

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. Dirijase 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
¿Qué me rodea?	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

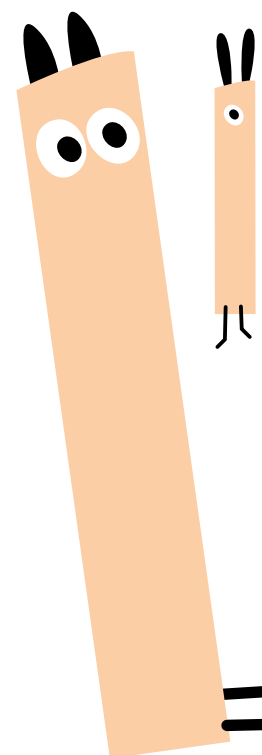
- Tres cuadernos:
 - *Los colores*
 - *Mi cuerpo*
 - *Bichitos*

4 AÑOS

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

5 AÑOS

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

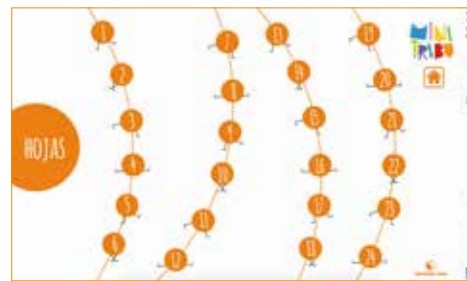


RECURSOS DIGITALES

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

¿Qué me rodea?

Índice



¿Qué sabemos?	10
¿Qué queremos saber?	11
¿Dónde vives?	12
Casas del mundo	13
¿Dónde vive cada personaje?	14
Las cosas que encontramos en casa	15
Somos arquitectos	16
¿Quién vive conmigo?	17
La calle	18
Los sonidos de la calle	19
Buscamos por la calle	21
Disparates en la calle	22
Los carteles	23
El colegio, un edificio lleno de experiencias	24
¿Quién es quién?	25
¿Qué necesitamos en cada trabajo?	26
¿Cómo debemos portarnos por la calle?	27
¿Todas las señales son iguales?	28
¿Cómo llego?	29
Los transportes	30
¿Por dónde van los medios de transporte?	31
Las normas de seguridad	32
¿Qué vehículos puedo llevar?	33
¿Qué he aprendido?	34

HOJA 1 ¿QUÉ SABEMOS?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Estableceremos un diálogo sobre cada elemento de los que aparecen en el dibujo.

Lectura de la imagen

- Observaremos el dibujo de la página y, en primer lugar, haremos una lectura de la imagen general, es decir, que recoja una visión global.
- Formularemos a los alumnos preguntas como las siguientes:
 - ¿Cuál es el dibujo principal de esta página?
 - ¿Qué dibujos o elementos decoran la página y la hacen más bonita? ¿Los habéis visto antes? ¿Dónde? ¿Qué os recuerdan? ¿Os gustan? ¿Qué cambiaríais?
 - ¿Cuáles son los colores que destacan por encima de los demás? ¿Es un dibujo pequeño o grande?
- Después de hacer esta lectura de la imagen más general, se puede hacer una más detallada. Podemos preguntarles:
 - ¿En qué partes separaríais este dibujo? Por ejemplo, ¿creéis que se puede separar la Tierra del Cielo?
 - ¿Creéis que los elementos se pueden separar por colores?

Realización de las actividades

- Rodear todo lo que ya conocen.

Material:

Lápiz.

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. Utilizar correctamente el lenguaje oral para describir una imagen.
2. Observar atentamente unas imágenes y describirlas.

Contenidos

DESCUBRIMIENTO DEL ENTORNO

Exploración del entorno

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Uso de la lengua oral para expresar y comunicar ideas sobre la casa.
- Utilización de estrategias para hacerse comprender y para comprender a los demás.

Actividades complementarias

- Para estimular la atención visual, después de observar atentamente el dibujo de la página, cerraremos el cuaderno y preguntaremos a los alumnos si recuerdan qué había alrededor de la bola del mundo.

HOJA 2 ¿QUÉ QUEREMOS SABER?

DEBO TRAER INFORMACIÓN SOBRE:

LO HE SABIDO A TRAVÉS DE:

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación para recoger todas las dudas de los alumnos y descubrir qué quieren saber.
- Explicaremos que, para hacer la actividad de esta ficha, necesitarán la ayuda de un adulto. Les mostraremos también dónde están los adhesivos que necesitarán para hacerla.
- Introduciremos el tema de las distintas formas de transmitir la información y las fuentes de información de una manera que sea fácil de entender por los alumnos.

Lectura de la imagen

- Observaremos atentamente todos los recursos de la página por separado.
- Después, miraremos las palabras y las letras. Explicaremos qué funciones tienen las palabras y por qué están situadas de forma diferente. Por ejemplo, les haremos notar que las que aparecen en la parte superior, tienen una función más importante porque son el título, por eso son más grandes que las que hay debajo.

Realización de las actividades

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

Material:

Lápiz.

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. Utilizar estrategias para buscar información sobre un tema determinado.
2. Conocer distintas fuentes de información.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de diferentes fuentes de información.
- Conocimiento de algunos elementos del lugar donde viven: la casa, la calle, las señales de tráfico, los transportes y los oficios.
- Identificación de informaciones proporcionadas por los diferentes medios de comunicación.
- Uso de libros y otras fuentes de información para documentarse.

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información

- Iniciación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Actividades complementarias

- Podemos organizar una salida a la biblioteca del barrio o bien ir a la biblioteca del colegio.
- Escenificaremos y dramatizaremos escenas cotidianas relacionadas con los temas de estudio. Se trata de organizar la clase por parejas y que cada una escoja la escena que quiere reproducir:
 - Preparamos un zumo de naranja para desayunar.
 - Cenamos con toda la familia.
 - Paseamos por la calle con los abuelos.
 - Vamos al parque.
 - Cruzamos una calle con señales de tráfico.
 - Viajamos en transporte público.
 - Subimos al autocar del colegio.
 - Hacemos de cocinero, fotógrafa, etc.

HOJA 3 ¿DÓNDE VIVES?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos sentaremos todos en círculo y preguntaremos a los alumnos si conocen el nombre de su pueblo o ciudad.
- Cogemos las letras de componer del rincón de lengua y, en la pizarra, compondremos el nombre de la calle del colegio.

Lectura de la imagen

- Observaremos atentamente la página y describiremos la tarea que vamos a hacer.
- Podemos formular preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Qué tarea creéis que tenéis que hacer?
 - El pueblo donde vivimos ¿es grande o pequeño? La ciudad donde vivimos ¿es grande o pequeña?

Realización de las actividades

- Escribir el nombre del pueblo o la ciudad donde vive cada uno.
- Repasar el nombre del pueblo o la ciudad con rotuladores de colores.

Material:

Rotuladores de colores.

Actividades complementarias

- Propondremos una salida por la localidad para observar la señal donde está escrito el nombre de nuestro pueblo o ciudad. Habrá que valorar la distancia que esté del colegio, si es de fácil acceso...

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

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, y participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Conocer y escribir el nombre del pueblo o la ciudad donde se vive.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Reconocimiento de la pertenencia a un pueblo o ciudad.

