



**Universidad de Valladolid
Facultad de Educación y Trabajo Social**

Grado en Educación Infantil

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**EL SÚPER MATEMOCIONAL:
DESARROLLANDO LA COMPETENCIA
MATEMÁTICA Y LA AFECTIVIDAD EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

Alumna: Paula Delgado De La Iglesia

Tutor: Iván Martín Colomo

Curso: 2024-2025

Aclaraciones

Sobre los nombres del alumnado

Los nombres utilizados para explicar el desarrollo de las actividades son ficticios y en ningún caso comprometen los datos personales del alumnado.

Sobre el género

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este Trabajo de Fin de Grado que se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

Resumen

La etapa de Educación Infantil, pese a no ser obligatoria, proporciona la oportunidad de que el alumnado desarrolle numerosas competencias que le permitan llegar a la etapa de Educación Primaria con una buena base. De entre todas ellas, este trabajo se centra en el desarrollo de la competencia matemática y de la afectividad, cuestiones cuya interrelación adquiere relevancia en etapas posteriores. Por tanto, entre los objetivos que persigue este trabajo se encuentra favorecer el desarrollo de estas competencias mediante el diseño, aplicación y análisis de una propuesta didáctica basada en el enfoque Montessori, explorando sus posibilidades, observando las respuestas emocionales de los niños, fomentando una actitud positiva hacia las matemáticas y promoviendo una reflexión crítica sobre la práctica. La propuesta "El Súper Matemocional" incluye nueve actividades manipulativas, simbólicas y artísticas que se han evaluado tanto de forma individual como colectiva, permitiendo una observación detallada del progreso y las dificultades encontradas por el alumnado. Tras su puesta en práctica se ha reflexionado a partir de lo observado en el aula, pudiendo apreciar la necesidad de integrar en edades tempranas el desarrollo cognitivo y afectivo en la enseñanza de las matemáticas mediante metodologías activas para lograr un fomento de la confianza, curiosidad y una actitud positiva hacia el aprendizaje, usando materiales apropiados y respetando los ritmos individuales de los niños.

Palabras clave: competencia matemática, afectividad, Educación Infantil, Montessori

Abstract

Early Childhood Education, although not compulsory, provides students with the opportunity to develop numerous skills that will allow them to reach Primary Education with a solid foundation. Among these skills, this work focuses on the development of mathematical competence and affectivity, issues whose interrelationship becomes relevant in later stages. Therefore, among the objectives of this work is to promote the development of these skills through the design, application, and analysis of a teaching proposal based on the Montessori approach, exploring its possibilities, observing children's emotional responses, fostering a positive attitude toward mathematics, and promoting critical reflection on practice. The "Super Math-Emotional" proposal includes nine manipulative, symbolic, and artistic activities that have been evaluated both

individually and collectively, allowing for detailed observation of the progress and difficulties encountered by students. After its implementation, we reflected on what we observed in the classroom, highlighting the need to integrate cognitive and emotional development into mathematics teaching at an early age through active methodologies to foster confidence, curiosity, and a positive attitude toward learning, using appropriate materials and respecting children's individual rhythms.

Keywords: mathematical competence, affect, Pre-primary Education, Montessori.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.	Introducción	8
2.	Objetivos	9
3.	Justificación.....	10
4.	Fundamentación teórica	11
4.1	La Etapa De Educación Infantil.....	11
4.2	Las Matemáticas En Educación Infantil.....	12
4.3	La Afectividad En Educación Infantil	14
4.4	El Método Montessori	15
4.5	Materiales Manipulativos	16
5	Propuesta Didáctica.....	18
5.1	Contexto	18
5.2	Fundamentación Curricular	19
5.2.1	Objetivos Generales De La Etapa De Educación Infantil	19
5.2.2	Competencias Clave	20
5.2.3	Competencias Específicas, Criterios De Evaluación E Indicadores De Logro	
	21	
5.2.4	Contenidos	26
5.3	Objetivos Didácticos	30
5.4	Metodología.....	31
5.5	Planificación	32
5.6	Desarrollo De La Propuesta.....	34
5.7	Evaluación	54
5.8	Reflexión	55
5.9	Conclusión.....	57
6	Referencias	58
7	Anexos.....	60
	Anexo 1. Imágenes del cuento de la introducción de la propuesta.....	60

Anexo 2. Narrativa del cuento personalizado de la actividad 1	61
Anexo 3. Evaluación por observación sistemática	62
Anexo 4. Ejemplo de una evaluación grupal de la observación sistemática	71
Anexo 5. Evaluación mediante el diario de aprendizaje.....	72
Anexo 6. Observaciones y propuesta de mejora de las actividades.....	73
Anexo 7. Imágenes del proceso de elaboración y explicación de la actividad 2	78
Anexo 8. Imágenes del material de la actividad 3, tarjetas de comida	79
Anexo 9. Explicación y proceso de elaboración de la actividad 3.....	80
Anexo 10. Tarjetas de seriaciones actividad 4.....	81
Anexo 11. Proceso de elaboración de la actividad 4	82
Anexo 12. Proceso de elaboración de la actividad 5	83
Anexo 13. Material del dinero con diferentes formas de la actividad 6	85
Anexo 14. Proceso de elaboración de la actividad 6	86
Anexo 15. Proceso de elaboración actividad 7	87
Anexo 16. Imágenes actividad 8	88
Anexo 17. Imágenes de la actividad 9	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Objetivos	9
Tabla 2. Objetivo General en Educación Infantil sobre esta propuesta.....	19
Tabla 3. Competencias Clave	20
Tabla 4. Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro “crecimiento en armonía”	22
Tabla 5. Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro “Descubrimiento y exploración del entorno”	24
Tabla 6. Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro “comunicación y representación de la realidad”	25
Tabla 7. Contenidos “Crecimiento en armonía”.....	27
Tabla 8. Contenidos "Descubrimiento y exploración del entorno"	28
Tabla 9. Contenidos "Comunicación y representación de la realidad"	29
Tabla 10. Objetivos didácticos de la propuesta didáctica.....	30
Tabla 11. Tabla explicativa de las actividades por colores y nombres.....	32
Tabla 12. Calendario según los meses y las actividades programadas junto a los días no lectivos y festivos	33
Tabla 13. Tipo de actividades.....	34
Tabla 14. Actividad 1	36
Tabla 15. Actividad 2	39
Tabla 16. Actividad 3	41
Tabla 17. Actividad 4	43
Tabla 18. Actividad 5	45
Tabla 19. Actividad 6	47
Tabla 20. Actividad 7	49
Tabla 21. Actividad 8	51
Tabla 22. Actividad 9	53

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este trabajo de Trabajo de Fin de Grado, se abordarán aspectos sobre el tema principal, que consiste en el desarrollo de la competencia matemática y de la afectividad en la etapa de Educación infantil. El trabajo comienza con la exposición de los objetivos que guían su desarrollo, seguida de una justificación del tema elegido, en la que se argumenta su relevancia tanto a nivel educativo como personal.

Después, se presenta el marco teórico, donde se analiza la etapa de Educación Infantil, la importancia de las matemáticas y del desarrollo de la afectividad en esa etapa y los fundamentos del método Montessori y los materiales manipulativos, que se tuvieron en cuenta a la hora de diseñar la propuesta.

Posteriormente, se expone la propuesta didáctica diseñada y llevada a cabo en el centro escolar donde se realizaron las prácticas del cuarto curso del Grado de Educación Infantil durante el curso académico 2024/2025. Esta propuesta incluye la presentación de sus objetivos, el enfoque teórico que la sustenta, la planificación, el desarrollo de las actividades, los contenidos trabajados y una reflexión crítica acompañada de propuestas de mejora, todo ello acompañado de un análisis de los resultados obtenidos.

Finalmente, tras comentar las conclusiones, el trabajo incorpora un apartado de anexos en el que se recopilan materiales complementarios como tablas, imágenes y explicaciones que evidencian el trabajo realizado.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se tratan de alcanzar con la realización de este trabajo son los siguientes:

Objetivo General	Objetivos Específicos
Favorecer el desarrollo de la competencia matemática y de la afectividad en Educación Infantil mediante el diseño y la puesta en práctica de una propuesta didáctica con un enfoque metodológico activo y vivencial, enmarcada en un ambiente Montessori.	Explorar las posibilidades de la Didáctica de la Matemática en Educación Infantil, centrándose en el método Montessori.
	Diseñar una propuesta didáctica centrada en el desarrollo de la competencia matemática y la afectividad en un ambiente Montessori en Educación Infantil.
	Poner en práctica una propuesta didáctica centrada en el desarrollo de la competencia matemática y la afectividad en un ambiente Montessori en Educación Infantil.
	Observar y analizar las respuestas emocionales del alumnado en las diferentes situaciones que se den en el aula.
	Fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje de la matemática.
	Reflexionar sobre la práctica educativa.

Tabla 1. Objetivos

3. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema de este Trabajo de Fin de Grado surge tanto de un interés personal como de una motivación académica y profesional. En particular, responde a la necesidad de adoptar una perspectiva globalizada en la Educación Infantil (Decreto 37/2022) que permita desarrollar de forma simultánea la competencia matemática y la afectividad del alumnado, cuestiones que mantienen una estrecha relación (McLeod, 1992).

Este trabajo, por tanto, tiene como objetivo indagar en la conexión entre el aprendizaje matemático y las emociones, y ofrece una propuesta didáctica que contempla estrategias vinculadas al desarrollo integral del niño. Dicha propuesta incluye recursos, medios de evaluación y estrategias que favorezcan un aprendizaje positivo y significativo, que logre despertar el interés, la curiosidad del niño y que se refuerce su autoestima y motivación.

Tal y como se establece en el Decreto 37/2022, la importancia del desarrollo de la competencia matemática en Educación Infantil ha de fomentarse desde una perspectiva globalizada, a través del juego, mediante la manipulación de materiales y la exploración del entorno, donde también se consideren las emociones. Se prioriza, además, una enseñanza adaptada a las características, ritmos y necesidades del alumnado en la etapa de Educación Infantil, reconociendo la importancia de un enfoque globalizador.

En esta línea, diversos autores han destacado la importancia tanto del aprendizaje matemático como del aprendizaje emocional en la infancia. Así lo hacen Goleman (1995), quien señala que los primeros años de vida son una etapa crucial para el aprendizaje infantil; Damasio (1994), quien afirma que cuidar de las emociones del niño es también cuidar su capacidad para pensar, aprender y decidir; y, por otro lado, Alsina (2011, 2019), quien enfatiza que las habilidades matemáticas no se limitan a la adquisición de conceptos, sino que permiten interpretar información de la vida diaria y comunicarse de forma eficaz.

Por todo ello, y teniendo en cuenta la presencia de la afectividad y de contenidos matemáticos en el currículum de Educación Infantil (Decreto 37/2022), se presenta una propuesta que trata de trabajar ambas cuestiones de forma simultánea.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En el presente apartado se abordan los principales temas que constituyen el eje central de este Trabajo de Fin de Grado. Se comienza con una contextualización de la etapa de Educación infantil y se continúa con el análisis del aprendizaje en las matemáticas en esta etapa. Posteriormente, se profundiza en la importancia de la afectividad en Educación Infantil, se presenta el método Montessori y, finalmente, se examina el uso de los materiales manipulativos.

4.1 LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Según la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), la etapa de Educación Infantil es una etapa que abarca desde los 0 a los 6 años y que se organiza en dos ciclos: el primer ciclo abarca las edades comprendidas desde el nacimiento hasta los tres años, mientras que el segundo comprende desde los 3 hasta los 6 años. Este último ciclo, a su vez, se divide en 3 cursos, que son aquellos en los que se centra la propuesta que se presenta en este trabajo y que son los siguientes: primer curso, comprendido entre los 3 y 4 años; segundo curso, desde los 4 a los 5 años; y, por último, el tercer curso, que va de 5 a 6 años y que marca la finalización de la etapa de educación infantil (Decreto 37/2022; Real Decreto 95/2022).

Los contenidos que se trabajan en esta etapa se abordan de forma globalizada e integrada y, tal y como establece normativa vigente, se organizan en torno a tres áreas de conocimiento, que son las siguientes (Decreto 37/2022; Real Decreto 95/2022):

1. Crecimiento en armonía.
2. Descubrimiento y exploración del entorno.
3. Comunicación y representación de la realidad.

El desarrollo de las competencias específicas de cada una de las áreas favorece la evolución integral del alumnado (Decreto 37/2022). Cada área incorpora contenidos que contribuyen al desarrollo de las competencias clave, tal y como se recoge en el artículo 7 del Decreto 37/2022. Entre todas ellas, cabe resaltar la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) por su aplicación directa a la resolución de diferentes problemas en la vida cotidiana (Decreto 37/2022). Esta competencia es aquella en la que se centra la propuesta didáctica de este trabajo, por ello, en el siguiente apartado se profundiza en el desarrollo de dicha competencia en esta etapa.

4.2 LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL

En educación infantil no existe un área específica destinada a las matemáticas. No obstante, según muestra el currículo estatal vigente destinado al segundo ciclo de Educación Infantil, establecido en el Decreto 37/2022 y el Real Decreto 95/2022, el pensamiento lógico-matemático se enmarca mayoritariamente dentro del Área 2: “Descubrimiento y exploración del entorno”. Algunos de los contenidos son (Decreto 37/2022):

- La resolución de diferentes problemas a través de la lógica-matemática.
- El establecimiento una orientación espacial y temporal, ayudando al niño a ubicarse en el entorno y comprender conceptos como pueden ser cerca o lejos.
- La introducción de las nociones geométricas, medidas, longitudes, y pesos, acercando al niño a la lógica y el razonamiento.
- El aprendizaje y uso del sentido numérico, el conteo, asociación de cantidades.
- La grafía de los números, junto con la clasificación, cuantificación y seriación.

