

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ATENCIÓN EDUCATIVA 6.º PRIMARIA

CEIP Al-Ándalus

Curso: 2025/26

Rosa M^a Monroy Morcillo

ÍNDICE

1. Contextualización y relación con el Plan de Centro
2. Justificación de la programación didáctica
3. Referentes normativos
4. Organización del equipo de ciclo
5. Objetivos de la etapa y del área
6. Presentación del área de Atención Educativa
7. Contribución del área al desarrollo de competencias clave
8. Bloques de contenido y Unidades Didácticas
9. Temporalización semanal
10. Metodología
11. Atención a la diversidad
12. Evaluación y calificación
13. Recursos y materiales didácticos
14. Actividades complementarias y extraescolares

1. CONTEXTUALIZACIÓN Y RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO

El **CEIP Al-Ándalus** se encuentra en un entorno socio-cultural diverso y promueve la **inclusión, la equidad y la atención a la diversidad**. El centro atiende alumnado con **NEAE** y ofrece programas de refuerzo, enriquecimiento y adaptaciones curriculares.

El área de Atención Educativa se centra en:

- **Fortalecer habilidades socioemocionales**, autoestima y regulación emocional.
- **Favorecer la autonomía, creatividad y cooperación** del alumnado.
- **Potenciar competencias digitales** mediante el uso de Chromebook y Canva.
- Integrar los aprendizajes con **efemérides, cultura y patrimonio andaluz**.

La programación se vincula con el **Plan de Centro**, especialmente en:

- Criterios de elaboración de programaciones didácticas.
- Mejora del rendimiento escolar y de la práctica docente.
- Procedimientos de evaluación y promoción del alumnado.
- Estrategias de inclusión y atención a la diversidad.
- Coordinación de contenidos curriculares y transversales.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

El área de Atención Educativa es esencial para:

- Desarrollar **competencias emocionales y sociales**.
- Fomentar la **creatividad y autonomía** mediante productos finales.
- Consolidar el uso de **TIC como herramienta de aprendizaje**.
- Conectar el aprendizaje con situaciones reales y culturales (efemérides y Semana Cultural).
- Atender la diversidad con metodologías activas y flexibles.
- Promover valores de **respeto, igualdad, derechos de la infancia y ciudadanía**.

3. REFERENTES NORMATIVOS

- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, Currículo de Educación Primaria en Andalucía
- LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020)
- Real Decreto 157/2022, enseñanzas mínimas Educación Primaria
- Instrucciones de la Dirección General sobre organización y funcionamiento de centros

4. ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO DE CICLO

Grupo	Docente	Área / Áreas
6ºA	Manuel Bernet Rodríguez	Tutor, Atención Educativa, Educación Artística, Música, Educación en Valores
6ºB	Rosa María Monroy Morcillo	Tutor, Atención Educativa, Educación en Valores, Área lingüística transversal
Especialistas	PT, AL, Inglés, Francés, EF, Religión	Apoyo y refuerzo según necesidad

5. OBJETIVOS DE LA ETAPA Y DEL ÁREA

Objetivos generales Educación Primaria (RD 157/2022, art. 7):

- Convivencia democrática, ciudadanía activa y respeto a derechos humanos.
- Desarrollo de hábitos de trabajo, curiosidad, iniciativa, creatividad y espíritu emprendedor.
- Habilidades de resolución de conflictos y prevención de violencia.
- Conocimiento y respeto a la diversidad cultural y social.
- Adquisición de competencias lingüísticas, matemáticas, científicas y tecnológicas.

- Expresión artística, conciencia corporal y hábitos de salud.
- Desarrollo de capacidades afectivas y socioemocionales.

Objetivos específicos de Atención Educativa (Decreto 101/2023):

1. Reconocer y regular emociones y sentimientos.
2. Fomentar la autonomía y la creatividad mediante proyectos.
3. Potenciar competencias digitales y de comunicación.
4. Valorar y respetar la cultura y patrimonio andaluz.
5. Participar responsablemente en actividades colectivas.
6. Conocer y respetar los derechos de la infancia y valores cívicos.

6. PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE ATENCIÓN EDUCATIVA

El área de Atención Educativa complementa la enseñanza formal, ofreciendo experiencias de aprendizaje centradas en:

- **Socioemocional:** autorregulación, empatía y resolución de conflictos.
- **Cultural y patrimonial:** conocimiento del entorno y tradiciones locales.
- **Creatividad y TIC:** elaboración de productos finales digitales (presentaciones, pósteres, cuentos animados, juegos).
- **Integración curricular:** vinculación con efemérides, Semana Cultural y proyectos interdisciplinares.

7. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE

Competencia	Desarrollo en Atención Educativa
Personal, social y aprender a aprender	Regulación emocional, autonomía, trabajo en equipo
Digital	Creación de presentaciones, pósteres, cuentos y juegos en Canva y Chromebook
Social y cívica	Respeto a normas, derechos de la infancia, convivencia y ciudadanía
Cultural y artística	Expresión a través de arte, música, danza y patrimonio local
Lingüística	Comunicación oral y escrita en productos finales y debates

8. BLOQUES DE CONTENIDO Y UNIDADES DIDÁCTICAS

UD	Fecha	Contenidos	Producto Final	TIC / Recursos
1	Octubre	Emociones y sentimientos	Presentación digital de un cuadro: descripción, datos del artista y valoración personal	Chromebook, Canva
2	Octubre	Halloween; narrativa y creatividad	Cuento animado	Chromebook, Canva
3	Noviembre	Iglesia del Salvador; mudéjar, renacimiento, barroco	Presentación o mural digital	Chromebook, Canva, fotos visita
4	Febrero	Flamenco; Patrimonio Inmaterial UNESCO	Presentación digital o póster	Chromebook, Canva
5	Marzo	Derechos del niño; UNICEF	Infografía o póster digital	Chromebook, Canva
6	28 Febrero	Día de la Bandera	Noticia escrita o audiovisual	Chromebook, Canva
7	6 Diciembre	Día de la Constitución	Debate, resumen o póster	Chromebook, Canva
8	Segundo trimestre	Semana Cultural: Sevilla	Juego de la Oca temático digital	Chromebook, Canva

9. TEMPORALIZACIÓN SEMANAL

Semana	UDI	Actividad / Producto
1	1	Introducción emociones; búsqueda información sobre artistas
2	1	Elaboración presentación cuadro en Canva
3	2	Planificación historia Halloween
4	2	Creación cuento animado
5	3	Visita cultural Iglesia del Salvador
6	3	Elaboración presentación/mural digital
7	4	Investigación sobre Flamenco y UNESCO
8	4	Elaboración póster o presentación digital
9	5	Derechos del Niño: investigación UNICEF
10	5	Infografía digital
11	6	Día de la Bandera: redacción noticia
12	7	Debate Día de la Constitución y póster
13	8	Preparación y diseño Juego de la Oca
14	8	Juego de la Oca: exposición y evaluación

10. METODOLOGÍA

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Trabajo cooperativo y reparto de roles
- Investigación guiada y autónoma en Chromebook
- Creación y presentación de productos finales en Canva
- Evaluación formativa y continua
- Integración de contenidos transversales y socioemocionales

11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Agrupamientos flexibles y adaptaciones curriculares
- Apoyos individuales y tiempos diferenciados
- Principios DUA: acceso, expresión y motivación múltiple
- Uso de TIC como apoyo: plantillas, guías, software de lectura

12. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

12.1 Criterios de evaluación

- Expresión y regulación de emociones
- Creatividad y coherencia en productos digitales
- Reconocimiento y valoración de patrimonio y cultura
- Comprensión y comunicación clara en noticias, debates e infografías
- Participación y cooperación en actividades grupales
- Uso responsable de TIC

12.2 Instrumentos de evaluación

- Rúbricas para cada producto final
- Observación directa y listas de cotejo
- Diario de aula y autoevaluación
- Evaluación entre pares y presentación oral

12.3 Rúbrica general para productos finales

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Necesita mejorar (1)
Contenido	Completo y preciso	Correcto	Parcial	Incompleto
Creatividad	Muy original	Original	Algo original	Poco original
Presentación	Diseño excelente	Diseño adecuado	Básico	Confuso

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Necesita mejorar (1)
Uso TIC	Manejo excelente	Buen manejo	Básico	Dificultad
Trabajo cooperativo	Participación activa	Buena participación	Limitada	Mínima

13. RECURSOS Y MATERIALES

- Chromebook y aplicaciones TIC: Canva, Google Slides/Docs/Drive
- Materiales de aula: papelería, colores, cartulinas, materiales mural
- Recursos culturales: fotos y vídeos de visitas, enlaces digitales
- Guías de autoevaluación y rúbricas

14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visita cultural Iglesia del Salvador (UD3)
- Celebración de efemérides: Día de la Constitución, Día de la Bandera, Semana Cultural
- Talleres de expresión artística y emocional (UD1, UD4)

UNIDADES DIDÁCTICAS – ATENCIÓN EDUCATIVA 6.º PRIMARIA

UD1 – Emociones y sentimientos a través del arte

Temporalización: Octubre (2 semanas)

Producto final: Presentación digital sobre un cuadro (descripción, datos del artista y valoración personal)

Objetivos de la UD

- Reconocer y expresar emociones propias y ajenas.
- Relacionar sentimientos con manifestaciones artísticas.
- Mejorar la comunicación oral y escrita mediante la descripción de obras.
- Fomentar la creatividad y el uso responsable de TIC.