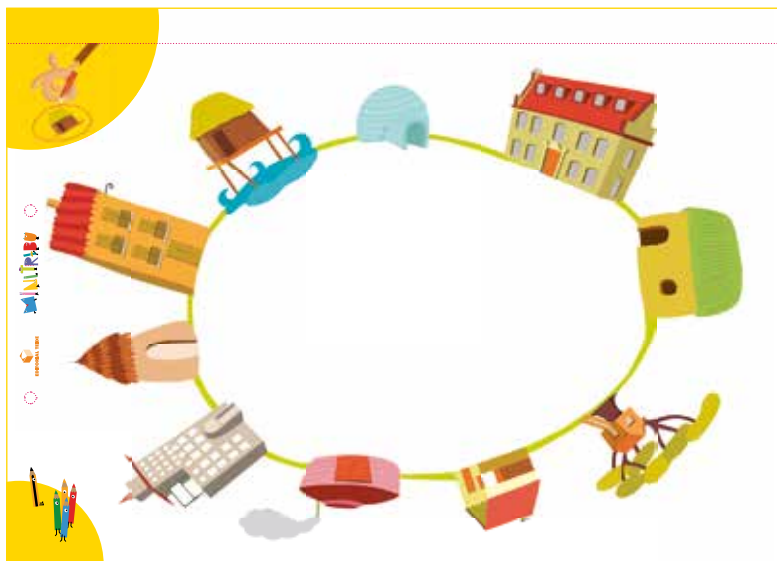
LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Escritura de palabras significativas: el nombre del pueblo o ciudad.

- Nos sentaremos en círculo y, entre todos, haremos una lista de nombres de pueblos que conocemos.
- Visitaremos un pueblo o una ciudad para disfrutar de la naturaleza rural o urbana:
 - Prepararemos una salida a un pueblo o una ciudad (según si el colegio está en zona urbana o rural), para observar las diferencias entre estos dos tipos de población.
 - Antes de salir, hay que recordar las normas que se deben respetar en un lugar público.
 - Un vez en el aula, los niños hablarán de las diferencias que han encontrado entre el lugar donde viven y el lugar adonde han ido de excursión.
 - Finalmente, dibujarán dos calles en un folio, una de ciudad y la otra de pueblo, en las que se vean estas diferencias (coches, árboles, tiendas, la gente, mercados...).

HOJA 4 CASAS DEL MUNDO



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Los alumnos dibujarán su casa preferida. Pediremos a cada niño o niña que la describa oralmente y explique a los compañeros por qué ha elegido este diseño.
- Conversaremos sobre cómo nos sentiríamos si viviéramos en un iglú, en una cabaña o en una casa flotante.
- Preguntaremos qué hace que nuestra casa sea tan especial para cada uno.

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y conversaremos sobre las casas que hay dibujadas:
 - ¿Cómo son estas casas?
 - ¿Para que sirven?
 - ¿Quién las construye?
 - ¿Los animales también tienen casas?
 - ¿Conocéis otros tipos de casas de otros países?
 - ¿Por qué creéis que hay casas diferentes en todo el mundo?
 - ¿Qué diferencias hay entre estas casas y la vuestra?

Realización de las actividades

- Rodear el dibujo que se parezca a la casa propia.
- Dibujar la casa propia.

Material:

Lápiz y lápices de colores.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia social y ciudadana

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

Objetivos

1. Diferenciar las casas del mundo.
2. Respetar formas de vida y procedencias distintas de las propias.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Identificación de diferentes elementos del entorno: las casas del mundo.
- Observación de la diversidad de formas de vida.
- Verbalización de las propias emociones y sentimientos.

Actividades complementarias

- Entre todos buscaremos imágenes de otros tipos de casas y elaboraremos un mural para decorar el aula.
- Preguntaremos cómo les gustaría que fuera su casa. Les pediremos que dibujen y/o construyan con material de reciclaje (cajas, botellas, tapones...) esa casa ideal. Una vez acabada, le pondrán nombre y la presentarán a los compañeros. Esta actividad es más enriquecedora si se hace en pareja.
- Haremos una exposición de casas y prepararemos los carteles invitando a todo el colegio a visitarla.
- Visitaremos la biblioteca y buscaremos en los cuentos cómo son las casas de los personajes. Preguntaremos: *¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?*
- Resolveremos adivinanzas sobre elementos de la casa.

*Muchos golpes recibe
cuando a la gente
la entrada prohíbe. (la puerta)*

*Si conmigo subes,
conmigo bajarás,
porque no estoy hecha
para nada más. (la escalera)*

*Chiquita como un ratón,
guarda la casa como un león. (la llave)*

HOJA 5 ¿DÓNDE VIVE CADA PERSONAJE?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Haremos una lluvia de ideas acerca de lo que saben sobre las casas. Recordaremos, también, si en los cuentos que hemos visto había casas diferentes. Se pueden plantear preguntas que guíen la conversación, por ejemplo:
 - ¿Todas las casas que recordáis son iguales? ¿Qué casas hemos visto?
 - ¿Os acordáis de las casas que se habían construido los tres cerditos? ¿Y la de Garbancito?
 - ¿Dónde vivían Hansel y Gretel antes de ir a casa de la bruja? Y la casa de la bruja, ¿de qué estaba hecha?
- Si es necesario, volveremos a contar los cuentos entre todos, de forma muy resumida. Les pediremos que cada uno cuente una parte.

Lectura de la imagen

- Observaremos y describiremos la página. Guiaremos la observación del dibujo formulando preguntas a cada niño o niña.
- Hay que recorrer la imagen desde la visión general a la observación concreta: qué muestra el dibujo, cuántos elementos hay de cada cosa, qué personajes hay, qué necesidades tienen. Las preguntas pueden ser:
 - ¿Que veis en esta página?
 - ¿Cuántas casas hay?
 - ¿Vive alguien en esas casas?
 - ¿Cuántos personajes vemos?
 - ¿Quiénes son estos personajes?
 - ¿Se corresponden los personajes con las casas?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

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, así como participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Escuchar y recordar los cuentos.
2. Relacionar cada personaje con la casa que le corresponde.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Reconocimiento de semejanzas y diferencias en materiales: color, medida, plasticidad, utilidad.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Escucha y comprensión de cuentos.

Realización de las actividades

- Relacionar cada personaje con la casa correspondiente.

Material:

Lápiz.

Actividades complementarias

- Reflexionaremos acerca de las viviendas de los animales y las viviendas de las personas. Veremos si los animales viven en bloques de pisos o en casas bajas, si se pueden construir su propia casa o lo tienen que hacer las personas. Pensaremos dónde pueden vivir las personas y lo compararemos con las casas de los animales. Se puede plantear la idea de vivir en una casita de chocolate:
 - ¿Creéis que existen?
 - ¿Quién podría vivir allí?
- Construiremos un laberinto con las mesas y las sillas de la clase. Los alumnos pasarán entre las sillas y por debajo de las mesas, siempre siguiendo las indicaciones del maestro o maestra, que dirá quién empieza y por qué mesa.

HOJA 6 LAS COSAS QUE ENCONTRAMOS EN CASA



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de los aposentos que hay en las casas de los alumnos formulando preguntas como estas:
 - ¿Qué habitaciones hay en vuestra casa?
 - ¿Cuántos baños hay? ¿Cuántos comedores? ¿Y cocinas? ¿y dormitorios?
 - ¿Hay muchas diferencias entre los aposentos del colegio y los de casa?
 - ¿Dónde hay más baños? ¿Y menos dormitorios?
 - ¿Dónde caben más personas?
 - ¿Qué comedor es más grande, el de casa o el del colegio? ¿Por qué?

Lectura de la imagen

- Observaremos los cuatro aposentos por separado y los describiremos. Plantearemos preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué habitación es la de arriba a la izquierda? ¿Cómo lo sabéis? ¿Faltaría algún otro mueble? ¿Qué enseres creéis que faltan?
 - ¿Qué habitación es la de arriba a la derecha? ¿Qué pistas nos hacen deducirlo? ¿Qué otros muebles creéis que faltan?
 - ¿Qué habitación es la de abajo a la izquierda? ¿Por qué? ¿Qué actividades se suelen hacer ahí? ¿Faltaría algún mueble? ¿Faltaría algún otro objeto?
 - ¿Y la de abajo a la derecha qué habitación es? ¿Cómo lo sabéis? ¿Añadiríais algún otro mueble u objeto? ¿Qué se hace en esa habitación?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia matemática

- Pensar, crear, elaborar explicaciones e iniciarse en las habilidades matemáticas 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. Conocer los diferentes aposentos de una casa.
2. Situar los objetos de la casa en el espacio adecuado.
3. Desarrollar habilidades de comunicación y expresión.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de las partes de una casa.
- Identificación de los objetos que hay en los diferentes aposentos de la casa.

