

GUÍA DIDÁCTICA

años

4

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

EDUCACIÓN INFANTIL

Ll. Segarra, L. Femenia, D. Verdiell



EDITORIAL TEIDE

La reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público quedan rigurosamente prohibidas sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, salvo excepción prevista por la ley, y estarán sometidas a las sanciones establecidas en esta. Diríjase a CEDRO (www.conlicencia.com) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Esta obra ha sido impresa sobre papel ecológico y 100% reciclable.

Autores

Ll. Segarra, L. Femenia, D. Verdiell

Realización técnica

Punt i Coma - Treballs editorials S. L.

Primera edición, 2018

© Editorial Teide S. A., 2018

Senyera, 58 - Polígon Bobalar - 46970 (València)

info@editorialteide.com

www.editorialteide.com

ISBN: 978-84-307-2845-9

Depósito legal: B 3570-2018

Impreso en Fotoletra S. L.

Conocimiento del entorno

4 años



Índice

Introducción	4
¿Cómo soy?	9



Introducción al material Minitribu



Esta propuesta ofrece a los docentes una forma abierta de desarrollar el proceso de aprendizaje en la Educación Infantil, a partir de las actividades sugeridas en los cuadernos y en la guía didáctica.

Creemos que los protagonistas de un proceso de aprendizaje han de ser los propios alumnos, pero el papel del docente es también fundamental. Es necesario que el profesorado tenga suficiente autonomía para desarrollar el proceso didáctico que habrá de seguir durante toda esta etapa educativa. Por ello, como autores de este material, nos parece que debemos proponer ofertas didácticas múltiples y variadas.

Somos conscientes de que la metodología utilizada en esta etapa educativa debe ser abierta y personal, y que un libro no puede canalizar todo el proceso metodológico ni tampoco el desarrollo cognitivo de niños y niñas de tres a cinco años. Por ese motivo, nuestra propuesta permite al profesorado diseñar una actividad de aprendizaje y utilizar las distintas propuestas de actividades de los cuadernos para organizar y complementar la actividad en el orden que desee. De este modo, los educadores podrán escoger algunas de las actividades que se ofrecen en el material –o todas– y complementarlas con otras propuestas curriculares personales fruto de su experiencia educativa.

Nuestra intención es, pues, ofrecer un material abierto que se pueda utilizar tanto en centros que trabajan de forma globalizada como en los que trabajan por proyectos, talleres, espacios o ambientes.

Introducción a las matemáticas

En esta propuesta no es necesario trabajar las páginas de los tres cuadernos (tres años) o cuatro cuadernos (cuatro y cinco años) siguiendo un orden establecido; al contrario, este material permite repartir las páginas según el criterio organizativo que cada docente considere más adecuado. De este modo, podrá diseñar la propuesta educativa que seguirá.

Las actividades de matemáticas se organizan en tres cuadernos temáticos:

Investigamos los números (números, cantidad y operaciones)

El método de cálculo utilizado a partir de los tres años, que hemos llamado Quinzet-Derivi, está basado en una metodología global. Propone una nueva versión didáctica de la noción de cantidad y ofrece una propuesta operacional y algorítmica.

Observamos el entorno (geometría y medida)

Nuestra propuesta para exploración del espacio y práctica de la medida se basa en la observación del entorno cercano. Los niños y niñas empiezan a estudiar los objetos reales que tienen a su alrededor, observando cómo son, identificándolos y, posteriormente, los representan.

Jugamos a pensar (resolución de problemas)

Una parte fundamental del método es proponer a los alumnos situaciones para la exploración. El objetivo es capacitarlos en la elaboración de estrategias iniciales de resolución de problemas a partir del juego para llegar a concebir otras, más elaboradas, a lo largo del aprendizaje.

Material para el trabajo del trazo numérico y el dibujo

Una característica de este material es la separación de las grafías numéricas de las nociones de cantidad. Pensamos que son dos realidades que, si bien están relacionadas, a menudo se confunden.

Introducción a la lengua

Los cuadernos **Comeletras** son una propuesta de aprendizaje lúdica para conocer el mundo de las letras. La propuesta se basa en el recurso más valioso que tienen los niños para relacionarse con su entorno: el juego. Este material les invita a jugar con las letras a lo largo del curso, y ofrece numerosas y variadas propuestas que despiertan la curiosidad por descubrir y averiguar aquello que ven escrito, y que suscitan el interés por nuevos descubrimientos y por ser los protagonistas de sus aprendizajes.

Además de trabajar las letras a partir de lo que tienen en su entorno, también hemos querido centrarnos en el mundo de los cuentos, ya que a través de ellos los niños sueñan, viajan, imaginan y comparten las aventuras de los personajes.

Creemos en la importancia de la conciencia fonológica y, por eso, en este material se proponen muchos juegos para que los alumnos piensen, observen y manipulen los sonidos individuales presentes en las palabras: sonidos iniciales y finales, rimas, palabras escondidas, palabras gemelas... Recomendamos, sin embargo, que antes de realizar las actividades, se lleve a cabo un trabajo inicial en el aula con los juegos que detallamos al dorso de cada página. De este modo, cada niño o niña realizará la actividad con seguridad y confianza, y de manera autónoma.

Este material también incorpora cuadernos de grafismos, que ofrecen ideas y actividades motivadoras para trabajar el trazo desde una perspectiva divertida, libre y creativa, para que niños y niñas den un significado emocional a cada línea, a cada trazo, a cada producción. Se proponen diferentes tipos de trazo que ayudarán a adquirir destreza oculomanual y a reforzarla.

En definitiva, en los cuadernos **Comeletras** se evitan las actividades repetitivas y mecánicas para disfrutar descubriendo un mundo tan fascinante y abierto como el de las letras.

Introducción a la plástica

En sus producciones plásticas, los niños y niñas expresan lo que sienten respecto al mundo que los rodea, muy distinto a lo que vemos los adultos. Por eso debemos intentar que se sientan seguros para afrontar cualquier problema que se derive de sus experiencias. Se identifican estrechamente con sus dibujos y se sienten independientes para explorar y experimentar con toda la variedad de materiales. Su arte está en un estado de cambio constante y no tienen miedo de equivocarse ni les preocupa el éxito, tan solo manifiestan lo que sienten. La experiencia artística es realmente suya.

El cuaderno que presentamos propone varias actividades en las cuales el niño o niña experimentará, descubrirá, creará e interpretará varias maneras de vivir el arte. La experiencia con los colores, con las formas, con objetos de la naturaleza, con materiales reciclados, con diferentes texturas y técnicas... los llevará a crear arte.

Se trata de un material lúdico y motivador con el que cada actividad se convierte en una aventura, un material que considera la experimentación como la herramienta de descubrimiento y aprendizaje más significativa para los niños.

Introducción al descubrimiento del entorno

En la etapa de Educación Infantil, los niños y niñas sienten curiosidad por conocer todo aquello que los rodea. Por eso hemos buscado temas próximos, motivadores, divertidos, dinámicos y que los animen a investigar y descubrir elementos de su entorno natural y social.

En la elección de las temáticas también hemos tenido en cuenta la importancia del cuerpo y las emociones en toda la etapa de Educación Infantil, proponiendo un trabajo lineal desde los tres años hasta los cinco: el cuerpo, el cuerpo por dentro, las emociones y cómo cuidamos nuestro cuerpo con los alimentos.

Los niños deben tener un papel activo en todo momento para sentirse motivados y con ganas de conocer aspectos nuevos y apasionantes. Por lo tanto, es importante presentar los proyectos de manera atractiva e innovadora, y por eso recomendamos, antes de hacer las actividades, poner en práctica las propuestas que se explican al dorso de las páginas y en la guía.

Y, sobre todo, no olvidar los ingredientes esenciales para que el proyecto sea toda una aventura de aprendizaje: sonreír, ganas de pasarlo bien, mucha energía positiva y muchas ganas de aprender jugando.

¿Estáis preparados? ¡Pues manos a la obra, y que empiece la aventura!

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

El material de Conocimiento del entorno plantea reflexiones y propone actividades para fomentar el trabajo de las competencias acerca de:

- el conocimiento de uno mismo y de los demás;
- la gestión de las emociones;
- el conocimiento, el análisis, la experimentación y la interpretación de lo que rodea a los niños y niñas.

En el despliegue de estos proyectos, los contenidos que se trabajan se dirigen a impulsar aspectos íntimamente ligados entre sí: el autoconcepto y la autoestima, la formación socioemocional, el movimiento y la acción, y la autonomía.