Continuando, la normativa establece una serie de criterios metodológicos que se pueden tener en cuenta en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática. Entre ellos destaca el énfasis en la experimentación, la manipulación, el juego y el respeto a los ritmos individuales del alumnado, enmarcados en la promoción de aquellas experiencias vivenciales significativas edades tempranas que sirvan para el aprendizaje. Así pues, la competencia matemática se centra en aplicar el razonamiento y pensamiento lógico, permitiendo incrementar la capacidad de afrontar situaciones cotidianas o resolver problemas, fomentando la autonomía personal. Además, esta competencia integra la comprensión del mundo natural y social para dar la oportunidad de tener una visión crítica y reflexiva de la realidad (Decreto 37/2022; Real Decreto 95/2022).

No obstante, los criterios metodológicos a seguir no solo se basan en la normativa, sino que nacen del trabajo que diferentes autores han desarrollado a lo largo de los años.

En primer lugar, cabe destacar la obra de Alsina (2011, 2019), quien busca una renovación en la Didáctica de la Matemática en Educación Infantil. Este autor indica que, tradicionalmente, la enseñanza de las matemáticas en el currículo estaba orientada a la adquisición de contenidos aislados y la obtención de buenos resultados académicos. Sin embargo, hoy en día la enseñanza de la matemática está orientada al desarrollo de la

competencia matemática, que va más allá de la adquisición de conceptos matemáticos y que busca fomentar habilidades que sean útiles en la vida diaria.

Por tanto, tal y como comenta este autor, para desarrollar una buena competencia matemática en Educación Infantil se hace necesario planificar qué se quiere enseñar, cómo se va a enseñar y la gestión del aula que se va a abordar, teniendo en cuenta en todo momento el alumnado con el que se va a trabajar, sus diferentes ritmos de aprendizaje y las necesidades educativas de los mismos, abogando por el uso de material manipulativo, vivencial y basado en el juego.

Siguiendo este orden de ideas, otros autores, como Canals (2001), destacan la idea de que las matemáticas no deben verse solo como una materia, sino como una herramienta con la que se descubre y explora el mundo que nos rodea. De este modo, las matemáticas constituyen una puerta de entrada que permite que el niño se encuentre con situaciones nuevas o desafiantes. Gracias a ello, se genera en el niño curiosidad, estimulando el pensamiento lógico y promoviendo la búsqueda de aquellas soluciones alternativas, usando la imaginación.

Por tanto, según esta autora las matemáticas son una herramienta para explorar y comprender el mundo que nos rodea, cuestión apoyada por Cascallana (1988), quien menciona que las matemáticas en el ámbito escolar abordan más que la adquisición de contenidos o habilidades numéricas o lógicas, y por Niss (2002), quien define competencia matemática como “la habilidad para comprender las matemáticas, usar las matemáticas y valorar las matemáticas en una variedad de situaciones en las que las matemáticas juegan o desempeñan un papel relevante” (pp. 7-9). Por tanto, como se infiere de las obras de estos autores, no solo se trata de adquirir contenidos matemáticos, sino de saber cómo y cuándo usarlos.

Dicho esto, y visto el enfoque que se da actualmente a la enseñanza de la matemática en Educación Infantil, cabe destacar que, tal y como indica McLeod (1992), existen factores que son de relevancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática y que van más allá de lo cognitivo, como las creencias, actitudes y emociones del alumnado. Uno de esos factores es la ansiedad matemática, que se define como un sentimiento de tensión, aprensión o miedo que interfiere con el rendimiento matemático y que es sufrido por entre el 5% y el 20% de la población (McLeod, 1994).

La relación que mantienen las emociones con los procesos de enseñanza aprendizaje de la matemática, aunque no es causa de gran preocupación en la Educación Infantil, sí que adquiere relevancia en etapas posteriores, donde aparecen emociones como la mencionada anteriormente (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2023). Dicha relevancia es tal que incluso el sentido socioafectivo aparece reflejado en el currículum de Educación Primaria (Decreto 38/2022). Por ello, conviene tener en cuenta la afectividad a la hora

de trabajar las matemáticas ya desde la etapa de Educación Infantil, cuestión cuya relevancia se comenta en el siguiente epígrafe.

4.3 LA AFECTIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

La afectividad en educación infantil es un elemento fundamental para el desarrollo integral del niño, siendo considerada la base sobre la cual se construye y se amplían las relaciones sociales, el desarrollo emocional y el propio aprendizaje. Diversos autores coinciden en que las emociones, junto con el bienestar afectivo, son la base de la construcción del aprendizaje significativo en las primeras etapas de vida. Entre los autores más relevantes que han abordado dicho aspecto destacan Piaget, Wallon, Goleman, Damasio, y Montessori, cuyas aportaciones han explorado la inteligencia emocional y su aplicación en el ámbito educativo (Damasio, 1994; Goleman, 1995; Montessori, 2004; Piaget, 1954; Wallon, 1968).

En primer lugar, Piaget (1954) habla sobre el pensamiento del problema, el cual abarca dos significados diferentes. Este autor indica que “la afectividad interviene en las operaciones de la inteligencia, las estimula y perturba, siendo causa de aceleraciones o retrasos en el desarrollo intelectual, siendo este rol acelerador o perturbador indiscutible” (Piaget, 1954, pp. 17-18).

Por su parte, el desarrollo humano no puede referirse como un proceso meramente individual, sino que se vincula a la interacción constante con el entorno y las relaciones sociales; desde edades tempranas hasta la vejez, las personas están interactuando constantemente. Igualmente, los niños reciben estímulos del entorno que les rodea, generando en ellos respuestas cognitivas, afectivas y motoras que constituirán su personalidad. Dicho esto, la afectividad no surge de forma aislada, sino que se precisa de un entorno social activo, debido a que esto influye en su forma de sentir, actuar y

comprender el mundo que les rodea; por ello, la dimensión emocional depende de la interacción con los demás (Wallon, 1968).

Del mismo modo, Goleman (1995) también argumenta que los primeros años de vida son una etapa crucial para el aprendizaje infantil y todo aquello que los niños experimenten emocionalmente influirá en cómo manejarán sus emociones en un futuro, a lo largo de su vida. Por ello, es de vital importancia proporcionar a los niños experiencias vivenciales y significativas. De este modo, no solo se estaría favoreciendo las experiencias propias, sino que también se estaría reforzando la parte afectiva y la forma de percibir o gestionar las emociones, adoptando el docente un rol de guía y facilitador.

En otro orden de ideas, desde una perspectiva neurobiológica, Damasio (1994) explica que la afectividad no es algo secundario en el aprendizaje. En la Educación Infantil, el cuidar de las emociones del niño supone cuidar su capacidad de pensar, aprender y decidir por sí solo. Cuanto antes se comience a trabajar la parte afectiva de forma positiva, mayor repercusión tendrá a lo largo del tiempo, sirviendo esto como una ayuda futura para la gestión emocional de la vida cotidiana, ampliando y reforzando todos aquellos conocimientos y experiencias afectivas que se hayan ido adquiriendo hasta la fecha.

En último término, Montessori (2004) creía firmemente que el amor y la afectividad son verdaderamente esenciales para el desarrollo integral de los niños. En vista de la importancia que el correcto desarrollo de la afectividad adquiere en la Educación Infantil, a continuación, se profundiza en el método Montessori, que presta atención especial a este aspecto y que ha constituido una de las piezas clave de la propuesta.

4.4 EL MÉTODO MONTESSORI

Este método fue fundado por María Montessori e inaugurado el 6 de enero de 1907 en San Lorenzo, Roma, Italia. María Montessori creó la primera casa de los niños para mejorar las condiciones de vida de aquellos niños más vulnerables, promoviendo una educación basada en la libertad y el respeto, generando igualdad de oportunidades y aplicando sus ideas pedagógicas (Llerandi, 2017).

Es un método teórico práctico alternativo, donde la acción educativa recae sobre los niños de entre 3- 6 años y que, aunque cada vez se lleva más a las aulas, todavía no se implementa en la mayoría de escuelas infantiles o colegios. Aunque este método es más conocido por su enfoque en la primera infancia, se podría hacer uso del mismo hasta la adolescencia (Dattari et al., 2017).

Continuando, el método Montessori se caracteriza por el uso de materiales de carácter manipulativo. Para esta autora la parte manipulativa es verdaderamente importante debido a que permite a los niños descubrir de forma sensorial, de forma vivencial. Esto permite respetar el error como parte natural del proceso y, de esta forma, evitar o disminuir las emociones negativas como pueden ser la frustración, rabia o tristeza y fortaleciendo la motivación, lo que genera un ensayo-error positivo y un aprendizaje con tiempos marcados por los niños. Asimismo, los materiales son sencillos, fáciles de manipular, de madera natural, con colores estridentes y se usan en diferentes áreas dentro del ambiente de Montessori (Montessori, 1932/2020).

Según el área que se precise trabajar, los materiales cambian. En el ámbito de Matemáticas se emplean recursos como la escalera marrón, barras numéricas o cuentas de colores, que facilitan la comprensión de conceptos numéricos de forma concreta y manipulativa; para el desarrollo sensorial se usan materiales como los cilindros de sonido, las cajas de colores y la torre rosa, que contribuyen a refinar los sentidos y mejorar la percepción; para potenciar el lenguaje se dispone de herramientas como las letras de lija, el abecedario móvil y las tarjetas con imágenes, que favorecen la conciencia fonológica, la lectura inicial y la ampliación del vocabulario; y, por último, también se utilizan objetos cotidianos como pinzas, vasos, jarras y agua, que ayudan a desarrollar habilidades esenciales para la vida diaria, como puede ser la limpieza y los trasvases (Montessori, 1932/2020).

La propuesta didáctica que se muestra en este trabajo se centra en la creación de diferentes materiales manipulativos; por tanto, en el siguiente epígrafe se profundiza un poco más en los tipos que se pueden encontrar.

4.5 MATERIALES MANIPULATIVOS

Los materiales manipulativos didácticos resultan imprescindibles para el pleno desarrollo y para poder llevar a cabo diversas actividades junto con el juego (Moreno Lucas, 2013). Dicho esto, los materiales que se usen en la etapa de Educación Infantil deben ser variados, estimulantes y polivalentes, de tal forma que permitan a los niños la experimentación, manipulación, observación y construcción (Cañas, 2010).

Dentro del ámbito educativo, se dispone de una amplia variedad de materiales didácticos, señalando Cascallana (1998) dos tipos principales:

- Materiales estructurados: son aquellos elaborados con fines didácticos. Son de este tipo los ábacos, bloques lógicos, regletas Cuisenaire, geoplanos, tangrams, bloques multibase, etc.
- No estructurados: son aquellos que no tienen un uso predefinido, permitiendo a los niños desarrollar la imaginación y la creatividad, como, por ejemplo: piedras, hojas, cajas de cartón, botones, tubos.

Los materiales utilizados durante la realización de esta propuesta se clasificarían, principalmente, como materiales no estructurados.

Llegados a este punto, habiendo hecho un repaso de la normativa y de los autores más importantes relacionados con las competencias que se tratan de desarrollar en la propuesta, se procede a dar los detalles de la misma.

5 PROPUESTA DIDÁCTICA

En este apartado se presenta la propuesta didáctica titulada “El Súper Matemocional”, desarrollada durante el período de prácticas del prácticum II, la cual gira en torno al desarrollo de la competencia matemática y de la gestión emocional y consiste en una serie de actividades relacionadas entre sí con el fin de simular un supermercado.

Está destinada específicamente al alumnado del centro escolar en el que se desarrollaron las prácticas porque la metodología educativa por la que se rige el centro está centrada en el desarrollo emocional del alumnado y la personalización de los ritmos de aprendizaje. Por tanto, en la propuesta se plantea trabajar al mismo tiempo conceptos matemáticos y la identificación y gestión de las emociones que aparezcan.

En este capítulo se abordan todos los aspectos necesarios para conocer cómo se desarrolló la puesta en práctica, como son el contexto, los objetivos, los elementos del currículum, la metodología, la planificación, los detalles de las actividades y la evaluación.

A continuación, se comienza exponiendo los detalles del centro.

5.1 CONTEXTO

La propuesta se ha desarrollado en una escuela del segundo ciclo de Educación Infantil. Este centro educativo está situado en un entorno semirrural y se caracteriza por contar con un enfoque pedagógico centrado principalmente en la metodología Montessori.

La escuela cuenta con un total de 45 niños y niñas, divididos en 3 grupos multinivel formados por 14 o 15 niños y niñas de entre 3 a 6 años. La propuesta didáctica se ha desarrollado con la finalidad de realizarse con los tres grupos.

Respecto al espacio, el centro dispone de varios ambientes, desarrollándose esta sesión principalmente en el ambiente de Juego, con alguna ocasión puntual en el ambiente de Arte y Montessori, ya que los espacios restantes estaban destinados a otras funciones acorde a la metodología del centro y la planificación escolar no admitía modificaciones.

No obstante, al ser el ambiente de juego un ambiente libre y sin planificación rutinaria, se ha podido adaptar la propuesta al espacio disponible.

Llegados a este punto, se procede a concretar la fundamentación curricular de la propuesta.

5.2 FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

En este apartado se concretan los elementos del currículum en los que se basan las actividades propuestas, que abarcan las tres áreas siguientes: el área de Crecimiento en Armonía, dado que se trabaja el reconocimiento, expresión y regulación de emociones, como son la tristeza, alegría, sorpresa, aburrimiento y enfado; el área de Descubrimiento y Exploración del Entorno, porque se abordan cuestiones como los tamaños, formas geométricas, alimentos, colores y contenidos numéricos; y, por último, el área de Comunicación y Representación de la Realidad, que se trabaja a través del uso del lenguaje verbal y no verbal, siendo importante para representar emociones, situaciones reales y transmitir las ideas matemáticas reforzando la expresión significativa y creativa.

