

# PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN INFANTIL: CURSO 2025-2026

## DATOS GENERALES

|  |  |
| --- | --- |
| ETAPA | EDUCACIÓN INFANTIL |
| **Curso** | 5 años |
| **Área** | Descubrimiento y Exploración del Entorno |
| **Profesor responsable** | Verónica Cuesta Fernández |
| **Fecha** | 10 de noviembre de 2025 |

# CONTEXTO

**Características del centro**

El Colegio Puente - Cooperativa de Enseñanza Puente de Astillero es un Centro concertado. Está situado en el municipio de El Astillero (Cantabria). Astillero es un pueblo con una alta dedicación industrial y nuestro centro se sitúa en el núcleo urbano. Los alumnos viven próximos al colegio, por lo que no utilizan medio de transporte. La mayoría de las familias pertenece a un nivel económico, social y cultural medio.

La lengua utilizada es el castellano, aunque en E. Infantil/Primaria, algunas áreas se imparten en inglés, dentro del programa de Bilingüismo.

**Características del grupo-clase**

Se trata de un grupo no muy cuantioso (11 alumnos) lo que facilita el trabajo con ellos. Es un grupo que está muy unido desde el aula de dos años y no ha habido nuevas incorporaciones desde el aula de 3 años.

Algunos alumnos destacan sobre la media mientras otros se mantienen en ella o presentan cierta dificultad para la adquisición de normas y rutinas. A nivel curricular el grupo tiene un buen desempeño si bien el problema surge en torno a su relación social, presentando muchos conflictos en el día a día.

# EVALUACIÓN

|  |  |
| --- | --- |
| **Técnicas de evaluación** | **Instrumentos de evaluación** |
| * Observación directa y sistemática. * Diálogos con los niños y niñas. * Valoración de las actividades y el trabajo realizado a lo largo de la unidad. * Observación del comportamiento de los niños y niñas. * Recogida de información por parte de la familia y otros miembros del equipo docente. * Autoevaluación del alumnado sobre su propio aprendizaje. | * Registro de evaluación inicial. * Registro diario de incidencias. * Portfolio. * Rúbricas. * Registro de la unidad. * 8 fichas finales de cada unidad. |

# EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS PARA LA CONVIVENCIA

|  |
| --- |
| * **Cuidamos nuestra salud:** propondremos a nuestro alumnado el consumo de productos poco elaborados cuyos envoltorios sean fácilmente reciclables. Así, contribuiremos a la protección y cuidado del planeta. Consensuaremos “el día de la fruta” y “el día del bocadillo”. Fomentaremos, además, la adquisición de hábitos ecosostenibles relacionados con la higiene y el cuidado del cuerpo. * **¡Somos iguales!:** favoreceremos la participación de los niños y niñas en aquellas actividades que realicemos, evitando en todo momento los estereotipos sexistas o actitudes discriminatorias por cualquier causa. * **Buenos ciudadanos y ciudadanas:** trabajaremos el establecimiento de normas de convivencia en la clase, rechazando todo tipo de conductas violentas y discriminatorias. Pactaremos, desde los primeros días, las normas que habrá que respetar durante todo el curso para llevar a buen término el desarrollo de nuestro trabajo diario. * **Consumo responsable:** propondremos la elaboración de una caja de “objetos perdidos”, en la que se irán guardando todas aquellas piezas de puzles, construcciones, etc., que se hayan quedado sueltas o fuera de sus cajas para que comprendan la necesidad de cuidar los materiales y los juguetes que forman parte de los rincones de la clase. * **Emprendimiento:** favoreceremos que los niños y niñas tengan una actitud activa y muestren curiosidad, iniciativa, responsabilidad y confianza en sí mismos. * **Aprendemos educación vial:** seguiremos utilizando el semáforo de la clase disponible en el material del aula. Además, conversaremos sobre los semáforos de la calle. |

# METODOLOGÍA

|  |
| --- |
| La práctica educativa en esta etapa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten el máximo desarrollo de cada niña y de cada niño.  Dicha práctica se basará en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en la experimentación y el juego, y se llevará a cabo en un ambiente de afecto y confianza para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro, velando por garantizar desde el primer contacto una transición positiva desde el entorno familiar al escolar, así como la continuidad entre ciclos y entre etapas.  Se proponen diferentes **situaciones de aprendizaje** integradas en la unidad, trabajando así, de forma global, todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, proponiendo situaciones y problemas que el alumnado tendrá que resolver de forma creativa y eficaz implementando, de manera integrada, toda una serie de recursos y saberes.   * **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS** * Formulación de preguntas a los niños y niñas para detectar sus conocimientos previos sobre los contenidos que se van a desarrollar. * Fomento del trabajo cooperativo a través de las actividades plásticas y otras sugeridas en la Propuesta didáctica. * Desarrollo de los procesos de pensamiento mediante actividades encaminadas a la organización, comprensión, análisis e interpretación de la información. * Motivación a través de centros de interés y temas monográficos que despiertan la curiosidad y el deseo de aprender del alumnado. * Evaluación basada en la toma de conciencia personal. * Oportunidad de repaso, refuerzo y ampliación. * Realización de diferentes juegos sugeridos en la Propuesta didáctica y en el Libro de psicomotricidad. * Utilización de los diferentes materiales y recursos disponibles en el aula. * Repaso y refuerzo de los contenidos a través del lenguaje musical, artístico y plástico. * Establecimiento de pautas homogéneas de actuación con la familia mediante diferentes recursos: tutorías, cuadríptico “Aprendo con mi familia”, comunicaciones recíprocas a través del Libro para la familia, etc. * Establecimiento de debates en los que los niños y niñas se puedan expresar libremente. * Recreación de situaciones cotidianas y reales relacionadas con las rutinas. * Observación, manipulación, experimentación… con objetos y materiales. * Desarrollo de actitudes de escucha y colaboración en las tareas de trabajo cooperativo. * Utilización del DVD de juegos digitales interactivos “Aprendemos y jugamos” y acceso al Libro digital y al Parque digital infantil para ampliar, repasar o reforzar algunos contenidos trabajados. * Creación de situaciones en el aula que potencien el desarrollo del lenguaje oral (preguntas del docente, asambleas, actividades en grupo, relato de vivencias…). * Fomento de la lectura y de la escritura. * Inclusión de temas transversales en todas las áreas del currículo. * Propiciamiento de situaciones que promueven la actividad infantil y en las que los niños y niñas se sienten protagonistas de sus aprendizajes. * **ESPACIOS** * Rincón de la lectura y del lenguaje oral: rincón del lenguaje oral. * Rincón del juego simbólico: rincón del espejo y rincón del médico/a. * Rincón para trabajar y pensar. * Rincón tecnológico. * **RECURSOS DE LA UNIDAD** * Mural de la unidad. * Materiales para ambientar y decorar el aula. * Cuentos. * Láminas secuenciadas del cuento. * Tarjetas de palabras. * Tarjetas de pictogramas. * Nexos. * Regletas. * Unidad “Pienso, calculo, razono”. * Barritas para componer del material manipulativo individual. * Regla para medir del material manipulativo individual. * Etiquetas de psicomotricidad. * Semáforo. * Distintivo de responsabilidad. * Libro viajero del personaje. * Láminas de arte del material de aula. * Material fotocopiable para trabajar las láminas de arte. * Recursos necesarios para la realización de la experiencia científica. * Recursos del entorno natural y social necesarios para la realización de algunas actividades. * CD de canciones; CD de música clásica; CD de cuentos, vocabulario y expresiones en inglés y DVD de cuentos. * DVD de juegos digitales interactivos “Aprendemos y jugamos”. * Libro digital. * Parque digital infantil. * Materiales utilizados en las actividades plásticas y psicomotrices. * Materiales utilizados para la organización de los diferentes rincones. * Otros recursos incluidos en la caja del material de aula. * **RECURSOS DIGITALES. ALFABETIZACIÓN DIGITAL**   El proyecto digital *¡Mmm… Palomitas!* ofrece un conjunto de recursos educativos interactivos que refuerzan y complementan las posibilidades didácticas del método. En www.algaida.es, en la zona privada del profesorado, se ofrecen dos elementos principales: el Libro digital y el Parque digital infantil. Estos recursos permitirán realizar las fichas de manera interactiva favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas digitales, permitirán también el repaso, el refuerzo y la ampliación de los contenidos trabajados además de todo lo descrito a continuación.   * **Libro digital,** en él podremos: * Escuchar el audiocuento * Visionar el cuento animado de la unidad * Escuchar las canciones y lotos sonoros de la unidad. * Realizar alguna ficha digitalizada incluida en la unidad flexible “Pienso, calculo, razono”. * Repasar contenidos matemáticos con los materiales manipulativos individuales. En esta unidad, se puede realizar actividades para trabajar los números. * Acceder a los juegos digitales interactivos propuestos para esta unidad. * Visionar videodocumentales y videorreportajes. * Acceder a la Propuesta didáctica. * **Parque digital infantil,** en el que podremos: * Acceder a los juegos digitales interactivos “Aprendemos y jugamos” * Visionar el cuento animado. * Escuchar las canciones de cada unidad. * Visionar videodocumentalesy videorreportajes * Acceder a los recursos interactivos de los materiales de aula digitales. * Visionar las imágenes y vídeos de lengua de signos relacionados con esta unidad. Reproducir las palabras y expresiones que se estimen oportunas. * Acceder a las webs de interés educativo recomendadas para esta unidad. * Acceder a la Cartilla digital de iniciación a la lectura. * *Minisite Yummy… Popcorn!*: portal educativo con numerosos recursos para repasar y ampliar el vocabulario y las expresiones trabajadas en cada unidad. * Acceso a la Propuesta didáctica. |