3 AÑOS

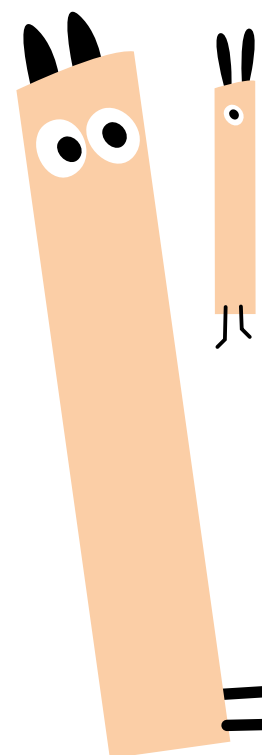
- Tres cuadernos:
 - *Los colores*
 - *Mi cuerpo*
 - *Bichitos*

4 AÑOS

- Tres cuadernos:
 - *¿Cómo me siento?*
 - *¿Qué me rodea?*
 - *¿Cómo soy?*

5 AÑOS

- Tres cuadernos:
 - *¿Qué comemos?*
 - *El tiempo*
 - *Cavernícolas*

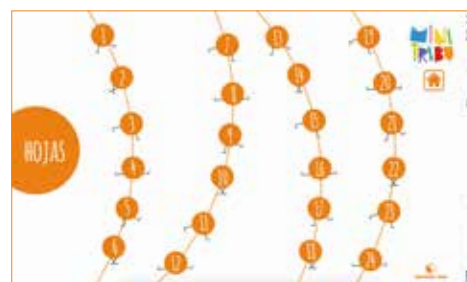


RECURSOS DIGITALES

El material *Minitribu* tiene una amplia oferta de recursos digitales. Estos recursos se encuentran en una plataforma virtual a la que se accede a través de las credenciales que se facilitarán a cada centro.

Los recursos digitales incluyen material proyectable para la pizarra digital interactiva o PDI y ofrecen actividades interactivas pensadas para reforzar el trabajo propio de Conocimiento del entorno.

- Índices para acceder a las fichas, actividades y material complementario digital.



- 16 o 24 hojas proyectables para PDI de los cuadernos y las actividades interactivas.



Hojas proyectables de los cuadernos.



Actividades interactivas.

- 1 cuento y 8 revistas temáticas disponibles en formato digital que profundizan en los diferentes centros de interés trabajados (los colores, las emociones, los cavernícolas, etc.). Cada revista ofrece información científica de consulta y referencia a través de un lenguaje gráfico adaptado a las capacidades e intereses de los alumnos de Educación Infantil:

3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Min y los colores</i> (cuento) • <i>Mi cuerpo</i> • <i>Animalitos</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Cómo me siento?</i> • <i>¿Qué me rodea?</i> • <i>¿Cómo soy?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Qué comemos?</i> • <i>El tiempo</i> • <i>Cavernícolas</i>



Conocimiento del entorno

4 años

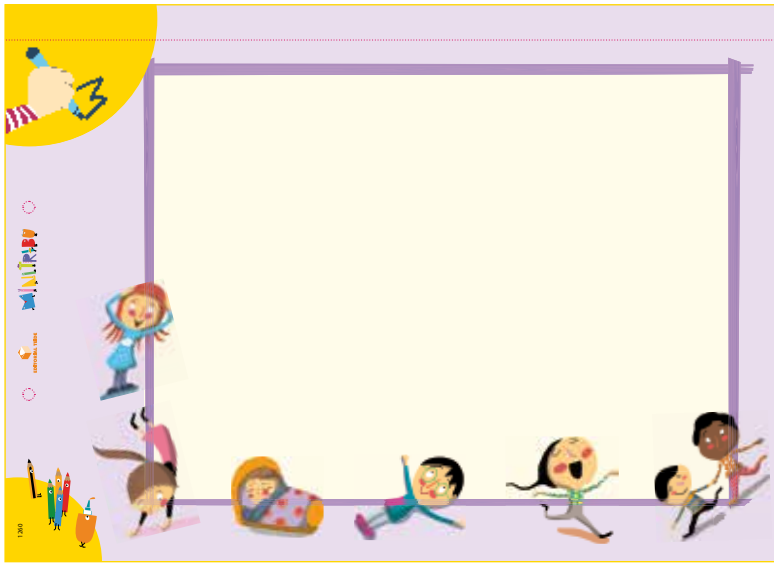
¿Cómo soy?

Índice



¿Cómo soy yo?	10
¿Qué queremos saber?	11
Nacer y crecer	12
Contamos partes del cuerpo	13
La piel	14
La cara	15
Las uñas	16
La ropa	17
Mi mano	18
Atletas y masajistas	19
Los huesos y los músculos	21
El cerebro es el director	23
El corazón y la sangre	24
Los pulmones	25
¿Por dónde pasa la comida?	26
¿Cómo podemos ver los huesos?	27
Los esqueletos crecen	28
¿Todos los huesos son iguales?	29
Tenemos 5 sentidos	30
¿Cómo cuidamos del cuerpo?	31
El maletín del médico	32
La pirámide de la comida	33
¿Cómo descansa el cuerpo?	34
¿Qué he aprendido de mi cuerpo?	35

HOJA 1 ¿CÓMO SOY YO?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos un diálogo colectivo para activar conocimientos previos y para que expresen sus intereses. Les preguntaremos qué saben de su cuerpo: *¿Cómo es vuestro cuerpo? ¿Todos los cuerpos son iguales? ¿Qué pueden tener diferente? ¿Cómo erais de bebés? ¿Teníais pelo? ¿Y dientes? Si no teníais dientes, ¿que comíais? Y ahora, ¿qué coméis? ¿Qué os gusta más para comer?*

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción haciendo preguntas como las siguientes:
 - *¿Qué veis en esta hoja?*
 - *¿Qué hay en medio de la página?*
 - *¿De qué color es el recuadro?*
 - *¿Qué hay alrededor del recuadro amarillo?*
 - *¿Qué hacen los niños y niñas de la ilustración?*
 - *¿Están tristes o contentos?*

Realización de las actividades

- Conversar sobre lo que les gusta a los niños y niñas.
- Escribir el nombre del niño o niña.
- Hacer, el maestro o maestra, una fotografía de la cara del niño o niña, imprimirla y pegarla en el recuadro de la hoja.
- A partir de la fotografía, dibujar el resto del cuerpo.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en autonomía e iniciativa personal

- Adquirir progresivamente seguridad afectiva y emocional e ir formándose una imagen positiva de sí mismo y de los demás.

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y la expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones de comunicación habituales mediante diversos lenguajes.

Objetivos

1. Desarrollar la expresión oral para explicar hechos y situaciones cotidianas.
2. Reconocer y expresar preferencias y gustos personales.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Exploración y reconocimiento de las características básicas personales.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Expresión oral de situaciones personales.

Material:

Lápiz, lápices de colores, pegamento.

Actividades complementarias

- Haremos un rompecabezas: buscaremos imágenes o dibujos de los cuerpos enteros de personas diferentes y los recortaremos en varias partes. Repartiremos las piezas para que los alumnos, por parejas, resuelvan el rompecabezas. Cuando lo tengan montado lo pegarán en una hoja.
- Repartiremos a cada uno una lámina con el dibujo del contorno de una cara y varias tarjetas con diferentes ojos, cejas y bocas para combinarlas y confeccionar expresiones.

HOJA 2 ¿QUÉ QUEREMOS SABER?

DEBO TRAER INFORMACIÓN SOBRE:

LO HE SABIDO A TRAVÉS DE:

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Mandaremos una carta o nota a las familias en la que les explicaremos cómo tienen que ayudar al niño o niña a buscar información sobre el proyecto. Los alumnos traerán al aula algunos materiales mientras lo trabajamos.
- Les explicaremos qué tienen que traer de casa y cómo pueden buscar información sobre el proyecto.

Lectura de la imagen

- Propondremos que observen la hoja y explicaremos en qué consiste la actividad.
- Miraremos las tres imágenes que hay arriba y haremos una descripción haciendo preguntas como las siguientes: *¿Qué veis en el primer dibujo? ¿Qué personas hay? ¿Y la figura del segundo dibujo? ¿Qué representa? ¿Qué hay dibujado dentro del niño del final de la fila?*
- Después se pueden observar las palabras y las letras. Explicaremos su función y por qué tienen colores diferentes.
- Les preguntaremos por qué creen que hay tres cuadrados vacíos en los tres dibujos que hay abajo.
- A continuación, analizaremos los tres dibujos y describiremos cada uno de los medios de información.

Realización de las actividades

- Compartir con los compañeros la información que han recogido las familias.
- Marcar, con la ayuda de los padres y madres, de dónde se ha extraído la información.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Observar y explorar el entorno inmediato, natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto.
- Participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Participar activamente en un proyecto común.
2. Buscar información sobre un tema determinado.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de distintas fuentes de información.
- Identificación de informaciones proporcionadas por los diferentes medios de comunicación.
- Colaboración con los compañeros.

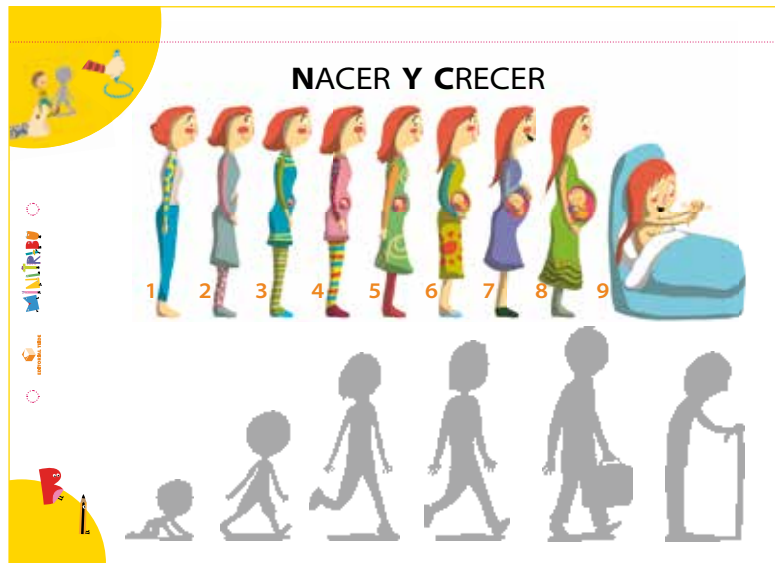
Material:

Lápiz

Actividades complementarias

- Haremos una cadena de figuras de papel. El maestro o maestra dibujará la figura de un niño y una niña muy sencillas, con los brazos abiertos y de cara. La copiará para tantos alumnos como haya en clase. Cada uno la pintará libremente. Después, cuando todas las figuras estén decoradas, el docente las unirá, cogidas de la mano, formando una cadena de figuras muy diversa. Finalmente, se puede pegar en la pared del aula para decorarla.

