

Escuela de monstruos



Unidad de Programación

NIVEL	Infantil	CURSO	P4	SESIONES	12	ÁREAS	Unidad globalizada
-------	----------	-------	----	----------	----	-------	--------------------

JUSTIFICACIÓN

Proponemos esta unidad didáctica para que, mediante el hilo conductor motivador de los monstruos, los alumnos trabajen conceptos relativos a las 3 áreas de aprendizaje.

PRESENTACIÓN PERSONAJES DE LA UNIDAD



Escuela de monstruos



Unidad de Programación

OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos. 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.	â fYU%7 cbcVja JYbrc `XY`gfa Jga c`miU lc bca JdYfgcbU` 1. 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. 2. Realizar, de manera cada 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.	â fYU%7 cbcVja JYbrc `XY`gfa Jga c`miU lc bca JdYfgcbU` 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.
	â fYU&7 cbcVja JYbrc `XY`Ybrcfbc` 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.	â fYU&7 cbcVja JYbrc `XY`Ybrcfbc` 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.
	â fYU' " @b[i UYg. `Wta i b]WUWJCB` mif Ydf Yg Yb HUWJCB` 1. Apropiarse progresivamente de los diferentes	â fYU' " @b[i UYg. `Wta i b]WUWJCB` mif Ydf Yg Yb HUWJCB` 1. Utilizar la lengua oral del modo más

Escuela de monstruos



Unidad de Programación

	<p>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.4. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.	<p>conveniente para la comunicación con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas, y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito. Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se proponen en el aula.
--	--	--

Escuela de monstruos



Unidad de Programación

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.
 - 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 personas adultas y con los iguales. Actitud y comportamiento prosocial, manifestando empatía y sensibilidad hacia las dificultades de los demás.

Escuela de monstruos



Unidad de Programación

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

- Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida..
 - Percepción de semejanzas y diferencias entre los objetos.
 - Discriminación de algunos atributos de objetos y materias.
 - Ordenación gradual de elementos.
 - Uso contextualizado de los primeros números ordinales.
 - Cuantificación no numérica de colecciones (muchos, pocos)
 - Estimación cuantitativa exacta de colecciones y uso de números cardinales referidos a cantidades manejables.
 - Situación de sí mismo y de los objetos en el espacio. Posiciones relativas.
 - Nociones topológicas básicas (abierto, cerrado, dentro, fuera, cerca, lejos, interior, exterior...)
- 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.
 - Identificación de los primeros grupos sociales de pertenencia: familia y escuela. Toma de conciencia vivenciada de la necesidad de su existencia y funcionamiento. Disfrute y valoración de las relaciones afectivas que en ellos se establecen.

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

Escuela de monstruos



Unidad de Programación

enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, transmitidos por medios audiovisuales.

- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto.
 - Aproximación a la lengua escrita. Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.
 - Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras y frases escritas muy significativas y usuales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito a través de esas palabras y frases.
- 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 3. Lenguaje artístico.
 - Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...).
 - Bloque 4. Lenguaje corporal.
 - Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para de la expresión y la comunicación.