# INCLUSIÓN. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

|  |
| --- |
| Dada la importancia que poseen en esta etapa el ritmo y el proceso de maduración, la atención individualizada constituirá la pauta ordinaria de la acción educativa del profesorado y demás profesionales de la educación. La intervención educativa debe contemplar la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y niñas e identificando aquellas características que puedan tener incidencia en su evolución escolar con el objetivo de asegurar la plena inclusión de todo el alumnado.  Siguiendo en esta línea se plantean una serie de estrategias generales, actividades, recursos y materiales, entre otros aspectos, para garantizar así la inclusión del alumnado.   * **Estrategias generales:** * Plurilingüismo y lengua de signos: expresiones básicas en otros lenguajes presentes en el aula. * Programaciones abiertas y flexibles para que los alumnos consigan aprendizajes significativos y relevantes. * La organización del espacio por rincones permite que el alumnado trabaje en función de sus necesidades, ritmos e intereses. * La secuenciación de contenidos en orden de dificultad creciente. * Repaso continuo de los contenidos trabajados. * Las actividades relacionadas con las rutinas diarias van a permitir que cada alumno progrese a su ritmo en el desarrollo de su autonomía. * Las actividades cooperativas incluidas en las fichas de plástica y en la sugerencia de actividades de la propuesta didáctica. * Amplia gama de recursos disponibles en el proyecto para abordar un mismo contenido según el nivel competencial y los procesos de pensamiento de cada pequeño (por ejemplo, los contenidos matemáticos o los lingüísticos se pueden trabajar con soportes visuales, materiales impresos para escribir, digitalmente, a través de materiales manipulativos, de las actividades psicomotrices, musicales… en función de las necesidades de cada uno). * Flexibilización de los tiempos. * Recursos que favorecen la colaboración familia-escuela. * Actividades propuestas en cada una de las fichas donde se ofrecen diferentes estrategias y alternativas para asimilar los contenidos. * Actividades abiertas y realizables para todos los alumnos con más o menos ayuda. * Si es necesario, contar con medidas de atención a la diversidad externas al aula: pediatra, logopeda, fisioterapeuta, profesor de apoyo, trabajador social, pedagogo, psicólogo… * **Actividades, materiales y recursos:** * **Parque digital infantil:** Generador de fichas. * **Material fotocopiable.** * **Reverso de algunas fichas.** * **Fichas finales opcionales:** son de libre utilización por parte del profesorado. Pueden servir para repasar contenidos, afianzar o ampliar algunos de ellos, evaluar y tomar conciencia del propio aprendizaje o para realizar en casa con la familia. |

|  |
| --- |
| **UNIDAD 1: ¿QUÉ TENGO EN MI BARRIGA?** |
| **TEMPORALIZACIÓN** |
| Esta unidad se desarrollará una vez superado el período de adaptación de los niños y de las niñas. Tendrá una duración aproximada de **30 a 40 días.** Esta temporalización es flexible, dependerá de las necesidades de cada contexto educativo y de las características del alumnado. |
| **INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN** |
| Una vez superados los primeros días de curso (la vuelta al cole y a las rutinas escolares, la ilusión de encontrarse de nuevo con los compañeros y compañeras…), trabajaremos nuevos contenidos. El alumnado profundizará en el conocimiento del **cuerpo,** descubrirá algunas diferencias entre **los seres vivos y los seres inertes,** aprenderá que el cuerpo es una máquina perfecta que funciona gracias a la energía proporcionada por los alimentos y que tiene una serie de órganos y sistemas en su interior por los cuales se mueve, respira, se alimenta, puede pensar… Además, comprenderá que las personas son diferentes entre sí y que cada una es un ser único, diferente de los demás, que cambia con el paso del tiempo. En esta unidad vamos a abordar también aspectos relacionados con el **cuidado del cuerpo y la salud,** el desarrollo de hábitos de higiene, la expresión de sentimientos y emociones, etcétera. Trabajaremos el **otoño** a través de una serie de recursos disponibles en el proyecto: láminas de ambientación, fiestas y trabajo cooperativo, canciones, sonidos relacionados con los fenómenos atmosféricos de la estación… |
| **SITUACIONES DE APRENDIZAJE QUE SE PLANTEAN EN LA UNIDAD** |
| **Situación de aprendizaje 1: Desde la barriguita de mamá hasta…**  Los niños y niñas, a lo largo de esta etapa educativa, han tenido la oportunidad de conocer su cuerpo. La mayoría ya identifica cómo es por fuera, los segmentos y partes que lo forman, las acciones que se pueden realizar con cada uno de ellos. Además, en niveles anteriores, descubrieron que el cuerpo cambia con el paso del tiempo. Ahora, profundizarán un poco más e indagarán sobre estos cambios; desde su concepción, antes del nacimiento, hasta llegar a la edad adulta. Todo esto facilitará que puedan conocerse un poco mejor y que sean capaces de describirse a sí mismos, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellos.  **Situación de aprendizaje 2: ¿Qué hay dentro del cuerpo que lo hace funcionar?**  En el nivel 4 años, comenzaron a conocer su cuerpo por dentro: el esqueleto y la boca. Continuarán aprendiendo qué otros órganos hay en su interior que hacen que funcione como una “máquina perfecta”. De manera incipiente, indagarán sobre las articulaciones, que permiten que los huesos y el cuerpo se pueda doblar; los músculos, que son responsables del movimiento; y algunos aparatos, como el respiratorio, el digestivo y el circulatorio. Finalizarán, descubriendo algunas funciones del cerebro, “el jefe de nuestro cuerpo”. |

# MARCO DE REFERENCIA NORMATIVO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Área 2: Descubrimiento y Exploración el Entorno** | | | | |
| **Objetivos de etapa** | | | **Objetivos de la unidad** | |
| **b)** Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.  **c)** Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.  **i)** Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas… | | | * Observar los cambios que se producen en el entorno en otoño. * Repasar y discriminar las formas planas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. * Discriminar el color blanco. * Repasar los cardinales del 1 al 5, relacionarlos con las cantidades correspondientes y realizar sus grafías. * Componer y descomponer el número 4. * Repasar tamaños y medidas. * Utilizar adecuadamente algunos cuantificadores. * Situarse en el espacio atendiendo a diferentes nociones. * Descubrir las propiedades de los objetos mediante la experimentación activa. * Utilizar instrumentos de medida no convencionales. * Iniciarse en nociones básicas de orientación temporal: de día-de noche. * Reconocer la simetría en algunos objetos. * Participar en la realización de experiencias sencillas. * Agrupar y clasificar atendiendo a diversos criterios. * Desarrollar el pensamiento lógico y computacional. | |
| **Competencias específicas** | **Criterios de Evaluación** | **Saberes básicos** | | **Evidencias** |
|  |  | **A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios** | | |
| **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. | **1.1.** Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. | * + Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.   + Discriminación de algunos atributos de objetos y materias: color, forma, función... Percepción de semejanzas y diferencias entre los objetos.   + Materiales cotidianos: utilizaciones distintas y creativas. | | * **Ficha 3.** Propiedades de los objetos: la simetría. * **Ficha 5.** * Observación y localización de diferencias entre dos * imágenes. * Agrupación y clasificación de fotografías de niños y niñas según sus características físicas. * **Fichas 6 y 7.** * Series. * Medida: grueso-delgado. * **Ficha 10.** * Propiedades de los objetos: tamaño. * Instrumento de medida: las manos. * Grande-pequeño (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 11.** * Tamaño grande-mediano-pequeño. * Asociación de objetos por su tamaño. * Actividades de clasificación atendiendo al tamaño (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 12.** Propiedades de los objetos: largo-corto. * **Ficha 14.** Comparación de colecciones de objetos mediante relaciones de cantidad. * **Ficha 17.** * Formas planas: triángulo, cuadrado, círculo y rectángulo. * Series. * **Ficha 18.** Propiedades de los objetos: liso-rugoso, duro-blando, frío-caliente, áspero-suave. * **Pienso, calculo, razono 1.** Repaso de los contenidos mencionados y otros que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico. |
| **1.2.** Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás. | * + Cuantificadores básicos contextualizados: muchos-pocos, unos-algunos-varios, más que-menos que, todos-ninguno...   + Observación del entorno desde una mirada matemática. Creación de contextos de aprendizaje matemático que ayuden a comprender por qué las matemáticas son útiles y necesarias. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. | | * **Ficha 5.** * El cardinal 4. * Direccionalidad de la grafía del número 4 (actividades, juegos y experiencias). * Composición del número 4 con las barritas del material manipulativo. * **Fichas 6, 7, 10 y 19.** Conteo. * **Ficha 10.** * El cardinal 5. * Direccionalidad de la grafía del número 5. * **Ficha 14.** Cuantificadores básicos: uno-varios-ninguno. * **Ficha 15.** * Composición del número 4. * Actividades relacionadas con el conocimiento de la cantidad del número 4 (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 16.** * La serie numérica: cardinales 1, 2, 3 y 4. * Asociación cardinal, cantidad y ordinal del 1 al 4. * Series crecientes y decrecientes de números. * Refuerzo y afianzamiento de los ordinales y cardinales del 1 al 4. * **Ficha 19.** * Grafía y direccionalidad del número 5. * Utilización de la serie numérica para contar elementos. * Series crecientes y decrecientes de números. * **Pienso, calculo, razono 1.** Repaso de los contenidos mencionados y otros que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico. |
| **1.3.** Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. | * + Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. | | * **Ficha 4.** * Lado izquierdo respecto al cuerpo y los objetos(actividades, juegos y experiencias). * Hacia adelante-hacia detrás (actividades, juegos y experiencias). * **Fichas 6 y 7.** Organización espacial: puzles. |
| **1.4.** Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas. | * + Situaciones en las que se hace necesario medir. Diferentes herramientas de medida convencionales (regla, metro, balanzas, recipientes...) y no convencionales (pasos, pies, cuerdas, piedras...). | | * **Ficha 10.** Distintos objetos que se pueden medir con las manos y con los pies: bandejas de lápices, pizarra… |
| **1.5.** Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. | * + El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario. | | * **Ficha 5.** Ordenación temporal de fotografías desde el nacimiento hasta la actualidad (actividades, juegos y experiencias). * **Fichas 6 y 7.** * Ordenación temporal de imágenes. * Identificación de los cambios que se producen en las personas con el paso del tiempo. * **Ficha 9.** * Astros del cielo: Sol y Luna. * Nociones básicas de orientación temporal: día y noche. * Identificación de acciones propias del día y acciones propias de la noche. * Percepción temporal de las rutinas cotidianas. * Explicación de las funciones del reloj y de la distribución horaria (actividades, juegos y experiencias). * Actividades para identificar rutinas temporales (actividades, juegos y experiencias). * **Fenómenos atmosféricos:** el otoño. |
|  |  | **B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad** | | |
| 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, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean. | **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. | * + Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.   + Presentación de situaciones problemáticas abiertas que ofrezcan una variedad de estrategias de solución. | | * **Situación de aprendizaje 1: Desde la barriguita de mamá hasta…:** fichas 2, 3, 4 (reverso), 5, 6, 7 (anverso) y 20 (reverso). * **Situación de aprendizaje 2: ¿Qué hay dentro del cuerpo que lo hace funcionar?:** fichas 1 (anverso), 7 (reverso), 8, 10 (reverso), 11 (reverso), 12, 13, 14 (reverso), 15, 16 (reverso), 17 (anverso) y 20 (reverso). |
| **2.2.** Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. | * + Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. Pensamiento lateral. | | * **Ficha 12.** Iniciación en el desarrollo de habilidades y destrezas del pensamiento computacional. |
| **2.3.** Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. | * + Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. | | * **Ficha 1.** Detección de ideas previas partiendo de conocimientos adquiridos anteriormente. * **Ficha 15.** Manipulación de un microscopio para que puedan descubrir cómo se ven las cosas a través de él. Profesión de científico/a (actividades, juegos y experiencias). |
| **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. | * + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.   + Estrategias de pensamiento creativo y divergente: preguntas abiertas con respuestas múltiples y sorprendentes. Reestructuración de esquemas preestablecidos.   + Interpretación de conceptos abstractos a través del uso de habilidades tales como la curiosidad, la inventiva, la exploración, el asombro o el entusiasmo. | | * **Ficha 2.** Realización de murales relacionados con los seres vivos e inertes (actividades, juegos y experiencias). |
| **2.5.** Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional. | * + Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.   + Nociones de cálculo para resolver retos. Programación robótica. Juegos de deducción. Pasatiempos lógico‑matemáticos. | | * **Ficha 12.** Iniciación en el desarrollo de habilidades y destrezas del pensamiento computacional. * **Ficha 19.** * Iniciación en el desarrollo de habilidades y destrezas del pensamiento computacional. * Desarrollo de habilidades y destrezas propias del pensamiento computacional a través del juego “Pequeños programadores” del DVD “Aprendemos y jugamos” (actividades, juegos y experiencias). * **Propuesta de experiencia científica.** ¿Cómo se forman las huellas dactilares? |
| **2.6.** Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas. | * + Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.   + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. | | * **Registro de autoevaluación.** Portfolio: * Piensa y expresa. * ¿Qué me gusta? * Comportamiento, hábitos, actitudes y emociones. * He aprendido muchas cosas. * **Ficha 20.** Registro de lo aprendido en la unidad. |
|  |  | **C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto** | | |
| **3.** Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas. | **3.1.** Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos. | * + Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.   + Iniciativa en el compromiso de aceptar pequeñas responsabilidades relacionadas con el cuidado y la conservación de animales y plantas.   + Recursos naturales. Sostenibilidad, energías limpias y naturales.   + Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico. | | * En todas las actividades, juegos y experiencias se incide en el cuidado y respeto hacia los objetos, el medio, los seres vivos (animales y plantas) y las personas. |
| **3.2.** Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes. | * + Elementos naturales (agua, tierra y aire). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o transvases).   + Experimentación con elementos naturales (agua, tierra, piedras, ramas, arena, hojas).   + Características generales de los seres vivos. | | * **Ficha 2.** * Seres vivos e inertes presentes en el medio natural. * Identificación de las características propias de los seres vivos. * Observación de elementos naturales presentes en el entorno. * Explicación de que las personas, los animales y las plantas son seres vivos. Características que los diferencian de los inertes: crecen, se alimentan, se reproducen... (actividades, juegos y experiencias). * Diferencias entre animales y plantas (actividades, juegos y experiencias). |
| **3.3.** Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico. | * + Respeto y protección del medio natural.   + Empatía, cuidado, amor, disfrute y protección de los animales. Respeto de sus derechos.   + Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas. | | * **Láminas de ambientación, fiestas y trabajo cooperativo:** el otoño. * En todas las actividades relacionadas con los animales se incide en la importancia de cuidarlos y respetarlos. |
| **3.4** Reconocer elementos relevantes del patrimonio cultural y arquitectónico de la localidad donde reside y significativos de su comunidad. | * + Respeto por el patrimonio cultural, propio de su comunidad, presente en el medio físico. | | * **Láminas de ambientación, fiestas, trabajo cooperativo:** *Halloween*. * **Material complementario:** CD de canciones, adivinanzas, poesías y refranes incluidos en esta unidad. |
| **PROYECTO LINGÜÍSTICO** | | | | |
| **Vocabulario de la unidad:** miedo, comer, beber, dormir, reír, hablar, llorar, andar, oír, correr, cabeza, ojos, pelo, orejas, nariz, boca, pulgar, meñique, corazón, índice, anular, huella, barriga, manos, esqueleto, huesos, articulaciones, codo, cuello, hombro, muñeca, cintura, tobillo, músculos, sangre, piel, corazón, bebé, niño, adulto, anciano, grueso, delgado, desayuno, cena, largos, cortos, deporte, uno, ninguno, varios, primero, segundo, tercero, cuarto, cerebro, tacto, liso, rugoso, áspero, suave, caliente, frío, duro, blando, pediatra, luciérnagas…  Algunas palabras y expresiones muy sencillas, relacionadas con el vocabulario básico de la unidad, en otros lenguajes presentes en el aula, incluida la lengua de signos.  **Desarrollo de la expresión oral. Objetivos:**   * Formar estructuras gramaticales más complejas. * Iniciar a los niños y a las niñas en el uso del género y del número. * Iniciar a los niños y niñas en el uso de sinónimos.   **Cuentos:** *¿Qué tengo en mi barriga?; El miedo; Las partes del cuerpo.*  **Otros recursos literarios:**   * Poesías: *Mis amigos del cole; Ya soy mayor; Mis manos; Cuando era pequeñito; Mi corazón; Los músculos; Nuestros pies.* * Adivinanzas: *La mochila; Los pies; La lengua; El ombligo.* * Trabalenguas. * Dramatización: *El lobito de mi clase.* | | | | |