Realización de las actividades

- Relacionar cada dibujo lateral con su habitación de la casa.

Material:

Lápiz.

Actividades complementarias

- En las revistas que hemos reunido al iniciar el proyecto o en otras revistas, de decoración, por ejemplo, buscaremos casas y hablaremos sobre ellas. Podemos crear un mural con imágenes de diferentes tipos de cuartos de baño, comedores, dormitorios, cocinas... para ver los diferentes estilos. También podemos recortar una parte de una casa, pegarla en una hoja y acabar el dibujo.
- Escribiremos junto a cada estancia cuántas hay en casa de cada niño o niña. Por ejemplo: un comedor, una cocina, dos habitaciones y un baño.
- Hablaremos del orden y el desorden en una casa: cómo se puede ayudar a tener la casa aseada, qué hace cada uno cuando llega del colegio y del trabajo, qué hace cada uno con la ropa sucia, etc.
- Daremos consignas para que los alumnos se dirijan a rincones de la clase que representen espacios de una casa o para que toquen algún mueble. Por ejemplo, *toca la ventana y vuelve a tu lugar; ve a tocar una silla y vuelve; toca el lavabo y vuelve*, etc.

HOJA 7 SOMOS ARQUITECTOS



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Preguntaremos a los alumnos sobre los trabajos de sus progenitores. Uno por uno, irán diciendo el nombre de los oficios y profesiones de sus padres y madres. El docente los irá escribiendo en la pizarra, con letra de palo.
- Les preguntaremos quiénes creen que construyen las casas. Irán enumerando diferentes oficios relacionados con la construcción de casas.

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y les diremos que se fijen en que hay dos tipos de ilustración: el fondo, que es una fotografía, decora la página. Después, en color, está el dibujo de una persona realizando su trabajo.

Realización de las actividades

- Dibujar la construcción que han hecho con las piezas de madera.

Material:

Lápiz de colores.

Actividades complementarias

- Construiremos la maqueta del pueblo o la ciudad donde vivimos con piezas de juguete: coches, animales, personas... Organizaremos esta actividad con equipos de tres niños y niñas. Entre todos, decidiremos qué nombre pondremos al pueblo o la ciudad que han construido los grupos.
- Iremos a la sala de psicomotricidad y construiremos un castillo con las piezas de juguete. Una vez construido, propondremos juegos, como esconder conejitos, por ejemplo. También podemos jugar a

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia matemática

- Pensar, crear, elaborar explicaciones e iniciarse en las habilidades matemáticas 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. Escuchar atentamente y con respeto las aportaciones de los demás.
2. Conocer diferentes oficios.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

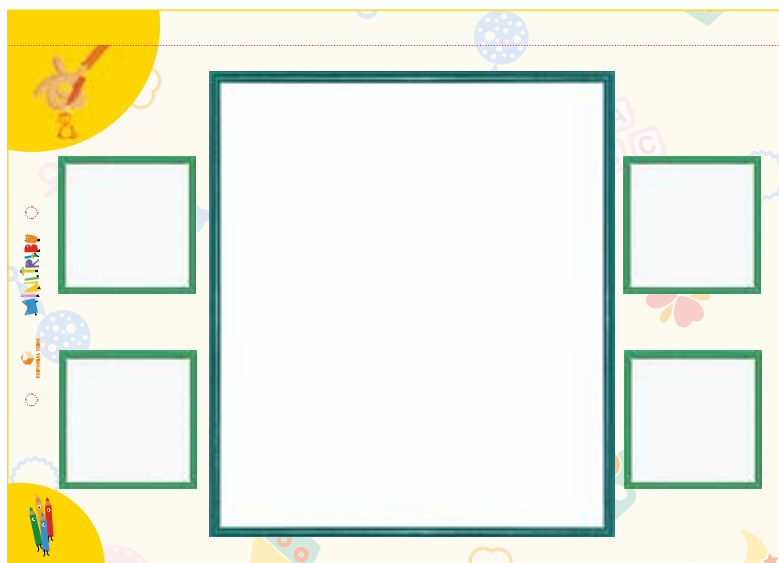
- Observación e identificación del entorno social: los oficios.
- Identificación de diferentes oficios y servicios que desarrollan las personas adultas del entorno.

un juego que consiste en lo siguiente: suena la música y todos corren y bailan hasta que pare la música; entonces, todos se esconden en el castillo porque por la noche salen dos personajes siniestros y convierten en estatua a todo aquel que se encuentren (esos personajes pueden ser dos niños escondidos). También se pueden inventar otras historias.

- Podemos construir casas o pisos con palillos (largos y cortos), espaguetis y plastilina.
- Proponerles que pregunten en casa si hay algún familiar que sepa como se construyen las viviendas y si está disponible para acudir al colegio a hablar de ello.
- Conseguir un ladrillo, mostrarlo a los alumnos y hacer la descripción con preguntas guiadas:

– *¿Qué forma tiene? ¿Es duro o blando? ¿De qué color es?*

HOJA 8 ¿QUIÉN VIVE CONMIGO?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos hablar de las personas que viven en casa.
- Les haremos notar que no todas las familias son iguales y los invitaremos a hablar de las suyas con preguntas como las siguientes:
 - ¿Con quiénes vivís?
 - ¿Tenéis hermanos o hermanas?
 - ¿Son mayores o menores?
 - ¿Cuántos sois en casa?
 - ¿Veis a menudo a los abuelos o a los tíos?

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y describiremos la actividad que vamos a realizar.

Realización de las actividades

- Dibujar las personas con quienes convive el niño o la niña.

Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

- Si no hay ningún espacio de las familias en el aula podemos crear uno. Pediremos a las familias que presten fotografías. Entre todos decoraremos el espacio. Animaremos a las familias a entrar en el aula para hacer alguna actividad (manualidades, narración de cuentos, recetas de cocina, que nos hablen de su profesión...).

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en autonomía e iniciativa personal

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

Competencia social y ciudadana

- Comportarse de acuerdo con unas pautas de convivencia que lleven hacia una autonomía personal, hacia la colaboración con el grupo y hacia la integración social.
- Convivir en la diversidad, avanzando en la relación con los demás y en la resolución pacífica de conflictos.

Objetivos

1. Conversar sobre las personas con quienes se convive.
2. Hablar, describir y dibujar a las personas con quienes se convive.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Reflexión sobre las relaciones que se establecen en el hogar.
 - Toma de conciencia del sentimiento de pertenecer a una comunidad.
 - Adquisición del sentimiento de pertenecer al grupo y compromiso en participar en proyectos compartidos.
 - Identificación de las personas con quienes se convive.
- Propondremos que, quien quiera, nos cuente cómo es su familia y cómo es su convivencia, si se pelea con alguien en casa, si hace caso de lo que dicen los mayores, si les gusta estar con su familia, o qué le gusta hacer con su padre, madre, hermanos (si tienen) abuelos...
 - Podemos preguntar con quién de la familia les gusta pasar más tiempo, o si hay alguien que vive en otro lugar con quien le gustaría vivir. En este punto, hay que tener en cuenta que puede quedar en evidencia que algún niño o niña está pasando un periodo de duelo por la pérdida de un familiar y que habría que tratarlo.

HOJA 9 LA CALLE



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de las calles del lugar donde viven, las tiendas, los medios de transporte, las señales de tráfico, los edificios importantes...
- A continuación los iniciaremos en Google Maps y, entre todos, buscaremos si sale el pueblo o ciudad donde se encuentra el colegio.
- También observaremos otras calles. Previamente, habremos preparado la lista de las calles donde viven los niños.