HOJA 3 NACER Y CRECER



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Conversaremos sobre los cambios que se producen en el feto, cómo es, si está dentro o fuera del cuerpo, cómo crece cuando sale del vientre de la madre, etc.
- Pintaremos un círculo en el suelo para cada niño y niña, o bien cogeremos aros de plástico del aula de psicomotricidad o del gimnasio. Indicaremos a los alumnos que se pongan dentro y fuera alternativamente. Cuando les digamos «dentro», cada uno tendrá que ponerse dentro del círculo que se le haya asignado, y cuando les digamos «fuera», tendrán que salir.
- Les pediremos que traigan fotografías de toda la familia: de ellos cuando eran bebés, fotografías suyas actuales, de sus padres y madres, de los abuelos y abuelas...

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la hoja y trabajaremos la descripción haciendo preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Los dibujos de arriba representan a la misma mujer?
 - ¿Lleva la misma ropa?
 - ¿En qué dibujo está más delgada?
 - ¿Qué lleva dentro del vientre?
 - ¿Sabéis qué representa el último dibujo de la fila? ¿Qué tiene en los brazos?

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos en el lugar correspondiente.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Observar y explorar el entorno inmediato, natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto.

Objetivos

1. Reconocer los cambios físicos debidos al paso del tiempo.
2. Identificar situaciones espaciales con relación al propio cuerpo: dentro / fuera.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

2. Juego y movimiento

- Experimentación e interpretación de significados referidos al espacio: dentro-fuera.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Reconocimiento de los cambios que se producen en las personas con el paso del tiempo.
- Iniciativa para hacerse preguntas.

- Rodear la pegatina de la edad correspondiente.

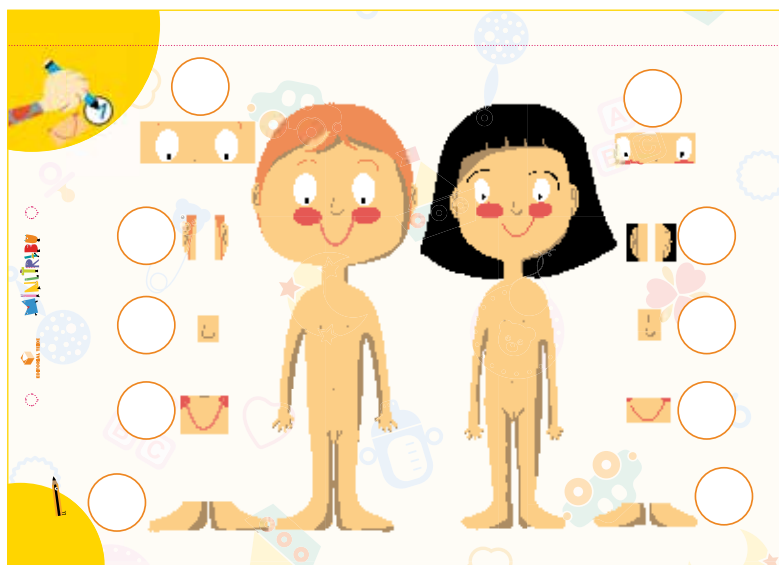
Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Con el maestro o maestra al frente, nos pondremos todos en fila cogidos de la bata o los hombros haciendo un tren, que saldrá y entrará en varios espacios del colegio.
- Haremos salir de la clase a un niño o niña y preguntaremos a los demás:
 - ¿Dónde está?
 - ¿Está dentro o fuera de la clase?
- Les propondremos que coloquen diferentes partes del cuerpo dentro o fuera en relación con un sitio que dirá el docente:
 - Poned las manos dentro de los bolsillos de la bata...
 - Poned las manos fuera de los bolsillos de los pantalones...
- Contaremos entre todos los meses que dura un embarazo, observando los números y las imágenes de la hoja que hemos trabajado.

HOJA 4 CONTAMOS PARTES DEL CUERPO



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación sobre las partes del cuerpo y las nombraremos.
- Dibujaremos, en papel de embalar, la figura de un niño y de una niña y escribiremos, en carteles de cartulina y con letra de palo, el nombre de las partes del cuerpo, incluyendo las que marcan la diferencia sexual: el pene y la vulva.
- Después leeremos colectivamente cada uno de los carteles y pediremos a los niños y niñas que nos digan dónde los tienen que pegar.
- Jugaremos a *Tocamos, tocamos...* Iremos nombrando las partes del cuerpo, como por ejemplo la cabeza, la boca, la nariz, los ojos, las orejas, la barriga, los brazos, las manos, los dedos, las piernas, los pies, etc.
- Haremos un dictado de las partes del cuerpo e iremos pegando gomets donde vaya diciendo el maestro o maestra.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen al niño y la niña dibujados en la hoja y trabajaremos la descripción haciendo preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué partes del cuerpo de los dos son iguales? ¿Cuáles son diferentes?
 - ¿Y tú? ¿Eres un niño o una niña?
 - ¿Qué representan los dibujos que hay junto al niño y la niña?

Realización de las actividades

- Rodear el dibujo que se parezca a ellos.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Observar y explorar el entorno inmediato, natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto.

Objetivos

1. Identificar las partes del cuerpo y el esquema corporal.
2. Reconocer la identidad sexual propia y de los demás.
3. Asociar cantidad y grafía de los números uno y dos.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Exploración y reconocimiento de las partes del cuerpo.
- Integración de los conocimientos en un esquema e imagen corporal de bases sólidas y flexibles.

2. Juego y movimiento

- Gusto y valoración del juego como medio de disfrute personal y de relación consigo mismo y con los demás.

- Escribir 1 o 2, según las partes del cuerpo que haya.

Material: Lápiz.

Actividades complementarias

- Dibujaremos el cuerpo de un niño en la pizarra, sin la cabeza. Pediremos a los alumnos que vayan diciendo, una por una, las partes que faltan. Inicialmente, lo puede ir dibujando el docente, pero después serán los alumnos los que saldrán a dibujar.
- Les explicaremos que es muy importante lavar bien el pene y la vulva.
- La cajita: este juego solo puede hacerse una vez, debido a que tiene un componente sorpresa. Iremos pasando la caja, uno por uno, a todos los alumnos. Dentro de ella habremos colocado un espejo de forma que, cuando la abran, se vean reflejados. Les diremos que lo que hay dentro es lo más importante que existe y que, cuando lo vean, deben guardar el secreto. Una vez la hayan visto todos, haremos una puesta en común:
 - ¿Qué imaginabais que había dentro de la caja?
- Exploraremos las posibilidades motrices de los brazos y las piernas.
- Por turnos, los alumnos nombrarán diferentes partes del cuerpo y dirán para que sirven: *la cabeza sirve para pensar; los oídos, para oír; los ojos, para ver*, etc.

HOJA 5 LA PIEL



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de las diversas reacciones que puede tener la piel.
- Los niños y niñas explicarán experiencias relacionadas con la piel y el frío.
- Haremos hipótesis:
 - Si os ponéis una bolsa de agua caliente en el brazo, ¿por qué la piel se pone roja?
 - Y si os ponéis una bolsa con cubitos de hielo dentro, ¿qué le pasa?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la hoja y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en estos dibujos?
 - ¿Dónde está la niña de la primera imagen?
 - ¿Y la de la segunda imagen?
 - ¿Qué sucede cuando estamos dentro del agua? ¿Y afuera, cuando salimos?
 - ¿Qué le pasa a la piel al estar mucho rato dentro del agua?
 - ¿Y cuando tenemos frío?
 - ¿Y cuando pasamos mucho tiempo jugando?
 - ¿Qué veis debajo de los dibujos?
 - ¿Qué podríamos dibujar en este brazo?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Observar y explorar el entorno inmediato, natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto.

Objetivos

1. Observar cómo es y cómo reacciona la piel del cuerpo.
2. Conversar sobre experiencias vividas y aprender a escuchar las aportaciones de los demás.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Exploración y reconocimiento de las características básicas del propio cuerpo: la piel.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Uso del dibujo para recoger y comunicar las observaciones realizadas.

Realización de las actividades

- Dibujar cómo es la piel cuando se tiene frío (piel de gallina).
- Dibujar los pelos de punta.