|  |
| --- |
| **ACTIVIDADES A DESARROLLAR** |
| * **Actividades generales y complementarias:**  1. Observar y leer la primera ficha de la unidad para detectar los conocimientos previos del alumnado y comentar las imágenes. 2. Conversar sobre los seres vivos, explicarles que todos nacen y crecen y que necesitan una serie de condiciones para vivir. 3. Repasar los números y las cantidades trabajados en el curso anterior. 4. Escuchar las canciones y escuchar o visionar el cuento de la unidad. 5. Señalar en el mural de la unidad los elementos del cuerpo y los órganos que conozcan. 6. Observar el tiempo atmosférico y colocar en el calendario semanal el pictograma que corresponda. 7. Ambientar el aula con recursos alusivos a los contenidos que se trabajan. 8. Realizar juegos simbólicos relacionados con el cuidado de los bebés (asearlos, darles de comer, vestirlos, llevarlos al médico…). 9. Conversar sobre las diferencias físicas entre las personas. 10. Conversar sobre los cambios que experimentan las personas con el paso del tiempo. Pedirles que realicen un dibujo de ellos mismos de bebés y del momento actual. 11. Llevar fotografías de diversos familiares y ordenarlas teniendo en cuenta la edad. 12. Nombrar tres rasgos físicos de algún compañero o compañera. 13. Conversar sobre la importancia de realizar algunas acciones por sí mismos. Explicarles que ya son mayores y que hay cosas que pueden hacer sin ayuda (ponerse algunas prendas de vestir, comer, ir al baño, ayudar en casa…). 14. Repartir una cartulina por mesa. Realizar murales con las huellas de los dedos de los niños y niñas. 15. Pedirles que toquen algunas partes del cuerpo para que puedan apreciar la dureza de los huesos. 16. Explicarles de manera sencilla que los huesos están protegidos por los músculos. 17. Enseñar uno, varios o ningún dedo de la mano izquierda. 18. Amasar cuatro bolitas de plastilina. Componer el número 4 de diferentes formas con ellas. 19. Conversar con los niños y niñas sobre los órganos que tenemos dentro del cuerpo y no vemos. Explicarles que uno de ellos es el cerebro. 20. Observar delante de un espejo la simetría del cuerpo. 21. Seguir la direccionalidad de los números trabajados en el desplegable de números y ordinales del material de aula. Escribirlos en la pizarra o componer sus formas con las barritas del material manipulativo individual. 22. Repasar grafías de letras y números sobre diferentes superficies y materiales. 23. Conversar sobre la importancia de una adecuada alimentación. Nombrar alimentos beneficiosos y perjudiciales. 24. Conversar sobre los diferentes profesionales encargados de la salud. Preguntar a los niños y niñas si han visitado a algún especialista. Pedirles que cuenten a los demás cómo fue su experiencia. 25. Medir objetos de la clase utilizando las manos. 26. Si el familiar de algún niño o niña desempeña una profesión relacionada con el cuidado de la salud, solicitarle que acuda al centro para explicar a los alumnos su trabajo. Si es posible, que lleve algún utensilio relacionado con ella. 27. Experimentar con los diferentes sonidos que pueden producir con sus cuerpos. Nombrar partes del cuerpo que no producen sonido. 28. Dramatizar acciones relacionadas con el cuidado de la salud. 29. Escuchar el cuento de la unidad y contarlo con sus propias palabras. 30. Inventar un final diferente para el cuento de la unidad. 31. Resolver adivinanzas y reproducir trabalenguas sencillos. 32. Nombrar una palabra familiar para que los niños y niñas digan un sinónimo. 33. Señalar un elemento del cuerpo y nombrarlo en inglés. 34. Bailar al ritmo de las canciones. 35. Nombrar una palabra del vocabulario en femenino para que la digan en masculino. 36. Decir alguna palabra en inglés que recuerden o hayan aprendido.  * **Actividades relacionadas con el lenguaje plástico y artístico:** * **Fichas de plástica:** * El árbol de otoño. Trabajo cooperativo. * Hojas de otoño en cada mesa. Trabajo cooperativo. * Un esqueleto que mueve sus brazos. * El murciélago de *Halloween*. * **Actividades de evaluación:**  1. Nombrar las características físicas diferenciales que existen entre ellos y las relacionadas con el paso del tiempo. 2. Nombrar un órgano de los sentidos para que digan qué sensación podemos percibir con él. 3. Explicar para qué sirven los huesos del cuerpo. 4. Resolver problemas matemáticos sencillos que impliquen sumar, clasificar, agrupar… 5. Nombrar algunos órganos internos. 6. Agrupar y clasificar objetos atendiendo a los contenidos matemáticos trabajados. 7. Inventar otro título para el cuento de la unidad. 8. Gesticular diferentes emociones. 9. Realizar un dibujo de la figura humana. |

|  |
| --- |
| **UNIDAD 2: ¿UNA CASA EN UNA CUEVA?** |
| **TEMPORALIZACIÓN** |
| Esta unidad se desarrollará en el otoño. Tendrá una duración aproximada de **30 a 40 días.** Esta temporalización es flexible, dependerá de las necesidades de cada contexto educativo y de las características del alumnado. |
| **INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN** |
| En esta unidad, basándonos en el conocimiento que los pequeños y pequeñas ya tienen de sus casas y de diferentes tipos de vivienda, pretendemos que conozcan la **vivienda de otra época histórica,** la **prehistoria,** y cómo fue evolucionando (cueva, cabaña, poblado…). A través de las situaciones de aprendizaje, experiencias, juegos y actividades que proponemos, van a descubrir datos curiosos sobre este período: profesionales que se encargan del estudio de fósiles y restos arqueológicos, animales característicos, cómo se alimentaban y vestían las personas, cómo vivían, instrumentos musicales, construcciones, arte rupestre, descubrimientos (el fuego, la rueda y el telar), etc. Abordaremos la **Navidad** y el **otoño** a través de las láminas de plástica, canciones y otros recursos. |
| **SITUACIONES DE APRENDIZAJE QUE SE PLANTEAN EN LA UNIDAD** |
| **Situación de aprendizaje 1: Viviendo en la prehistoria.**  Teniendo como eje curricular la casa, profundizarán en la cueva, vivienda propia de una época muy antigua: la prehistoria. Partiendo de esta temática, se adentrarán en el descubrimiento de características destacadas de este período y sus etapas: evolución de la vivienda hasta la aparición de los primeros poblados, formas de vida de las personas, cómo vestían y se alimentaban, animales característicos, instrumentos musicales, megalitos y arte rupestre…  **Situación de aprendizaje 2: ¡Qué grandes descubrimientos!**  En esta situación de aprendizaje, concederemos un lugar destacado a un aspecto de la prehistoria que consideramos muy importante para el progreso de la humanidad. Nos referimos a algunos descubrimientos e inventos que se produjeron en este período histórico: el fuego, la rueda, el telar, la cerámica y el proceso de fundición de los metales. Los niños y niñas, además, podrán investigar sobre otros que despierten su interés. |