Lectura de la imagen

- Haremos una observación general de la imagen y plantearemos preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Cuántas personas hay? ¿Cuántos son niños? ¿Y personas adultas?
 - ¿Hay edificios? ¿Hay árboles? ¿Hay flores? ¿Hay animalitos?
 - ¿Hay algún medio de transporte?
 - ¿Veis alguna máquina?
 - ¿Reconocéis el significado de alguna señal?
 - ¿Hay tiendas? ¿Qué tiendas son?
 - ¿Hay alguna parada de metro? ¿Sabéis qué es el metro?
 - ¿Hay un mercado cerca?
 - ¿Y la entrada a un parking o a un taller?
 - ¿Sabes qué es la acera? ¿Y la calzada?

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

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, así como participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Conversar sobre la calle.
2. Comparar dos imágenes y hallar las diferencias.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno: la calle.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Expresión y comunicación de observaciones.
- Gusto por la participación en conversaciones.

– ¿Hay algún paso de peatones?

– ¿Hay algún contenedor? ¿Y papeleras?

– ¿Qué cosas hay en la calle que no estén en este dibujo?

Realización de las actividades

- Buscar las cinco diferencias.

Material:

Lápiz.

Actividades complementarias

- Saldremos de excursión por la localidad para observar los elementos descritos. En este proyecto, sería muy conveniente hacer salidas para conocer el entorno más cercano.

HOJA 10 LOS SONIDOS DE LA CALLE



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Explicaremos las diferencias que hay entre el sonido, el ruido y el silencio.

Lectura de la imagen

- Iniciaremos una conversación con preguntas como las siguientes:
 - ¿Creéis que hay silencio o bien que hay muchos sonidos y ruidos?
 - ¿Podéis identificar en este dibujo algo que puede producir ruido o sonido?

Realización de las actividades

- Salir al patio (si puede ser, en un lugar cerca de la calle) y rodear los sonidos que oye el niño o niña.
- Dibujar otras cosas que han oído y no están en la hoja.

Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

- Haremos una actividad de relajación. Los alumnos se tumbarán en el suelo, se pondrán cómodos, cerrarán los ojos y escucharán música relajante. El docente contará el cuento *El rey del Silencio* con un tono de voz muy suave. Si algún niño o niña hace ruido, la narración se detendrá. Después, sin abrir los ojos, los niños y niñas hablarán de cómo se sienten.
- Juego del rey del Silencio: después de contar el cuento nos pondremos en círculo. El docente tendrá preparada una bolsa con di-

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Observar y explorar el entorno inmediato, natural o físico, con una actitud de curiosidad y respeto, así como participar gradualmente en actividades sociales y culturales.
- Observar el entorno cercano y explorar sus cualidades: objetos sonoros, instrumentos y cualidades del sonido.

Competencia social y ciudadana

- Desarrollar estrategias para aprender a conversar con respeto hacia los demás.

Objetivos

1. Diferenciar e identificar los diferentes ruidos que hay en la calle.
2. Conocer algunas medidas para combatir la contaminación acústica.
3. Valorar el silencio.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación del entorno social: los sonidos de la calle.
- Lucha contra la contaminación acústica.
- Valoración del silencio.

ferentes objetos (tienen que hacer ruido al moverse). Pondremos la bolsa en medio del círculo. Algún niño o niña irá a coger la bolsa, levantarla, mirarla y volverla a dejar en el medio sin hacer ruido para no molestar al rey del Silencio.

Había una vez un rey al que no le gustaba nada el ruido. Le llamaban el Rey del Silencio. Este rey siempre salía a pasear por la noche porque era cuando apenas había ruido.

Una mañana, el Rey del Silencio se despertó a causa de un gran alboroto: llegaba a palacio una pandilla cantando, tocando música y haciendo mucho bullicio. El rey, muy enfadado, salió a ver qué pasaba.

Enseguida vio entre el grupo a un conocido. Era su hermano gemelo, el rey del país vecino donde ¡todo el día se oían mil ruidos! Era un rey muy divertido, al que le gustaba mucho cantar, bailar y estar de juerga. Le llamaban el Rey del Sonido.

Cuando el Rey del Silencio vio a su hermano se puso muy contento y lo invitó a almorzar.

Mientras comían, el Rey del Sonido le dijo a su hermano:

–Hermano, había pensado que podríamos unir nuestros reinos y hacer un solo país lleno de vida.

Y el Rey del Silencio respondió:

–Pero... ¿no ves que nos molestaríamos? A mí me gusta el silencio, la tranquilidad, y a ti te gusta mucho el ruido y el bullicio. ¿Cómo lo haríamos?

Y el Rey del Sonido le dijo, convencido:

–¡Mira, ya lo sé! Tú serás rey por la noche y yo por el día. Durante la noche habrá tanto silencio como tú quieras y durante el día podremos hacer fiestas y ruido.

Y así lo hicieron. ¡Y los habitantes de ambos reinos estuvieron muy contentos!

HOJA 11 BUSCAMOS POR LA CALLE



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Haremos una salida con los alumnos por las calles de alrededor del colegio. Observaremos las letras y los números que encontremos.
- Si la salida no es posible, antes de trabajar la hoja podemos buscar imágenes de calles con Google Maps para encontrar letras, palabras o números.

Lectura de la imagen

- Observaremos y describiremos la imagen de la página con preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Veis letras? ¿Son todas iguales? ¿Reconocéis alguna?
 - ¿Y números? ¿Dónde están? ¿Reconocéis alguno?
 - ¿Hay algún símbolo que conozcáis?

Realización de las actividades

- Buscar en la imagen los números y las letras y rodear los números de un color y las letras de otro.

Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

Para trabajar las letras

- Buscaremos letras en revistas o en otras publicaciones y las pegaremos en un mural de letras o palabras que podemos encontrar en la calle.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

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

Objetivos

1. Observar y analizar una imagen sobre la calle.
2. Descubrir que hay letras y números en la calle.
3. Darse cuenta de la funcionalidad de las palabras y de los números.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno: las letras y los números de la calle.
- Reconocimiento y representación de números en situaciones cotidianas de la calle.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Iniciación a los usos sociales de la lectura y la escritura: los carteles.

- Hablaremos sobre los anuncios de la calle y veremos qué saben. Les haremos notar que están compuestos con imágenes, letras y números, y les enseñaremos los diferentes elementos paratextuales: letras, logotipos, fotografías, etc.

Para trabajar los números

- Jugaremos a buscar números. El maestro o maestra escribirá números en hojas de papel, cartulinas, etc., y los esconderá por toda clase. Los alumnos tienen que encontrar los números escondidos.
- Pondremos un número en cada mesa de la clase. Solo se pueden sentar en esa mesa la cantidad de alumnos que marque el número.
- Explicaremos la funcionalidad de los números en distintas situaciones: nos sirven para localizar un edificio en una calle, indicar el horario de cierre de una tienda, expresar el precio del menú de un restaurante, el precio de un producto en un escaparate, indicar la hora, el orden de presentación de una serie de casas adosadas, identificar un coche o una moto, indicar la velocidad máxima para circular, etc.

HOJA 12 DISPARATES EN LA CALLE



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos sentaremos en círculo y formularemos la siguiente pregunta:
– *¿Qué no podríamos encontrar nunca en la calle?*

Lectura de la imagen

- Observaremos el dibujo de la página y, en primer lugar, haremos una lectura de la imagen general, es decir, que recoja una visión global.
- Después de esta visión general podemos hacer una lectura más detallada. Plantearemos preguntas como las siguientes:
– *¿Veis personas? ¿Cómo son?*
– *¿Hay algún edificio? ¿Cómo es?*
– *¿Y animales? ¿Creéis que están en el lugar que les corresponde?*
– *¿Qué tarea creéis que tenéis que hacer en esta página?*

Realización de las actividades

- Tachar todo aquello que no es habitual ver por la calle.

Material:

Lápiz.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

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

Objetivos

- Discriminar los objetos que son propios de la calle de los que no lo son.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno: la calle.
- Identificación de las cosas que no se pueden encontrar en la calle.