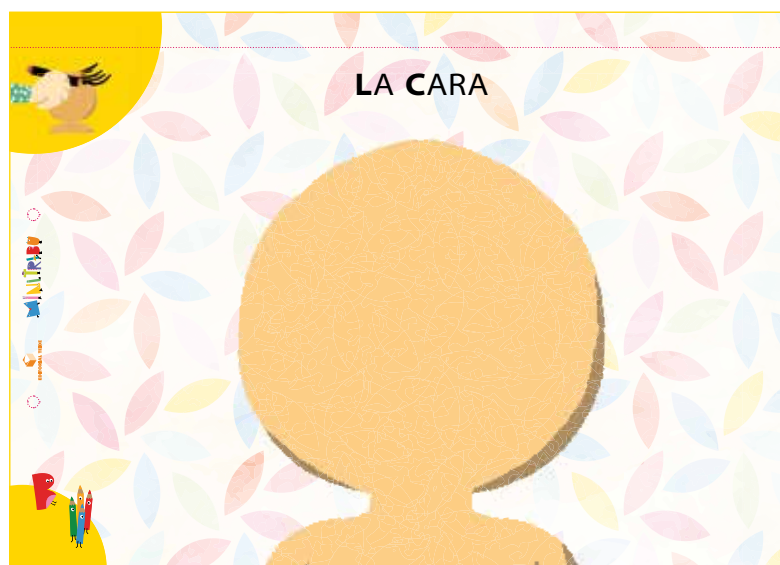
Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

- Realizaremos secuencias temporales de acciones en que la piel puede reaccionar: soplar, hacer cosquillas, mojar, pinchar.
- Tomaremos fotografías de los diferentes colores de la piel de los niños y niñas de la clase y una foto de la cara. Haremos fotocopias y prepararemos tarjetas para jugar al juego de memoria. Formaremos grupos de 4 o 6 alumnos y repartiremos un juego de tarjetas a cada grupo.

HOJA 6 LA CARA



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Conversaremos sobre los sentidos que usamos para hablar con la gente, para relacionarnos y para descubrir qué cosas nos gustan y cuáles no, especialmente para comer.
- Destacaremos que todas las partes de la cara tienen una función correspondiente a un sentido, salvo el tacto, que notamos en la cara y en todo el cuerpo.
- Les pediremos que traigan clasificados (necesitarán la ayuda de los adultos) recortes de revistas o periódicos, preferentemente en color, de partes de la cara: ojos (derechos e izquierdas), bocas, orejas (derechas e izquierdas), narices...

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Sabéis qué representa el dibujo de esta página?
 - ¿Qué forma tiene?
 - ¿De qué color es?
 - ¿Podría ser de otro color?
 - ¿Qué tenemos en la cabeza y en la cara?
 - ¿Sabéis decir qué haremos ahora en esta cara?
 - ¿Todos pondréis los ojos del mismo color?
 - ¿Todas las partes tendrán el mismo tamaño?
 - ¿La nariz tendrá la misma forma en todas las fichas?
 - ¿Por qué todas las caras serán diferentes?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Adquirir progresivamente seguridad afectiva y emocional e irse formando una imagen positiva de sí mismo y de los demás.

Objetivos

1. Reconocer las partes de la cara en uno mismo y en los demás.
2. Asociar cada órgano con su función.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de las características básicas del propio cuerpo: las partes de la cara.

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos para componer la cara y dibujar el pelo, fijándose en el propio.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Explicaremos que, a través de la expresión de la cara, se puede conocer el estado de ánimo. Pondremos cara de enfadados, de contentos, de aburridos, cara de asco, etc.
- Propondremos un juego de mímica. Los alumnos tendrán que adivinar la acción que representa un compañero o compañera. Pueden hacer acciones cotidianas como comer un helado, ducharse, lavarse los dientes, peinarse, leer el periódico, coger una flor y olerla, coger un fruto de un árbol y comerlo, pescar con caña, hacer una foto, conducir un coche...
- Jugaremos al juego del espejo. Los alumnos se reúnen en parejas uno frente otro. Uno empieza a hacer unos movimientos, que han de ser lentos. Quién hace de espejo intentará repetir los mismos movimientos, tan sincronizados como sea posible. Deben conseguir el efecto del espejo.
- Podemos realizar diferentes talleres de expresión corporal: breves obras de teatro, representación de escenas de cuentos, etc.

HOJA 7 LAS UÑAS



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Comentaremos para qué sirven las uñas.
- Hablaremos de la necesidad de cortarlas, porque, si no lo hacemos, pueden crecer hasta molestar o romperse.
- Explicaremos que protegen la piel y que también sirven para rascar y hacer cosquillas.
- Comentaremos que los animales también tienen uñas, pero se denominan de otro modo: *pezuñas*.
- Hablaremos de la importancia de mantener las uñas limpias; hay que lavarlas a menudo para no acumular suciedad y bacterias, que pueden provocar infecciones en otras partes del cuerpo.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Qué tienen los dedos de esta mano y este pie?
 - ¿Vosotros también tenéis uñas?
 - ¿Cuántas uñas hay en la mano? ¿Y en el pie?
 - ¿Qué cosas hacéis con las uñas?
 - ¿Quién os corta las uñas?
 - ¿Qué podemos hacer con estas uñas?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Conocer la función de las uñas.
2. Participar activamente en las conversaciones y escuchar las aportaciones de los demás.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Exploración y reconocimiento de las características básicas del propio cuerpo: las uñas.
- Autorregulación progresiva de hábitos de autonomía y rutinas referidos al cuidado del cuerpo: la higiene.

Realización de las actividades

- Decorar las uñas con puntos, rayas, pintañas...

Actividades complementarias

- Repartiremos un trozo de plastilina para modelar y les propondremos hacerse unas uñas postizas: pueden hacerlas puntiagudas, cuadradas, redondeadas...
- Buscaremos imágenes de zarpas de animales, las mostraremos una por una, y entre todos deberán adivinar de qué animal se trata.
- Les pediremos que dibujen una mano gigante con uñas y que decoren cada uña con una textura diferente. Proporcionaremos materiales variados: pinturas, ceras, rotuladores, plastilina, fieltro, papel de seda, de charol, de colores, rizado, cola blanca, adhesivos, gomets...

HOJA 8 LA ROPA



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de las soluciones que podemos encontrar para no pasar frío: encender la calefacción, ponernos ropa de abrigo...

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta hoja?
 - ¿Qué diferencias hay entre un dibujo y otro?
 - ¿Por qué hay una niña y un niño desnudos?
 - ¿Qué creéis que tenemos que hacer ahora?
- Observaremos los adhesivos que se necesitan para hacer la actividad de esta página y preguntaremos:
 - ¿Qué prendas de vestir tenemos?
 - ¿Qué tendremos que hacer?

Realización de las actividades

- Hablar de cómo vamos vestidos a lo largo del año según las estaciones y en aquellas situaciones en que nos vemos obligados a llevar más ropa.
- Pegar los adhesivos de la ropa para vestir al niño y a la niña.

Material:

Adhesivos.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico

- Observar y explorar el entorno inmediato, natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto y participar, gradualmente, en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Identificar las prendas de ropa que hay que utilizar según las estaciones del año.
2. Relacionar las prendas de ropa con su utilidad.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de elementos del entorno: la ropa.
- Observación e identificación de cualidades de elementos del entorno: los cambios de ropa según las estaciones del año.

Actividades complementarias

- Organizaremos un rincón para una tienda. En ese rincón tendremos los siguientes objetos: ropa para niños y niñas, retales, disfraces, muñecos y muñecas con prendas para vestirlos, colecciones de lanas, cintas, etc. Los objetos serán variados, según la propuesta. Los niños irán colocando y sacando el material a medida que se vaya llevando a cabo cada propuesta. Se trata de crear un espacio para realizar actividades de simulación de situaciones cotidianas y que permitan a los niños manipular los objetos, establecer relaciones, discriminar atributos y conceptualizar a partir de situaciones de juego. Por ejemplo, se puede organizar el juego de la tienda de ropa. Prepararemos el material con prendas de los muñecos o de los niños y podremos rotularlos con el nombre de cada pieza. Elaboraremos un cartel con el nombre de las prendas que se ofrecen en la tienda y la lista de precios. Confeccionaremos la lista de las piezas que se quieren comprar. Los niños crearán una situación de compraventa.
- Propondremos a los alumnos que recorten prendas de vestir de un catálogo y que peguen en un folio cuatro elementos de un mismo grupo, como por ejemplo cuatro faldas, cuatro pantalones, etc., creando composiciones.
- Propondremos que dibujen sobre papel de embalar la silueta de un niño y, en otro, la de una niña, con tiza o con un rotulador grueso. Para hacerlo, uno de ellos se tumbará sobre el papel y el otro repasará el contorno. Completarán el dibujo con ojos, nariz, cabellos, etc.

HOJA 9 MI MANO



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación con preguntas como las siguientes:
 - ¿Somos todos iguales?
 - ¿Por qué cada uno de nosotros es diferente?
 - ¿Es malo que todos seamos diferentes?
 - ¿De qué color es el color carne?
 - ¿Cómo pintáis el color de vuestra piel?
 - ¿Todos los niños y niñas tienen la piel del mismo color?
 - ¿Cómo es vuestra piel? ¿Es fina? ¿Tiene pelos? ¿Te salen granitos de vez en cuando?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué hay en esta fotografía?
 - ¿De qué color es la piel de las manos de este niño o niña?
 - ¿Sabéis como se llama lo que tiene en la mano?
 - ¿Sabéis para que sirve?

Realización de las actividades

- Observar la piel con lupa.
- Dibujar cómo se ve la piel.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia social y ciudadana

- Convivir en la diversidad, avanzando en la relación con los demás y en la resolución pacífica de conflictos.