# MARCO DE REFERENCIA NORMATIVO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Área2: Descubrimiento y Exploración del Entorno** | | | | |
| **Objetivos de etapa** | | | **Objetivos de la unidad** | |
| **b)** Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.  **c)** Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.  **i)** Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas… | | | * Iniciarse en la adquisición de nociones básicas de Historia: la prehistoria. * Conocer algunas viviendas de otras épocas históricas. * Descubrir objetos y situaciones a través de la experimentación activa identificando las propiedades y las relaciones entre ellos. * Agrupar y clasificar objetos atendiendo a diferentes criterios relacionados con la forma, el tamaño, la longitud, el color… * Repasar los cardinales y ordinales del 1 al 6 e iniciarse en el conocimiento del cardinal 7 y en la identificación del ordinal 7.º. * Situarse en el espacio atendiendo a diferentes criterios. * Discriminar la forma ovalada. * Iniciarse en la realización de sumas hasta la cantidad 7. * Resolver laberintos. * Utilizar adecuadamente los cuantificadores lleno-vacío-casi lleno-casi vacío. * Empezar a orientarse en el tiempo: antes-ahora. * Iniciarse en la adquisición de habilidades propias del pensamiento computacional. * Aplicar los conceptos matemáticos aprendidos en situaciones cotidianas. | |
| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Saberes básicos** | | **Evidencias** |
|  |  | **A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios** | | |
| **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. | **1.1.** Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. | * + Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.   + Discriminación de algunos atributos de objetos y materias: color, forma, función... Percepción de semejanzas y diferencias entre los objetos.   + Materiales cotidianos: utilizaciones distintas y creativas. | | * **Ficha 2.** Discriminación de objetos actuales y del pasado. * **Ficha 3.** Descubrimiento de las propiedades abierto-cerrado a través de la manipulación y experimentación. * **Ficha 5.** * Medida: ancho-estrecho. * Vivienda en la prehistoria. * **Ficha 6.** * Forma plana: el óvalo. * Tonalidades del color marrón. * Series. * Discriminación del óvalo entre otras figuras geométricas incluidas en el material manipulativo individual (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 7.** Realización de serie. * **Ficha 8.** * Observación de las cualidades de los objetos. * Realización de series. * Objetos con diferentes contornos: rectos y curvos. * Realización de series utilizando las barritas para componer del material manipulativo individual (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 9.** Manipulación de formas cuadradas y triangulares utilizando los bloques lógicos. * **Ficha 14.** * Materiales necesarios para la construcción de una casa. * Elementos que componen las casas: paredes, suelo, tejado, ventanas… * **Ficha 15.** Herramientas elaboradas con metales. * **Ficha 16.** * Series de tres elementos. * Clasificación de casas en función a la construcción. * **Ficha 20.** * Tamaños y medidas grande-pequeño, alto-bajo, largo-corto. * Identificación de diferencias relacionadas con el tamaño, la altura y la longitud. * **Pienso, calculo, razono 1.** Realización de actividades relacionadas con: las formas geométricas, los códigos de color según un tamaño, la simetría, la posición del objeto… |
| **1.2.** Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás. | * + Cuantificadores básicos contextualizados: muchos‑pocos, unos‑algunos‑varios, más que‑menos que, todos‑ninguno...   + Observación del entorno desde una mirada matemática. Creación de contextos de aprendizaje matemático que ayuden a comprender por qué las matemáticas son útiles y necesarias. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. | | * **Fichas 2, 7, 10, 12 y 15.** Conteo. * **Ficha 2.** * La serie numérica: el cardinal 6 y su ordinal. * Control de la direccionalidad en la grafía del número 6. * **Ficha 4.** * La serie numérica: el cardinal 7 y su ordinal. * Control de la direccionalidad del número 7. * Composición del número 7 con las barras manipulativas. * **Ficha 7.** * El cardinal 7. * Utilización de la serie numérica para contar elementos. * **Ficha 10.** * La serie numérica: cardinal 5. * Composición y descomposición del número 5 con figuras de los bloques lógicos y las fichas del juego sumar y restar del material manipulativo individual. * **Ficha 11.** * Cuantificadores básicos: lleno-vacío, casi lleno-casi vacío. * Uso adecuado de los cuantificadores. * **Ficha 12.** * La serie numérica: cardinal 6. * Composición del número 6 a partir de otros números. * Realización de sumas sencillas, usando fichas y material manipulativo. * **Ficha 13.** * Repaso de la serie numérica: cardinales del 1 al 6. * Series creciente y decreciente de números. * Formación la serie numérica hasta el 6 con las fichas del juego para sumar y restar del material manipulativo individual. * **Ficha 15.** * Repaso de la serie numérica: los cardinales 4, 5, 6 y 7. * Aplicación de nociones de cantidad. * Juegos para el aprendizaje de los números del 4 al 7 (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 16.** Realización de series utilizando las figuras geométricas y las barritas para componer del material manipulativo individual (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 17.** Trabajo del juego para sumar y restar del material manipulativo individual. * **Ficha 20.** Series. * **Pienso, calculo, razono 1.** Repaso de los contenidos trabajados y otros que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico. |
| **1.3.** Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. | * + Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. | | * **Ficha 9.** * Expresión de la situación espacial de sí mismo y de los objetos. * Los cuerpos en el espacio: entre, en medio de. * **Ficha 16.** Repaso de situaciones espaciales: un lado-otro lado, delante-detrás, alrededor, a través de juegos. * **Ficha 18.** Los cuerpos en el espacio: izquierda-derecha. |
| **1.4.** Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas. | * + Situaciones en las que se hace necesario medir. Diferentes herramientas de medida convencionales (regla, metro, balanzas, recipientes...) y no convencionales (pasos, pies, cuerdas, piedras...). | | * **Ficha 5.** Medidas: ancho-estrecho. * **Ficha 11.** Cuantificadores básicos: lleno-vacío, casi lleno-casi vacío. |
| **1.5.** Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. | * + El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario. | | * **Ficha 2.** * Iniciación en la orientación temporal: antes-ahora. * Orientación en el tiempo. * La prehistoria. * **Ficha 10.** Períodos de la prehistoria: el Neolítico. * **Ficha 15.** Edad de los Metales (actividades, juegos y experiencias). * **Fenómenos atmosféricos:** el otoño. |
|  |  | **B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad** | | |
| 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, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean. | **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. | * + Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.   + Presentación de situaciones problemáticas abiertas que ofrezcan una variedad de estrategias de solución. | | * **Situación de aprendizaje 1: Viviendo en la prehistoria:** fichas 1, 2, 3, 4, 5 (anverso), 6, 8 (anverso), 9 (reverso), 10 (anverso), 13 (reverso), 15, 16, 17, 18, 19 y 20 (reverso). * **Situación de aprendizaje 2: ¡Qué grandes descubrimientos!:** fichas 1 (reverso), 8 (reverso), 9 (anverso), 11, 12, 13 (anverso), 14 (reverso) y 20. |
| **2.2.** Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. | * + Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. Pensamiento lateral. | | * **Ficha 10.** Iniciación en el desarrollo de habilidades y destrezas del pensamiento computacional. |
| **2.3.** Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. | * + Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. | | * **Ficha 1.** Detección de ideas previas partiendo de conocimientos adquiridos anteriormente. * **Ficha 6.** Animales de la prehistoria. * **Ficha 9.** Descubrimientos de la prehistoria: el fuego. * **Fichas 10, 12 y 13.** Inventos de la prehistoria: la cerámica, el telar. * **Ficha 14.** Evolución de las viviendas. |
| **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. | * + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.   + Estrategias de pensamiento creativo y divergente: preguntas abiertas con respuestas múltiples y sorprendentes. Reestructuración de esquemas preestablecidos.   + Interpretación de conceptos abstractos a través del uso de habilidades tales como la curiosidad, la inventiva, la exploración, el asombro o el entusiasmo. | | * **Ficha 2.** Realización de un mural con los objetos antiguos y actuales investigados por equipos (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 10.** Realización de un mural con todas las imágenes de objetos aportadas (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 11.** Trabajo cooperativo en el modelado y decorado de una masa de arcilla. * **Ficha 14.** Observación de imágenes de viviendas de diferentes períodos históricos y realización de un mural atendiendo a la temporalidad. * **Ficha 17.** Búsqueda de pinturas rupestres y exposición en clase. |
| **2.5.** Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional. | * + Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.   + Nociones de cálculo para resolver retos. Programación robótica. Juegos de deducción. Pasatiempos lógico‑matemáticos. | | * **Ficha 17.** Elaboración de una “pintura rupestre” obteniendo pigmentos naturales. * **Ficha 10.** Iniciación en el desarrollo de habilidades y destrezas del pensamiento computacional. * **Propuesta de experiencia científica.** ¿Qué le pasa al agua cuando la calentamos?, ¿y cuando la metemos en un congelador? |
| **2.6.** Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas. | * + Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.   + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. | | * **Registro de autoevaluación.** Portfolio: * Piensa y expresa. * ¿Qué me gusta? * Comportamiento, hábitos, actitudes y emociones. * He aprendido muchas cosas.   **Ficha 20.** Registro de lo aprendido en la unidad. |
|  |  | **C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto** | | |
| **3.** Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas. | **3.1.** Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos. | * + Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.   + Iniciativa en el compromiso de aceptar pequeñas responsabilidades relacionadas con el cuidado y la conservación de animales y plantas.   + Recursos naturales. Sostenibilidad, energías limpias y naturales.   + Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico. | | * **Ficha 12.** Importancia que tienen los animales para la vida de las personas y la necesidad de protegerlos, respetarlos y cuidarlos. |
| **3.2.** Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes. | * + Elementos naturales (agua, tierra y aire). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).   + Experimentación con elementos naturales (agua, tierra, piedras, ramas, arena, hojas).   + Características generales de los seres vivos. | | * **Ficha 11.** Experimentación con los cuantificadores básicos: lleno-vacío, casi lleno-casi vacío. * **Ficha 17.** Uso de distintos pigmentos para la elaboración de pinturas rupestres. |
| **3.3.** Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico. | * + Respeto y protección del medio natural.   + Empatía, cuidad, amor, disfrute y protección de los animales. Respeto de sus derechos.   + Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas. | | * **Ficha 12.** Importancia que tienen los animales para la vida de las personas y la necesidad de protegerlos, respetarlos y cuidarlos. |
| **3.4.** Reconocer elementos relevantes del patrimonio cultural y arquitectónico de la localidad donde reside y significativos de su comunidad. | * + Respeto por el patrimonio cultural, propio de su comunidad, presente en el medio físico. | | * **Ficha 16.** Salida a una construcción prehistórica de la localidad o en algún lugar cercano al centro, organización de una visita para que puedan observarla directamente (actividades, juegos y experiencias). |

