

La cara



Unidad de Programación

| | | | | | | | |
|--|----------|-------|----|----------|---|-------|--------------------|
| NIVEL | Infantil | CURSO | P3 | SESIONES | 9 | ÁREAS | Unidad globalizada |
| JUSTIFICACIÓN | | | | | | | |
| <p>Proponemos esta unidad didáctica sobre la cara para que los alumnos se inicien en la creación del propio autoconcepto, el trabajo del esquema corporal, la aceptación de las propias características y las de los demás y el respeto a la diferencia.</p> | | | | | | | |

| OBJETIVOS GENERALES | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
|---|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias. 2. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales. 3. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. 4. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo. 5. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos. | <p>Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y representar su cuerpo, algunos de sus elementos y funciones, descubriendo sus posibilidades de acción y de expresión. 2. Identificar necesidades, sentimientos, emociones o preferencias, y ser progresivamente capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, gradualmente, también los de los otros. 3. Realizar, de manera cada | <p>Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manifestar un progresivo control de su cuerpo, global y sectorialmente, dando muestra de un conocimiento cada vez más ajustado de su esquema corporal, manifestando confianza en sus posibilidades y respeto a los demás. |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa.</p> | |
| | <p>Área 2. Conocimiento del entorno</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas básicas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas. 2. Representar atributos de elementos y colecciones, y establecer relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación, iniciándose en las habilidades matemáticas. | <p>Área 2. Conocimiento del entorno</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar curiosidad e interés por el descubrimiento del entorno, y, progresivamente: identificar, discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actuar sobre ellos; agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles; discriminar y comparar algunas magnitudes y cuantificar colecciones mediante el uso de la serie numérica. |
| | <p>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apropiarse | <p>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para la comunicación con sus |

La cara



Unidad de Programación

| | | |
|--|---|---|
| | <p>progresivamente de los diferentes lenguajes para expresar sus necesidades, preferencias, sentimientos, experiencias y representaciones de la realidad.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de regulación de la conducta personal y de la convivencia.3. Comprender las intenciones comunicativas y los mensajes de otros niños y adultos, familiarizándose con las normas que rigen los intercambios comunicativos y adoptando una actitud favorable hacia la comunicación, tanto en lengua propia como extranjera. | <p>iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas, y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p> |
|--|---|---|

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.
 - Exploración y reconocimiento del propio cuerpo. Identificación, valoración y aceptación progresiva de las características propias. Elaboración y representación de un esquema corporal cada vez más ajustado y completo.
 - Establecimiento de las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.
 - Identificación y utilización de los sentidos, expresión verbal de sensaciones y percepciones.
 - Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Iniciación a la toma de conciencia emocional y participación en conversaciones sobre vivencias afectivas.
 - Voluntad y esfuerzo para la adaptación progresiva de la expresión de los propios sentimientos y emociones, adecuándola a cada contexto. Asociación y verbalización progresiva de causas y consecuencias de emociones básicas, como amor, alegría, miedo, tristeza o rabia.
 - Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias. Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.
- Bloque 2. Juego y movimiento.
 - Gusto por el juego.
 - Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico.
- Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.
 - Desarrollo inicial de hábitos y actitudes de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás.
 - Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las

Unidad de Programación

personas adultas y con los iguales. Actitud y comportamiento prosocial, manifestando empatía y sensibilidad hacia las dificultades de los demás.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

- Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida..
 - Percepción de semejanzas y diferencias entre los objetos.
- Bloque 3. Cultura y vida en sociedad.
 - Adopción progresiva de pautas adecuadas de comportamiento y normas básicas de convivencia. Disposición para compartir y para resolver conflictos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma.
 - Interés por participar y colaborar en las tareas cotidianas en el hogar y la escuela. Identificación y rechazo de estereotipos y prejuicios sexistas. Establecimiento de relaciones equilibradas entre niños y niñas.
 - Interés y disposición favorable para entablar relaciones respetuosas, afectivas y recíprocas con niños y niñas de otras culturas.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Bloque 1. Lenguaje verbal.
 - Escuchar, hablar y conversar. Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.
 - Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión, estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara.
 - Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, transmitidos por medios audiovisuales.

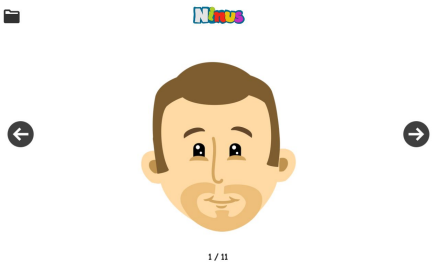
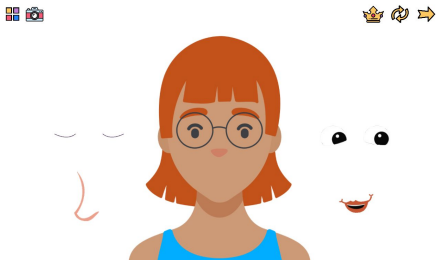
Unidad de Programación

- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto.
- Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.
 - Visionado de producciones audiovisuales como películas, videos o presentaciones de imágenes. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
 - Distinción progresiva entre la realidad y representación Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado, crítico y significativo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Bloque 4. Lenguaje corporal.
 - Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para de la expresión y la comunicación.