Objetivos

1. Observar con lupa cómo es la piel de la mano.
2. Aceptar las diferencias físicas corporales como parte de la diversidad.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de las características del propio cuerpo.
- Respeto y valoración positiva de los rasgos característicos de los demás, sin prejuicios ni estereotipos que dificulten la convivencia.

Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

- Explicaremos que cada persona es única y distinta de los demás y precisamente este hecho nos enriquece como seres humanos. Si todos nos vistiéramos igual, nos gustaran las mismas cosas y pensáramos lo mismo, sería muy aburrido.
- Pondremos a dos alumnos juntos y, entre todos, observaremos y hablaremos de las diferencias apreciables entre ellos: *¿Cómo llevan el pelo: liso, rizado, rubio, moreno, castaño...? ¿De qué color son los ojos? ¿Cómo van vestidos?*
- Consultaremos algún libro sobre el crecimiento de los niños. Por ejemplo: *¿Cómo es el color carne?*, de Olga Alamán (Destino, Barcelona, 2004).

HOJA 10 ATLETAS Y MASAJISTAS

ATLETAS Y MASAJISTAS



ESPALDA



PIERNA



MANO



CABEZA



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación con preguntas como las siguientes:
 - ¿Todos tenemos lo mismo dentro del cuerpo?
 - ¿Cómo es que podemos doblar algunas partes del cuerpo, pero no todas?
 - ¿Para que sirve tener huesos?
- Hacer ejercicios para experimentar qué partes son rígidas y cuáles son articulaciones. Pedirles que muevan los brazos y las piernas.
- Formular cuestiones como las siguientes:
 - ¿En cuántas partes podemos doblar los brazos?
 - ¿Y la mano? ¿Y las piernas?
 - ¿Dónde están los huesos más largos? ¿En los brazos o en las piernas?
 - ¿Dónde está el hueso más largo de los brazos? ¿Por qué lo crees así? ¿Dónde crees que habrá más huesos, en las manos o en los brazos? ¿Por qué?
 - ¿Cada hueso se puede doblar o es una pieza entera?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en estas fotografías?
 - ¿Qué hacen los niños y niñas de las imágenes?
 - ¿En qué partes del cuerpo hacen masajes?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Descubrir qué es el esqueleto.
2. Ser capaz de montar correctamente un rompecabezas.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

2. Juego y movimiento

- Crecimiento personal en el desarrollo de juegos de contrastes y exploratorios.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Iniciativa para hacerse preguntas.
- Verbalización de los procesos y de los resultados, evocando la experiencia realizada.

– ¿Creéis que el cuerpo de la niña es duro o blando?

– ¿Creéis que algunas partes del cuerpo son más duras que otras?

– ¿Para qué sirven los huesos?

– ¿Qué sale dibujado junto a las fotografías?

– ¿Sabéis que se llama esqueleto?

– ¿Qué tarea creéis que tenemos que hacer ahora?

Realización de las actividades

- Hacerse masajes entre los niños y niñas de la clase para identificar músculos y huesos.
- Fijarse en el esqueleto modelo y montar el rompecabezas pegando los adhesivos correspondientes.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Expondremos alguna imagen de la estatua de un atleta como, por ejemplo, el Discóbolo. Buscaremos fotografías de atletas en movimiento y las mostraremos a los alumnos; cada uno elegirá una para imitarla y haremos un concurso de estatuas. Procuraremos que se

den cuenta de que cuando hacen fuerza con una parte del cuerpo, lo que sobresale y se pone tenso y rígido es el músculo.

- Contaremos, entre todos, todas las partes del cuerpo donde haya articulaciones. Como aún tienen dificultad para contar, pueden ir señalando las partes donde encuentran articulaciones, por orden, y haremos rayitas en la pizarra cada vez que señalen una.
- Pediremos a los alumnos que traigan de casa radiografías de huesos. Con la colaboración de las familias, identificarán con una nota de qué hueso o huesos se trata y, entre todos, en clase, intenta-

remos montar un esqueleto. Iniciaremos una conversación guiada con preguntas como las siguientes:

- *¿Cuántos huesos se ven?*
- *¿Puede haber alguna articulación? ¿Qué quiere decir que hay una articulación?*
- *El hueso que señalamos ¿es redondo o alargado?*
- *¿Es un hueso largo o corto? ¿Es un hueso grueso o delgado?*

HOJA 11 LOS HUESOS Y LOS MÚSCULOS



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- En el aula de psicomotricidad, animaremos a los niños y niñas a jugar haciendo varias posturas y movimientos con el cuerpo: saltar, girarse, correr, etc.
- Realizaremos ejercicios para experimentar qué partes son más duras y rígidas (huesos) y cuáles son más blandas cuando adoptamos una postura normal pero, en cambio, se endurecen cuando hacemos fuerza.
- Les pediremos que se pongan por parejas y que uno de ellos lleve a cabo las siguientes acciones:
 - Levantar un peso con un solo brazo.
 - Pisar con un solo pie alguna de las piezas de psicomotricidad.
 - Encoger el vientre y mirarse los pies.
- Mientras mantienen la postura, su compañero o compañera intentará apretar, con los dedos, el brazo, las piernas y el vientre para notar los músculos.
- Estableceremos las diferencias entre el tacto de las mismas partes cuando se hace el movimiento y cuando no se hace. Preguntaremos:
 - ¿Qué le pasa al brazo, sobre todo a la parte de arriba, cuando hacemos fuerza?
 - ¿Está blando o duro?
 - ¿Toda la pierna está blanda cuando pisamos con fuerza?
- Después, los alumnos se intercambiarán los papeles y volverán a realizar el ejercicio.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Diferenciar la función de los huesos y los músculos en el cuerpo humano.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Exploración de las partes del propio cuerpo: los huesos y los músculos.

2. Juego y movimiento

- Crecimiento personal en el desarrollo de juegos de contrastes y exploratorios.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Iniciativa para hacerse preguntas.
- Verbalización de los procesos y de los resultados, evocando la experiencia realizada.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué se ha dibujado en esta página?
 - ¿El niño se ve por dentro o por fuera?
 - ¿Sabéis decir qué son esas partes de color blanco que hay en el dibujo de arriba? ¿Qué representan?
 - ¿Qué representan las que están pintadas de rojo en el dibujo de debajo?
 - ¿Qué tenemos por encima de todo el cuerpo? (Podemos ayudar a responder señalando la piel.)

Realización de las actividades

- Rodear el dibujo de los músculos del niño.
- Hacer un dibujo o pegar una foto de alguien en movimiento.

Material:

Lápices de colores, pegamento.

Actividades complementarias

- En la sala de psicomotricidad o en el patio, haremos juegos de movimiento: desplazarse de diferentes formas, saltando, corriendo, andando de lado y hacia atrás, haciendo volteretas, agachados...
- Juego de identificación: en un espacio amplio, haremos salir a dos alumnos. Uno hará de modelo y el otro le señalará partes del aparato locomotor, huesos o músculos. Los demás compañeros tendrán que averiguar solo por lo que ven si está señalando un hueso o un músculo. La niña o niño que se encargue de señalar lo tendrá que confirmar. Si tiene dudas, se le puede ayudar.
- Organizaremos juegos expresivos y simbólicos en el aula de psicomotricidad. Los alumnos elegirán el juego en el que puedan desarrollar al máximo su creatividad, e incluso se pueden disfrazar. Solo intervendremos cuando alguien lo necesite o haya un conflicto concreto. Explorarán e interpretarán el propio potencial expresivo relativo a los propios deseos.
- Organizaremos un juego de estatuas expresivas. Crearán para cada estatua un personaje que exprese que está sorprendido, alegre, triste, enfadado, etc. Deben expresarlo con todo el cuerpo.

HOJA 12 EL CEREBRO ES EL DIRECTOR



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos del cerebro: donde está situado, qué función tiene y cómo está conectado con todo el cuerpo (a través de los nervios). Les explicaremos que manda en todos nuestros movimientos y que da órdenes a nuestro cuerpo para que las ejecute. Comenta-remos que el cerebro es muy trabajador y que nos permite pensar y aprender cosas nuevas cada día; está activo incluso cuando dormimos.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Qué hacen las niñas que hay en los dibujos pequeños?
 - ¿El cuerpo grande está dibujado por dentro o por fuera?
 - ¿Qué hay dibujado dentro del cuerpo?
 - ¿Sabéis qué representa la parte de color blanco?
 - ¿Creéis que también tenéis uno?

Realización de las actividades

- Decorar el cerebro con pintura hinchable rosa o plastilina.
- Pensar en alguna otra orden que dé el cerebro y hacer un dibujo o escribirla con la ayuda del maestro o maestra.
- Comentarle con el resto de la clase.