|  |
| --- |
| **PROYECTO LINGÜÍSTICO** |
| **Vocabulario de la unidad:** cueva, cabaña, arqueólogo, arqueóloga, fósil, fuego, rueda, cerámica, rupestre, dolmen, crómlech, menhir, escultura, metal, hierro, cobre, caracola, flauta, bramadera, cultivo, pesca, plano, prehistoria, invento, utensilio, hacha, lanza, gliptodonte, bisonte, alce, cerámica, telar, lana, marrón, ilusión, robot, entre, en medio, alrededor, ancho, estrecho, óvalo, antes, ahora, lleno, vacío…  Algunas palabras y expresiones muy sencillas, relacionadas con el vocabulario básico de la unidad, en otros lenguajes presentes en el aula, incluida la lengua de signos.  **Desarrollo de la expresión oral. Objetivos:**   * Formar estructuras gramaticales más complejas. * Iniciarse en el uso del verbo: el pasado. * Iniciarse en el conocimiento de algunos antónimos.   **Cuentos:** *¿Una casa en una cueva?; La ilusión; El libro de la selva.*  **Otros recursos literarios:**   * Poesías: *Animales de la prehistoria; Oda a la rueda; El fuego; Los cubiertos de la prehistoria; Mi casa en la Luna; Mi casa del futuro.* * Adivinanzas: *El huevo; Los mamuts; La puerta.* * Trabalenguas. * Dramatización: *La cueva de Mougli.* |

|  |
| --- |
| **ACTIVIDADES A DESARROLLAR** |
| * **Actividades generales y complementarias:**  1. Observar y leer la primera ficha de la unidad para detectar los conocimientos previos del alumnado y comentar las imágenes. 2. Observar y conversar sobre el tiempo atmosférico. 3. Presentar los contenidos matemáticos utilizando diferentes recursos disponibles en el aula. 4. Ver o escuchar el cuento de la unidad. 5. Si algún familiar desempeña una profesión relacionada con la construcción de una vivienda, solicitarle que acuda al centro para explicar a los niños y niñas su trabajo. 6. Mostrar imágenes de diferentes tipos de viviendas, de diversos lugares del mundo y de distintos momentos históricos. Conversar sobre ellas. 7. Hablar con los alumnos sobre la estructura de las casas (suelo, paredes, tejado…). Pedirles que describan sus casas. 8. Dibujar un plano de su vivienda. 9. Nombrar algunas tareas de la casa que pueden hacer. Preguntarles si realizan algunas de ellas (poner y quitar la mesa, recoger su cuarto, guardar su ropa…). 10. Imaginar un viaje al futuro para que cada niño y niña cuente a los demás cómo cree que serán las casas y en qué se diferenciarán de las actuales. 11. Nombrar objetos y prendas de vestir que se utilizan cuando llueve. 12. Explicar a los alumnos, de manera muy sencilla, datos relevantes sobre la prehistoria. Comenzar conversando sobre la vivienda de esta época. Explicarles que, en un principio, las personas vivían en cuevas y después en cabañas. 13. Solicitar a las familias imágenes e información sobre la prehistoria. Comentar la información aportada. 14. Dramatizar, en el rincón del juego simbólico, escenas relacionadas con la prehistoria. 15. Nombrar y dibujar algún animal característico de la prehistoria. 16. Dibujar, por equipos de mesa, un megalito. 17. Enterrar en el arenero del patio (si lo hay) algunos objetos. Los pequeños jugarán a ser arqueólogos y arqueólogas que descubren hallazgos importantes. 18. Organizar la fiesta de la prehistoria, solicitando la colaboración familiar para la confección de los disfraces. 19. Preguntar a los niños y niñas si han hecho alguna obra en su casa, qué profesional fue, qué herramientas utilizó… Dejar que se expresen libremente. 20. En pequeños grupos, buscar información sobre diferentes tipos de vivienda y explicar al resto de compañeros y compañeras sus características. 21. Dibujar en papel de lija una línea recta y una curva: repasarán con el dedo ambas líneas a la vez que dicen “recta” o “curva” según corresponda. 22. Agrupar objetos de la clase de seis en seis. 23. Formar filas de siete niños y niñas, contar hasta 7 y decir que el que ocupa la última posición es el séptimo. 24. Amasar seis bolitas de plastilina y componer el número 6 agrupándolas en diferentes cantidades: 2, 2, 2; 2, 4… 25. Colocar varios vasos y verter agua en ellos a distintas alturas. Procurar que apliquen correctamente los cuantificadores: lleno, vacío, casi lleno, casi vacío. 26. Dibujar en un folio un círculo y un óvalo. 27. Por parejas, colocarse en las posiciones indicadas por el docente: delante, detrás, a un lado a otro lado, a la derecha, a la izquierda. En grupos, colocarse cogidos de las manos alrededor de las mesas. 28. Mostrar las etiquetas de psicomotricidad relacionadas con los contenidos trabajados. Interpretarlas y leerlas. 29. Buscar por la clase objetos anchos y estrechos. 30. Repasar las grafías de palabras, letras y números escritas en un folio. 31. Formular preguntas sobre alguno de los cuentos de la unidad. 32. Formar frases combinando las tarjetas de palabras, los nexos y los pictogramas. 33. Resolver adivinanzas y recitar trabalenguas. 34. Relatar acciones realizadas utilizando la forma verbal adecuada. 35. Cantar algún fragmento de la canción en inglés de la unidad. 36. Realizar su propia pintura rupestre. 37. Realizar diversos juegos interactivos.  * **Actividades relacionadas con el lenguaje plástico y artístico:** * **Fichas de plástica:**   + Una pintura de la prehistoria. Trabajo cooperativo.   + Hago un mamut con lana.   + Ponemos el árbol de Navidad. Trabajo cooperativo.   + Día Universal de los Niños y las Niñas. Trabajo cooperativo.   + Felicitación de Navidad.   + Carta a los Reyes Magos.   + Hacemos el Belén.   + Un árbol de Navidad con palillos.   + Día de la Constitución. * **Actividades de evaluación:**  1. Nombrar las partes externas de la casa, las dependencias, los objetos y las acciones propias de cada una de cada una. 2. Explicar de manera sencilla el trabajo de algunos de los profesionales que intervienen en la construcción de una vivienda. 3. Dibujar una vivienda libremente (palafito, iglú, caravana, cueva…). 4. Amasar un churrito de plastilina ancho y otro estrecho. 5. Indicar dónde se encuentran determinados objetos: arriba o abajo, a un lado o a otro lado, a la derecha, alrededor. 6. Resolver sumas hasta la cantidad 7. 7. Señalar en el desplegable de números y ordinales los números del 1 al 7, seguir la direccionalidad con el dedo y escribirlos en la pizarra. 8. Explicar los datos que recuerde sobre la prehistoria. 9. Dibujar un gliptodonte. 10. Separar el óvalo del resto de las figuras del material manipulativo individual. 11. Inventar un final diferente para el cuento de la unidad. 12. Contar a los compañeros y compañeras lo que hizo el fin de semana pasado utilizando el tiempo verbal adecuado. 13. Decir el antónimo de las palabras nombradas por el docente. 14. Nombrar en inglés alguna palabra del vocabulario de la unidad. 15. Realizar los juegos digitales relacionados con los contenidos trabajados. 16. Discriminar sonidos relacionados con los contenidos trabajados. 17. Dibujar a un/a profesional relacionado/a con la construcción de una vivienda, o a un/a arqueólogo/a. |

|  |
| --- |
| **UNIDAD 3: LA CIUDAD DE LAS PIRÁMIDES** |
| **TEMPORALIZACIÓN** |
| Esta unidad se desarrollará a la vuelta de las vacaciones de Navidad. Tendrá una duración aproximada de **30 a 40 días.** Esta temporalización es flexible, dependerá de las necesidades de cada contexto educativo y de las características del alumnado. |
| **INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN** |
| En esta unidad, partiendo del zoco, conoceremos algunos aspectos de la civilización del **Antiguo Egipto.** Abordaremos contenidos relacionados con la importancia del río Nilo, los animales que en él vivían, los medios de transporte, la sociedad, las viviendas, las pirámides, la escritura, los juegos, los sarcófagos, los amuletos, etc. Al igual que en unidades anteriores, insistiremos en la adquisición de **hábitos sostenibles y ecosocialmente responsables,** la expresión de sentimientos, la autonomía personal, el cuidado del medio, la alimentación saludable y el ejercicio físico. Trabajaremos el **invierno** a través de una serie de recursos disponibles en el proyecto: láminas de ambientación, fiestas y trabajo cooperativo, canciones, sonidos relacionados con la estación... |
| **SITUACIONES DE APRENDIZAJE QUE SE PLANTEAN EN LA UNIDAD** |
| **Situación de aprendizaje 1: ¿Qué sabemos de Egipto?**  Partiendo de las ideas que los niños y niñas ya poseen sobre la calle, las ciudades de otros lugares del mundo y los establecimientos de consumo, conocerán el zoco, mercado propio de los países árabes. Gracias a él, descubrirán una civilización, el Antiguo Egipto. Comenzarán localizándolo geográficamente, identificarán el río que lo atraviesa, la importancia que tuvo en esa época antigua, los animales característicos y los medios de transporte que utilizaban.  **Situación de aprendizaje 2: ¿Cómo vivían las personas en el Antiguo Egipto?**  Enlazando con la situación de aprendizaje anterior, profundizarán y ampliarán sus conocimientos sobre el Antiguo Egipto. Descubrirán la sociedad de la época: las familias, las profesiones, los juegos, la forma de vestir y de maquillarse, las viviendas... Además, aprenderán cómo se llamaban sus reyes y reinas.  **Situación de aprendizaje 3: Un viaje al Antiguo Egipto.**  En esta situación de aprendizaje descubrirán la figura del arqueólogo y que gracias a su labor hemos aprendido muchas cosas sobre esta antigua civilización. Además, conocerán algunos aspectos relacionados con las construcciones y el arte egipcio: pirámides, templos, obeliscos, pinturas, amuletos... |