Contenidos

- Identificación de emociones y sentimientos.
- Análisis y descripción de obras de arte (color, tema, composición).
- Datos del artista y contexto histórico-cultural.
- Elaboración de presentaciones digitales (Canva).

Competencias clave

- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia digital.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.
- Competencia en comunicación lingüística.

Actividades

1. Visionado y análisis de distintos cuadros (selección guiada).
2. Debate sobre emociones que transmite cada obra.
3. Investigación sobre los artistas y contexto histórico.
4. Elaboración de una **presentación digital** en Canva con:
 - Imagen del cuadro
 - Descripción del contenido y emociones que transmite
 - Datos del artista y época
 - Valoración personal
5. Exposición oral de la presentación al grupo.

Atención a la diversidad

- Plantillas de presentación adaptadas para alumnado con NEAE.
- Apoyo individual en búsqueda de información.
- Tiempo adicional si es necesario.

Evaluación

- Rúbrica que evalúa contenido, creatividad, diseño, comunicación oral y uso de TIC.
- Autoevaluación y evaluación entre pares.

Recursos

- Chromebook y Canva
- Fichas guía de emociones
- Obras de arte digitales o impresas

UD2 – Halloween y la creatividad narrativa

Temporalización: Octubre (2 semanas)

Producto final: Cuento animado

Objetivos

- Desarrollar la imaginación y creatividad narrativa.
- Comprender la estructura de un cuento.
- Integrar herramientas digitales para contar historias.
- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.

Contenidos

- Elementos del cuento: personajes, espacio, tiempo, conflicto y desenlace.
- Escritura creativa.
- Herramientas digitales de animación (Canva, Google Slides).
- Presentación y narración de historias.

Competencias clave

- Competencia lingüística.
- Competencia digital.
- Competencia personal y social.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Actividades

1. Lectura y análisis de cuentos de miedo adecuados a la edad.

2. Planificación del cuento: esquema de personajes, conflicto y desenlace.
3. Escritura del guion del cuento.
4. Creación del cuento animado usando Canva o Google Slides.
5. Presentación del cuento al grupo.

Atención a la diversidad

- Plantillas de cuento y guion adaptadas.
- Apoyo en ortografía y redacción.
- Agrupamientos flexibles para favorecer cooperación.

Evaluación

- Rúbrica de creatividad, estructura narrativa, claridad y presentación digital.
- Autoevaluación del propio cuento animado.

Recursos

- Chromebook y Canva
- Ejemplos de cuentos animados
- Guías para elaborar guion y storyboard

UD3 – Visita cultural: Iglesia del Salvador

Temporalización: Noviembre (2 semanas)

Producto final: Presentación o mural digital sobre Mudéjar, Renacimiento y Barroco

Objetivos

- Reconocer los rasgos básicos de estilos artísticos: Mudéjar, Renacimiento y Barroco.
- Relacionar el patrimonio cultural con la historia y el entorno.
- Desarrollar habilidades de investigación y síntesis.
- Elaborar productos digitales creativos.

Contenidos

- Estilos artísticos: Mudéjar, Renacimiento y Barroco.
- Elementos arquitectónicos y artísticos característicos.
- Técnicas de exposición digital: imágenes, texto y sonido.

Competencias clave

- Competencia en conciencia y expresiones culturales.
- Competencia digital.

- Competencia personal y social.

Actividades

1. Visita guiada a la Iglesia del Salvador.
2. Toma de fotografías y apuntes sobre elementos artísticos.
3. Investigación complementaria sobre estilos artísticos.
4. Elaboración de presentación o mural digital en Canva.
5. Presentación al grupo explicando características de cada estilo.

Atención a la diversidad

- Plantillas de presentación con guía paso a paso.
- Agrupamientos cooperativos mixtos.
- Apoyo adicional en investigación y síntesis de información.

Evaluación

- Rúbrica: precisión histórica, creatividad, diseño, uso TIC y exposición oral.

Recursos

- Chromebook y Canva
- Fotografías y vídeos de la visita
- Fichas de estilos artísticos

UD4 – El Flamenco como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad

Temporalización: Febrero (1 semana)

Producto final: Presentación digital o póster

Objetivos

- Conocer el flamenco como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad.
- Relacionar el flamenco con la cultura y la historia de Andalucía.
- Elaborar productos digitales y comunicar información de forma visual.

Contenidos

- Historia y estilos del flamenco.
- Declaración UNESCO sobre Patrimonio Inmaterial.
- Elaboración de presentaciones y pósters digitales.

Competencias clave

- Competencia en conciencia y expresiones culturales.
- Competencia digital.
- Competencia lingüística.

Actividades

1. Investigación sobre flamenco y su declaración por la UNESCO.
2. Visionado de actuaciones y documentales breves.
3. Elaboración de presentación digital o póster con Canva.
4. Exposición al grupo.

