Tabla 1. Dimensión didáctica: Actividades agrupadas por áreas, recursos empleados y contenidos abordados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal* | | |
| Actividad | Recursos | Contenidos |
| Juego motriz enjambre | Código QR, vídeo música clásica | - Progreso en el control del propio cuerpo, coordinación del movimiento y exploración de las posibilidades motrices y expresivas en situaciones de juego. |
| Relajación | Código QR, vídeo con sonidos de la naturaleza | - Progreso en el control del cuerpo.  - Desarrollo de la capacidad de atención y relajación |
| Todas las actividades en pequeño grupo | Diferentes según la actividad | - Regulación del propio comportamiento y aceptación de reglas en tareas y juegos.  - Desarrollo de habilidades de cooperación y relación con los demás. |
| Todas las actividades de coloreado y manipulación de dispositivos móviles | Láminas-marcadores, pinturas, tabletas, aplicaciones | - Desarrollo de la motricidad fina. |
| Juego de emociones | Caretas de personaje (zorro) con diferentes emociones | - Reconocimiento e Identificación de las emociones básicas (alegría, miedo, tristeza, enfado…) expresadas de manera visual. |
| Puzzles de animales | Puzzle | - Coordinación visomotriz  - Desarrollo de la motricidad final |
| *Área de Conocimiento del entorno* | | |
| Lectura  compartida | Álbum ilustrado | - Afianzamiento de conceptos espaciales básicos (arriba, abajo; dentro, fuera; delante, detrás ) |
| Visionado vídeo sobre nacimiento de pollitos | Código QR, vídeo documental, | - Acercamiento al entorno de la granja  - Animales domésticos: gallina, pollitos |
| Coloreado y escaneado de lámina | Lámina-marcador, Quiver | - Identificación de la procedencia de productos básicos: la leche  - Acercamiento al entorno de la granja  - Animales domésticos: la vaca |
| Juego de formas geométricas | Código QR, juego online | - Exploración y reconocimiento de formas geométricas elementales (cuadrado, triángulo...) |
| Actividad huerto | Click de playmobil, HP Reveal, vídeo motivador, lámina-marcador, Chromville | - Acercamiento al entorno de la granja y conocimiento de algunas labores que se realizan en el huerto (cultivo de plantas).  - Desarrollo de curiosidad, respeto y cuidado hacia las plantas.  - Identificación de las partes de las plantas (raíz, tallo, hojas, flores, frutos).  - Acercamiento al proceso de nacimiento y crecimiento de las plantas. |
| Siembra de legumbre | Lentejas, botes de yogur, algodón | - Desarrollo de curiosidad, respeto y cuidado hacia las plantas.  - Acercamiento al proceso de nacimiento y crecimiento de las plantas. |
| Visionado de vídeo “La manzana y la mariposa” | Código QR, adaptación en vídeo del álbum *La manzana y la mariposa* (Iela Mari) | - Las estaciones del año.  - La metamorfosis de la mariposa. |
| Coloreado y escaneado de lámina | Lámina-marcador, Chromville | - La metamorfosis de la rana.  - Desarrollo de interés, cuidado y respeto hacia los animales. |
| Juego de cocina *online* | Click de playmobil, vídeo motivador, HP Reveal, código QR, juego *online* | - Identificación de la procedencia de productos básicos: el pan |
| Fabricación de pan | Materias primas para elaborar el pan, cocina del centro escolar | - Identificación de la procedencia de productos básicos: el pan |
| Visionado vídeo sobre las abejas | Código QR, vídeo documental | - Acercamiento al entorno de la granja.  - Animales: las abejas  - Identificación de la procedencia de productos básicos: el pan |
| Visionado vídeo pájaros | Código QR,  Vídeo musical | - Fomento de la curiosidad, respeto y cuidado hacia los animales.  - Los pájaros. |
| Identificación de sonidos de animales | Código QR,  Actividad *online* | - Fomento de la curiosidad, respeto y cuidado de los animales.  - Identificación de sonidos de animales |
| Juego de imitar y adivinar animales | Tarjetas de cartón | - Identificación de distintos animales y sus características. |
| Juego de asociar producto y su procedencia | Código QR,  Aplicación Learning apps | - Reconocimiento de la procedencia de productos básicos (leche, miel, lana, huevos, etc.) |
| *Área de Lenguajes: comunicación y representación* | | |
| Lectura  compartida | Álbum ilustrado | - Participación en situaciones de comunicación en el aula, respeto del turno de palabra, escucha atenta y respeto a los demás.  - Comprensión y disfrute de textos de literatura infantil  - Acercamiento al uso literario de la lengua escrita.  - Comprensión, interpretación y disfrute de obras plásticas (álbum).  - Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones derivadas de las producciones literarias y plásticas. |
| Vídeo motivacional | Vídeo, EverToon | - Comprensión de mensajes audiovisuales |
| Acceso a la web de la autora del álbum | Código QR,  Web | - Acercamiento a la literatura infantil |
| Visionado de vídeo “La manzana y la mariposa” | Código QR, vídeo-narración del álbum *La manzana y la mariposa* (Iela Mari) | - Acercamiento a la literatura infantil  - Comprensión del relato audiovisual |
| Visionado de vídeo y escenificación de canción | Código QR,  Vídeo musical | - Utilización expresiva de la voz, gestos y movimientos en actividades de danza y dramatización de acciones y personajes  - Participación activa y disfrute en la escenificación de canciones y danzas. |
| Juego de cocina online | Click de playmobil, vídeo motivador, HP Reveal, código QR, juego online | - Lectura y escritura de algunas palabras |
| Receta y fabricación de pan | Ficha, materiales para elaboración del pan | - Acercamiento al uso práctico de la lengua escrita: la receta de cocina |
| Visionado vídeo pájaros | Código QR, vídeo musical | - Audición y disfrute de obras musicales |
| Dibujo pájaro y mural del bosque | Folios, material para dibujar/pintar | - Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico  (línea, forma, color, textura, espacio).  - Desarrollo de la creatividad |
| Adivinanzas | Muñeco, HP Reveal, Vídeo-narración  Adivinanzas de animales.  Wallame | - Acercamiento a la literatura infantil  - Acercamiento al uso literario de la lengua escrita.  - Interpretación de adivinanzas.  - Lectura de algunas palabras y frases |
| Juego de imitar y adivinar animales | Tarjetas | - Reconocimiento de algunas palabras escritas (nombres de animales).  -Utilización expresiva de la voz, gestos y movimientos para imitar animales. |
| Visionado de vídeos que contienen información verbal | Códigos QR. Muñecos, HP Reveal. Vídeos | -Acercamiento a la interpretación de mensajes orales tanto verbales como audiovisuales. |
| Todas las actividades con RA | Códigos QR. Láminas-marcadores, objetos aumentados.  Aplicaciones de RA | - Iniciación en el uso de recursos tecnológicos y aplicaciones.  - Acercamiento a los medios digitales y a la realidad aumentada, valorándolos como recursos para el aprendizaje. |

Fuente: elaboración propia.