# MARCO DE REFERENCIA NORMATIVO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno** | | | | |
| **Objetivos de etapa** | | | **Objetivos de la unidad** | |
| **b)** Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.  **c)** Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.  **i)** Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas… | | | * Conocer mercados de otros pueblos del mundo. * Adquirir nociones básicas de Geografía e Historia: el Antiguo Egipto. * Localizar objetos en el espacio atendiendo a los criterios cerca-lejos, arriba-abajo y derecha-izquierda. * Conocer el cardinal 8 e iniciarse en la identificación del ordinal 8.º. * Identificar el número anterior y el posterior a uno dado. * Componer y descomponer cantidades. * Resolver sencillos problemas utilizando el razonamiento lógico. * Discriminar el rombo entre otras figuras. * Realizar estimaciones atendiendo a tamaños, cantidades y medidas (ancho-estrecho, alto-bajo, grande-mediano-pequeño, tantos como y menos que). * Orientarse en el tiempo atendiendo a los criterios antes-después. * Agrupar y clasificar objetos atendiendo a contenidos matemáticos. | |
| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Saberes básicos** | | **Evidencias** |
|  |  | **A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios** | | |
| **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. | **1.1.** Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. | * + Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.   + Discriminación de algunos atributos de objetos y materias: color, forma, función... Percepción de semejanzas y diferencias entre los objetos.   + Materiales cotidianos: utilizaciones distintas y creativas. | | * **Ficha 5.** Propiedades de los objetos: ligero-pesado. * **Ficha 7.** * Propiedades de los objetos: ancho-estrecho. * Comparación de los objetos en función de sus propiedades. * **Ficha 8.** * Formas planas: el rombo. * Exploración de diferentes figuras para descubrir sus propiedades. * Reconocimiento y diferenciación del rombo entre otras figuras. * Series. * **Ficha 9.** * Formas planas: triángulo y rectángulo. * Identificación y diferenciación del triángulo y del rectángulo. * Repaso de la propiedad grande-pequeño. * **Ficha 16.** * Propiedades de los objetos: la altura. * Comparación de objetos e identificación de diferencias de altura. |
| **1.2.** Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás. | * + Cuantificadores básicos contextualizados: muchos‑pocos, unos‑algunos‑varios, más que‑menos que, todos‑ninguno...   + Observación del entorno desde una mirada matemática. Creación de contextos de aprendizaje matemático que ayuden a comprender por qué las matemáticas son útiles y necesarias. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. | | * **Ficha 3.** * Composición y descomposición del número 7. * Iniciación a la suma. * **Ficha 4.** * Identificación del posterior de los cardinales conocidos. * Anterior y posterior de un número dado (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 6.** * La serie numérica: el cardinal número 8. * El ordinal 8.º. * **Ficha 10.** * Identificación del anterior y posterior a los cardinales ya conocidos. * **Ficha 11.** * Conteo. * La serie numérica: aspecto cuantitativo. * Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad. * **Ficha 12.** * Cuantificadores básicos: menos que. * Conteo. * La serie numérica: el cardinal número 8. * **Ficha 15.** * Aplicación de la noción cuantitativa. * Cuantificadores básicos: tantos como. * **Fichas 17 y 18.** * La serie numérica: el cardinal 8. * Composición del número 8. * **Ficha 19.** Iniciación a la suma. * **Ficha 20.** * Operaciones matemáticas: sumas. * Realización de sumas con el juego para sumar y restar del material manipulativo individual (actividades, juegos y experiencias). * **Pienso, calculo y razono 2.** Propuesta de actividades para repasar los contenidos mencionados y otros que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico. |
| **1.3.** Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. | * + Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. | | * **Ficha 2.** * Los cuerpos en el espacio: cerca-lejos. * Expresión de la situación espacial de sí mismo hacia los objetos. * **Ficha 5.** Comparación de objetos según la masa. |
| **1.4.** Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas. | * + Situaciones en las que se hace necesario medir. Diferentes herramientas de medida convencionales (regla, metro, balanzas, recipientes...) y no convencionales (pasos, pies, cuerdas, piedras...). | | * **Ficha 2.** Situación de nuestra localidad y de Egipto en el mapa, estimando con una regla si estamos cerca o lejos. * **Ficha 5.** * Comparación de objetos según la masa. * La balanza: actividades relacionadas con las propiedades de los objetos ligero-pesado (actividades, juegos y experiencias). |
| **1.5.** Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. | * + El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario. | | * **Ficha 4.** * Nociones básicas de orientación temporal: antes y después. * Percepción de las rutinas cotidianas. * Formulación de preguntas relativas a la orientación temporal (actividades, juegos y experiencias). * **Fenómenos atmosféricos:** el invierno. |
|  |  | **B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad** | | |
| 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, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean. | **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. | * + Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.   + Presentación de situaciones problemáticas abiertas que ofrezcan una variedad de estrategias de solución. | | * **Situación de aprendizaje 1: ¿Qué sabemos de Egipto?:** fichas 1, 2, 3 (anverso), 4 (reverso), 5, 7 (anverso), 8 (anverso) y 20 (reverso). * **Situación de aprendizaje 2: ¿Cómo vivían las personas en el Antiguo Egipto?:** fichas 8 (reverso), 9, 10, 11, 12, 13 (anverso) y 20 (reverso). * **Situación de aprendizaje 3: Un viaje al Antiguo Egipto:** fichas 1 (anverso), 3 (reverso), 4 (anverso), 13 (reverso), 14, 15, 16, 19 y 20. |
| **2.2.** Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. | * + Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. Pensamiento lateral. | | * **Ficha 7.** * Avance en la adquisición de habilidades propias del pensamiento computacional. * Desarrollo de habilidades y destrezas propias del pensamiento computacional a través del juego “Pequeños programadores” del DVD “Aprendemos y jugamos” (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 14.** * Habilidades y destrezas propias del pensamiento computacional. |
| **2.3.** Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. | * + Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. | | * **Ficha 1.** Detección de ideas previas o hipótesis que el alumnado posee. * **Ficha 2.** Localización de Egipto y conocimiento de algunas características. * **Ficha 9.** Casas del Antiguo Egipto. * **Ficha 14.** Interior de las pirámides. * **Ficha 15.** Los sarcófagos. * **Ficha 16.** Los templos egipcios. * **Ficha 19.** Los dioses y los amuletos. * **Ficha 20.** Arte egipcio. |
| **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. | * + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.   + Estrategias de pensamiento creativo y divergente: preguntas abiertas con respuestas múltiples y sorprendentes. Reestructuración de esquemas preestablecidos.   + Interpretación de conceptos abstractos a través del uso de habilidades tales como la curiosidad, la inventiva, la exploración, el asombro o el entusiasmo. | | * **Ficha 5.** Realización de localizaciones en el mural del mapa del mundo del material de aula. * **Ficha 7.** Propuesta de trabajo cooperativo para la realización de falúas (actividades, juegos y experiencias). * **Láminas de ambientación, fiestas y trabajo cooperativo.** Iniciación al trabajo cooperativo. |
| **2.5.** Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional. | * + Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.   + Nociones de cálculo para resolver retos. Programación robótica. Juegos de deducción. Pasatiempos lógico‑matemáticos. | | * **Propuesta de experiencia científica.** ¿Podemos cambiar sabores y colores? Aplicación del método científico en la realización de una experiencia. * **Ficha 7.** Avance en la adquisición de habilidades propias del pensamiento computacional. * **Ficha 14.** * Habilidades y destrezas propias del pensamiento computacional. * Desarrollo de habilidades y destrezas propias del pensamiento computacional a través de los juegos “Pequeños programadores” y “Secuencias cronológicas” del DVD “Aprendemos y jugamos” (actividades, juegos y experiencias). * **Pienso, calculo, razono 2.** Repaso, refuerzo y/o ampliación de los contenidos que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico. |
| **2.6.** Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas. | * + Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.   + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. | | * **Registro de autoevaluación.** Portfolio: * Piensa y expresa. * ¿Qué me gusta? * Comportamiento, hábitos, actitudes y emociones. * He aprendido muchas cosas. * **Ficha 20.** Registro de lo aprendido en la unidad. |
|  |  | **C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto** | | |
| **3.** Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas. | **3.1.** Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos. | * + Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.   + Iniciativa en el compromiso de aceptar pequeñas responsabilidades relacionadas con el cuidado y la conservación de animales y plantas.   + Recursos naturales. Sostenibilidad, energías limpias y naturales.   + Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico. | | * **Ficha 5.** * Animales del río Nilo. * Importancia del río Nilo en el Antiguo Egipto como recurso natural (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 15.** Cuidado y respeto de los egipcios hacia los animales (actividades, juegos y experiencias). |
| **3.2.** Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes. | * + Elementos naturales (agua, tierra y aire). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).   + Experimentación con elementos naturales (agua, tierra, piedras, ramas, arena, hojas). | | * **Ficha 5.** * Seres inertes: diferenciación entre objetos pesados y ligeros (actividades, juegos y experiencias). * Comparación de su propio cuerpo con el de otros seres inertes (actividades, juegos y experiencias). * **Propuesta de experiencia científica.** ¿Podemos cambiar sabores y colores? Realización de mezclas para cambiar algunas propiedades de elementos naturales. |
| **3.3.** Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico. | * + Respeto y protección del medio natural.   + Empatía, cuidado, amor, disfrute y protección de los animales. Respeto de sus derechos.   + Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas. | | * **Ficha 15.** Cuidado y respeto hacia los animales (actividades, juegos y experiencias). * **Canción del invierno** (CD de audiciones de cuentos, lotos sonoros, vocabulario y expresiones en inglés) para trabajar prendas de vestir y fenómenos relacionados con esta estación. |
| **3.5.** Conocer su entorno físico próximo identificando sus diferentes elementos en relación con el tráfico, fomentando actitudes positivas hacia su entorno natural y social. | * + Desarrollo de actitudes que favorezcan el uso adecuado de los transportes y su relación con el medio y con la seguridad personal. * Respeto a la diversidad de personas que circulan por la calle, desarrollando actitudes de ayuda y colaboración. | | * **Fichas 7 y 8.** Medios de transporte en el Antiguo Egipto. |

|  |
| --- |
| **PROYECTO LINGÜÍSTICO** |
| **Vocabulario de la unidad:** orilla, río, mercado, África, Egipto, hipopótamo, pato, pez, cocodrilo, escarabajo, Nilo, papiro, jeroglífico, siete, ocho, séptimo, octavo, navegar, desierto, soldado, faraón, pirámide, templo, momia, obelisco, corona, Nefertiti, Ramsés, amuleto, sarcófago, pintura, escultura, lino, maquillaje, sandalia, juncos, palmera, camello, dromedario, pan…  Algunas palabras y expresiones muy sencillas, relacionadas con el vocabulario básico de la unidad, en otros lenguajes presentes en el aula, incluida la lengua de signos.  **Desarrollo de la expresión oral. Objetivos:**   * Formar estructuras gramaticales más complejas. * Iniciar a los niños y niñas en los usos del verbo: el futuro. * Progresar en el desarrollo de la expresión oral y de la comprensión verbal.   **Cuentos:** *La ciudad de las pirámides; El cariño; Aladino y la lámpara maravillosa.*  **Otros recursos literarios:**   * Poesías:C*anción popular; ¡Qué calor!; Mi barquito; Oda al río Nilo; Poema del cocodrilo; Pirámides y faraones; Poema del tuareg.* * Adivinanzas: *En el desierto; Oasis; Esfinges.* * Refranes. * Trabalenguas. * Dramatización:*¡Que viene la momia!* |

