scholars Publishing.
- Martínez, F. (2002) *El cuestionario. Un instrumento para la investigación en las ciencias sociales*. Laertes Psicopedagogía. Oxford University Press. Pergamon.
- OCDE (2020): *¿Cómo ha evolucionado la participación y la elección de área de estudio de las mujeres a lo largo del tiempo?* Education Indicators in Focus. Editorial OECD.
- Parsons, M. (2002). *Cómo entendemos el arte*. Paidós.
- Piaget, J. (1966). *Psicología de la inteligencia*. Psique.
- Piaget, J. (1970). *El lenguaje y el pensamiento desde el punto de vista genético*. En J. Piaget, Seis estudios de Psicología. Seix Barral.
- Rose, D. H. and Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. Alexandria, VA: Association for Supervision & Curriculum Development.
- Schütz, R. (1998). *Stephen Krashen's Theory of Second Language Acquisition*.

Tesconi, S., y de Aymerich, B. (2020). *Ciencia en todo y para todos*. PARTE 1: aprender ciencias es conectar ideas personales con otras más potentes y fructíferas, 88.

Torres Monreal, S. et al. (1999). *Deficiencia auditiva, guía para profesionales y padres*. Aljibe.

UNESCO (2019). Descifrar el código: La educación de las niñas y las mujeres en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM). S.I.: *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological* Harvard University Press.

## LEGISLACIÓN

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 04 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>

Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia. *Boletín Oficial del Estado*, 134, de 05 de junio de 2021. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2021/06/04/8/con>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 02 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 169, de 18 de julio de 2022. [http://www.madrid.org/wleg\\_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=12774](http://www.madrid.org/wleg_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=12774)

Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 25, de 30 de enero de 2023.

[http://www.madrid.org/wleg\\_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=13091](http://www.madrid.org/wleg_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=13091)

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del consejo de gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 71, de 24 de marzo de 2023. [http://www.madrid.org/wleg\\_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=13164](http://www.madrid.org/wleg_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=13164)

## 9. Acrónimos

- ABP: Aprendizaje Basado en Proyectos
- ABR: Aprendizaje Basado en Retos
- AC: Aprendizaje Cooperativo
- AICLE: Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras
- ApS: Aprendizaje por Servicio
- BI: Bien
- CC: Competencia ciudadana
- CE: Competencia emprendedora
- CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales
- CCL: Competencia en comunicación lingüística.
- CCNN: Ciencias Naturales
- CD: Competencia digital
- CLIL: *Content and Language Integrated Learning*
- CP: Competencia plurilingüe
- CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender
- DUA: Diseño Universal de Aprendizaje
- DUE: Servicio de enfermería
- E.F.: Educación Física
- FC: *Flipped Classroom*
- IBL: Aprendizaje Basado en Ideas/Investigación
- ICT: *Information and Communications Technology*
- IN: Insuficiente
- LOE: Ley Orgánica de Educación
- LOMLOE: Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación
- MEC: Ministerio de Educación y Formación Profesional
- NT: Notable
- ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenible
- PAEE: Programa de Acompañamiento y Apoyo Escolar
- PDI: Pizarras Digitales Interactivas
- PEC: Proyecto Educativo de Centro



- PGA: Programación General Anual
- R.E.: Refuerzo Educativo
- SdA: Situaciones de Aprendizaje
- SB: Sobresaliente
- STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- SU: Suficiente
- TAC: Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento
- TBL: Aprendizaje Basado en el Pensamiento
- TEP: Tecnologías para el Empoderamiento y la participación
- TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación
- TPR: *Total Physical Response*
- TRIC: Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación
- UD: unidad didáctica
- VARK: Visual, Aural, Read/Write, Kinaesthetic