En los siguientes epígrafes se exponen las competencias clave junto con los objetivos generales de la etapa que se trabajan en la propuesta didáctica, seguido de las competencias específicas, criterios de evaluación, indicadores de logro y saberes básicos incluidos.

5.2.1 **OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

Los objetivos generales de la etapa que se persiguen con el desarrollo de esta propuesta didáctica son los siguientes:

Tabla 2. Objetivo General en Educación Infantil sobre esta propuesta

Objetivo General
D) Desarrollar sus capacidades emocionales afectivas
G) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, en el desarrollo de estrategias cognitivas, y en el movimiento, el gesto y el ritmo

5.2.2 COMPETENCIAS CLAVE

Según muestra el Real Decreto 95/2022, las competencias clave en educación infantil (tabla 3) son las habilidades esenciales que los niños comienzan a desarrollar para aprender toda la vida. Estas se integran en todas las áreas, ayudando al niño a desarrollar un pensamiento crítico, habilidades sociales, creatividad y autonomía.

Tabla 3. Competencias Clave

COMPETENCIAS CLAVE	
1	Competencia en comunicación lingüística
2	Competencia plurilingüe
3	Competencia matemática y en ciencias, tecnología e ingeniería
4	Competencia digital
5	Competencia personal, social y de aprender a aprender
6	Competencia ciudadana
7	Competencia emprendedora
8	Competencia en conciencia y expresión culturales

En el presente trabajo se busca desarrollar dos competencias clave, siendo las siguientes:

- *STEAM*: “Competencia matemática y en ciencias, tecnología e ingeniería”, dicha competencia se desarrolla en Educación Infantil a través del juego y la experimentación, en un ambiente que fomenta la curiosidad de los niños y respetar sus ritmos. Además, aprenden a observar, contar y clasificar, adquieren habilidades numéricas, hábitos saludables y manipulan objetos, para poder entender el mundo que les rodea.
- *CPSAA*: “Competencia personal, social y de aprender a aprender” vinculada al desarrollo emocional y social del niño. Trabaja aspectos como la gestión de las emociones, la motivación, autonomía y la capacidad de afrontar retos.

5.2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

A continuación, se presentan las competencias específicas, los criterios de evaluación y los indicadores de logro incluidos en la propuesta.

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
Competencias específicas:	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	<p>2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones</p> <p>2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.</p> <p>2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer emociones como la alegría, la tristeza, el enfado, la sorpresa y el aburrimiento - Usar adecuadamente el lenguaje emocional - Representar emocional a través del arte, el juego simbólico y situaciones cotidianas
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	<p>4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación</p> <p>4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.</p> <p>4.4. Desarrollar destrezas y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interactuar emocionalmente con los iguales en actividades cooperativas como el juego simbólico (supermercado), trabajos grupales y expresión artística.

	habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.	
	4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.	

Tabla 4. Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro “crecimiento en armonía”

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro
1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	<p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés</p> <p>1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</p> <p>1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.</p> <p>1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificar objetos y alimentos según la forma, el color o el tamaño - Utilizar correctamente conceptos espaciales y cuantitativos (más qué, menos qué, pequeños, corto, grande) - Realizar seriaciones y patrones sencillos
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos,	<p>2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.</p> <p>2.2. Canalizar progresivamente la</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostar curiosidad e iniciativa para resolver problemas sencillos relacionados con el entorno - Agrupar objetos y alimentos por criterios diversos (color, tipo, tamaño y forma) - Proponer soluciones o alternativas durante juegos

<p>para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.</p>	<p>y actividades de exploración.</p>
	<p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen</p>	
	<p>2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas</p>	

*Tabla 5. Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro
"Descubrimiento y exploración del entorno"*

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno.	1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.	-Expresarse con claridad mediante palabras, gestos o dibujos - Participar en representaciones y juegos simbólicos -Utilizar formas, números y colores representar ideas o emociones.

Tabla 6. Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro
“comunicación y representación de la realidad”

Llegados a este punto, se adjunta una tabla con los contenidos puestos en práctica durante la propuesta didáctica, divididos por áreas.

5.2.4 **CONTENIDOS**

<u>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u>	
Bloque A	
El cuerpo y el control progresivo del mismo.	
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la imagen global y segmentaria del cuerpo y sus características individuales. - Identificar y respetar las diferencias individuales - Mostrar curiosidad e interés por la explorar a través del movimiento y los sentidos - Identificar situaciones peligrosas y prevenir accidentes. - Practicar técnicas de respiración y relajación. - Desarrollar destrezas manipulativas y habilidades motrices finas. - Mantener el control postural según los objetivos, acciones y situaciones - Disfrutar del juego como actividad placentera, y fuente de aprendizaje y relación con los demás. - Respetar las normas de juegos y participar en juegos reglados sencillos con mediación adulta - Adquirir progresiva autonomía en la realización de tareas. 	
Bloque B	
Desarrollo y Equilibrio Afectivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos. - Desarrollar seguridad en uno mismo mediante tareas cotidianas - Escuchar y respetar a los demás - Aceptar errores y correcciones, manifestando superación y logro - Habilidades para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás. - Inicio en la aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro. - Satisfacción por el trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, atención e iniciativa 	

Bloque C
Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Necesidades básicas: identificación y manifestación en relación con el bienestar personal. - Hábitos y prácticas sostenibles relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno. - Rutinas: planificación progresiva de la acción, con mediación del adulto, para resolver una tarea sencilla; aplicación de las normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc. - Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.
Bloque D
Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.
<ul style="list-style-type: none"> - La escuela: dependencias y organización. - Iniciativa y colaboración en la realización de tareas sencillas del aula y de la escuela. - Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia. - Diversidad en el aula: disposición para establecer relaciones tolerantes y afectivas que favorezcan la inclusión. - Estrategias de autorregulación de la propia conducta e inicio en el respeto hacia los demás. - Aplicación de estrategias para la resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. - Iniciación en el trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. - La amistad como elemento protector y de prevención de la violencia. - Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos. - Actividades en el entorno. - Oficios habituales: observación e identificación de las distintas profesiones: función, indumentaria e instrumentos relacionados con estas.

Tabla 7. Contenidos “Crecimiento en armonía”

<u>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u>	
Bloque A	
Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios	
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación - Identificar la funcionalidad de los números en la vida cotidiana - Plantear y resolver situaciones en las que es necesario medir - Explorar nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento 	
Bloque B	
Experimentación en el entorno. Curiosidad pensamiento científico y creatividad	
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar pautas para la indagación en el entorno como el interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseo de conocimiento. - Aplicar estrategias para la construcción de nuevos conocimientos mediante relaciones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas, favoreciendo el andamiaje y las interacciones. - Utilizar modelos de control variables y estrategias de investigación como el ensayo-error, la observación, la experimentación, la formulación y comprobación de hipótesis y la realización de preguntas - Proponer soluciones a través de la creatividad, el diálogo, la imaginación y el descubrimiento. - Fomentar el respeto y la protección del medio natural 	

Tabla 8. Contenidos "Descubrimiento y exploración del entorno"

<u>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u>	
Bloque A	
Intención e interacción comunicativas	
<ul style="list-style-type: none"> - Explorar el repertorio comunicativo y los elementos de la comunicación no verbal - Desarrollar la comunicación interpersonal desde la empatía y asertividad - Respetar las conversaciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas, como la atención, la escucha activa, los turnos de diálogo y la alternancia, favoreciendo el respeto y la igualdad 	
Bloque B	
Las lenguas y sus hablantes	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el repertorio lingüístico individual - Reconocer la realidad lingüística del entorno mediante el uso de fórmulas o expresiones vinculadas a sus necesidades e intereses 	
Bloque C	
Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo	
<ul style="list-style-type: none"> . - Utilizar el lenguaje oral en situaciones cotidianas, como conversaciones, juegos de interacción social y la expresión de vivencias. - Comprender y producir textos orales, tanto formales como informales 	
Bloque F	
El lenguaje y la expresión musical	
<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con las posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, objetos cotidianos del entorno e instrumentos musicales 	
Bloque G	
El lenguaje y la expresión plástica y visual	
<ul style="list-style-type: none"> - Manipular materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos - Explorar la intención expresiva en producciones plásticas y pictóricas 	
Bloque H	
El lenguaje y la expresión corporal	
<ul style="list-style-type: none"> - Participar en juegos de expresión corporal y dinámica 	

Tabla 9. Contenidos "Comunicación y representación de la realidad"

5.3 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos que se persiguen con la realización de esta propuesta didáctica son los siguientes:

Objetivo general	Objetivos Específicos
	Fomentar la identificación y gestión de emociones a la vez que se desarrolla la competencia matemática.
	Favorecer el desarrollo de la competencia matemática a través de la realización de actividades relacionadas con contenidos geométricos, lógico-matemáticos y numéricos.
	Generar situaciones que permitan trabajar la identificación y la gestión de emociones
	Identificar las emociones que surgen en el alumnado durante la puesta en práctica de actividades matemáticas.
	Favorecer el conocimiento y la gestión de las diferentes emociones en el alumnado.
	Promover la expresión emocional junto con la cooperación, favoreciendo un clima tranquilo y seguro.
	Observar y evaluar la gestión y resolución de las situaciones generadas.

Tabla 10. Objetivos didácticos de la propuesta didáctica

5.4 METODOLOGÍA

Los criterios metodológicos que se han seguido durante el desarrollo de esta propuesta didáctica se basan en la teoría y son los expuestos en los siguientes párrafos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje seguido sigue un enfoque globalizador, parte del conocimiento previo que los niños han adquirido y tiene en cuenta sus intereses y ritmos individuales. Hay un énfasis en el juego como herramienta educativa fundamental para el aprendizaje vivencial, activo y cooperativo, integrando aquellos aspectos clave como son las matemáticas y las emociones.

Para desarrollar y favorecer el conocimiento, se proponen una serie de actividades simbólicas, manipulativas y artísticas que permiten la exploración de aquellos contenidos matemáticos y emocionales propuestos, facilitando el aprendizaje. A su vez, se utilizan materiales manipulativos, facilitando el camino hacia el aprendizaje que se quiere adquirir y dejando libertad para que se descubran, se indaguen y se exploren diferentes conocimientos según el interés de niño. Estas actividades buscan promover la participación activa, el desarrollo social, el descubrimiento y la autonomía.

Por tanto, los contenidos se trabajan de forma contextualizada, buscando generar una conexión real entre las experiencias de los niños y las situaciones cotidianas, de forma que se comprendan y apliquen aquellos aprendizajes más cercanos a la realidad. Asimismo, el rol del docente se centra en actuar como guía que acompaña, estimula y observa a los niños en sus procesos de aprendizaje.

Por último, cabe destacar que la propuesta ha sido adaptada a las necesidades y características individuales del centro, promoviendo la reflexión y el pensamiento crítico.

En definitiva, lo que esta metodología busca es el desarrollo integral tanto a nivel cognitivo como afectivo, fomentando una educación inclusiva y participativa que respeta el ritmo individual de cada niño.

5.5 PLANIFICACIÓN

La propuesta didáctica tiene un total de 9 actividades. Como se puso en práctica con cada uno de los tres grupos, algunas actividades requirieron de más días, por ello en el calendario (Tabla 12), hay días en los que los colores se repiten, perteneciendo cada color a las actividades programadas y la repetición de los colores a los días de duración de las actividades.

En la siguiente tabla (Tabla 11) se expone un código de colores; cada color representa unas de las actividades en el calendario (Tabla 12).

	Vacaciones de Semana Santa
	Día del trabajador
	Actividad 1- La puerta de las emociones
	Actividad 2- ¿Construimos el supermercado?
	Actividad 3- ¿Jugamos?
	Actividad 4- Pintores matemáticos-emocionales
	Actividad 5- Frambuesas, aguacate y chocolate
	Actividad 6- Pintamos nuestro dinero
	Actividad 7- Formas geométricas
	Actividad 8- ¿Cambiamos?
	Actividad 9- ¡Todos al supermercado!

Tabla 11. Tabla explicativa de las actividades por colores y nombres

MARZO 2025						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
24	25	26	27	28	29	30
31						
ABRIL 2025						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				
MAYO 2025						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

Tabla 12. Calendario según los meses y las actividades programadas junto a los días no lectivos y festivos

Llegado este punto, se procede a exponer los detalles del desarrollo de las actividades propuestas.

5.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En este apartado se adjuntan una serie de tablas en las que se exponen los detalles de cada actividad (como materiales, guion, elementos del currículum, etc.). Además, junto con la descripción de las actividades y de los recursos utilizados se incluyen menciones a anexos con imágenes del proceso y de los materiales creados durante la puesta en práctica.

Asimismo, para facilitar que el lector establezca relaciones entre las actividades planteadas y el proceso reflexivo seguido tras su puesta en práctica -y por cuestiones de extensión-, se vincula cada una de ellas a un anexo en el que se presentan unas breves observaciones junto con una propuesta de mejora, cuestiones que se tuvieron en cuenta a la hora de realizar la reflexión final.

En la siguiente tabla (Tabla 13) se expone el orden de las actividades, junto con su tipo y nombre.

TIPO DE ACTIVIDAD		NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
1	Cuento vivencial y diálogo emocional-matemático	<i>La puerta secreta de las emociones</i>
2	Construcción y clasificación	<i>¿Construimos el supermercado?</i>
3	Identificación, clasificación y orden	<i>¿Jugamos?</i>
4	Sensibilidad artística emocional y matemática	<i>Pintores matemáticos-emocionales</i>
5	Seriación y secuenciación	<i>Frambuesas, aguacate y chocolate</i>
6	Creatividad matemático-emocional, diseño de recursos	<i>Pintamos nuestro dinero</i>
7	Asociación, formas geométricas	<i>Formas Geométricas</i>
8	Juego de cambios y equivalencias	<i>¿Cambiemos?</i>
9	Juego simbólico de roles, comprar y vender, con operaciones matemáticas.	<i>¡Todos al supermercado!</i>

Tabla 13. Tipo de actividades

Una vez expuesto el orden de las actividades, se procede a presentar cada una de ellas.