|  |
| --- |
| **ACTIVIDADES A DESARROLLAR** |
| * **Actividades generales y complementarias:**  1. Observar y leer la primera ficha de la unidad para detectar los conocimientos previos del alumnado y comentar las imágenes. 2. Observar y conversar sobre el tiempo atmosférico. 3. Explicar a los niños y niñas cómo han ido cambiando y evolucionando los pueblos, ciudades, edificios, medios de transporte… con el paso del tiempo. Mostrarles imágenes alusivas. 4. Explicarles de manera muy sencilla algunos datos sobre el Antiguo Egipto. 5. Conversar sobre los medios de transporte que utilizaban los egipcios en la antigüedad. Compararlos con los actuales. 6. Dibujar un animal del río Nilo. 7. Pedir a los niños y niñas que lleven una fotografía del mercado de su localidad, pueblo o ciudad. Conversar sobre ellas. 8. Nombrar productos que puedan adquirirse en un zoco. 9. Establecer semejanzas y diferencias entre nuestros mercados y los zocos. 10. Preguntar a los alumnos si saben qué es un amuleto y si ellos tienen alguno. Conversar sobre los amuletos egipcios. 11. Simular que son escribas y escriben jeroglíficos. 12. Localizar Egipto, con ayuda del maestro o maestra, en el mural del mapa del mundo del material de aula. 13. Presentar los contenidos matemáticos utilizando diferentes recursos disponibles en el aula. 14. Escuchar las canciones y ver o escuchar el cuento la unidad. 15. Pedir a los niños y niñas de cada mesa que dibujen una pirámide entre todos. 16. Realizar ejercicios de recortado, picado, formación de puzles, ensartado, cosido… 17. Maquillarse como los antiguos egipcios en el rincón del maquillaje. 18. Escribir en la pizarra los números del 1 al 7. Señalar uno de ellos y preguntar cuál es el anterior y cuál el posterior. 19. Proporcionar a los alumnos pinturas de dedo de diferentes colores para que las mezclen y obtengan colores nuevos. 20. Amasar churritos de plastilina anchos y estrechos. 21. Si es posible, buscar en el ordenador de clase imágenes de pirámides y obeliscos egipcios. 22. Realizar los juegos de sumas del CD de juegos digitales interactivos. 23. Formar una fila con diversos objetos del aula. Nombrar el que se encuentra en el orden indicado por el maestro o maestra: primero, último, sexto, séptimo… 24. Colocar objetos del aula en la posición que se indique: arriba, abajo, cerca, lejos, a la derecha, a la izquierda… 25. Colocar las etiquetas de psicomotricidad en diferentes lugares de la clase. Deberán interpretarlas y buscar objetos de las cualidades o propiedades que correspondan. 26. Buscar imágenes de medios de transporte antiguos y modernos. Pedirles que los ordenen temporalmente. 27. Realizar comparaciones entre objetos de la clase para que discriminen sus colores, formas y tamaños. 28. Narrar los cuentos de la unidad con sus propias palabras. 29. Formar frases muy sencillas con las tarjetas de palabras y los pictogramas de la unidad. 30. Resolver adivinanzas y recitar poesías y trabalenguas. 31. Pedirles que inventen una historia para que utilicen el verbo en futuro, por ejemplo: un viaje en las vacaciones de verano. 32. Formular una pregunta sencilla en inglés para que los niños y niñas respondan verbal o gestualmente. 33. Cantar y bailar las canciones libremente. 34. Discriminar los sonidos relacionados con la unidad.  * **Actividades relacionadas con el lenguaje plástico y artístico:** * **Fichas de plástica:**   + Un disfraz de faraón.   + Día de la Paz.   + Collar egipcio. * **Otras actividades plásticas:**   + Un mural de números entre todos. Trabajo cooperativo.   + La estatua del faraón.   + Repasamos figuras. * **Actividades de evaluación:**  1. Nombrar medios de transporte propios del Antiguo Egipto. 2. Aportar algunos datos sobre el Antiguo Egipto. 3. Dibujar un rombo grande, uno mediano y otro pequeño. 4. Dibujar un animal del río Nilo. 5. Nombrar objetos de la clase que se encuentren cerca y otros que estén lejos. 6. Señalar los ordinales de los números del 1 al 8 en el desplegable del material de aula y seguir la direccionalidad de los números con el dedo. Escribirlos en la pizarra. 7. Componer y descomponer el número 7 con bolitas de plastilina. 8. Realizar series y clasificaciones atendiendo a los contenidos matemáticos trabajados. 9. Inventar un final diferente para el cuento de la unidad después de escucharlo o verlo. 10. El maestro o maestra enunciará frases para que los niños y niñas las repitan en futuro. 11. Describir objetos familiares. 12. Discriminar algunos sonidos. |

|  |
| --- |
| **UNIDAD 4: AVENTURA EN EL ESPACIO** |
| **TEMPORALIZACIÓN** |
| Esta unidad se desarrollará durante el invierno. Tendrá una duración aproximada de **30 a 40 días.** Esta temporalización es flexible, dependerá de las necesidades de cada contexto educativo y de las características del alumnado. |
| **INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN** |
| El desarrollo de esta unidad didáctica girará en torno a un tema que siempre despierta el interés en el alumnado, **el espacio** (lugar en el que está ubicado su planeta, la Tierra): otros planetas, las estrellas, las galaxias, los cometas, los meteoritos... Los niños y niñas conocerán el sistema solar y descubrirán qué es el Sol, la Luna y sus fases, las constelaciones, la Vía Láctea y los satélites artificiales. Además, aprenderán el nombre de los profesionales que se encargan del estudio del espacio y cómo fueron los primeros viajes espaciales.  Trabajaremos el **invierno** a través de una serie de materiales disponibles en el proyecto: láminas de ambientación, fiestas y trabajo cooperativo, canciones, sonidos relacionados con los fenómenos atmosféricos de la estación y otros recursos. |
| **SITUACIONES DE APRENDIZAJE QUE SE PLANTEAN EN LA UNIDAD** |
| **Situación de aprendizaje 1: ¿Cuál es nuestra dirección en el espacio?**  Con esta situación de aprendizaje, se iniciarán en el conocimiento del universo. Descubrirán que la Tierra está ubicada en el espacio. Indagarán sobre el sistema solar, el Sol, la Luna y sus fases, las estrellas que forman constelaciones, el nombre de otros planetas, las galaxias y sus formas, los signos del zodíaco, los cometas y asteroides...  **Situación de aprendizaje 2: ¿Te gustaría ser astronauta de mayor?**  Una vez que los niños y niñas han aprendido aspectos generales y muy importantes sobre el universo, descubrirán a los profesionales que lo estudian y a los que pueden viajar por él. Además, conocerán el medio de transporte que utilizan los astronautas, el primer viaje a la Luna, la función del telescopio, de los observatorios y las estaciones espaciales, de los satélites artificiales, etc. |

# MARCO DE REFERENCIA NORMATIVO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno** | | | | |
| **Objetivos de etapa** | | | **Objetivos de la unidad** | |
| **b)** Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.  **c)** Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.  **i)** Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas… | | | * Iniciarse en el conocimiento del espacio. * Conocer el sistema solar: el Sol, los planetas, la Luna, las estrellas y constelaciones… * Comprender la función de los satélites artificiales. * Situarse en el espacio atendiendo a los criterios izquierda-derecha, junto-separado, dentro, alrededor y delante-detrás. * Descubrir objetos y situaciones a través de la experimentación activa identificando las propiedades y las relaciones entre ellos. * Agrupar y clasificar objetos atendiendo a diferentes criterios. * Realizar estimaciones de tamaño y de medida. * Reforzar el conocimiento del cardinal 9 e iniciarse en la identificación del ordinal 9.º. * Discriminar tonalidades del color gris y del color azul. * Identificar la forma esférica. * Utilizar adecuadamente el cuantificador entero-mitad. * Orientarse en el tiempo: el día y la noche. * Instrumento de medida del tiempo: el reloj. * Iniciarse en la realización de sumas hasta la cantidad 9. * Componer y descomponer cantidades. * Realizar series y sumas sencillas. * Progresar en el desarrollo del pensamiento lógico y computacional. | |
| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Saberes básicos** | | **Evidencias** |
|  |  | **A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios** | | |
| **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. | **1.1.** Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. | * + Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.   + Discriminación de algunos atributos de objetos y materias: color, forma, función... Percepción de semejanzas y diferencias entre los objetos.   + Materiales cotidianos: utilizaciones distintas y creativas. | | * **Ficha 2.** * Cuerpos geométricos: la esfera. * Realización de series. * **Ficha 4.** Series utilizando diferentes formas geométricas. * **Ficha 11.** * Propiedades de los objetos: grueso-delgado. * Comparación de objetos según el criterio grueso-delgado. * **Ficha 12.** Propiedades de los objetos: simetría. * **Ficha 14.** * Propiedades de los objetos: rápido-lento. * Comparación de medios de transporte atendiendo a la propiedad rápido-lento. * **Ficha 15.** Formas planas: repaso. * **Ficha 18.** Repaso de tamaños. * **Ficha 19.** Clasificación de figuras de los bloques lógicos atendiendo a su color, tamaño y grosor (actividades, juegos y experiencias). |
| **1.2.** Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás. | * + Cuantificadores básicos contextualizados: muchos-pocos, unos-algunos-varios, más que-menos que, todos-ninguno...   + Observación del entorno desde una mirada matemática. Creación de contextos de aprendizaje matemático que ayuden a comprender por qué las matemáticas son útiles y necesarias. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. | | * **Ficha 2.** Identificación del cardinal anterior y posterior a cada uno de los ya conocidos. * **Ficha 3.** Identificación del cardinal anterior y posterior a cada uno de los ya conocidos. * **Fichas 5 y 6.** * Serie numérica: cardinal número 8. * Composición y descomposición del número 8. * **Ficha 7.** Serie numérica hasta el 8. * **Ficha 8.** * La serie numérica: el cardinal 9. * Reconocimiento del ordinal 9.º. * **Ficha 9.** * El orden de la serie numérica. * Conteo. * **Ficha 10.** Iniciación a la suma. * **Ficha 12.** Cuantificadores básicos: entero-mitad. * **Ficha 13.** * La serie numérica: el cardinal 9. * Valoración de la utilidad de los números. * Conteo. * **Ficha 14.** Repaso de los ordinales del 1.º al 4.º. * **Ficha 16.** * La serie numérica: el cardinal 9. * Composición del número 9. * **Pienso, calculo, razono 2.** Propuesta de actividades para repasar contenidos que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico. |
| **1.3.** Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. | * + Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. | | * **Ficha 7.** * Los cuerpos en el espacio: alrededor. * Descripción espacial de la situación espacial de los objetos. * **Ficha 9.** Situación espacial: izquierda-derecha. * **Ficha 17.** * Los cuerpos en el espacio: junto-separado. * Descripción de la situación espacial de los objetos. * **Ficha 18.** * Los cuerpos en el espacio: delante-detrás. * Identificación de la situación espacial de sí mismo y de los objetos respecto a las nociones delante-detrás. |
| **1.4.** Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas. | * + Situaciones en las que se hace necesario medir. Diferentes herramientas de medida convencionales (regla, metro, balanzas, recipientes...) y no convencionales (pasos, pies, cuerdas, piedras...). | | * **Ficha 19.** Instrumentos de medida del tiempo: el reloj. |
| **1.5.** Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. | * + El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario. | | * **Ficha 13.** Observación del calendario semanal del tiempo del material de aula e interpretar los símbolos del tiempo atmosférico que se hayan colocado (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 19.** Nociones básicas de orientación temporal: día y noche. * **Fenómenos atmosféricos:** el invierno. |
|  |  | **B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad** | | |
| 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, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean. | **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. | * + Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.   + Presentación de situaciones problemáticas abiertas que ofrezcan una variedad de estrategias de solución. | | * **Situación de aprendizaje 1: ¿Cuál es nuestra dirección en el espacio?:** fichas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (reverso), 9, 10 (anverso), 11 (reverso), 12 (anverso), 17 (reverso), 18, 19 (anverso) y 20 (reverso). * **Situación de aprendizaje 2: ¿Te gustaría ser astronauta de mayor?:** fichas 1 (anverso), 10 (reverso), 11, 13, 14, 15, 16, 17 (anverso) y 20 (reverso). |
| **2.2.** Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. | * + Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. Pensamiento lateral. | | * **Ficha 9.** Resolución de problemas aplicando habilidades propias del pensamiento computacional. |
| **2.3.** Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. | * + Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. | | * **Fichas 1, 2, 13, 14, 15, 17 y 18.** Detección de ideas previas o hipótesis que el alumnado posee. * **Ficha 2.** El planeta Tierra. * **Ficha 3.** El sistema solar: el Sol. * **Ficha 4.** * Fenómenos relacionados con la luz: la sombra * Asociación de distintos objetos con su sombra. * **Fichas 5 y 6.** Los planetas del sistema solar. * **Ficha 7.** Los planetas del sistema solar: Saturno. * **Ficha 8.** Las galaxias (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 9.** Las constelaciones. * **Ficha 10.** Los signos del zodiaco. * **Ficha 11.** El telescopio. * **Ficha 12.** Fases de la Luna. * **Ficha 13.** Los satélites artificiales. * **Ficha 14.** Naves espaciales. * **Ficha 15.** Primer viaje a la Luna. * **Ficha 16.** Las estaciones espaciales. * **Ficha 18.** Cometas y meteoritos. * **Ficha 19.** Astros del cielo. |
| **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. | * + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.   + Estrategias de pensamiento creativo y divergente: preguntas abiertas con respuestas múltiples y sorprendentes. Reestructuración de esquemas preestablecidos.   + Interpretación de conceptos abstractos a través del uso de habilidades tales como la curiosidad, la inventiva, la exploración, el asombro o el entusiasmo. | | * **Ficha 10.** Trabajo colaborativo. Elaboración, por equipos, de carteles con el nombre de su signo del zodiaco (actividades, juegos y experiencias). * **Láminas de ambientación, fiestas y trabajo cooperativo.** Iniciación al trabajo cooperativo. |
| **2.5.** Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional. | * + Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.   + Nociones de cálculo para resolver retos. Programación robótica. Juegos de deducción. Pasatiempos lógico‑matemáticos. | | * **Ficha 4.** Experimentación con la sombra (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 9.** Resolución de problemas aplicando habilidades propias del pensamiento computacional. * **Ficha 14.** Desarrollo de habilidades y destrezas propias del pensamiento computacional a través del juego “Secuencias cronológicas” del DVD “Aprendemos y jugamos” (actividades, juegos y experiencias). * **Ficha 12.** **Propuesta de experiencia científica.** * ¿Podemos inflar un globo con una botella? * Aplicación del método científico para la realización de una experiencia. * **Pienso, calculo, razono 2.** Repaso, refuerzo y/o ampliación de los contenidos que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico. |
| **2.6.** Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas. | * + Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.   + Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. | | * **Registro de autoevaluación.** Portfolio: * Piensa y expresa. * ¿Qué me gusta? * Comportamiento, hábitos, actitudes y emociones. * He aprendido muchas cosas. * **Ficha 20.** Registro de lo aprendido en la unidad. |
|  |  | **C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto** | | |
| **3.** Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas. | **3.2.** Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes. | * + Elementos naturales (agua, tierra y aire). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).   + Experimentación con elementos naturales (agua, tierra, piedras, ramas, arena, hojas). | | * **Ficha 12.** **Propuesta de experiencia científica.** Realización de mezclas para hinchar un globo sin soplar aire dentro de él. |
| **3.4.** Reconocer elementos relevantes del patrimonio cultural y arquitectónico de la localidad donde reside y significativos de su comunidad. | * + Respeto por el patrimonio cultural, propio de su comunidad, presente en el medio físico. | | * **Ficha 11.** Salida a un observatorio astronómico o planetario de la localidad (actividades, juegos y experiencias). |
| **3.5.** Conocer su entorno físico próximo identificando sus diferentes elementos en relación con el tráfico, fomentando actitudes positivas hacia su entorno natural y social. | * + Desarrollo de actitudes que favorezcan el uso adecuado de los transportes y su relación con el medio y con la seguridad personal.   + Respeto a la diversidad de personas que circulan por la calle, desarrollando actitudes de ayuda y colaboración. | | * **Ficha 14.** * Naves espaciales. * Comparación de medios de transporte atendiendo a la velocidad. * Medios de transporte para viajar al espacio (actividades, juegos y experiencias). |