La cara




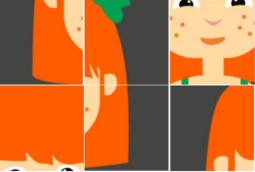
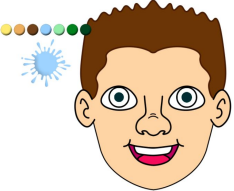
Unidad de Programación

| SECUENCIACIÓN DE LAS ACTIVIDADES | | |
|---|---|----------|
| CAPTURAS | ACTIVIDADES | RECURSOS |
| INICIAL | | |
|  | <p>SESIÓN 1</p> <p>Imagen: La cara Se muestra una imagen de una cara y, entre todos, definimos cuáles son los elementos que observamos. Una vez hayan salido las partes de la cara, podemos jugar al juego de “El rey dice...” y, de esta manera, trabajamos la adquisición de vocabulario.</p> <p>EL JUEGO “EL REY DICE...” En la primera ronda, la maestra será el rey y dirá un alumno y una parte de la cara. Este alumno tendrá que entrar en la proyección y tocar la parte de la cara que ha dicho el rey. En la siguiente ronda, este alumno será el rey y así sucesivamente en tantas rondas como se desee.</p> | NINUS |
| DESARROLLO | | |
|  | <p>SESIÓN 2</p> <p>Construir: Partes de la cara Construir: Caras famosas Se muestran diferentes caras pero falta alguna de sus partes, los alumnos y alumnas tendrán que escoger la parte que falta y colocarla donde toque.</p> | NINUS |

La cara

















Unidad de Programación

| | | |
|---|---|-------------------|
|  | | |
|  | <p><i>SESIÓN 3</i></p> <p>Puzzle: Puzzles Los alumnos y alumnas tienen que resolver los puzzles de las diferentes caras.</p> | NINUS |
|  | <p><i>SESIÓN 4</i></p> <p>Pintar: Ojos de diferentes colores Iniciamos la sesión hablando de los ojos, podríamos tener un espejo donde los niños y niñas se miren y, fijándose en los ojos, intenten describirlos (color, tamaño, forma...) Podemos proponer a los alumnos que se agrupen según alguna característica de sus ojos (color, tamaño...) Después iniciamos el juego con Ninus mediante el cual pintarán los ojos del niño del dibujo. Pueden pintar los ojos del mismo color que los suyos o jugar a inventar ojos diferentes.</p> | NINUS (espejo) |

La cara







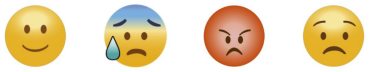
Unidad de Programación

| | | |
|---|--|---------------------------|
|  <p>GRANDE O PEQUEÑO?</p>   <p>GRANDE</p>  <p>PEQUEÑO</p> | <p>SESIÓN 5</p> <p>Cuestionario: ¿Grande o pequeño? Siguiendo con la observación de los ojos de la sesión anterior, ahora nos fijamos en el tamaño. Los alumnos tendrán que responder a la pregunta sobre si los personajes que aparecen en la proyección tienen los ojos pequeños o grandes</p> | <p>NINUS</p> |
|  <p>¿LARGO O CORTO?</p>   <p>CORTO</p>  <p>LARGO</p> | <p>SESIÓN 6</p> <p>Cuestionario: ¿Cómo tienen el pelo estos personajes? Después de realizar una conversación sobre nuestro pelo, (igual que propusimos en la sesión 4, podemos usar un espejo y agruparnos según alguna característica concreta) iniciaremos el juego Ninus. Los alumnos tendrán que responder a la pregunta sobre si los personajes que aparecen en la proyección tienen el pelo corto o largo.</p> | <p>NINUS (espejo)</p> |
|  <p>RIZADO</p>      | <p>SESIÓN 7</p> <p>Seleccionar: ¿Cómo es el pelo de estos personajes? Aparecen en la proyección unos personajes y los alumnos tienen que seleccionar los que cumplan lo que muestra la etiqueta. (pelo liso o rizado)</p> | <p>NINUS</p> |

La cara



Unidad de Programación


| | | |
|--|--|--------------|
|   | <p>SESIÓN 8</p> <p>Descubrir: Sentidos de la cara Aparecerá en la proyección diferentes partes de la cara. Iniciaremos una conversación con los niños y niñas para intentar adivinar cuál es el sentido que se esconde detrás de cada una de ellas (vista, oído, gusto, olfato) Para descubrirlo, saltaremos sobre las imágenes.</p> | <p>NINUS</p> |
|  <p>¿QUÉ EMOCIÓN ESTÁ SINTIENDO?</p>   | <p>SESIÓN 9</p> <p>Cuestionario: Emociones En la proyección aparece un niño o niña expresando una emoción. Los alumnos tendrán que escoger la emoción que representa. Se puede complementar estableciendo una conversación mediante la que cada uno de los alumnos que participen expliquen si ellos han sentido esa emoción, por qué motivo, qué fue lo que pasó, qué les hizo sentirse mejor (si se trata de una emoción desagradable)...</p> <p>EXTRA: En el momento en el que los alumnos resuelvan la pregunta, se les puede pedir que reproduzcan la cara relacionada con la emoción que les ha tocado y hacer una foto de cada uno de ellos con el Ninus para adjuntarlas al final de la unidad a modo de galería.</p> | <p>NINUS</p> |

La cara



Unidad de Programación

SÍNTESI

| | | |
|---|--|--------------|
|  | <p>Galería: Caras del mundo Como hemos podido observar, todas las caras son diferentes. Cerraremos la unidad mirando fotos de caras de niños y niñas del mundo.</p> | <p>NINUS</p> |
|---|--|--------------|