ACTIVIDAD 1. LA PUERTA SECRETA DE LAS EMOCIONES	
Resumen	Esta actividad busca introducir la propuesta didáctica mediante un cuento personalizado para cada grupo, comentando contenidos lógico-matemáticos y emocionales que se abordarán durante toda la propuesta.
Temporalización	20 minutos por cada grupo.
Tipo de actividad	Introducción, cuento vivencial y diálogo emocional-matemático
Zona de desarrollo	Ambiente de Juego
Recursos y materiales	3 cuentos personalizados, uno por cada grupo, que incluyen las emociones, conceptos matemáticos y un enlace hacia la propuesta (Anexo 1 y 2).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir la propuesta didáctica - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas - Favorecer e introducir el reconocimiento de los conceptos matemáticos (tamaños, cantidades, longitud, formas geométricas)
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos. - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial
Desarrollo de la actividad	<p>Se comenzará la actividad leyendo el cuento personalizado a cada grupo y comentando los aspectos más relevantes que aparecen en él. Al finalizar la lectura, se realizarán una serie de preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Qué emociones han salido en la historia?</i> - <i>En cuanto a los personajes, ¿Qué emociones y porque les</i>

	<p><i>sucedía dicha emoción? ¿En la vida real, se sientes así?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Cuándo habéis sentido dichas emociones? Con ejemplos aplicados en el aula.</i> - <i>¿Qué tipo de expresión facial corresponde a cada emoción nombrada en la historia?</i> - <i>¿Qué elementos matemáticos aparecen en la historia? ¿Qué emociones surgen, les hacen sentir y por qué?</i> <p>Después se trabajarán los conceptos matemáticos de tamaños, medidas, y de las Formas Geométricas (Rectángulo, círculo, triángulo y Cuadrado).</p> <p>Al finalizar se explicará en qué consistirá el proyecto que se desarrollará y se realizarán una serie de preguntas en relación con el proyecto del supermercado;</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Sabes qué es un supermercado?</i> - <i>¿Qué se hace en un supermercado?</i> - <i>¿Has estado alguna vez en el supermercado?</i> <p>Antes de finalizar, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que se abordarán aspectos emocionales y situaciones que hayan surgido a lo largo de la actividad y que hayan generado algún tipo de emoción. Los niños/as compartirán con los demás cómo se han sentido en ese momento y qué emociones experimentado. Esta asamblea también se aprovecha para reforzar la importancia de las emociones y recordar que está bien sentir las y la importancia que tiene el saber identificarlas y expresarlas.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3 y 4). • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	<p style="text-align: right;">Anexo 6.</p>

Tabla 14. Actividad 1

ACTIVIDAD 2. ¿CONSTRUIMOS EL SUPERMERCADO?	
Resumen	La actividad trata de construir mediante cajas de cartón el supermercado en el que se trabajará durante la propuesta, abordando contenidos de las formas geométricas, tamaño, longitud y clasificación de los mismos.
Temporalización	75 minutos por cada grupo
Tipo de actividad	Construcción y clasificación
Zona de desarrollo	Ambiente de Juego
Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Cajas de cartón - Tijeras - Celo o cinta adhesiva
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el reconocimiento y la clasificación según los diferentes tamaños - Favorecer la Motricidad Fina - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos. - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación - Desarrollar destrezas manipulativas y habilidades motrices finas. - Respetar las normas de juegos y participar en juegos reglados sencillos con mediación adulta - Respetar las conversaciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas, como la atención, la escucha activa, los turnos de diálogo y la alternancia, favoreciendo el respeto y la igualdad
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial

Desarrollo de la actividad	<p>En el anexo 7 se muestran imágenes que aclaran el proceso.</p> <p>Al comenzar la actividad, se recordará lo que se trabajó previamente y se explicará en qué consistirá la actividad propuesta;</p> <p><i>“¿Os acordáis del cuento que leímos el otro día?, Hoy vamos a comenzar a construir nuestro supermercado”.</i></p> <p>Después se explicará que, para poder empezar a construir el supermercado, primero será necesario clasificar las cajas por tamaños.</p> <p><i>“Pero antes, necesitamos clasificar las cajas por su tamaño: pequeñas, medianas y grandes; y por su longitud: largas, cortas”</i></p> <p>A continuación, los niños/as clasificarán las cajas según las indicaciones de la maestra. Una vez clasificadas las cajas de cartón, se comenzará a construir el supermercado con ayuda de la maestra. La maestra irá nombrando a los niños/as y la acción que deberán de realizar; <i>“Ismael, tráeme una caja pequeña y mira a ver si encaja con esta”</i>, <i>“Natalia, ¿puedes buscar y traer una caja pequeña para ponerla junto a esta?”</i></p> <p>Una vez diseñada y montada la estructura, se comenzará a cortar trozos de celo y a pegarlos en las cajas para unirlas. De esta se seguirán trabajando los conceptos de los tamaños y trabajan la motricidad fina. Los niños/as cortarán y pegarán los trozos de celo y la maestra reforzará las partes que considere hasta tener la base del supermercado completa.</p> <p><i>“Javier, va a cortar un trozo largo y lo va a pegar encima de la caja grande y la pequeña para unirlas”</i></p> <p><i>“Rosa va a sujetar el celo y Marcelino va a cortar un trozo pequeño”</i></p> <p>Antes de finalizar, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que se abordarán aspectos emocionales y situaciones que hayan surgido a lo largo de la actividad y que hayan generado algún tipo de emoción. Los niños/as compartirán con los demás cómo se han sentido en ese momento y que emociones experimentado. Esta asamblea también se aprovechará para reforzar la importancia de las</p>
-----------------------------------	--

	emociones y recordar que está bien sentir las y la importancia que tiene el saber identificarlas y expresarlas.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Observación sistemática (Anexo 3)• Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	Anexo 6.

Tabla 15. Actividad 2

ACTIVIDAD 3. ¿JUGAMOS?	
Resumen	La actividad consiste en identificar, contar, clasificar y ordenar los alimentos que se utilizarán durante toda la propuesta.
Temporalización	60 minutos por cada grupo
Tipo de actividad	Identificación, clasificación y orden
Zona de desarrollo	Ambiente de Juego
Recursos y materiales	Tarjetas de Piezas de comida plastificadas, 5 de cada tipo. (Anexo 8).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los tipos de alimentos - Clasificar los tipos de alimentos - Favorecer el conteo numérico - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas sostenibles relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno. - Identificar la funcionalidad de los números en la vida cotidiana - Plantear y resolver situaciones en las que es necesario medir - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación - Desarrollar destrezas manipulativas y habilidades motrices finas. - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial
Desarrollo de la actividad	<p>En el Anexo 9 se adjuntan imágenes que aclaran el proceso.</p> <p>Al comenzar la sesión se irán sacando de una bolsa los alimentos exponiendo nombres erróneos para ver si los niños/as saben lo que son y corrigen el nombre o simplemente asienten</p> <p><i>“Maestra: ¡Esto es una Manzana!, los niños/as: nooo ¡es un</i></p>

	<p><i>aguacate! ”.</i></p> <p>Una vez introducidos uno de los contenidos, se pasará al segundo. Se trabajarán los números mediante el conteo y la escritura de los mismos. Entre todos se realizará un recuento de todos los alimentos, en total hay 12, por lo que, se contará en voz alta y todos juntos, después se puede hacer de uno en uno. Los más mayores o aquellos que estén preparados para escribir los números, escribirán los números del 1 al 12 en un trozo de papel reciclado y lo posicionarán al lado del alimento que corresponda según el orden numérico en el que esté posicionado.</p> <p>Después se introducirán más cantidades de alimentos y los niños/as deberán de posicionarlos al lado de los alimentos correspondientes. Despues de este paso habrá más alimentos, por lo que la cantidad numérica habrá subido. Por lo que, se volverá a repetir el proceso de conteo y escribirán la cantidad numérica de cada alimento, posicionando el número al lado del alimento que corresponde.</p> <p><i>“Cuentan cuantos limones hay y escriben el número, hay 5 limones, escriben el número 5 y lo posicionan en el grupo de los limones”</i></p> <p>Antes de finalizar, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que se abordarán aspectos emocionales y situaciones que hayan surgido a lo largo de la actividad y que hayan generado algún tipo de emoción. Los niños/as compartirán con los demás cómo se han sentido en ese momento y que emociones experimentado. Esta asamblea también se aprovechará para reforzar la importancia de las emociones y recordar que está bien sentir las y la importancia que tiene el saber identificarlas y expresarlas.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3) • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	Anexo 6.

Tabla 16. Actividad 3

ACTIVIDAD 4. FRAMBUESAS, AGUACATE Y CHOCOLATE	
Resumen	En esta actividad se realizan seriaciones mediante unas tarjetas pautadas, usando el material de los alimentos introducidos en la actividad anterior.
Temporalización	60 minutos por cada grupo
Tipo de actividad	Seriaciones, sensibilidad emocional y matemática
Zona de desarrollo	Ambiente de Juego
Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de seriaciones (Anexo 10) - Tarjetas de comida (Anexo 8)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Asociar los alimentos - Reconocer y aplicar patrones de orden lógicos matemáticos - Promover la motricidad fina - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Necesidades básicas: identificación y manifestación en relación con el bienestar personal. - Hábitos y prácticas sostenibles relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno. - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos. - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación - Desarrollar destrezas manipulativas y habilidades motrices finas. - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial
Desarrollo de la actividad	<p>En el anexo 11 se adjuntan imágenes que aclaran el proceso.</p> <p>Se expondrá la actividad a los niños/as, repasando los tipos de</p>

	<p>alimentos existentes. Después se expone una tarjeta de seriaciones y se procede a hacer una demostración. Una vez realizada la demostración se realizará otra demostración con la participación de los más mayores o de aquellos que estén preparados. Una vez concluidas las demostraciones, se comienzan a realizar las demás tarjetas de seriaciones con ayuda de la maestra, si lo requiere. Entre todos, pero de pocos en pocos. De esta forma entre ellos se irán corrigiendo y de no ser así, lo iremos viendo todos juntos desde el principio. Después se les dejará libre manejo de los alimentos y las tarjetas de seriaciones para que prueben, mientras la maestra está presente y pueda ayudar si lo necesitan.</p> <p>Antes de finalizar, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que se abordarán aspectos emocionales y situaciones que hayan surgido a lo largo de la actividad y que hayan generado algún tipo de emoción. Los niños/as compartirán con los demás cómo se han sentido en ese momento y que emociones experimentado. Esta asamblea también se aprovechará para reforzar la importancia de las emociones y recordar que está bien sentir las y la importancia que tiene el saber identificarlas y expresarlas.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3) • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	Anexo 6.

Tabla 17. Actividad 4

ACTIVIDAD 5. PINTORES MATEMÁTICOS-EMOCIONALES	
Resumen	La actividad 5 trata de pintar y decorar el supermercado mediante pinturas, pinceles y diferentes técnicas artísticas. Todo ello será decorado por los alumnos de manera libre, aunque con algunas pautas para garantizar la convivencia.
Temporalización	60 minutos por 3 grupos
Tipo de actividad	Sensibilidad artística emocional y matemática
Zona de desarrollo	Ambiente de arte
Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - El supermercado de cajas previamente construido en la actividad 2, pincele, pinturas, témperas, vasos, agua, trapos o papel, delantales, celo, papel para el suelo, paletas de pintores, cartón y cinta roja decorativa.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizar la expresión artística - Favorecer la motricidad fina - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar la intención expresiva en producciones plásticas y pictóricas - Manipular materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos - Necesidades básicas: identificación y manifestación en relación con el bienestar personal. - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos.
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial
Desarrollo de la actividad	<p>En el anexo 12 se adjuntan imágenes que aclaran el proceso. Se recordarán los conceptos vistos anteriormente sobre los alimentos, en los cuales se introducirán nuevamente las dimensiones en cuanto a tamaños, favoreciendo la futura creación posterior. Se</p>

	<p>explicarán las pequeñas normas que hay, los procedimientos a seguir, pintar por las zonas dentro del supermercado, teniendo cuidado con los dibujos de los demás, con el material del aula. Los niños/as procederán a expresar y plasmar sus cualidades artísticas, mientras se puede poner música de la naturaleza o relajante para favorecer la calma y la egresión artística.</p> <p>Mientras van pintando, aquellos que terminen o necesiten desconectar un rato estamparán su mano en un cartón del color que elijan, con ayuda de la maestra. Irán a lavarse la mano y podrán decidir si seguir pintando o parar. La actividad se dará finalizada cuando la mayoría de los niños hayan terminado y estampado su mano en el cartón.</p> <p>Una vez que el supermercado esté seco, se decorará con las huellas de sus manos colgándolas con cuerda roja, de manera que se verán todas las manos.</p> <p>Antes de finalizar, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que se abordarán aspectos emocionales y situaciones que hayan surgido a lo largo de la actividad y que hayan generado algún tipo de emoción. Los niños/as compartirán con los demás cómo se han sentido en ese momento y que emociones experimentado. Esta asamblea también se aprovechará para reforzar la importancia de las emociones y recordar que está bien sentir las y la importancia que tiene el saber identificarlas y expresarlas.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3) • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	Anexo 6.