Actividades complementarias

- Haremos una lista en la pizarra de todo aquello que podemos encontrar en la calle: señales, letreros, pasos de cebra, farolas, coches, motos, autobuses, tiendas...
- Redecoraremos el rincón de los coches y cogeremos piezas para formar calles, casas y tiendas; tiza para marcar las carreteras, cajas para hacer edificios, rollos de papel para el garaje de los coches... y construiremos una pequeña ciudad.
- Buscaremos información en Internet sobre el significado de un nombre de alguna calle que nos llame la atención. Por ejemplo: calle de Anna Frank.

HOJA 13 LOS CARTELES



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Haremos una salida alrededor del colegio. El docente llevará una libreta para anotar todos los establecimientos que encontremos en el barrio. Cuando los alumnos vean alguno, tendrán que decir el nombre al maestro o maestra para que lo anote. Ya en el aula, haremos un recuento de las tiendas que hemos encontrado.

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y plantearemos preguntas como las siguientes:
 - ¿Cuántos carteles hay?
 - ¿Todos los carteles son iguales? ¿Qué diferencias notáis?
 - ¿Reconocéis alguna letra? ¿Y alguna palabra?

Realización de las actividades

- Colorear los letreros de los establecimientos que hay en el pueblo o en la ciudad.

Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

- Prepararemos un desayuno saludable. Aprovecharemos la salida por el barrio para comprar todo aquello que necesitemos: naranjas para hacer zumo, frutos secos, pan, queso, jamón dulce... El día anterior, haremos la lista entre todos.
- Pediremos a los alumnos que traigan de casa cajas de cartón, de zapatos o de cereales, y que cada uno de ellos prepare dos objetos con plastilina. A continuación, tendrán que agrupar en una caja

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

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

Objetivos

1. Descubrir la intencionalidad de los carteles y cuál es su función.
2. Leer los rótulos de los establecimientos.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de elementos del entorno social: los carteles de la calle.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Iniciación a los usos sociales de la lectura y la escritura.
- Exploración de materiales del entorno: los carteles.

los objetos que se encontrarían en una misma tienda. Tienen que cortar y abrir una ventana en cada caja para simular una tienda. Cada grupo de cuatro o cinco alumnos será responsable de una caja-tienda. El docente dará a cada grupo una cartulina de 15 x 6 cm con la instrucción de que preparen un letrero para su tienda.

- Podemos dibujar una tabla en la pizarra para analizar el tema sobre el que hay más nombres de calles. En cada columna escribiremos, con letra de palo, por ejemplo, personajes célebres, lugares, monumentos, fechas, etc. Dibujaremos una raya junto a cada opción según la respuesta de cada niño o niña y haremos un recuento al final para saber la respuesta más numerosa.
- Haremos una representación de lo que sucede en una tienda: dos niños serán los vendedores y el resto, los clientes que estarán esperando para comprar.
- Trabajaremos el rincón del mercado y las tiendas. Cada grupo escribirá un nombre para cada tienda preparada con las cajas de cartón. El nombre de la tienda puede ser copiado de las tarjetas de vocabulario o inventado.

HOJA 14 EL COLEGIO, UN EDIFICIO LLENO DE EXPERIENCIAS



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Organizaremos un recorrido para conocer el colegio. Plantearemos esta actividad como si fuera una salida o una excursión: prepararemos la mochila con las cosas necesarias, nos pondremos chaquetas para no tener frío, formaremos una fila cogidos de la mano por parejas, etc. El maestro o maestra irá nombrando cada una de las dependencias y aulas por las que se vaya pasando. Al volver al aula, propondremos a los alumnos que hagan un dibujo con ceras sobre la excursión que han hecho.

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y haremos a los alumnos preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Qué hay en cada habitación? ¿Qué parte del colegio creéis que es? ¿Por qué?
 - ¿Qué tarea creéis que hay que hacer?

Realización de las actividades

- Hacer el recorrido del mapa para investigar las partes del colegio.
- Rodear el espacio del colegio que más le gusta al niño o niña.

Material:

Lápiz.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

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

Competencia social y ciudadana

- Desarrollar estrategias para aprender a conversar con respeto hacia los demás.

Objetivos

1. Sentir la pertenencia al grupo social del colegio y participar en él activamente mostrando los hábitos, actitudes, rutinas y normas apropiadas.
2. Conocer el colegio.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

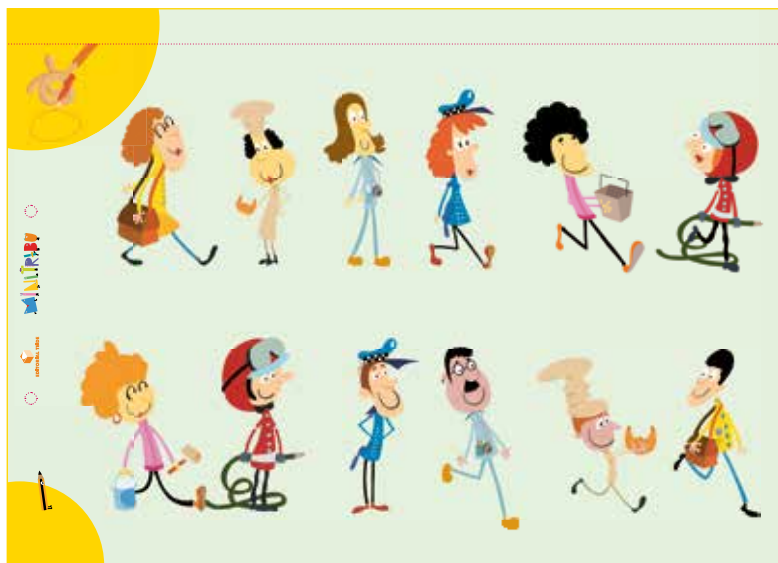
3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación del entorno social: el colegio.
- Reconocimiento de pertenencia al grupo social del colegio.

Actividades complementarias

- Identificaremos cada una de las dependencias del colegio:
 - Dibujaremos, sobre papel de embalar, un plano sencillo simulando la estructura del colegio, en el que se muestren las diferentes dependencias que lo componen.
 - Los alumnos, colectivamente o por indicación del docente, nombrarán objetos, materiales y elementos que se pueden encontrar en casa o en alguna de las dependencias del colegio.
 - El maestro irá dibujando y escribiendo en letra de palo cada uno de los objetos que nombren, siempre que sea correcto.

HOJA 15 ¿QUIÉN ES QUIÉN?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación sobre los oficios de los progenitores introduciéndolos en el tema con las preguntas siguientes:
 - ¿Vuestro padre y vuestra madre trabajan?
 - ¿Trabajan fuera o hacen trabajos en casa? ¿A qué se dedican?
 - ¿Pasan mucho tiempo fuera de casa trabajando? ¿Dónde?
 - ¿Van vestidos de uniforme cuando trabajan?
 - ¿Por qué creéis que trabajan?

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y plantearemos preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué veis en esta página?
 - ¿Cómo son los personajes de la primera fila? ¿Y los de la segunda?
 - ¿Veis personajes parecidos? ¿Qué tienen en común? ¿Por qué?
 - ¿Qué tarea creéis que hay que hacer?

Realización de las actividades

- Relacionar los personajes que tienen el mismo oficio.

Material:

Lápiz.

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, y participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Conocer los diferentes oficios de las personas del entorno.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación del entorno social: los oficios.

Actividades complementarias

- Les propondremos las siguientes adivinanzas sobre los oficios:

*Con madera de pino,
de haya, de nogal,
construyo los muebles
para tu hogar. (ebanista)*

*Con unos zapatos grandes
y la cara muy pintada,
soy el que hace reír
a toda la chiquillada. (payaso)*

*Hago paredes,
hago cimientos,
y sobre los andamios
subo contento. (albañil)*

HOJA 16 ¿QUÉ NECESITAMOS EN CADA TRABAJO?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de las herramientas y los utensilios más importantes que se necesitan en cada oficio. Aprovecharemos la lista de los oficios de las familias del aula.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y describiremos la tarea que hay que realizar.

Realización de las actividades

- Relacionar cada oficio con la herramienta correspondiente.