Material:

Pintura hinchable, plastilina.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Descubrir para qué sirve el cerebro.
2. Participar activamente en las conversaciones y aprender a escuchar las aportaciones de los demás.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

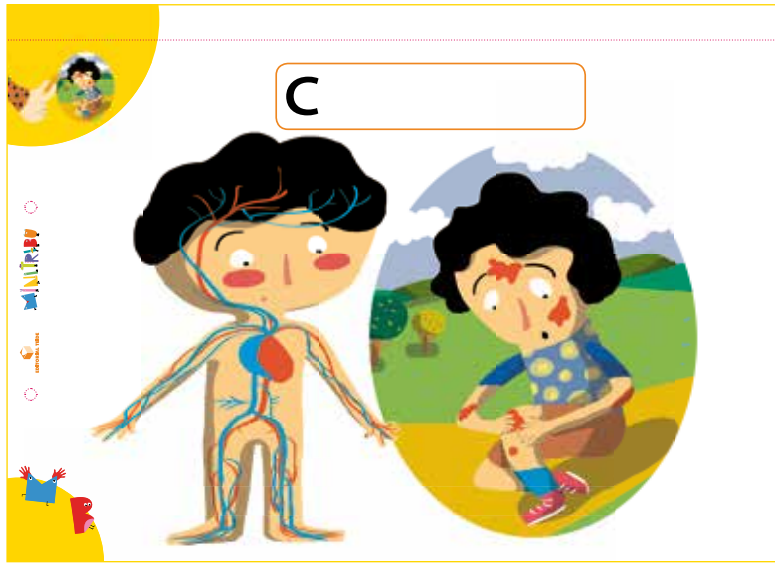
1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de las características básicas del propio cuerpo: el cerebro.

Actividades complementarias

- Podemos hacer algunos ejercicios de gimnasia cerebral del libro de la doctora Luz María Ibarra, *Gimnasia cerebral para peques*, que ayudan a preparar y mejorar la motricidad, lateralidad balanceada, ejercicios de hablar, conocer el cuerpo...

HOJA 13 EL CORAZÓN Y LA SANGRE



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Antes de realizar la actividad, pediremos a los niños y niñas que dibujen libremente un corazón en una hoja. Seguramente algunos dibujarán un corazón simbólico. Es importante explicar las diferencias que hay entre el símbolo de este corazón y el corazón que tenemos en el interior del cuerpo.
- Llevaremos a clase una imagen del símbolo del corazón y la fotografía de un corazón de verdad y los compararemos.
- Iniciaremos una conversación sobre el corazón con preguntas como las siguientes:
 - *¿En qué parte del cuerpo creéis que se encuentra el corazón?*
 - *¿Sabéis para que sirve?*
 - *¿Es importante que el corazón de las personas funcione bien?*
- Explicaremos que el corazón hace circular la sangre por todo el cuerpo. También comentaremos que, cuando nos hacemos una herida, nos sale sangre y el cuerpo, que es muy sabio, forma una costra para protegerse de los microbios.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - *¿Cómo es el niño de la fotografía?*
 - *¿Cuántos años diríais que tiene?*
 - *¿Dónde está? ¿Qué creéis que le ha pasado?*
 - *¿Qué tendrá que hacer?*

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y el dominio del propio cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Descubrir cómo funciona el corazón y la sangre.
2. Escribir la palabra *corazón*.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de las partes del propio cuerpo: el corazón y la sangre.

– *¿Qué veis en el dibujo que hay al lado?*

– *¿Qué creéis que es?*

– *¿Sabríais decir donde está el corazón?*

Realización de las actividades

- Modelar un corazón con plastilina y pegarlo en el lugar correspondiente del dibujo del cuerpo.
- Poner los adhesivos en los lugares donde el niño se ha hecho daño.
- Escribir la palabra *corazón*.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Explicaremos el funcionamiento del corazón: el corazón bombea la sangre ininterrumpidamente y muy deprisa. Para impulsar la sangre, el corazón se contrae y se relaja rítmicamente, es decir, late. En un minuto, el corazón late unas setenta veces. También podemos explicar que las personas adultas pueden donar sangre para salvar vidas. La sangre es necesaria para hacer transfusiones a aquellas personas que, heridas o enfermas, la necesitan.

HOJA 14 LOS PULMONES



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación sobre los pulmones y el sistema respiratorio con preguntas como las siguientes:
 - ¿Dónde están los pulmones?
 - ¿Quién tiene pulmones?
 - ¿Para qué sirven?
 - ¿Qué pasaría si no tuviéramos pulmones?
 - ¿Dónde no podemos usar los pulmones?
- En una cartulina grande, dibujaremos los pulmones, pegaremos unos globos y los soplaremos para enseñar a los alumnos que, cuando cogen aire, los pulmones se hinchan.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta la página?
 - ¿Qué hace la niña de la imagen?
 - ¿Veis donde están los pulmones?
 - ¿Veis el camino que sigue el aire?
 - ¿Qué podríamos pegar en el marco?
 - ¿Se puede hacer una foto de los pulmones?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y el dominio del propio cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Experimentar cómo funcionan los pulmones.
2. Participar activamente en las conversaciones y aprender a escuchar las aportaciones de los demás.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Dominio progresivo de las habilidades motrices básicas: la respiración.

Realización de las actividades

- Repasar los pulmones y colorearlos.
- Observar las flechas y el camino que recorre el aire.
- Hacer una bola de papel y, en grupos de dos o tres alumnos, competir soplando la bola para ver quién tiene más soplido.
- El maestro o la maestra tomará una foto de cada carrera y la imprimirá.
- Pegar la foto de la carrera en la hoja.

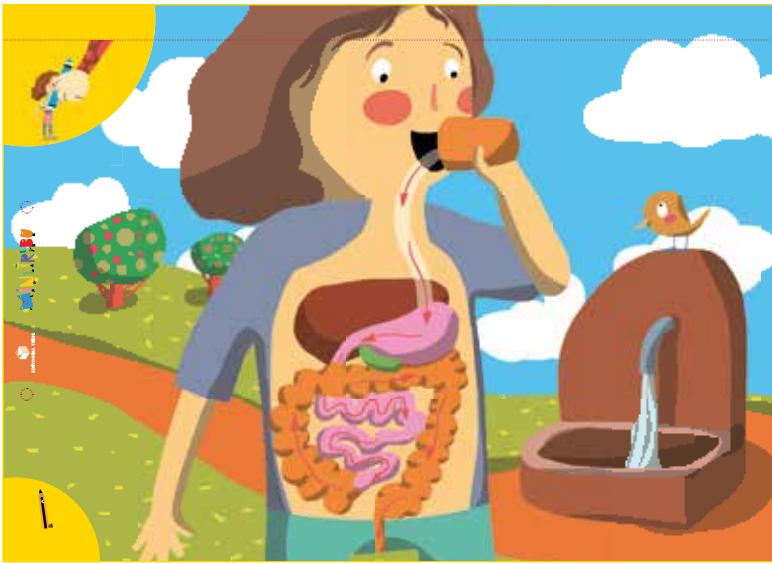
Material:

Lápices de colores, papel.

Actividades complementarias

- Realizaremos actividades relacionadas con la respiración:
 - Respirar por la nariz, respirar por la boca.
 - Expulsar todo el aire de golpe, expulsarlo despacio.
- Proponer juegos de soplar con materiales del aula: por ejemplo, podemos marcar caminos con cinta adhesiva de colores en una mesa y colocar un vaso de plástico al final del recorrido, pegado en el borde de la mesa. Se trata de soplar bolitas de algodón con una pajita de refresco sin salirse del camino trazado e intentar hacerlas caer dentro del vaso. La misma idea se puede hacer marcando circuitos con curvas en el suelo: dos o tres jugadores competirán soplando pelotas ligeras para alcanzar primero a la meta. También se puede hacer, soplando una bolita, el camino de un laberinto.

HOJA 15 ¿POR DÓNDE PASA LA COMIDA?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación sobre el sistema digestivo con preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué camino hace la comida cuando la ingerimos?
 - ¿Cómo sabemos que tenemos hambre?
 - ¿Qué le pasa a la comida mientras baja por el interior del cuerpo?
 - ¿Qué aprovechamos de la comida?
 - ¿En qué se puede convertir?
 - ¿Todos tenemos el mismo estómago?
 - ¿Por qué hay niños y niñas que tienen mucha hambre y otros que tienen poca?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Qué hace la niña que sale en la imagen?
 - ¿Qué hay dibujado dentro de su cuerpo? Si no es el corazón ni los pulmones, ¿qué puede ser?
 - ¿Qué tarea creéis que haremos ahora?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Descubrir cómo funciona el sistema digestivo y la excreción.
2. Descubrir el camino que siguen los alimentos dentro del cuerpo.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de las partes del propio cuerpo.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Iniciativa para hacerse preguntas.
- Verbalización de los procesos y de los resultados, evocando la experiencia realizada.

Realización de las actividades

- Beber agua fría y preguntar si se nota por donde pasa. Preguntarles si saben por donde sale el agua que expulsamos. Averiguar también si saben por donde sale la comida que no aprovechamos.
- Repasar con lápiz o rotulador el camino que hará el agua del dibujo al seguir las flechas.

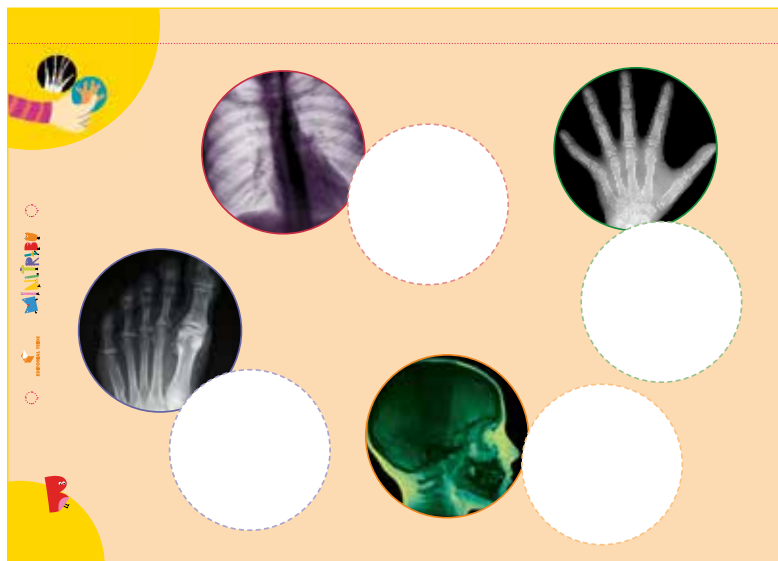
Material:

Lápiz, rotuladores.