|  |
| --- |
| **PROYECTO LINGÜÍSTICO** |
| **Vocabulario de la unidad:** universo, galaxia, sistema solar, estrella, satélite, Sol, Luna, planeta, asteroide, Tierra, constelación, cometa, meteorito, astrónomo, astronauta, cohete, telescopio, gravedad, sombra, Mercurio, Júpiter, Urano, Venus, Marte, Saturno, Neptuno, noveno, Meteosat, estación espacial, tiempo, reloj, pentagrama, clave de sol, día, noche, fases lunares, signos del zodiaco…  Algunas palabras y expresiones muy sencillas, relacionadas con el vocabulario básico de la unidad, en otros lenguajes presentes en el aula, incluida la lengua de signos.  **Desarrollo de la expresión oral. Objetivos:**   * Realizar descripciones sencillas. * Iniciarse en el conocimiento de algunas palabras polisémicas.   **Cuentos:** *Aventura en el espacio; La agresividad; El Principito.*  **Otros recursos literarios:**   * Poesías: *Fases de la Luna; La Vía Láctea; Viaje espacial; El sistema solar; Las constelaciones.* * Adivinanzas: *El Sol; Las estrellas; La Luna;El color gris.* * Trabalenguas. * Dramatización: *Viaje a la Luna.* |

|  |
| --- |
| **ACTIVIDADES A DESARROLLAR** |
| * **Actividades generales y complementarias:**  1. Observar y leer la primera ficha de la unidad para detectar los conocimientos previos del alumnado y comentar las imágenes. 2. Observar la forma de la Tierra en un globo terráqueo. 3. Solicitar la colaboración familiar para que aporten imágenes de planetas, estrellas, constelaciones, fases lunares… 4. Pedir a los alumnos que pregunten a sus familiares su signo del zodíaco. 5. Dibujar una constelación inventada. 6. Explicarles de manera muy sencilla cómo fue el primer viaje que se hizo a la Luna. 7. Imaginar que son astronautas y se desplazan por la clase moviéndose lentamente. 8. Construir un telescopio con un cilindro de papel higiénico. 9. Conversar sobre la profesión de astronauta. Explicarles que el trabajo que realizan es muy difícil y que deben estar muy bien equipados. 10. Dibujar un cohete espacial. 11. Solicitar a las familias que observen con los pequeños los astros durante la noche. Realizar esta actividad durante cierto tiempo para que puedan apreciar cómo la Luna va cambiando de forma. 12. Salir al patio para observar la sombra que proyectan sus cuerpos. 13. Proyectar en la pared del aula las siluetas de diferentes animales realizadas con la sombra de las manos. 14. Presentar los contenidos matemáticos utilizando diferentes recursos disponibles en el aula. 15. Escuchar las canciones y ver o escuchar el cuento de la unidad. 16. Entablar diferentes diálogos en clase para que los niños y niñas expresen sus opiniones de manera adecuada y respeten el turno de palabra, las opiniones de los demás… 17. Si la localidad dispone de un observatorio y de un planetario, organizar una visita. 18. Dibujar distintos medios de transporte, pegarlos sobre una cartulina y señalar los que circulan más rápidos y los que circulan más lentos. 19. Pedirles que imaginen que van a hacer un largo viaje a un lugar muy lejano y que todavía no se han inventado los aviones. Preguntarles: ¿cuánto tiempo tardarían? ¿En qué otro medio viajarían?… 20. Asomarse por la ventana y observar el tiempo. Pedir a un pequeño que coja el pictograma correspondiente al tiempo atmosférico que hace y lo muestre al resto. Repetir esta actividad todos los días. Preguntarles cómo nos informamos con antelación sobre el tiempo que va a hacer. 21. Realizar un dibujo de un niño o niña vestido con ropa de invierno. 22. Si es posible, buscar información e imágenes o ver algún documental o película animada sobre el espacio. Dejar que comenten libremente. 23. Identificar los cardinales del 1 al 8 en el desplegable de números y ordinales. 24. Formar una fila de 9 objetos. Señalar el objeto que ocupe la posición indicada. 25. Reproducir las pistas correspondientes a esta unidad del CD de audiciones para que discriminen los sonidos. 26. Mezclar pinturas de dedo blanca y azul y obtener diferentes tonalidades. 27. Escribir los números del 1 al 8 en la pizarra. Señalar el anterior y el posterior del indicado por el maestro o maestra. 28. Decir el nombre del compañero o compañera que tienen a su derecha y a su izquierda. 29. Agrupar objetos teniendo en cuenta el grosor. 30. Dibujar en un folio varias figuras geométricas juntas y otras separadas de las anteriores. 31. Formar estructuras gramaticales sencillas con las tarjetas de palabras y los pictogramas de la unidad. 32. Resolver adivinanzas y recitar trabalenguas. 33. Nombrar un objeto conocido por los niños y niñas para que realicen una descripción sobre él. 34. Explicarles que las palabras polisémicas son aquellas que se escriben igual y tienen diferentes significados. Nombrarles algunas. 35. Mostrar una imagen y nombrarla en inglés. 36. Cantar y bailar las canciones libremente.  * **Actividades relacionadas con el lenguaje plástico y artístico:** * **Fichas de plástica:**   + Viaje en una nave espacial.   + Construimos constelaciones. Trabajo cooperativo.   + Este astronauta se mueve.   + Un regalo para alguien que quiero.   + Una careta de Plin.   + Un antifaz.   + Adornamos la clase en carnaval. Trabajo cooperativo. * **Otras actividades plásticas:**   + Un mural de números entre todos. Trabajo cooperativo.   + El cohete de la clase. Trabajo cooperativo.   + Construimos nuestro planetario. Trabajo cooperativo.   + Repasamos figuras. * **Actividades de evaluación:**  1. Decir el nombre de nuestro planeta. 2. Explicar de manera muy sencilla la utilidad de los satélites artificiales. 3. Dibujar la Luna en diferentes fases. 4. Pedirles que comenten los datos que hayan aprendido sobre el universo. 5. Nombrar el medio de transporte en el que viajan los astronautas. 6. Resolver algunas sumas. 7. Señalar en el desplegable los números del 1 al 9 y seguir la direccionalidad con el dedo. Escribirlos en la pizarra. Asociarlos con las cantidades de objetos que correspondan. 8. Nombrar prendas de vestir para que los niños y niñas digan si son propias del invierno. 9. Localizar objetos en el espacio en las situaciones indicadas por el maestro o maestra. 10. Señalar objetos de la clase que tengan forma esférica. 11. Pedirles que cuenten las acciones que realizan durante el día teniendo en cuenta la temporalidad de las mismas. 12. Inventar un final diferente para el cuento de la unidad. 13. Mostrarles una serie de objetos para que realicen estimaciones de tamaño y de medida. 14. Contestar gestual o verbalmente a sencillas preguntas formuladas en inglés. |