Material:

Lápiz.

Actividades complementarias

- Nos sentaremos todos en círculo y formularemos las siguientes preguntas: *¿Qué queréis ser de mayores? ¿Qué oficio os gusta? ¿Por qué?*
- Invitaremos a alguno de los padres o madres que tenga una profesión poco convencional para que nos hable de ella en el aula: bombero, trabajador de una fábrica o planta de montaje, piloto...
- Jugaremos a adivinar oficios. Saldrá un niño o niña haciendo la imitación gestual de algún oficio y el resto de la clase lo ha de adivinar.
- Buscaremos poemas, adivinanzas, trabalenguas, cuentos y libros que hagan alusión al tema y crearemos el rincón de los oficios.
- Organizaremos la fiesta de oficios: los niños se disfrazarán y se maquillarán.

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, y participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Conocer los diferentes oficios de las personas del entorno.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación del entorno social: los oficios.

- Observaremos los rincones de juego del aula y representaremos situaciones cotidianas dándoles pautas sobre las normas de convivencia: cómo saludar, cómo pedir las cosas, cómo pedir cita al médico...
- Identificaremos oficios a partir de la observación directa:
 - Haremos una salida por los alrededores del colegio. Recordaremos las normas de convivencia y el comportamiento que se debe tener a la hora de circular por la calle.
 - Observaremos los diferentes establecimientos y haremos una relación de cada uno y los trabajos que se ejercen en ellos: hospital → personal sanitario que atiende a las personas enfermas o que han tenido un accidente.
 - Si hay una entidad bancaria, entraremos y observaremos qué hacen los empleados y los clientes. Explicaremos la diferencia que hay con un mercado: el tráfico del dinero es al revés.
 - Al volver al colegio, haremos un dibujo con ceras en una hoja en blanco de lo que hemos visto en la calle.

HOJA 17 ¿CÓMO DEBEMOS PORTARNOS POR LA CALLE?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación sobre el comportamiento que hay que tener en la calle. Por ejemplo, hay que recordar a los alumnos que no se puede gritar porque molestamos a los demás. También es importante hacerles ver que es necesario utilizar las papeleras y no tirar los papeles ni la basura al suelo.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la página y conversaremos:
 - ¿Qué veis en este dibujo?
 - ¿Qué mobiliario urbano hay?
 - ¿Cuántas personas adultas hay?
 - ¿Cuántos niños y niñas veis? ¿Qué están haciendo?
 - ¿Al tirar el papel cuál es la conducta correcta la de la niña o la del niño?
 - ¿Qué está haciendo el niño en la pared? ¿Os parece bien?

Realización de las actividades

- Pegar un gomet rojo en las conductas inadecuadas y un gomet verde en las conductas adecuadas.

Material:

Gomets.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

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

Competencia social y ciudadana

- Comportarse según unas pautas de convivencia que favorezcan la autonomía personal, la colaboración con el grupo y la integración social.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

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

Objetivos

1. Detectar conductas incívicas en la calle.
2. Valorar las conductas apropiadas en la calle.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

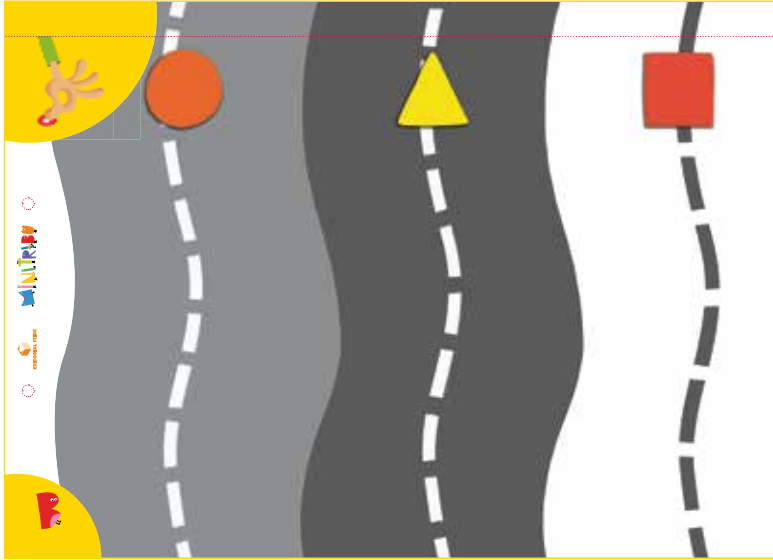
3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de conductas inapropiadas en la calle.
- Valoración de las normas que rigen la convivencia a la calle.
- Respeto y colaboración con las personas del entorno.

Actividades complementarias

- Explicaremos algunos comportamientos incorrectos en la calle y preguntaremos cuál sería la actuación adecuada. Por ejemplo:
 - ¿Qué haríais si vuestro perro hace caca en medio de la calle?
 - ¿Qué haríais con el papel del bocadillo?
 - ¿Qué haríais si alguno de tus amigos te diera un rotulador grueso para que hicieras un dibujo en la pared de un edificio?
- Haremos breves dramatizaciones en la sala de psicomotricidad: cruzar una calle, ir por la acera...

HOJA 18 ¿TODAS LAS SEÑALES SON IGUALES?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Saldremos al patio y manipularemos la arena para dibujar círculos, triángulos y cuadriláteros.
- Estamparemos con pintura de volumen en el plano.
- Haremos las formas geométricas con el cuerpo.

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y preguntaremos qué representan los tres elementos de la parte superior y por qué creen que hay tres espacios verticales que los separan.
- Observaremos los adhesivos de las señales por separado y las describiremos.

Realización de las actividades

- Clasificar las señales de tráfico según la forma geométrica y pegarlas en el lugar correspondiente.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Haremos las formas geométricas con palillos y plastilina. Agrupados por mesas, los alumnos manipularán los bloques lógicos y dejaremos que desarrollen el juego simbólico libremente. Después, entre todos, los clasificaremos en tres mesas de la clase según sean círculos, triángulos o cuadriláteros.
- Modelaremos las tres formas geométricas con plastilina. En primer lugar, harán unas cuantas bolas pequeñas de plastilina. Después,

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

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

Objetivos

1. Observar e interpretar algunas señales de la calle.
2. Clasificar algunas señales de la calle según su forma geométrica.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de señales de la calle.
- Identificación de figuras planas: triángulo, cuadrilátero y círculo.

las aplastarán con el puño cerrado y las modelarán según la forma que diga el maestro o maestra.

- El docente dibujará en la pizarra las tres figuras geométricas y pedirá a los alumnos que salgan a reproducirlas. También les preguntará qué cosas se pueden dibujar a partir de cada una, por ejemplo: con un círculo se puede dibujar una manzana, un sol, una pelota, etc.

HOJA 19 ¿CÓMO LLEGO?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de los lugares a los que nos gusta ir, de los viajes que hemos hecho, qué transporte nos gusta más, si han viajado en avión, tren, globo, barco, etc.

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y plantearemos preguntas como las siguientes:
 - ¿Cuántos sitios hay representados en estos dibujos?
 - ¿Cómo vais al supermercado normalmente?
 - ¿Cómo habéis llegado hoy al colegio?
 - ¿A qué parque vais? ¿Está cerca de casa o del colegio? ¿Cómo vais?
 - ¿Cómo se puede llegar a un hospital?

Realización de las actividades

- Rodear la forma de llegar a cada uno de los lugares.

Material:

Lápiz.

Actividades complementarias

- Iremos al aula de psicomotricidad y practicaremos diferentes modos de desplazarse con el cuerpo: caminar, arrastrarse con la ayuda de los brazos, reptando...
- Construiremos juguetes de cartón con material reciclado que representen medios de transporte.

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, así como participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

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.