Tabla 18. Actividad 5

ACTIVIDAD 6. PINTAMOS NUESTRO DINERO	
Resumen	Trata de identificar las distintas formas geométricas a trabajar (rectángulos, cuadrados, triángulos y círculos) a la vez que las pintan y decoran a su gusto.
Temporalización	15 minutos por cada grupo
Tipo de actividad	Asociación de formas geométricas y expresión artística
Zona de desarrollo	Ambiente de Juego
Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Dinero con diferentes formas (Anexo 13). - Pinturas de cera - Rotuladores - Goma de borrar - Pinturas de palo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el desarrollo de la motricidad fina - Introducción de Formas Geométricas - Fomentar la expresión artística - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales - Explorar la intención expresiva en producciones plásticas y pictóricas - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos.
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial
Desarrollo de la actividad	<p>En el anexo 14 se adjuntan imágenes que aclaran el proceso.</p> <p>Al realizarse en el ambiente de juego, primero se realizará una pequeña asamblea en la que se introducirán los contenidos, de forma de repaso y grupal. Se explicará que, para poder usar el</p>

	<p>supermercado, se necesita dinero. Por lo que, lo pintaran y decoraran como ellos prefieran, al estilo libre.</p> <p>Se proporcionarán los colores y se distribuirán los folios cortados con el dinero por las mesas y los niños acudirán a pintar su tarjeta (el cuadrado, en el que aparece el nombre y el grupo al que pertenece), junto con el dinero. Todos pintaran todas las formas geométricas y lo que ellos quieran. Si hay algún niño que quiere pintar más o menos, no será problema. No hay una cantidad establecida para que pinte cada uno. Cuando todos hayan pintado de todo, la actividad se dará por finalizada, pero antes de concluir, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que se abordarán aspectos emocionales y situaciones que hayan surgiendo a lo largo de la actividad y que hayan generado algún tipo de emoción. Los niños/as compartirán con los demás cómo se han sentido en ese momento y que emociones experimentado. Esta asamblea también se aprovechará para reforzar la importancia de las emociones y recordar que está bien sentir las y la importancia que tiene el saber identificarlas y expresarlas.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3) • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	<p>Anexo 6.</p>

Tabla 19. Actividad 6

ACTIVIDAD 7. PINTAMOS NUESTRO DINERO	
Resumen	La actividad 7 consiste en identificar, asociar y clasificar las formas geométricas trabajadas anteriormente.
Temporalización	20 minutos por cada grupo
Tipo de actividad	Asociación de formas geométricas
Zona de desarrollo	Ambiente de Juego
Recursos y materiales	Dinero con diferentes formas geométricas (triángulos, rectángulos, círculos y cuadrados) pintadas por los 3 grupos. (Anexo 13).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los tamaños (grande, mediano y pequeño) - Asociar las formas geométricas correspondientes (triángulo, rectángulo, círculo y cuadrado) - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos. - Explorar la intención expresiva en producciones plásticas y pictóricas
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial
Desarrollo de la actividad	<p>En el anexo 15 se adjuntan imágenes que aclaran el proceso.</p> <p>Se presentarán las diferentes formas geométricas a trabajar: triángulo, rectángulo, círculo y cuadrado. En esta actividad se cuentan con formas de distintos tamaños, por lo que no solo trabajan las formas, sino que también los tamaños.</p> <p>Después se realizarán una serie de preguntas en las que, se trabajará y reforzará como son y cuantos lados tienen las formas geométricas, donde podemos encontrarlas, los tamaños que puede haber...</p> <p style="padding-left: 40px;">- <i>¿Cuántos lados tiene un triángulo? ¿Y un rectángulo? ¿Y un</i></p>

	<p><i>cuadrado?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿El círculo es cuadrado o redondo?</i> - <i>En el aula, ¿Dónde veis cuadrados, rectángulos, círculos y triángulo?</i> <p>A continuación, se distribuirán 4 carteles en los que estén escritos los nombres de las formas geométricas, se le proporcionará una forma geométrica a cada niño/a y tendrán que colocarlo en el lugar al que corresponda respetando los turnos.</p> <p>Antes de finalizar, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que se abordarán aspectos emocionales y situaciones que hayan surgido a lo largo de la actividad y que hayan generado algún tipo de emoción. Los niños/as compartirán con los demás cómo se han sentido en ese momento y que emociones experimentado. Esta asamblea también se aprovechará para reforzar la importancia de las emociones y recordar que está bien sentir las y la importancia que tiene el saber identificarlas y expresarlas.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3) • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	<p style="text-align: right;">Anexo 6.</p>

Tabla 20. Actividad 7

ACTIVIDAD 8. ¿CAMBIAMOS?	
Resumen	Esta actividad trata de realizar compras en el supermercado usando el dinero y los alimentos, introduciendo el juego simbólico guiado.
Temporalización	60 minutos por cada grupo
Tipo de actividad	Sensibilidad artística emocional y matemática
Zona de desarrollo	Juego
Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Dinero de formas geométricas pintado por los propios alumnos (Anexo 13) - Alimentos (Anexo 8) - Caja registradora - Mandil - Supermercado - Cestas - Materiales extra disponibles en el aula (como piezas de madera representando helados, por ejemplo).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas - Desarrollar habilidades matemáticas básicas (conteo, reconocimiento de valores, cálculo de cambios) - Promover habilidades sociales como la colaboración, la espera de turnos y la comunicación verbal - Estimular el pensamiento lógico y la toma de decisiones en contextos reales simulados
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer cualidades o atributos de objetos materiales - Establecer relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación - Identificar la funcionalidad de los números en la vida cotidiana

	<ul style="list-style-type: none"> - Plantear y resolver situaciones en las que es necesario medir - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos.
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial
Desarrollo de la actividad	<p>Primero se presenta la actividad, realizando un ejemplo de cómo se realiza un cambio y cómo se hacer una compra. Después se hace una selección de roles, primero unos serán los compradores y otros los vendedores. Comenzarán a realizar cambios, a vender y a comprar, se irán haciendo rotaciones de cambios del alumnado y en todo momento mediante la supervisión de la docente, por último, se realizará una asamblea final para compartir las emociones vividas y los aprendizajes obtenidos.</p> <p>En el anexo 16 se adjuntan algunas imágenes tomadas durante el desarrollo de la actividad.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3) • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	Anexo 6.

Tabla 21. Actividad 8

ACTIVIDAD 9. ¡TODOS AL SUPERMERCADO!	
Resumen	La actividad 9 consiste en abordar el juego simbólico de forma libre trabajando todos los conceptos trabajados con anterioridad.
Temporalización	60 minutos por cada grupo
Tipo de actividad	Juego simbólico
Zona de desarrollo	Ambiente de juego
Recursos y materiales	Espacio ambientado como supermercado, alimentos simbólicos (Anexo 8), caja registradora, mandiles, dinero ficticio, cestas, etc.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el reconocimiento e identificación de las emociones encontradas - Desarrollar las habilidades sociales - Favorecer la toma de decisiones - Fomentar la creatividad
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar, aceptar y expresar necesidades, emociones y sentimientos vivencias e intereses en propios y ajenos. - Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia. - Escuchar y respetar a los demás - Participar en juegos de expresión corporal y dinámica Identificar la funcionalidad de los números en la vida cotidiana - Explorar la intención expresiva en producciones plásticas y pictóricas Hábitos y prácticas sostenibles relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno. - Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el lenguaje oral en situaciones cotidianas, como conversaciones, juegos de interacción social y la expresión de vivencias. - Comprender y producir textos orales, tanto formales como informales - Participar en juegos de expresión corporal y dinámica
Metodología	Activa, grupal, aprendizaje significativo y vivencial y juego Libre
Desarrollo de la actividad	<p>En el anexo 17 se muestran imágenes que aclaran el proceso. Se preparará el aula para que los alumnos jueguen libremente con el supermercado, a disposición de materiales, objetos y recursos adecuados para ello. Al comenzar la asamblea se dice a los alumnos que hoy van a jugar a ser... y la actividad comienza. De forma libre, la maestra observará y anotará aquellos comportamientos y actitudes más relevantes en cuanto a cuestiones lógico matemáticas y emocionales.</p> <p>En el anexo 17 se adjuntan imágenes tomadas durante el desarrollo de la actividad.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática (Anexo 3) • Diario de aprendizaje (Anexo 5).
Observaciones y propuesta de mejora	Anexo 6.

Tabla 22. Actividad 9

5.7 EVALUACIÓN

La evaluación que se llevará a cabo será tanto de las actividades como de la propuesta didáctica, llevándose a cabo la primera tanto a nivel grupal como individual. En la evaluación grupal, se observarán especialmente todas aquellas conductas más significativas que vayan surgiendo a lo largo de las actividades. Todas las observaciones se registrarán en un diario de aprendizaje (Anexo 5) que servirá como herramienta para documentar aquellos aspectos relacionados con la colaboración, las conductas, anécdotas y todas aquellas actitudes que surjan durante la puesta en práctica.

Por otro lado, la evaluación individual se llevará a cabo mediante la observación sistemática (Anexo 3 y 4) y estará centrada en los indicadores de logro previamente definidos en el apartado “5.2.3 Competencias específicas, criterios de evaluación e indicadores de logro”. Todo ello permitirá identificar la evolución individual, las habilidades y aquellos aspectos a reforzar de cada alumno.

En la observación sistemática aparecen datos como el nombre de la actividad, la fecha, el nombre del niño y el grupo al que pertenece. Además, se muestran los indicadores a evaluar, estando estos vinculados con los objetivo y contenidos de las actividades, junto con sus respectivas opciones de respuesta. Las opciones de respuesta permiten la posibilidad de marcar el nivel de logro alcanzado, clasificándolo según si está logrado, en proceso, no logrado o no observado.

Ambas técnicas de evaluación se aplicarán en todas las actividades de la propuesta didáctica, por lo que todas las actividades tendrán sus correspondientes evaluaciones grupales e individuales, de este modo se obtendrán resultados más concretos, amplios y significativos para poder evaluar con más precisión los resultados.

En el siguiente apartado, se exponen aquellas reflexiones consideradas tras la implementación de la propuesta didáctica, con el fin de conseguir aspectos a mejorar y aspectos positivos, seguida de una conclusión final.

5.8 REFLEXIÓN

Reflexionando sobre la propuesta didáctica que se ha llevado a cabo, hay varios aspectos que se consideran importantes para comentar.

De forma general, se observó que las diversas situaciones que se dan en un centro educativo pueden afectar al desarrollo de una situación de aprendizaje. Así, pese a que esta se planificó de forma detallada, hubo diferentes circunstancias que hicieron que fuese necesario realizar adaptaciones. En algunas ocasiones hubo falta de tiempo, en otras la planificación coincidió con otras actividades planeadas por el centro y, en algunos días, el alumnado simplemente no tenía un buen día y estaba alterado.

Una de las principales cuestiones que marcó el desarrollo de la propuesta fue que, por cuestiones de organización del centro, hubo que realizar gran parte de ella en el ambiente de juego. Ese ambiente es un ambiente libre en el que los niños juegan a lo que ellos deciden, por lo que guiar actividades en el tiempo y espacio de juego desubicó bastante a los niños, que no comprendían por qué tenían que hacer esas actividades cuando en ese espacio se les solía dar total libertad. La necesidad de desarrollar la puesta en práctica en ese contexto supuso una ruptura completa de sus esquemas y rutinas, cuestión que quedaba reforzada porque lo primero que hacían al llegar a la escuela era mirar el calendario para ver qué ambiente les tocaba.

Siguiendo con esto, otro inconveniente de haber llevado a cabo la propuesta en el ambiente de juego fueron los estímulos presentes y las distracciones constantes. En ocasiones, mientras se realizaban las actividades, muchos de los alumnos se iban a jugar con los materiales del aula en lugar de realizar las actividades propuestas. A esto se sumaba el hecho de que, al tratarse de actividades grupales, la atención y desconexión disminuía rápidamente.

Por otro lado, también se observó la influencia del horario en el que se realizaron las actividades. Se apreció que si se realizaba a primera hora de la mañana había atención, interés, intriga y participación, pero al realizarlo después de almorzar y estar en el exterior apenas había atención, no mostraban tanto interés, se aburrían y apenas participaban.

Dicho esto, otra de las circunstancias que marcó la práctica fue la mezcla de edades que había en el aula, que contaba con alumnado de todos los cursos. No obstante, esto resultó positivo porque permitió que los niños de mayor edad ayudasen a los más pequeños, esta

interacción entre el alumnado facilitó su aprendizaje, aunque también hizo que la evaluación resultase más compleja.

Ahora bien, pese a los retos que surgieron a raíz de las diferentes circunstancias que se han comentado en los párrafos anteriores, se observó que, de forma general, el alumnado adquirió las competencias propuestas y disfrutó del proceso tanto de elaboración como de uso del supermercado, además de la realización de las actividades.

Finalmente, partiendo de las experiencias adquiridas, si se volviese a realizar se harían los cambios que se exponen en los siguientes párrafos.

En primer lugar, se debería cambiar el ambiente de desarrollo de las actividades; en concreto, resultaría conveniente llevarlo a cabo en el ambiente Montessori, ya que es un ambiente más estructurado y favorece la atención y una buena dinámica de aula. Del mismo modo, como la coordinación con las actividades planteadas por el resto del profesorado fue compleja, sería positivo poder contar con más tiempo para la realización de las actividades.

Además, como la concentración del alumnado variaba mucho dependiendo de las actividades (como salidas y excursiones) que se planteaban durante la semana, se debería cambiar el horario de realización de la propuesta, evitando dejar las actividades que requieran más concentración y menos movimiento después del almuerzo y las salidas y llevando a cabo aquellas actividades que sean de expresión artística en esos momentos para aprovechar el estado de desconexión y/o cansancio del alumnado.