Escuela de monstruos




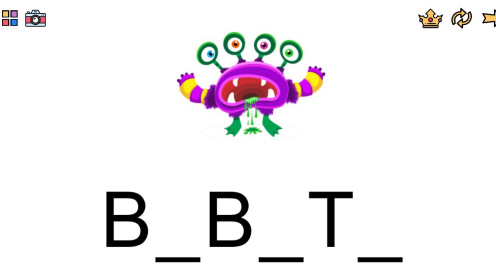
Unidad de Programación

SECUENCIACIÓN DE LAS ACTIVIDADES		
CAPTURAS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIAL		
	<p>Á ÙÒÙÇ PÆÁ</p> <p>⇒ a Uj Yb. '9gW YUXY'a cbgfci cg'</p> <p>Imagen de inicio de la unidad. Iniciamos una conversación sobre qué creen que es lo que aparece en la proyección. Una vez llegamos al concepto escuela, podemos guiar la conversación hacia los diferentes elementos que hay en la escuela, qué hacemos en ella, quién hay...Podemos comparar la escuela de la imagen con la nuestra, semejanzas y diferencias, hacer hipótesis sobre cómo creen que serán los alumnos de la escuela de la imagen.</p>	NINUS
DESARROLLO		
	<p>Á ÙÒÙÇ PÆÁ</p> <p>; UYfjU. '9gW YUXY'a cbgfci cg'</p> <p>Ha llegado el momento de descubrir quiénes son los alumnos de esta escuela. Proyectamos la galería de imágenes de los monstruos sentados en los pupitres de su aula. Los observamos y podemos describir sus características, intentas averiguar sus nombres...fomentando la creatividad y aceptando las ideas de sus compañeros y compañeras.</p>	NINUS

Escuela de monstruos



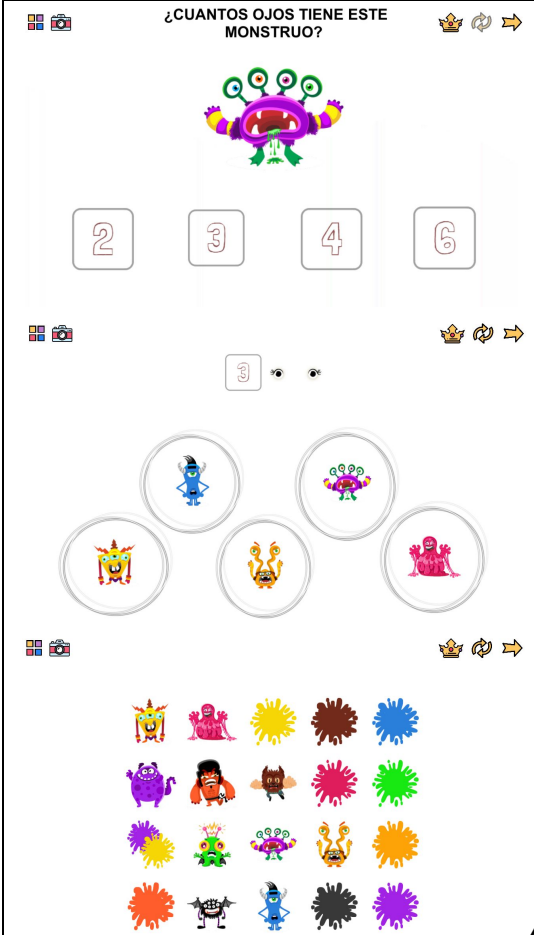
Unidad de Programación

	<p>Á ÙÒÙÒ PÁÁ</p> <p>CfXYb. '@Y UXUU`UYgW YUfPZ&'m' Ł'</p> <p>Explicamos a los alumnos que en esta escuela, los monstruos entran por orden de altura. Podemos hacer una actividad previa en la que los niños y niñas de la clase se ordenen por orden de altura.</p> <p>Una vez interiorizada la dinámica, realizamos la actividad Ninus. Aparecen 4 personajes y tendremos que saltar sobre ellos por orden de altura, así los haremos entrar en la escuela.</p>	<p>NINUS</p>
	<p>Á ÙÒÙÒ PÁ Á</p> <p>JcWUYg. '6 i Ybcg`X Ugža cbglfi cg'</p> <p>Una vez todos los monstruos están en la escuela, les damos los buenos días.</p> <p>Aparecerán con su nombre escrito debajo pero faltan las vocales. Los alumnos se situarán dentro de la proyección y harán las vocales con el cuerpo hasta descubrir cómo se llaman estos monstruos.</p> <p>Esta sesión la podemos repetir de manera que la primera vez será de descubrimiento y el resto deberemos recordar los nombres de los monstruos y poner las vocales correspondientes.</p>	<p>NINUS</p>