Atención a la diversidad

- Guías con información estructurada y visual.
- Agrupamiento cooperativo para facilitar aprendizaje compartido.

Evaluación

- Rúbrica: contenido, claridad, creatividad, diseño y exposición.

Recursos

- Chromebook y Canva
- Vídeos y artículos sobre flamenco
- Imágenes y plantillas de póster

UD5 – Derechos del Niño

Temporalización: Marzo (1 semana)

Producto final: Infografía digital

Objetivos

- Conocer los derechos de los niños y niñas según UNICEF.
- Desarrollar capacidad de síntesis y organización de información.
- Comunicar información de manera visual y clara.

Contenidos

- Convención sobre los Derechos del Niño.
- Roles de UNICEF y proyectos infantiles.
- Creación de infografías digitales.

Competencias clave

- Competencia social y cívica.
- Competencia digital.
- Competencia lingüística.

Actividades

1. Investigación guiada sobre derechos del niño.
2. Selección de los derechos más relevantes para representar.
3. Diseño de infografía en Canva.
4. Presentación al grupo explicando los derechos representados.

Atención a la diversidad

- Plantillas de infografía.
- Apoyo en selección y síntesis de información.

Evaluación

- Rúbrica: contenido, claridad, creatividad, diseño y presentación oral.

Recursos

- Chromebook y Canva
- Fichas informativas sobre UNICEF
- Ejemplos de infografías

UD6 – Día de la Bandera

Temporalización: 28 de Febrero (1 semana)

Producto final: Noticia escrita o audiovisual

Objetivos

- Conocer la importancia de la bandera andaluza y símbolos regionales.
- Desarrollar habilidades de redacción y comunicación audiovisual.
- Potenciar la creatividad en la presentación de la información.

Contenidos

- Historia y significado de la bandera andaluza.
- Estructura de una noticia.
- Producción de noticias en formato escrito o audiovisual.

Competencias clave

- Competencia lingüística.
- Competencia digital.
- Competencia social y cívica.

Actividades

1. Investigación sobre la bandera y su historia.
2. Redacción de noticia escrita o guion audiovisual.
3. Elaboración de noticia con Canva o Chromebook.
4. Presentación de la noticia a la clase.

Atención a la diversidad

- Guías de estructura de noticia
- Apoyo individual para alumnado con dificultades de escritura

Evaluación

- Rúbrica: contenido, claridad, estructura, diseño y exposición.

Recursos

- Chromebook y Canva
- Material audiovisual sobre símbolos andaluces

UD7 – Día de la Constitución

Temporalización: 6 de diciembre (1 semana)

Producto final: Debate, resumen o póster

Objetivos

- Conocer la Constitución Española y sus principios básicos.
- Fomentar la participación activa y el pensamiento crítico.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita.

Contenidos

- Principios fundamentales de la Constitución.
- Derechos y deberes de los ciudadanos.
- Debate y síntesis de ideas.

Competencias clave

- Competencia social y cívica.
- Competencia lingüística.
- Competencia digital (presentación del póster).

Actividades

1. Lectura guiada de la Constitución para niños.
2. Debate en clase sobre derechos y deberes.
3. Elaboración de resumen o póster digital.
4. Presentación del póster al grupo.

Atención a la diversidad

- Resúmenes guiados de la Constitución
- Apoyo en diseño de póster y redacción

Evaluación

- Rúbrica: contenido, claridad, creatividad, participación y presentación

Recursos

- Chromebook y Canva
- Fichas de lectura y resumen
- Plantillas de póster

UD8 – Semana Cultural: Juego de la Oca de Sevilla

Temporalización: Segundo trimestre (1 semana)

Producto final: Juego de la Oca temático digital

Objetivos

- Conocer la historia, cultura y patrimonio de Sevilla.
- Trabajar la cooperación y el aprendizaje lúdico.
- Potenciar la creatividad digital mediante diseño de juego.

Contenidos

- Monumentos, tradiciones y personajes históricos de Sevilla.
- Creación de preguntas y retos culturales.
- Herramientas digitales para creación de juegos.

Competencias clave

- Competencia cultural y artística.
- Competencia digital.
- Competencia social y cívica.

Actividades

1. Investigación sobre elementos culturales de Sevilla.
2. Elaboración de tablero digital con preguntas y retos.
3. Creación de juego colaborativo en Canva o Google Slides.
4. Juego y presentación final en clase.

Atención a la diversidad

- Plantillas de tablero y preguntas
- Agrupamiento cooperativo para favorecer participación

Evaluación

- Rúbrica: contenido, creatividad, claridad de reglas, cooperación y presentación

Recursos

- Chromebook y Canva
- Información sobre Sevilla: libros, vídeos y webs educativas
- Plantillas de juego digital