Por último, cabe destacar que también se realizaría alguna mejora en los materiales. En lugar de usar trozos de velcro pequeños e individuales, es preferible emplear tiras de velcro alrededor de todo el supermercado para pegar las piezas de los alimentos con mayor facilidad. Asimismo, en vez de usar celo, sería recomendable usar cinta de carrocería para facilitar la incorporación de las témperas en la estructura del supermercado y, a su vez, trabajarían otras técnicas de decoración, como puede ser pintar en cartulinas o folios y después pegarlo. Finalmente, también sería recomendable plastificar con un material más resistente tanto las tarjetas de seriaciones como las tarjetas de la comida y, en el caso de las que representaban comida, sustituirlas por figuras en tres dimensiones.

5.9 CONCLUSIÓN

Durante la elaboración de este trabajo se ha profundizado en la importancia de la competencia matemática y de la afectividad en Educación Infantil y se ha diseñado una propuesta cuyo objetivo consiste en el desarrollo de dichas competencias. Tanto el diseño como el desarrollo de la propuesta en el aula han permitido alcanzar los objetivos planteados inicialmente de la forma que se expone a continuación.

El análisis de la normativa vigente y de diferentes autores han permitido comprender la importancia que tiene desarrollar esas competencias desde edades tempranas para garantizar que el niño avance a la etapa de Educación Primaria con una base sólida sobre la que continuar su crecimiento integral.

Por otro lado, la puesta en práctica de la propuesta didáctica ha permitido comprobar la importante presencia de las emociones en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática desde edades tempranas, llegando a la conclusión de que enseñar matemáticas de manera positiva y acompañar a los niños durante todo el proceso, apoyándoles en la gestión emocional, puede transformar la experiencia del alumnado, evitando que se genere un rechazo hacia el aprendizaje (ya sea por la dificultad de gestionar las emociones o por el desinterés que puede llegar a surgir).

Una vez realizada la propuesta, se ha reflexionado sobre los puntos clave del enfoque propuesto por autores como Montessori, quien defiende un aprendizaje respetuoso, promoviendo los ritmos individuales. Asimismo, se ha observado que la paciencia y el cariño son elementos indispensables a los que en muchas ocasiones se pasa por alto o no se da la importancia que requieren, pero que resultan fundamentales para que los niños se sientan seguros y motivados, percibiendo las matemáticas como un reto estimulante y no como un castigo.

Para terminar, como futura docente considero que se debería dar más apoyo a todos aquellos niños que presenten dificultades a la hora de adquirir contenidos matemáticos, pero he observado que también es imprescindible proporcionar apoyo emocional, generando un clima seguro y repleto de aprendizajes significativos, en el que se trabaje sin prisa y con mucho cariño.

6 REFERENCIAS

- Alsina, Á. (2011). *Educación matemática en contexto de 3 a 6 años*. ICE-Horsori.
- Alsina, Á. (2019, 7 de enero). *Itinerarios didácticos para la enseñanza de las matemáticas en Educación Infantil* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=MjGAF1qvV6U>
- Biografías y Vidas. (2004). *Biografía de María Montessori*.
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/montessori.htm>
- Canals Tolosa, M. A. (2009). *Vivir las matemáticas* (3^a imp.). Editorial Octaedro.
- Cascallana, M. T. (1988). *Iniciación a la matemática: Materiales y recursos didácticos*. Santillana.
- Damasio, A. R. (1994). *El error de Descartes: La emoción, la razón y el cerebro humano. Crítica*.
- Dattari, C., Bonnefont, J., Falcone, C., Giangrandi, B., Mingo, G., Naretto, D., & Souper, C. (2017). *El Método Montessori. Teoría de la educación*, 1-12.
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (Boletín Oficial de Castilla y León núm. 190, de 30 de septiembre de 2022)
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León (Boletín Oficial de Castilla y León núm. 190, de 30 de septiembre de 2022).
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *PISA 2022. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español*. Ministerio de Educación y Formación Profesional.
<https://www.educacionyfp.gob.es/inee/evaluaciones-internacionales/pisa/pisa-2022.html>
- Lillard, A. S. (2017). *Montessori: The science behind the genius* (3rd ed.). Oxford University Press
- Llerandi, T. (2019, enero 7). *Roma, 6 de enero de 1907: primera Casa de los Niños Montessori*. Pedagogía Montessori de Cancún.
<https://pedagogia.montessoridecancun.com/roma-6-de-enero-de-1907-primera-casa-de-los-ninos-montessori/>

- McLeod, D. B. (1994). Research on affect and mathematics learning in the *Journal for Research in Mathematics Education*: 1970 to the present. *Journal for Research in Mathematics Education*, 25(6), 637–647.
<https://crea.ujaen.es/server/api/core/bitstreams/3e554db6-cd1d-4ca7-a8fd-ff04c03b427e/content>
- McLeod, D. B. (1992). Research on affect in mathematics education: A reconceptualization. En D. A. Grouws (Ed.), *Handbook of research on mathematics teaching and learning, 1*, 575-596. Macmillan Publishing Co, Inc.
- Montessori, M. (2004). *El método Montessori*. Ediciones Paidós. (Obra original publicada en 1912)
- Montessori, M. (2004). *El niño, el secreto de la infancia* (20.^a ed.). Ediciones Diana. (Obra original publicada en 1936)
- Montessori, M. (2020). *Ideas generales sobre mi método: Manual práctico*. CEPE. (Obra original publicada en 1932)
- Montessori, M. (s. f.). *El método Montessori: Teoría de la educación*.
https://d1wqxts1xzle7.cloudfront.net/54740567/Montessori_FINAL-libre.pdf
- Moreno Lucas, F. M. (2013). *La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil* [Trabajo final, Universidad Católica San Antonio de Murcia].
- Niss, M. (2002). Mathematical competencies and the learning of mathematics. In M. Niss & T. Højgaard (Eds.), *Mathematical competencies and the learning of mathematics: The Danish KOM Project* (pp. 7–9). Roskilde University.
- Piaget, J. (2001). *Inteligencia y afectividad*. Aique.
<https://materiadeapoyoatcc.pbworks.com/f/PIAGET+JEAN+INTELIGENCIA++Y+AFECTIVIDAD.pdf>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (Boletín Oficial de Estado núm. 28, de 2 de febrero de 2022)
- Royo, T. F. (1988). *Vida afectiva y educación infantil* (Vol. 10). Narcea Ediciones.

7 ANEXOS

ANEXO 1. IMÁGENES DEL CUENTO DE LA INTRODUCCIÓN DE LA PROPUESTA



ANEXO 2. NARRATIVA DEL CUENTO PERSONALIZADO DE LA ACTIVIDAD 1

NARRATIVA DE LA HISTORIA:

"LAS ESTRELLAS Y LA PUERTA SECRETA DE LAS EMOCIONES"

Una mañana, cuando el sol salió. Los majuelos se despertaron, se vistieron, Una mañana, cuando el sol salió. Los majuelos se despertaron, se vistieron, desayunaron y se fueron hacia el Majuelo desayunaron y se fueron hacia el Majuelo.

El grupo de las ESTRELLAS estaba en el ambiente de juego. Cuando de repente, pasó algo extraño...

LUCÍA se asomó a la puerta y vio a lo lejos, algo extraño, algo que GONZALO se asomó a la puerta y vio a lo lejos, algo extraño, algo que antes no estaba en el Majuelo.... pero no sabían que era

Era una puerta, una puerta distinta que no estaba antes. Tenía brillitos y decía: "PUERTA DE LAS EMOCIONES" "PUERTA DE LAS EMOCIONES" —¡Vamos a entrar! —dijo ROSA, emocionada.

Al abrirla, entraron a una sala mágica: había nubes suaves, estrellas en el suelo y cojines que hablaban.

MARCE se sentó en uno y dijo: —Cuando no entiendo los números... me da tristeza—: El cojín le respondió: —Está bien sentir eso. ¡Yo estoy aquí para ayudarte!

CLAUDIA saltó sobre una nube que decía: "ENFADO". Cuando algo no me sale, grito: —¡No puedo más! PEPE se acercó y le dijo: —A mí me pasa eso a veces. Respiramos juntos. — Y el enfado se volvió un globo rojo que subió al cielo.

PAULA y NACHO encontraron un espejo que mostraba diferentes expresiones: preocupada, con miedo, feliz. —¡Ese soy yo cuando tengo que clasificar objetos sus tamaños! —dijo LAURA!

MARÍA, DIEGO y FELIPE descubrieron una caja que decía: "Dibuja lo que sientes". Todos dibujaron: soles tristes, corazones con rayos, nubes que lloran... y luego, ¡caritas que sonreían!

JULIA, RAQUEL y SOFÍA bailaron en una pista de emociones, mientras la música cambiaba con lo que sentían. Cuando salieron, la puerta mágica desapareció.

Pero algo cambió: ahora sabían que las emociones viven dentro de nosotros... y que hablarlas, cantarlas o dibujarlas las hace más suaves. ¡Y así, las ESTRELLAS aprendieron que en el cole se usa la cabeza... 'pero también el corazón!

ANEXO 3. EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**ACTIVIDAD 1****EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**Actividad 1:Fecha:**LA PUERTA SECRETA DE LAS EMOCIONES**Grupo:Nombre del niño/a:**INDICADORES DE LOGRO**

Reconoce y nombra las emociones expresadas por los personajes en la historia

Responde de manera pertinente a las preguntas formuladas durante la actividad

Identifica y comprende los conceptos matemáticos presentados en la historia

Utiliza un vocabulario adecuado y relacionado con las emociones y los conceptos matemáticos

Manifiesta interés y disposición activa durante el desarrollo de la actividad

Participa de forma reflexiva en la asamblea final, compartiendo sus ideas o emociones

Reconoce y expresa las emociones propias que surgen a partir de la actividad

	Logrado
	En Proceso
	No Logrado
	No Observado

ACTIVIDAD 2**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**Actividad: 2

¿CONSTRUIMOS EL SUPERMERCADO?

Nombre del niño/a:Fecha:Grupo:INDICADORES DE LOGRO

Corta trozos de celo de forma autónoma y segura

Adhiere correctamente los trozos de celo para unir las cajas

Reconoce y utiliza vocabulario relacionado con medidas (corto, largo, mediano, grande, pequeño, alargado)

Colabora activamente con sus compañeros durante la construcción

Demuestra interés y participación durante la actividad

Participa en la asamblea final compartiendo reflexiones o emociones

Reconoce y expresa las emociones que experimenta durante la actividad

	Logrado
	En Proceso
	No Logrado
	No Observado

ACTIVIDAD 3**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**

<u>Actividad 3:</u> ¿JUGAMOS?	<u>Fecha:</u>
<u>Nombre del niño/a:</u>	<u>Grupo:</u>
INDICADORES DE LOGRO <div style="display: flex; justify-content: flex-end; margin-right: 10px;"> </div>	
Identifica correctamente los alimentos	
Participa activamente en el conteo grupal y/o individual de los alimentos	
Reconoce e identifica los números del 1-12	
Reconoce e identifica los números del 1-60	
Escribe correctamente los números correspondientes a las cantidades observadas	
Relaciona la cantidad numérica con el grupo de alimentos correspondiente	
Muestra disposición para colaborar y esperar su turno durante la actividad	
Participa en la asamblea final compartiendo sus emociones y vivencias durante la sesión	
Reconoce y expresa verbalmente o gestualmente las emociones que ha experimentado	

	Logrado
	En Proceso
	No Logrado
	No Observado

ACTIVIDAD 4**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**Actividad 5:

FRAMBUESA, AGUACATE Y CHOCOLATE

Fecha:Nombre del niño/a:Grupo:INDICADORES A OBSERVAR

Realiza seriaciones simples siguiendo un patrón dado (color, tamaño, forma, tipo de alimento)

Realiza seriaciones complejas combinando distintos criterios de clasificación

Reconoce y respeta el orden lógico de los elementos de la serie

Participa activamente en la realización de actividades, ya sean en grupo, pareja o de forma individual

Colabora con sus compañeros/as durante el trabajo en equipo o por parejas

Muestra autonomía al usar las plantillas y seleccionar los alimentos correspondientes

Manifiesta interés y concentración durante el desarrollo de la actividad

Verbaliza o explica el patrón de la serie que ha realizado, de forma oral o gestual

<input checked="" type="checkbox"/>	Logrado
<input type="checkbox"/>	En Proceso
<input checked="" type="checkbox"/>	No Logrado
<input type="checkbox"/>	No Observado

ACTIVIDAD 5**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**

<u>Actividad 5:</u> PINTORES MATEMÁTICOS	<u>Fecha:</u>								
<u>Nombre del niño/a:</u>	<u>Grupo:</u>								
<u>INDICADORES A OBSERVAR</u> <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
Utiliza adecuadamente los pinceles, trapos y paletas durante la actividad									
Manipula con cuidado los vasos de agua y los materiales de pintura									
Pinta alimentos previamente trabajados o de su preferencia con creatividad y detalle									
Respeta el trabajo y el espacio de sus compañeros durante el desarrollo de la actividad									
Se muestra autónomo/a en el uso de los materiales artísticos									
Participa en la actividad de impresión de manos con témperas y contribuye a la decoración									
Cumple adecuadamente con la instrucción de utilizar la bata de protección durante la actividad									
Muestra interés y disfrute por la actividad plástica y creativa									