Actividades complementarias

- Podemos iniciar un diálogo sobre el camino que hace la comida con preguntas como las siguientes:
 - Al beber agua, ¿notamos por donde pasa?
 - ¿Qué partes del interior del cuerpo sentimos?
 - ¿Dónde nos ha quedado el agua? ¿Por dónde saldrá?
 - ¿Y si nos comemos un trozo de manzana?
 - ¿A dónde irá? ¿Por dónde pasará? ¿Por dónde saldrá?
- Hablaremos de la importancia de seguir una dieta saludable.

HOJA 16 ¿CÓMO PODEMOS VER LOS HUESOS?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de los huesos y de las radiografías. Les haremos preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué son las radiografías?
 - ¿Alguna vez os han hecho una radiografía?
 - ¿Por qué os la hicieron?
 - ¿De qué parte del cuerpo?
 - ¿Sabéis dónde se hacen las radiografías?
 - ¿Y sabéis quién las hace?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la hoja y trabajaremos la descripción globalmente planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta hoja?
 - ¿Hay radiografías? ¿Cuántas?
 - ¿De qué partes del cuerpo son?

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos de las partes del cuerpo en las radiografías correspondientes.

Material:

Adhesivos.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Descubrir la relación que hay entre las radiografías y los huesos.
2. Conocer qué es una radiografía y para qué sirve.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de características básicas del propio cuerpo.
- Conocimiento e interpretación de las radiografías.

Actividades complementarias

- Pediremos a los alumnos que traigan radiografías que tengan en casa. Las podemos colgar en la ventana para observarlas mejor. Entre todos, intentarán averiguar a qué parte del cuerpo corresponden. Una vez clasificadas, las podemos colgar por grupos: radiografías de la cabeza, del tronco y de las extremidades.
- Si han traído muchas radiografías, además de colgar algunas en las ventanas de clase, también podemos tratar de montar un esqueleto entero...

HOJA 17 LOS ESQUELETOS CRECEN



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciar una conversación sobre los huesos y el crecimiento con preguntas como las siguientes:
 - ¿Creéis que los huesos siempre son iguales?
 - ¿Qué les pasa a los huesos cuando crecemos?
 - ¿Y cuando nos hacemos viejos?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Hay fotografías? ¿Cuántas?
 - ¿Qué edad creéis que puede tener esta niña? ¿Y el niño?
 - ¿Cómo va vestida la niña? ¿Cómo lleva el pelo?
 - ¿Se la ve contenta?
 - ¿Cómo va vestido el niño? ¿Cómo tiene el pelo?

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos del esqueleto en lugar correspondiente.

Material:

Adhesivos.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Descubrir la relación entre el esqueleto y el tamaño del cuerpo humano.
2. Analizar los cambios de una persona durante su crecimiento.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Exploración y reconocimiento de características del propio cuerpo.
- Aceptación positiva de las propias características.
- Observación y reconocimiento de semejanzas y diferencias en las personas.

Actividades complementarias

- Pediremos a los niños que traigan más fotografías de personas. Después, en la clase y entre todos, las clasificaremos en cinco grupos como máximo: bebés, niños, jóvenes, personas adultas, personas mayores.

HOJA 18 ¿TODOS LOS HUESOS SON IGUALES?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Antes de realizar la actividad de la hoja, se puede iniciar una conversación con los niños y niñas sobre los huesos, haciéndoles preguntas como las siguientes:
 - ¿Todos los huesos son iguales?
 - ¿Qué formas tienen?
 - ¿Cómo son los huesos de las manos? ¿Y los de los pies?
 - ¿Cuál es el hueso más grande del cuerpo? ¿Y el más largo?
 - ¿En qué parte del cuerpo creéis que hay más huesos?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajen la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Hay dibujos? ¿Cuál es el dibujo principal?
 - ¿Reconocéis algún hueso?
 - ¿Sabéis por qué hay una parte de la hoja de color negro?

Realización de las actividades

- Pintar con tiza o cera blanca sobre el fondo negro lo que saldrá en la radiografía.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Descubrir que hay huesos de tamaños diferentes.
2. Dibujar la parte del esqueleto que se verá en una radiografía.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de características básicas del propio cuerpo.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Observación y reconocimiento de semejanzas y diferencias en los huesos del esqueleto: tamaño.
- Hacer estimaciones y predicciones de medidas empleando unidades no convencionales.

Actividades complementarias

- Podemos iniciar a los alumnos a hacer estimaciones sobre el tamaño de los huesos principales de su cuerpo. Es importante utilizar instrumentos no convencionales y divertidos. Por ejemplo: ¿Cuántas veces crees que te cabe una goma de borrar en el pie? ¿Y en la mano, cuántas veces cabe la misma goma? ...
- Podemos repetir la misma actividad que hemos hecho en la página con esqueletos de animales no muy complejos.
- Compararemos el tamaño de diferentes objetos que haya en clase y los clasificaremos en tres bandejas según que sean grandes, pequeños o medianos.

HOJA 19 TENEMOS 5 SENTIDOS



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Antes de trabajar la hoja, por parejas, los alumnos pueden jugar a tocarse o señalarse los diversos órganos de los sentidos: primero, la nariz; después, los ojos, las orejas y las manos, y, finalmente, la lengua.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen los dibujos de la niña y buscaremos relaciones entre ellos:
 - ¿Qué hace la niña en el primer dibujo? ¿Y cuando está con el niño de la trompeta?
 - ¿Con qué se come el helado? ¿Qué sabor tendrá: dulce o salado?
 - ¿Qué huele? ¿Sabéis qué olor tiene?
 - ¿Qué le hace al perrito? ¿Os gusta acariciar?

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos en el lugar correspondiente.
- Repasar las palabras.

Material: Adhesivos.

Actividades complementarias

- Organizaremos un circuito de los sentidos por rincones para experimentarlos uno a uno.

El rincón de la vista

- Colgaremos fotografías de detalle de objetos del entorno, que les resulten familiares a los alumnos, y les propondremos que digan de qué objeto se trata.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Progresar en el conocimiento y dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación dándose cuenta de sus posibilidades.

Objetivos

1. Identificar los órganos de los sentidos con los que percibimos los objetos.
2. Explorar las percepciones de los sentidos.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Observación y reconocimiento de características básicas del propio cuerpo.

- Juego de imitación de animales. Por turnos, los niños imitarán un animal solo con mímica, sin producir sonido, y los compañeros lo tienen que adivinar.
- En el rincón habremos colocado algunos rompecabezas para trabajar la percepción visual y el pensamiento lógico.

El rincón del oído

- Haremos oír a los alumnos sonidos y ruidos diferentes y los tendrán que reconocer.
- El docente cantará el inicio de una canción conocida que hayan aprendido y los alumnos la tienen que continuar.
- Jugaremos al juego del teléfono con palabras sencillas.

El rincón del olfato

- Adivinaremos olores, sin mirar: especias, hierbas aromáticas, frutas... Habrá que tener cuidado con las alergias.

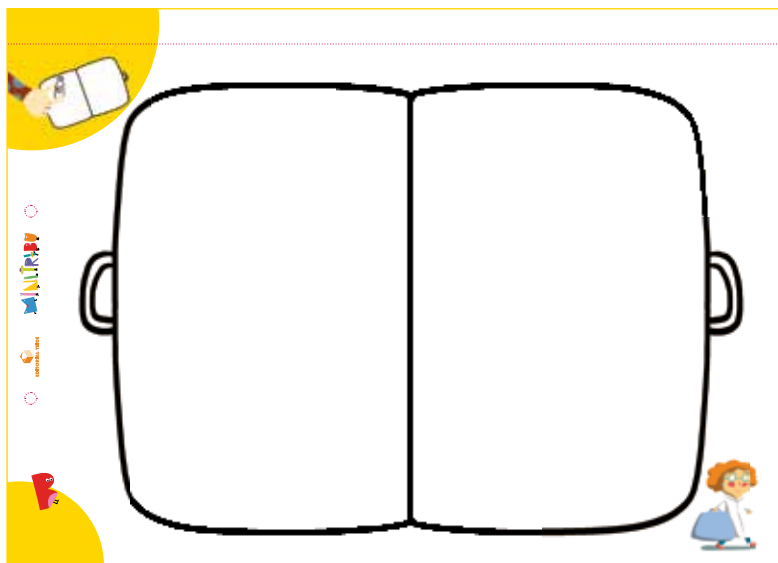
El rincón del tacto

- Reconocer tocando: uno por uno, con los ojos tapados, les iremos dando objetos que habrán de reconocer. También lo podemos hacer poniendo objetos más pequeños dentro de una bolsa.
- Formaremos parejas: uno de los dos trazará con el dedo una figura en la espalda del otro, una forma muy sencilla (un triángulo, un cuadrado, un círculo), y este último la tendrá que reconocer.