Escuela de monstruos



Unidad de Programación

	<p>Á ÙÒÙÇ PÁ Á</p> <p>7 i YghjcbUf]c. '¼7 Oā c 'gcb3' fl/ž&'m' Ł</p> <p>Observamos diferentes características de los monstruos (ojos, brazos y piernas) y tendremos que responder cuántos monstruos hay de cada uno de ellos (trabajaremos la relación de la cantidad y su grafía del 0 al 6)</p> <p>GYWYjcbUf. '¼8 Yei jfb` \ UV'Ua cg3`</p> <p>Una vez hemos observado los monstruos, jugamos al “¿DE QUIÉN HABLAMOS?” En esta actividad, los niños y niñas tienen que observar la etiqueta y saltar sobre los monstruos que cumplen lo que nos dice.</p> <p>FYUWjcbUf. '¼8 Yei f`Wē`cf`gcb`cg'a cbglfi cg3`</p> <p>Relacionamos cada monstruo con el color predominante de su cuerpo.</p>	<p>NINUS</p>
--	--	--------------

Escuela de monstruos



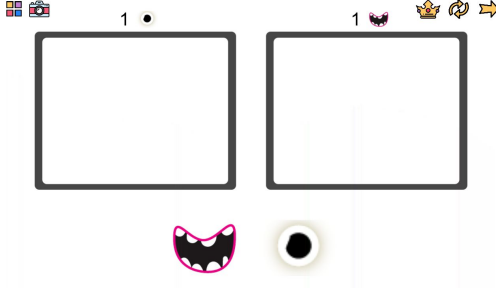

Unidad de Programación

<p>¿DÓNDE ESTÁN?</p>	<p>Á ÙÒÙÓ PÁÁ</p> <p>7 i YghcbUf]c. @g'a cbgfi cg`Yb`Y`dUhc`f%mi&L'</p> <p>Los monstruos salen a jugar al patio. Observamos dónde están situados y escogemos si están encima o debajo, dentro o fuera saltando sobre la etiqueta correcta.</p>	<p>NINUS</p>
	<p>Á ÙÒÙÓ PÁÁ</p> <p>A Ya cfm`A Ya cfmXY`a cbgfi cg`</p> <p>Jugamos al “memory” con las imágenes de los monstruos.</p>	<p>NINUS</p>
<p>¿CUÁNTOS COMERÁN...?</p> <p>PESCADO</p> <p>ALGUNO NINGUNO TODOS</p>	<p>Á ÙÒÙÓ PÁÁ</p> <p>7 i YghcbUf]c. @g'a cbgfi cg`Yb`Y`Wta YXcf`</p> <p>Es la hora de comer y los monstruos van al comedor. Hoy pueden escoger su comida favorita.</p> <p>En a proyección aparecerá una pregunta tipo “cuántos comerán...?” y la imagen de una de las mesas del comedor de monstruos, los alumnos tendrán que escoger la respuesta correcta según los cuantificadores todos-ninguno-ninguno</p>	<p>NINUS</p>

Escuela de monstruos



Unidad de Programación

	<p>Como trabajo previo a esta actividad, podemos hacer una gráfica con los alumnos preguntando por su comida favorita y usar los cuantificadores todos-ninguno-alguno para interpretar el resultado.</p>	
	<p>Á ÙÒÙÓ PÁÁÁ</p> <p>7 cbHf. 'DcbYa cg'c'cg'mVcWUg'</p> <p>En esta sesión trabajaremos la numeración y la relación entre cantidad y su grafía añadiendo tantos ojos y tantas bocas como indique el número (del 1 al 4 o del 1 al 6)</p>	<p>NINUS</p>
	<p>Á ÙÒÙÓ PÁÁÁ</p> <p>GY'YWYcbUf. 'DJWLa cg'dUUVfUg''</p> <p>Aparecen diferentes imágenes que han ido apareciendo durante la unidad. Lo que tenemos que hacer es picar las palabras y saltar sobre aquellas que tengan tantas sílabas como indique el número.</p>	<p>NINUS</p>