	Logrado
	En Proceso
	No Logrado
	No Observado

ACTIVIDAD 6**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**

<u>Actividad 6:</u> PINTAMOS NUESTRO DINERO	<u>Fecha:</u>		
<u>Nombre del niño/a:</u>	<u>Grupo:</u>		
<u>INDICADORES A OBSERVAR</u> <div style="display: flex; justify-content: flex-end; margin-right: 10px;"> <input checked="" type="checkbox"/> — <input type="checkbox"/> </div>			
Reconoce y nombra las formas geométricas utilizadas en el dinero (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pinta de forma creativa y personal las formas geométricas que representan el dinero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respeta el espacio y materiales propios y ajenos durante la actividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra interés y motivación durante el proceso de diseño del dinero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliza adecuadamente los materiales de pintura disponibles (ceras, rotuladores, pinturas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica que el dinero creado será utilizado posteriormente en el supermercado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa en la elección de las formas para representar diferentes valores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manifiesta autonomía en la realización de la tarea	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<input checked="" type="checkbox"/>	Logrado
—	En Proceso
<input type="checkbox"/>	No Logrado
	No Observado

ACTIVIDAD 7**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**

<u>Actividad 7:</u> FORMAS GEOMÉTRICAS	<u>Fecha:</u>			
<u>Nombre del niño/a:</u>	<u>Grupo:</u>			
<u>INDICADORES A OBSERVAR</u> <div style="display: flex; justify-content: flex-end; margin-right: 10px;"> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>				
Reconoce e identifica las formas geométricas presentadas (circulo, cuadrado, rectángulo, triángulo)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Diferencia las formas geométricas según sus características (número de lados, forma, contorno)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clasifica correctamente las formas geométricas en el lugar correspondiente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce y nombra tamaños diferentes de una misma forma (grande, mediano, pequeño)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa en la asamblea final expresando sus emociones vividas durante la actividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce e identifica las emociones experimentadas a lo largo de la sesión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<input checked="" type="checkbox"/>	Logrado
<input type="checkbox"/>	En Proceso
<input checked="" type="checkbox"/>	No Logrado
<input checked="" type="checkbox"/>	No Observado

ACTIVIDAD 8**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**

<u>Actividad 8: ¿CAMBIAMOS?</u>	<u>Fecha:</u>			
<u>Nombre del niño/a:</u>	<u>Grupo:</u>			
INDICADORES A OBSERVAR				
<input checked="" type="checkbox"/> Reconoce el valor representado por las diferentes formas geométricas del dinero <input type="checkbox"/> Utiliza correctamente el dinero creado para realizar compras simbólicas <input type="checkbox"/> Participa en el juego simbólico asumiendo roles (vendedor, comprador) <input type="checkbox"/> Realiza de manera autónoma y adecuada operaciones simples de cambio (dar más y recibir o dar exacto) <input type="checkbox"/> Identifica cuándo debe recibir un cambio tras realizar una compra <input type="checkbox"/> Colabora y respeta las normas del juego y los turnos durante la actividad <input type="checkbox"/> Verbaliza con claridad lo qué está haciendo o simulando durante la compra y venta <input type="checkbox"/> Participa en la asamblea final compartiendo cómo se ha sentido durante la actividad <input type="checkbox"/> Reconoce e identifica las emociones que ha experimentado en situaciones de comprar, esperar su turno, intercambiar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

<input checked="" type="checkbox"/>	Logrado
<input type="checkbox"/>	En Proceso
<input checked="" type="checkbox"/>	No Logrado
<input checked="" type="checkbox"/>	No Observado

ACTIVIDAD 9**EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**Actividad 9:

¡TODOS AL SUPERMERCADO!

Fecha:Nombre del niño/a:Grupo:INDICADORES A OBSERVAR

Participa activamente en el juego simbólico

Asume roles dentro del juego (vendedor, comprador)

Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros durante el juego

Propone ideas o situaciones dentro del contexto simbólico del supermercado

Utiliza materiales y recursos del aula de forma adecuada y creativa

Mantiene el juego durante un tiempo prolongado sin perder el hilo de la actividad

Muestra empatía o negociación en situaciones de conflicto o desacuerdo

Expresa emociones durante el juego y reconoce las de los demás

<input checked="" type="checkbox"/>	Logrado
<input type="checkbox"/>	En Proceso
<input checked="" type="checkbox"/>	No Logrado
<input type="checkbox"/>	No Observado

ANEXO 4. EJEMPLO DE UNA EVALUACIÓN GRUPAL DE LA OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA

EVALUACIÓN POR OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA									
NOMBRE DEL NIÑO/A:		INDICADORES A OBSERVAR							
Identifica las emociones de la historia		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Participa en las preguntas		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Responde respuestas más o menos		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Va un vocabulario adecuado		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Muestra interés por la actividad		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Participa en las actividades final reflejada		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
NOMBRE DEL NIÑO/A:		INDICADORES A OBSERVAR							
Identifica las emociones de la historia		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Participa en las preguntas		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Responde respuestas más o menos		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Va un vocabulario adecuado		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Muestra interés por la actividad		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Participa en las actividades final reflejada		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
NOMBRE DEL NIÑO/A:		INDICADORES A OBSERVAR							
Identifica las emociones de la historia		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Participa en las preguntas		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Responde respuestas más o menos		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Va un vocabulario adecuado		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Muestra interés por la actividad		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗
Participa en las actividades final reflejada		✓	■	✗	✗	✓	■	✗	✗

✓	Logrado
■	En Proceso
✗	No Logrado
✗	No Observado

ANEXO 5. EVALUACIÓN MEDIANTE EL DIARIO DE APRENDIZAJE

<i>Diario de aprendizaje</i>	
<u>Actividad:</u>	<u>Grupo:</u>
<u>Fecha:</u>	
<u>Observaciones</u>	

ANEXO 6. OBSERVACIONES Y PROPUESTA DE MEJORA DE LAS ACTIVIDADES

Actividad 1. La Puerta Secreta De Las Emociones

Observaciones. El alumnado presta una gran atención durante la historia, pero hay poca participación en la parte del diálogo. Respecto a las emociones observadas, la mayoría son positivas; abunda la alegría y sorpresa, sobre todo al descubrir que sus nombres aparecen en la historia, que son los protagonistas y que tiene lugar en su colegio. Por otro lado, el enfado, el susto y la tristeza surgen a la hora de representar las emociones que aparecen en la historia.

Propuesta de mejora. Resultaría interesante realizar la actividad en un ambiente que no sea el de juego, ya que ese ambiente es específico para el juego libre y los estímulos que presenta al alumnado no favorecen su atención. A su vez, se podría realizar con grupos más reducidos y mixtos, de forma que todos pudiesen participar, lo que quizá mejoraría su atención. Se ha observado que, al haberlo realizado en el ambiente de juego con todo el grupo al mismo tiempo, muchos preferían jugar. El alumnado jugaba, se acercaba a observar, se volvía a ir, etc. Otra parte de él quería escuchar el cuento, pero perdía el interés al tener más ilusión por el juego. Por último, se podría realizar un pequeño juego en el que se trabajen las formas geométricas antes de comenzar la historia para introducirla (como un puzzle).

Actividad 2. Construimos el supermercado

Observaciones. Al realizarse en el ambiente de juego, gran parte de los niños estaban más dispersos, ya que no todos pueden tener una participación activa de forma simultánea. Por otro lado, se observó un mayor porcentaje de aparición del enfado en comparación con otras actividades, posiblemente debido a que muchos de los niños querían hacer las mismas cosas a la vez, cuestión que no era posible. Fue necesario que tuvieran paciencia y eso desencadenó aburrimiento. Por otro lado, se apreció alegría al ver cómo el supermercado iba tomando forma gracias a su participación.

Propuesta de mejora. Para generar mejoras de la actividad, sería conveniente proporcionar un pequeño apoyo o ayuda a los más pequeños o a aquellos que aún les cueste o tengan dificultades con los conceptos de tamaños. También podría resultar positivo que las cajas tuvieran diferentes texturas o colores, ya que así se facilitaría el proceso de clasificación. Quizá sería interesante realizarlo por pequeños subgrupos para que todos puedan hacer las mismas tareas de forma rotatoria.

Actividad 3. ¿Jugamos?

Observaciones. Las emociones observadas en esta sesión fueron en gran parte emociones positivas. Al conseguir identificar los tiempos de alimentos y realizar un conteo grupal, los mayores ayudaban a los pequeños, además de algún pequeño que ayudó a sus compañeros, lo que generó alegría. Por otro lado, la tristeza, el enfado y la sorpresa aparecieron por algún inconveniente como no poder realizar lo que querían en ese momento, lo que en muchos generó además aburrimiento. Por lo general, fue una actividad bastante positiva y motivadora tanto para los niños, como para la maestra.

Propuesta de mejora. En vez de tarjetas, hubiera sido interesante contar con materiales 3D para la manipulación y comprensión de las dimensiones, cantidad, tacto e, incluso, contar con un apoyo olfativo para que sea llamativo (es decir, que las piezas que las piezas 3D tuviesen olores acordes con lo que representan). Se podrían buscar como alternativa objetos o materiales más manipulativos y sensoriales.

Actividad 4. Frambuesa, aguacate y chocolate

Observaciones. Las emociones que aparecieron durante la realización de esta actividad fueron cambiantes debido a que una parte gustó bastante, mientras que la otra parte resultó algo aburrida. Hubo algún niño/a que se enfadó porque sus compañeros les corregían momentáneamente y querían realizarlo por sí solos. Sin embargo, otros se sentían felices de poder ayudar a sus compañeros y de resolverlo de forma adecuada. El hecho de que una parte fuese aburrida se debe a que, al ir de pocos en pocos, no podían manipular los alimentos todos a la vez, por lo que perdían el interés, se enfadaban o manifestaban frustración.

Propuesta de mejora. Por lo general fue una actividad que salió bastante bien, sí que es cierto que los más pequeños no pintaban frutas, comida u objetos relacionados. Uno de los niños intentó hacer una gran mancha de color negro encima de las pinturas de sus compañeros, lo que hizo que surgiera un pequeño conflicto. Por tanto, como propuesta de mejora, resultaría conveniente hacer que trabajen en pequeños grupos y separar o limitar las zonas donde cada niño podrá pintar

Actividad 5. Pintores matemáticos emocionales

Observaciones. La Alegría fue el mayor porcentaje emocional observado, junto con el asombro. Debido a que pudieron expresarse artísticamente de forma tranquila, mostrando asombro al ver lo bonito que estaba quedando el supermercado y al ver cómo sus manos estaban ahí e iban a formar parte de la decoración de la actividad. Hubo enfado y tristeza por un pequeño inconveniente que hubo, uno de los niños pequeños, pintó por encima del dibujo de una de las niñas mayores, por lo que generó enfado y a la vez tristeza, porque le dibujo que había pintado ya no se veía. Por otro lado, el niño pequeño se sintió mal generándole tristeza. Aburrimiento apenas hubo, fue de cara al final de la actividad, cuando la mayoría había terminado y estaban esperando a que los demás terminaran

Propuesta de mejora. Para esta actividad resultaría interesante realizarla en el ambiente Montessori, debido a que en ese ambiente los niños trabajan individualmente, en parejas o incluso grupos de 3. En el ambiente Montessori se centran más en las acciones de ese mismo momento, por lo que al tener una mayor atención se podría proporcionar una actividad más individualizada con supervisión y apoyo guiado en el caso de necesitarlo.

Actividad 6. Pintamos nuestro dinero

Observaciones. La gran parte de las emociones fueron positivas, probablemente debido a que estaban pintando algo que usaría posteriormente. No obstante, una gran parte sintió tristeza porque no se lo podían llevar a casa ese día. Les generó tristeza la sensación de pintar y decorar algo a su gusto y tener que dejarlo en la escuela.

Propuesta de mejora. La planificación de la actividad consistió repartir el dinero en blanco, impreso en un trozo de papel en el que estaban dibujadas las diferentes formas geométricas. De primeras, todos pintaron entusiasmados y con ganas; sin embargo, pese a que les tocaron diferentes formas, todos querían pintar los billetes de 5, que tenían rectángulos dibujados. Esos billetes se terminaron y las otras formas geométricas (triángulos, círculos y cuadrados) ya no querían pintarlas. Partiendo de esa situación, a la hora de distribuir el billete a pintar, sería aconsejable repartir aproximadamente las mismas formas a cada niño. En vez de repartir el solo un tipo de forma geométrica a cada alumno sería positivo que hubiese mayor variedad para evitar la situación mencionada. Una forma de hacerlo sería usar un “saco mágico”, donde meterían la mano y sacarían de manera aleatoria formas geométricas que deberán de pintar.

Actividad 7. Formas geométricas

Observaciones. La gran parte de los alumnos de mayor edad y de edad media identificaron las formas geométricas adecuadamente en los tres grupos. Asimismo, resultó ser una grata sorpresa el hecho de que gran parte del alumnado de menor edad también pudo reconocer las diferentes formas. Por el contrario, hubo una parte del alumnado de mayor edad que no fue capaz de hacerlo. De forma general, la forma que más dificultades causó fue el rectángulo, lo que se debió a la pronunciación y a que muchos lo confundían con el cuadrado.

Propuesta de mejora. Uno de los grupos lo tuvo que realizar en el ambiente de arte, otro grupo en el ambiente de juego y el otro en el ambiente Montessori. Al realizarlo después de las salidas al exterior (el patio-recreo) su nivel de concentración fue mucho menor que si se hubiese realizado a primeras horas de la mañana. Fue una actividad un poco caótica ya que hubo que hacer ajustes y adaptar los tiempos a causa de cambios en la planificación semanal. La actividad terminó realizándose, pero para nada como estaba planificada. Por tanto, es aconsejable realizar esta actividad en un solo ambiente, antes de las salidas al exterior. Además, es preferible que se comience con algún juego de búsqueda de las formas geométricas por el aula para captar su atención. De esta forma, estarán más motivados a la hora de buscarlo y encontrarlo ellos mismos, siendo como una especie de juego, para después realizar la siguiente acción de colocar aquellas formas que encontraron cada uno en su lugar correspondiente. Igualmente, en los carteles de identificar las formas geométricas se podría añadir el símbolo de las formas geométricas para ayudar a los más pequeños o aquellos que les resulten más complejas las letras.