Objetivos

1. Distinguir la función de cada medio de transporte.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Relación de vehículos marítimos, de los medios de transporte aéreos y de los medios de transporte terrestres con la vía de comunicación que les corresponde y destinos posibles.
- Los alumnos pondrán el nombre de los transportes con las letras de componer del material de aula.
- Dibujarán un lugar adonde les gustaría ir y el medio de transporte que emplearían.
- Confeccionaremos una lista de cosas que hay que llevar en cada uno de los siguientes casos: para ir al colegio, para un paseo en barco, para un largo viaje, para ir a una isla desierta, etc.

HOJA 20 LOS TRANSPORTES



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Mostraremos imágenes de diferentes medios de transporte terrestres, marítimos y aéreos y recordaremos cómo se llaman, qué características tienen y a dónde nos podemos desplazar con ellos.

Lectura de la imagen

- Observaremos la página y plantearemos preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué medios de transporte conocéis?
 - ¿Cuál creéis que es el más rápido? ¿Por qué?
 - ¿Qué diferencias veis entre el avión y la bicicleta?
 - ¿Y entre el barco y la motocicleta?

Realización de las actividades

- Pegar el adhesivo en el lugar correspondiente.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Para trabajar la memoria visual, les propondremos que busquen en revistas y recorten imágenes relativas a medios de transporte. El maestro o maestra mostrará cinco imágenes por unos instantes. Después, les pedirá que cierren los ojos y retirará una de ellas. Cuando abran los ojos tendrán que decir qué imagen falta. Proponer más juegos de este estilo para trabajar la memoria.
- Fabricaremos juguetes de cartón que representen medios de transporte.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

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, así como participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Reconocer diferentes medios de transporte.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno: los medios de transporte.

- Favoreceremos la utilización del razonamiento y la imaginación con una actividad semejante a la de la ficha pero con imágenes de lugares más lejanos. Les mostraremos imágenes de los planetas, el fondo del mar, una selva, una cueva, un desierto o un glaciar, por ejemplo. Preguntaremos con qué medios de transporte podrían llegar a esos lugares y daremos diferentes opciones mediante imágenes.
- Propondremos que traten de resolver estas adivinanzas, relacionadas con los medios de transporte terrestres:

*Tengo ruedas y pedales,
cadenas y manillar,
y te evito muchas veces
el tener que caminar.
(la bicicleta)*

*Rodando por un camino
van unos largos cajones
que producen mucho ruido.
(el tren)*

- Memorizar este trabalenguas:

*Vagón que vaga y que vaga,
va ganando terreno,
va ganado trayendo,
vagón que vaga y que vaga.*

HOJA 21 ¿POR DÓNDE VAN LOS MEDIOS DE TRANSPORTE?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Conversaremos sobre los medios de transporte formulando preguntas como las siguientes:
 - ¿Por dónde tiene que pasar cada medio de transporte?
 - ¿Todos pueden pasar por los mismos sitios? ¿Por qué?
 - ¿Por dónde tienen que pasar las bicicletas si no hay carril bici?

Lectura de la imagen

- Observaremos el paisaje y haremos una descripción cuidadosa. Primero se pueden hacer preguntas que recojan una descripción global y general del dibujo y, a continuación, plantear preguntas más concretas. Por ejemplo:
 - ¿Qué elementos destacaríais del dibujo?
 - ¿Cuál es el elemento más grande? ¿Y el más pequeño?
 - ¿Qué hay a un lado? ¿Y al otro?
 - ¿Hay vías para circular? ¿Cuáles?
 - ¿Hay plantas y árboles?

Realización de las actividades

- Pegar cada vehículo en el lugar por donde tiene que pasar.

Material:

Adhesivos.

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, así como participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

Objetivos

1. Localizar y situar los medios de transporte.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

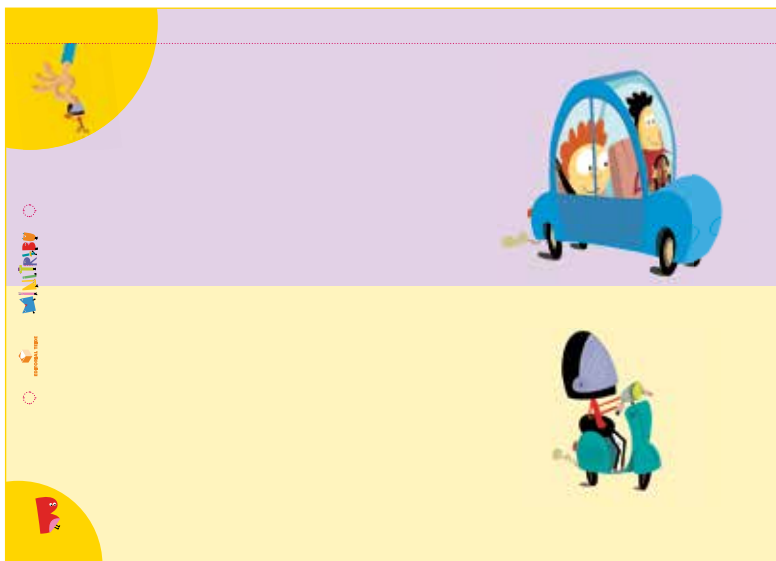
3. Cultura y vida en sociedad

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno: los medios de transporte y las vías de comunicación.

Actividades complementarias

- Construiremos un móvil de medios de transporte para colgar en clase. El docente dibujará en cartulinas un camión, un autobús, un coche, un vagón de tren, y los repartirá por las mesas. Los alumnos pintarán con pintura de dedos el dibujo que les haya tocado. Cuando se haya secado, pueden decorar la cartulina con trozos de papel, telas diferentes, etc. Una vez terminado, el maestro o maestra hará un agujero, le pondrá un cordel y lo colgará del techo de la clase.
- Elaboraremos un juego de memoria con los medios de transporte.
- Haremos una lista de los medios de transporte que podemos llevar solos y los que no.
- Propondremos el juego de lavado de coches, Con música relajante, nos distribuimos por parejas: uno hará de coche y el otro de máquina de lavado. La máquina hará masajes al coche simulando un lavado (primero echar agua de la cabeza hasta los pies, enjabonar, aclarar, secar y quitar restos del agua). Proponemos hacer la actividad en el aula de psicomotricidad.
- Jugaremos al juego de *Tierra, mar y aire*. Para ello, hay que delimitar tres espacios diferenciados con dos rayas en el suelo: el primer espacio es tierra; el segundo, mar, y el tercero, aire. Los niños y niñas dibujarán elementos que representen cada uno de los espacios. El docente irá nombrando medios de transporte, y los alumnos se tendrán que situar en el espacio por donde tiene que pasar cada uno. Quienes se equivoquen de lugar quedan eliminados. Lentamente, el ritmo de cambio de terreno irá aumentando. Si se juega en el exterior, se pueden marcar los espacios en el suelo con tiza o bien aprovechar lugares con alturas diferentes, como por ejemplo unos escalones.

HOJA 22 LAS NORMAS DE SEGURIDAD



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Conversaremos sobre la seguridad en algunos medios de transporte terrestres. Se pueden plantear preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué necesitamos para ir seguros en coche?
 - ¿Podemos ir de cualquier manera cuando viajamos en algún medio de transporte?
 - ¿Qué hacéis cuando vais en coche?
 - ¿Os ponéis el cinturón de seguridad solos o necesitáis ayuda?
 - ¿Ya sabéis qué puede pasar si no os ponéis el cinturón?
 - ¿Tomáis alguna precaución cuando vais en bicicleta?

Lectura de la imagen

- Observaremos y describiremos cada una de las imágenes de la página con preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué hay en la primera imagen? ¿Qué están haciendo? ¿Dónde está sentado el niño? ¿Lleva puesto el cinturón de seguridad? ¿Por qué?
 - ¿Qué veis en la segunda imagen? ¿Qué hace esta persona? ¿Lleva casco? ¿Es correcto como va?

Realización de las actividades

- Pegar cada adhesivo según la secuencia.

Material:

Adhesivos.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia para aprender a aprender

- Mostrar iniciativa para enfrentarse a situaciones de la vida cotidiana, identificar los peligros y aprender a actuar en consecuencia.