El rincón del gusto

- Con los ojos tapados, les haremos probar uno o más productos de sabor amargo (cacao puro, café, fruta verde), dulce (una galleta, una pieza de fruta madura, miel), ácido (limón, manzana verde) y salado (pescado, frutos secos con sal). Habrá que tener cuidado con las alergias.

HOJA 21 EL MALETÍN DEL MÉDICO



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciar una conversación con los alumnos sobre qué hay que hacer si se nos rompe un hueso:
 - ¿Creéis que duele?
 - ¿Dónde tenemos que ir para curarnos?
 - ¿Qué nos harán?
 - ¿Qué nos pondrán?
 - ¿Alguien se ha roto un hueso o conocéis a alguien a quien le haya pasado?
 - ¿Qué le hicieron?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - Observemos la página y veamos quién trae maleta.
 - ¿Dónde tiene el resto de los utensilios para curar?
 - ¿Qué creéis que tiene que llevar un médico en la maleta?
 - ¿Dónde hacen los médicos las consultas?
 - ¿Habéis ido alguna vez a un hospital?
 - ¿Por qué motivo?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Adquirir progresivamente hábitos básicos de autonomía en acciones cotidianas para actuar con seguridad y eficacia.

Objetivos

1. Conversar sobre las experiencias vividas en el médico.
2. Identificar los instrumentos propios de los médicos.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

4. El cuidado personal y la salud

- Observación e identificación de elementos del entorno: los instrumentos del médico y su consulta.

Realización de las actividades

- Conversar sobre experiencias vividas relacionadas con las visitas al médico.
- Recortar el maletín y pintarlo.
- Pegar los adhesivos dentro del maletín.
- Doblar el maletín y cerrarlo.

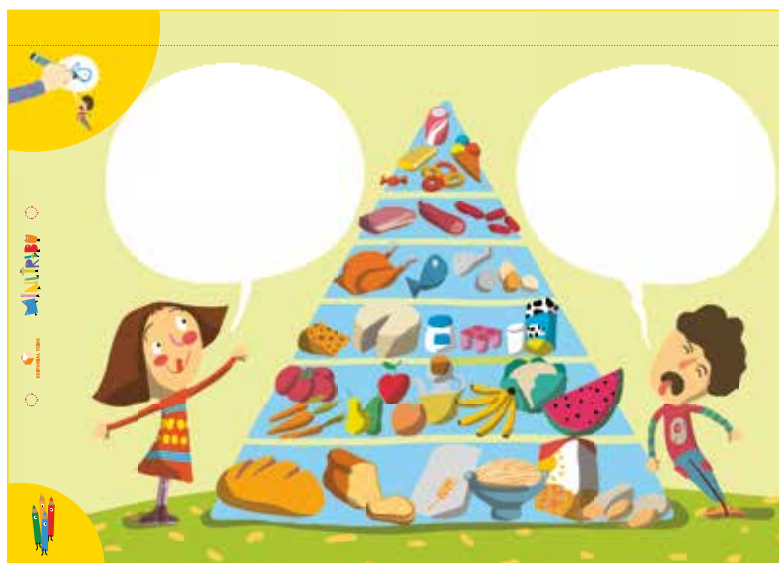
Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Propondremos a los alumnos que experimenten con yeso. Lo podemos hacer mediante las vendas de escayola que se pueden conseguir en las farmacias. Las vendas las colocaremos por encima de un rollo de papel de cocina o de papel higiénico.
- Conversaremos sobre cómo es el yeso antes de que se seque y una vez se ha secado.
- Los niños pueden dibujar sobre la escayola seca.
- Jugaremos a médicos: por parejas, uno representará que es médico y otro será el enfermo, que hará ver que le duele alguna parte del cuerpo.

HOJA 22 LA PIRÁMIDE DE LA COMIDA



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Compondremos una pirámide de alimentos. Pediremos a los alumnos que traigan fotografías de lo que llevan al colegio para desayunar y que las coloquen en el lugar correspondiente.
- Iniciaremos una conversación sobre los alimentos que son sanos y que nos ayudan a crecer.
- Buscaremos en un catálogo de supermercado los alimentos que necesitamos para completar nuestra pirámide.

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué sale en esta imagen?
 - ¿Qué hay en la pirámide?
 - ¿Por qué creéis que hay diferentes tipos de alimentos?
 - ¿Qué alimentos os gustan más?
 - ¿Qué alimentos coméis a la hora del almuerzo y la cena?
 - ¿Qué cara ponen los niños de la imagen?
 - ¿Qué diríais que les gusta comer?
 - ¿Qué creéis que no les gusta?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Adquirir progresivamente hábitos básicos de autonomía en acciones cotidianas, para actuar con seguridad y eficacia.

Objetivos

1. Identificar los distintos productos de la pirámide de los alimentos.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de las necesidades básicas del propio cuerpo.

4. El cuidado personal y la salud

- Incorporación progresiva de hábitos beneficiosos para la salud.

Realización de las actividades

- Dibujar en cada bocadillo lo que creen que les gustará y lo que no.

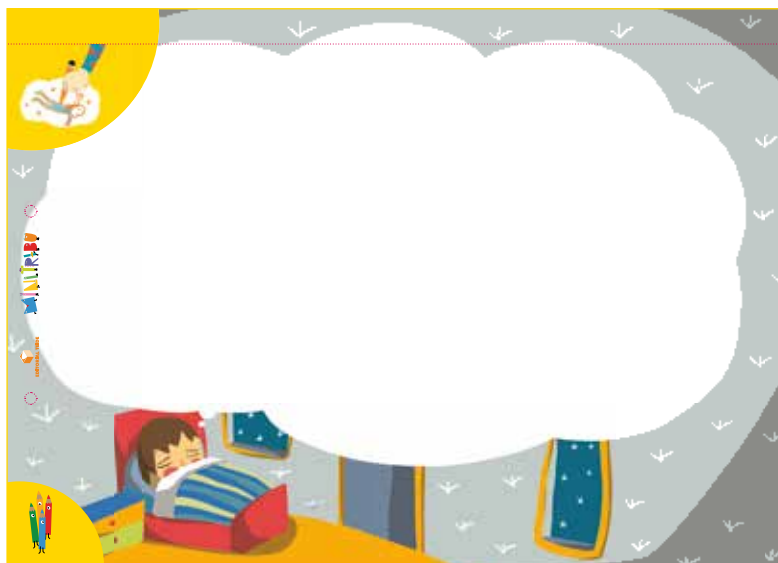
Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

- Organizaremos un rincón para un restaurante y crearemos menús que sean saludables. Podemos aprovechar esta actividad para ir trabajando en el aula el vocabulario de los alimentos.
- Buscaremos imágenes de alimentos que los alumnos puedan pintar y recortar y los utilizaremos para la confección de los menús.

HOJA 23 ¿CÓMO DESCANSA EL CUERPO?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación con los alumnos sobre lo que pasa cuando dormimos con preguntas como estas:
 - ¿Qué sucede cuando dormimos?
 - ¿Creéis que crecemos?
 - ¿Por qué creéis que necesitamos dormir?
 - ¿Qué pasaría si no durmiéramos?
 - ¿Qué hacéis antes de ir a dormir?

Lectura de la imagen

- Propondremos a los alumnos que observen la página y trabajaremos la descripción planteando preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en este dibujo?
 - ¿Dónde está el niño? ¿Qué hace?
 - ¿Por qué hay este espacio blanco?
 - ¿Qué tarea creéis que tendréis que hacer ahora?

Realización de las actividades

- Conversar sobre los sueños y las pesadillas.
- Dibujar un sueño bonito.

Material:

Lápices de colores.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Autonomía e iniciativa personal

- Adquirir progresivamente hábitos básicos de autonomía en acciones cotidianas, para actuar con seguridad y eficacia.

Objetivos

1. Participar en una conversación sobre los sueños y las pesadillas.
2. Dibujar un sueño que hayan tenido.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de necesidades básicas del propio cuerpo.
- Participación y escucha activa en una conversación sobre los sueños y las pesadillas.

Actividades complementarias

- Plantearemos un diálogo sobre qué hace cada uno antes de ir a dormir: se les puede preguntar si tienen un peluche que los acompaña por la noche, si les gusta mirar cuentos o que se los lean, si ya suelen dormir solos toda la noche en su cama... y de todo aquello que les pueda interesar o preocupar. Después, representarán la situación, que pueden escenificar con muñecos, expresando, cada niño o niña, los hábitos y rutinas propios.
- Hablaremos de algunos métodos para no tener miedo a la hora de ir a dormir: dormir con su peluche preferido para sentirse acompañado, tener adhesivos luminosos en las paredes, poner una luz suave junto a la cama, dormir con una linterna bajo la almohada, etcétera.
- Para trabajar el tema del miedo por la noche, se pueden organizar juegos a oscuras, por ejemplo, el de la gallinita ciega o la cámara oscura.
- Consultaremos libros sobre los sueños y los miedos de los niños, como, por ejemplo, *¿Por qué sueño cosas feas?*, de Olga Alamán (Destino, Barcelona, 2004).
- Imaginemos que vamos a ir a dormir a casa de alguno de nuestros amigos o que salimos de colonias y hay que preparar la mochila. Entre todos, haremos la lista de las cosas que vamos a necesitar.