Actividad 8. ¿Cambiamos?

Observaciones. Por lo general la alegría fue de las emociones más observadas porque disfrutaron de meterse en el papel de compradores y vendedores y realizar aquellas compras que más les apetecían. Sí que hubo una gran aparición del enfado debido a que muchos no se ponían de acuerdo a la hora de organizarse en cuanto a los roles. Por último, la sorpresa y la tristeza tuvieron una pequeña aparición en algunos niños.

Propuesta de mejora. Esta actividad resultó algo experimental, en el sentido de que había disparidad en los niveles del alumnado, sobre todo a la hora de realizar operaciones numéricas (suma y resta). Quizá hubiese sido positivo fusionar esta actividad con la siguiente para que el juego simbólico favoreciese la introducción de la suma y la

resta para los más pequeños y para que sirviese de refuerzo a los más mayores. Siguiendo con esto, otra opción hubiese sido dividir al grupo por edades.

Actividad 9. ¡Todos al supermercado!

Observaciones. De forma general, la actividad resultó del agrado del alumnado. Pese a ello, apareció el enfado al querer interpretar todos el mismo rol a la vez.

Propuesta de mejora. Como se ha mencionado anteriormente, se podría fusionar con la anterior, dejando solo una actividad. Asimismo, se podría aumentar la duración de la misma, haciendo que durase más días para que el alumnado pueda experimentar con diferentes roles.

ANEXO 7. IMÁGENES DEL PROCESO DE ELABORACIÓN Y EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD 2

<p><i>1º Ordenación de tamaños (grande, mediano, pequeño) e Identificación de elemento geométricos (cuadrados y rectángulos)</i></p>		<p><i>4º Cortar con una herramienta adecuada en función de los tamaños de las cajas</i></p>	
<p><i>2º Cortar trozos de celofán en las diferentes medidas, trozos grandes, pequeños y medianos</i></p>		<p><i>5º Unir las diferentes partes construidas del supermercado</i></p>	
<p><i>3º Pegar los trozos de celofán, previamente cortados e identificado el tamaño del mismo.</i></p>		<p><i>6º Resultado final</i></p>	

ANEXO 8. IMÁGENES DEL MATERIAL DE LA ACTIVIDAD 3, TARJETAS DE COMIDA

Hay un total de 12 tarjetas de alimentos, en las cuales hay 5 de cada tipo de alimento.

*Están plastificadas y con velcro por detrás para otra actividad que se realizará
posteriormente*

ANEXO 9. EXPLICACIÓN Y PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD 3

Se introducen los conceptos de los alimentos, que son, que nombre tienen, si les gusta o no.



Una vez presentados, se distribuirán para pasar al siguiente paso



Se clasificarán los alimentos por categorías. “Los limones con los limones, los panes con los panes...”



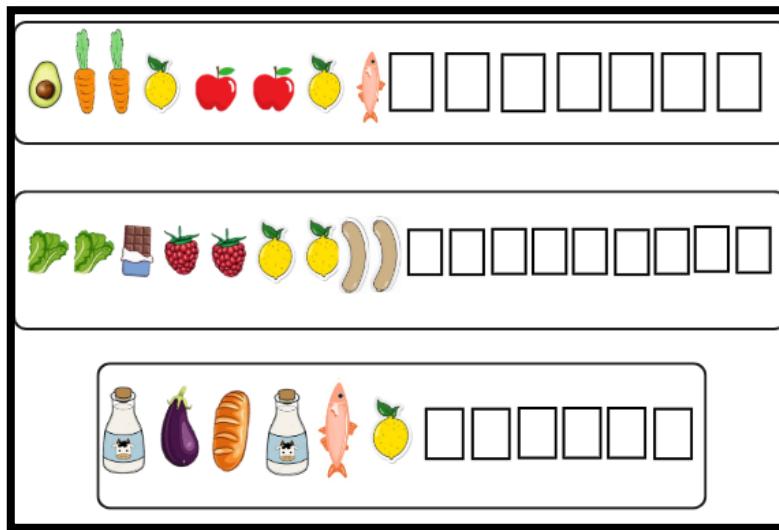
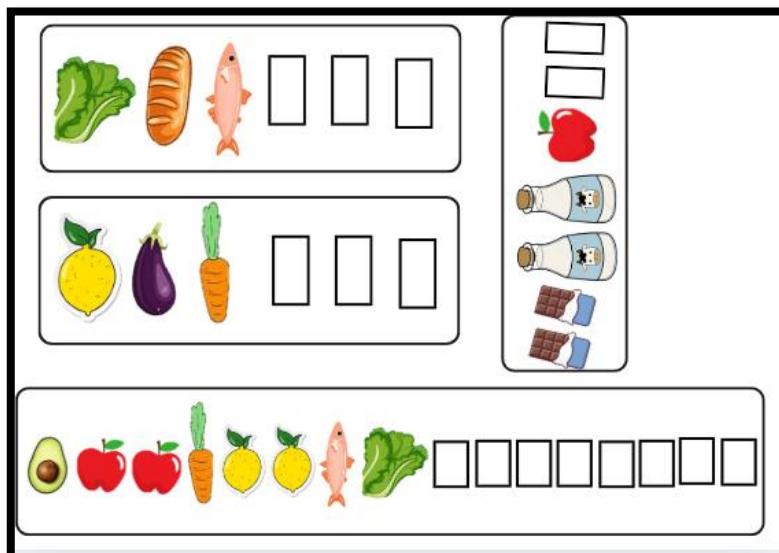
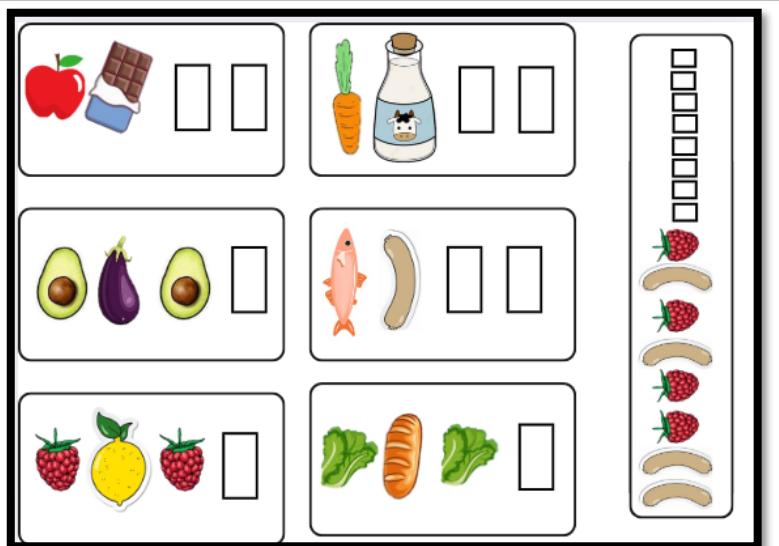
Una vez estén clasificados, los más mayores o aquellos que estén preparados para escribir los números, escriben los números del 1 al 12 en trozos de papel reciclado y los irán posicionando al lado de cada alimento para realizar un conteo de cada tipo.

Al finalizar esta acción, se pasa a la segunda acción de conteo grupal, entre todos contaremos cuantos tipos de alimentos hay de cada tipo y se realizará la misma acción de escribir el número que haya y posicionarlo al lado de cada tipo de alimento

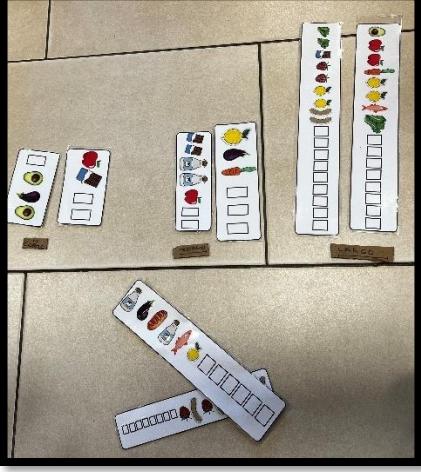


ANEXO 10. TARJETAS DE SERIACIONES ACTIVIDAD 4

A continuación, se muestran las tarjetas de seriaciones con las que se ha realizado la actividad.



ANEXO 11. PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD 4

<p>Primero se presentó en qué consistía la actividad</p>			
<p>Después, se trabajarán conceptos en cuanto al tamaño (corto, largo y mediano)</p>		<p>Los más mayores ayudarán a los pequeños o a aquellos que más les cueste</p>	
<p>Se comienza por las seriaciones menos complejas</p>		<p>Después las más complejas</p>	

ANEXO 12. PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD 5

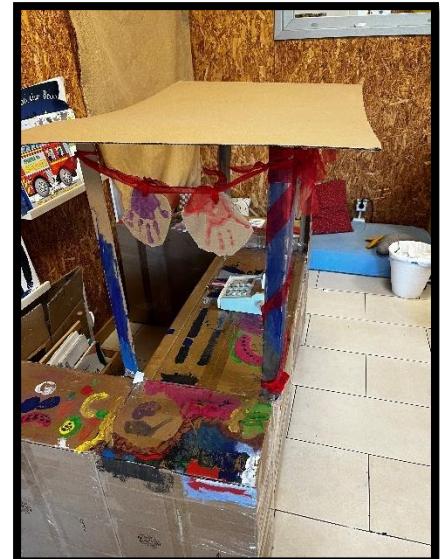
<p><i>Pintarán libremente y decorarán el supermercado con los alimentos que más les apetezca y algún dibujo. También estamparán sus manos en un cartón para más adelante recortarlo y cogerlo a modo de decoración</i></p>		
		
<p><i>Al finalizar de pintar, los resultados son los siguientes;</i></p>		

Por último, lo decoraron con lazos y con las manos previamente estampadas y recortadas.

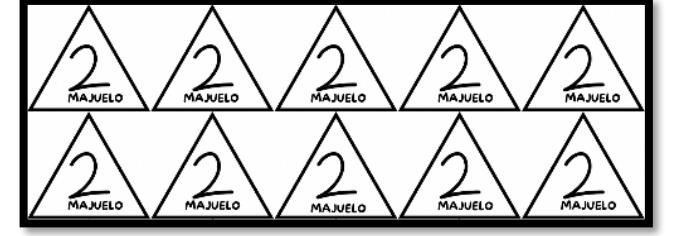
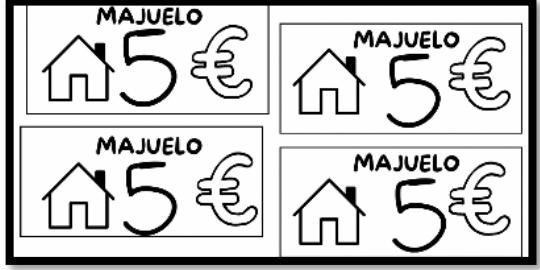
Trabajarán la motricidad fina haciendo nudos y enredando los lazos



El resultado final, después de haberlo pintado y decorado, es el siguiente;



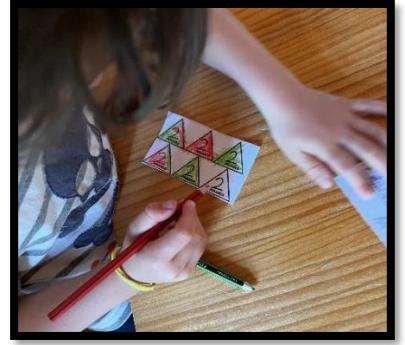
ANEXO 13. MATERIAL DEL DINERO CON DIFERENTES FORMAS DE LA ACTIVIDAD 6

	<p><i>Los círculos, con equivalencias a un valor de 1€</i></p>
	<p><i>Los triángulos, con un valor de 2€</i></p>
<p><i>Este es el material con el que se trabajará la actividad 6 “Pintamos nuestro dinero”</i></p>	
	<p><i>Los rectángulos, con equivalencias a un valor de 5€</i></p>

ANEXO 14. PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD 6

Se distribuirá el dinero sin color y los niños/as, libremente lo pintarán como más les guste, usando diferentes técnicas de dibujo.

Hasta obtener todo el dinero pintado por todos los niños/as



ANEXO 15. PROCESO DE ELABORACIÓN ACTIVIDAD 7

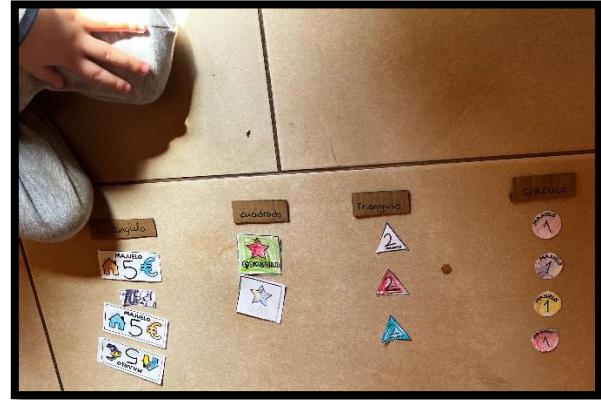
Se presentarán las formas geométricas; Cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo. Despues se explicará mediante un ejemplo donde va cada forma geométrica y se comenzará la actividad



Los niños/as, de uno en uno, irán colocando en el lugar que correspondan las formas geométricas, guiándose por el ejemplo explicado con anterioridad. Deben de tener en cuenta los diferentes tamaños de las formas geométricas.



Una vez colocadas todas las formas geométricas en el lugar correspondiente, se preguntará aleatoriamente a los niños/as de qué forma se trataba y de esta forma, repasando los conceptos matemáticos y la actividad se dará por finalizada.



ANEXO 16. IMÁGENES ACTIVIDAD 8

ANEXO 17. IMÁGENES DE LA ACTIVIDAD 9