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

Objetivos

1. Conocer las ventajas y los inconvenientes de ponerse el cinturón de seguridad y el casco.
2. Identificar acciones que garantizan la propia seguridad.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

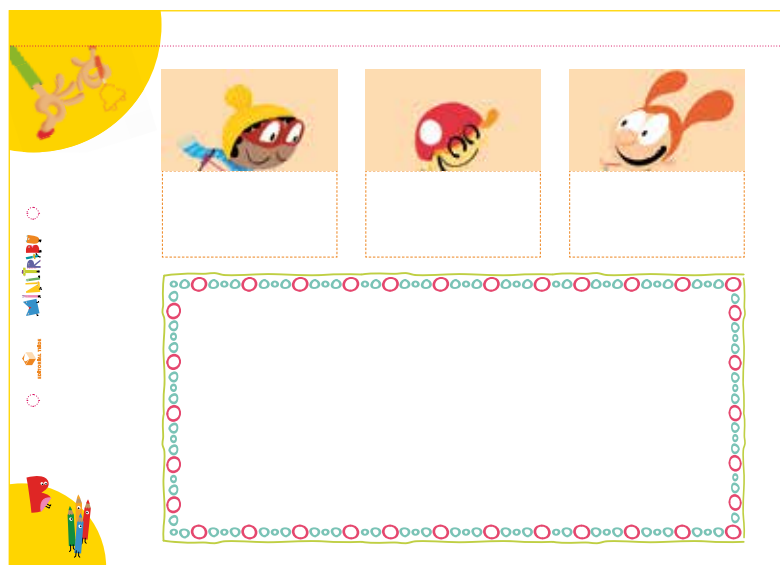
1. El cuidado personal y la salud

- Autorregulación de hábitos de autonomía y rutinas referidos al cuidado del cuerpo: la seguridad.
- Respeto por las normas de circulación viaria: obligatoriedad de ponerse el cinturón y el casco.

Actividades complementarias

- Pediremos a los alumnos que hagan un dibujo de ellos mismos en coche con el cinturón de seguridad puesto.
- Aprovecharemos la ocasión para comentar muchas de las normas de seguridad viaria; por ejemplo: antes de cruzar la calle hay que mirar a ambos lados, se tienen que respetar los colores de los semáforos (si es rojo, no se puede pasar; si es verde, sí se puede pasar, y si es naranja, hay que observar y prestar atención), etc.
- Utilizaremos una pizarra digital para consultar algunos materiales relacionados con las normas de seguridad viaria, como por ejemplo *Las Tres Gemelas en la selva de asfalto*, *El juego de los errores*, (vídeo) y *Las Tres Gemelas y los interrogantes* (vídeo) (disponible en el CRP, uno por centro): se trabajan conceptos como, por ejemplo, el cinturón de seguridad, dónde jugar, por dónde cruzar correctamente la calle, etc.

HOJA 23 ¿QUÉ VEHÍCULOS PUEDO LLEVAR?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Preguntaremos a los alumnos por qué los dibujos están cortados por la mitad y qué actividad creen que tendrán que hacer.
- Conversaremos sobre los medios de transporte que emplean y cuáles pueden utilizar solos, sin la ayuda de los adultos.

Lectura de la imagen

- Observaremos y describiremos cada una de las imágenes de la página con preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué hay en el primer dibujo? ¿Es un niño o una niña? ¿Qué tiene en la cabeza? ¿Por qué? ¿Qué deporte creéis que está practicando? ¿Cómo lo sabéis?
 - ¿Qué hay en el segundo dibujo? ¿Es un niño o una niña? ¿Qué tiene en la cabeza? ¿Por qué? ¿Qué deporte creéis que está practicando? ¿Cómo lo sabéis?
 - ¿Y el niño del tercer dibujo, qué creéis que está haciendo?

Realización de las actividades

- Completar los vehículos con los adhesivos correspondientes.
- Dibujar o inventarse otro vehículo que los niños puedan llevar.

Material:

Adhesivos, lápices de colores.

Actividades complementarias

- Después de comentar las imágenes, se pueden hacer preguntas sobre sus aficiones relacionadas con los vehículos que se trabajan en la página:

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, así como participar gradualmente en actividades sociales y culturales.

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.

Objetivos

1. Conocer qué vehículos se pueden utilizar con seguridad.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

2. Juego y movimiento

- Reconocimiento de las propias posibilidades para desplazarse.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

3. Cultura y vida en sociedad

- Explicación de qué es un vehículo.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

3. Lenguaje artístico

- Expresión y comunicación de fantasías a través del dibujo.
- Creatividad en la elaboración de un dibujo.

– ¿Os gusta patinar? ¿A dónde van a patinar los niños y niñas en vuestra localidad?

– ¿Habéis estado alguna vez en la nieve? ¿Habéis intentado esquiar? ¿Habéis montado en trineo? ¿Conocéis a alguien que le guste esquiar?

– ¿Os gusta ir en patinete? ¿Cómo os gustaría que fuera vuestro patinete?

– ¿Sabéis ir en bicicleta? ¿De cuatro ruedas o de dos? ¿Estáis aprendiendo? ¿Quién os enseña? ¿Tenéis ganas de aprender?

- Haremos un juego sobre los desplazamientos. Se trata de que sigan las indicaciones del maestro o maestra y que imiten los desplazamientos. Por ejemplo, les pedirá que salten, que corran, que simulen ir en patinete, que esquíen, etc.

HOJA 24 ¿QUÉ HE APRENDIDO?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Iniciaremos una conversación con preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué os ha gustado más de este cuaderno?
 - ¿Qué hoja recordáis mejor?
 - ¿Qué canciones recordáis?
 - ¿Habéis aprendido algún poema?
 - ¿Os habéis divertido con los experimentos que habéis hecho?
 - ¿Sabrías decir qué medios de transporte hay en vuestra población?
 - ¿Qué oficios recordáis?
 - ¿Y qué establecimientos?

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y formularemos algunas hipótesis sobre lo que creen que pueden hacer.

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos en la tienda correspondiente.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Al finalizar el cuaderno, se puede iniciar una conversación sobre cómo lo han ido trabajando: qué buenos hábitos han adquirido y qué hábitos tienen que mejorar.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia para aprender a aprender

- Desear conocer cosas nuevas: explorar, manipular, indagar, observar y hacer preguntas.

Objetivos

1. Reflexionar sobre el trabajo realizado en este cuaderno.
2. Recordar los contenidos aprendidos.
3. Conversar sobre lo que se ha aprendido en este cuaderno.

Contenidos

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

1. El cuerpo y la propia imagen

- Actitud optimista hacia el aprendizaje.
- Confianza y seguridad en los progresos propios.
- Participación y escucha activa en una conversación.

- Jugaremos al *Veo, veo*: un primer jugador pensará un medio de transporte. Los demás le tienen que hacer preguntas sobre el medio de transporte que ha elegido y solo puede responder con un sí o un no. Así, los niños irán describiendo las características de muchos medios de transporte trabajados durante este trimestre.
- Jugaremos al juego de *Tierra, mar y aire*. Para ello, hay que delimitar tres espacios diferenciados con dos rayas en el suelo: el primer espacio es tierra; el segundo, mar, y el tercero, aire. Los niños y niñas dibujarán elementos que representen cada uno de los espacios. El docente irá nombrando medios de transporte, y los alumnos se tendrán que situar en el espacio por donde tiene que pasar cada uno. Quienes se equivoquen de lugar quedan eliminados. Lentamente, el ritmo de cambio de terreno irá aumentando. Si se juega en el exterior, se pueden marcar los espacios en el suelo con tiza o bien aprovechar lugares con alturas diferentes, como por ejemplo unos escalones. Si se hace la actividad en clase, se pueden definir diferentes posturas, como, por ejemplo, tumbados en el suelo, sentados en una silla y de pie.
- Repartiremos un diploma o medalla para los niños y niñas por todas las cosas que han aprendido.