

Programación de 4 años. Del 4 de mayo al 8 de mayo

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>COMELETRAS 3</p> <p>PÁGINA 8 y actividad complementaria</p>	<p>LIBRO MATEMÁTICAS</p> <p>Libro de matemáticas- vídeos didácticos- investigación- percepción. Juegos de Mariquita.</p>	<p>COMELETRAS 3</p> <p>PÁGINA 9 y actividad complementaria</p>	<p>LIBRO MATEMÁTICAS</p> <p>Libro de matemáticas- vídeos didácticos- símbolos- actividad del vídeo: “Construcción de número. Churros de plastilina”</p>	<p>COMELETRAS 3</p> <p>PÁGINA 10 y actividad complementaria</p>
<p>CUENTO</p> <p>Libro lengua- cuentos populares- el aprendiz de brujo. 1. Libro lengua- material de aula- cuentos populares- el aprendiz de brujo. 2. Lectura del material para proyectar y actividades 1/2/3/4.</p>	<p>CONOCIMIENTO DEL ENTORNO ¿QUÉ ME RODEA?</p> <p>PÁGINA 7</p>	<p>LIBRO MATEMÁTICAS</p> <p>Libro matemáticas- trazo- página 4. Realiza actividades complementarias en casa con folios. Número 0. Afianza la grafía del 0</p>	<p>CONOCIMIENTO DEL ENTORNO ¿QUÉ ME RODEA?</p> <p>PÁGINA 8</p>	<p>PROYECTO EL LINCE</p> <p>Libro digital lengua- material de aula- el lince. PÁGINA 7</p>
	<p>PROYECTO EL LINCE</p> <p>Libro digital lengua- material de aula- el lince. PÁGINA 6</p>	<p>CUENTO</p> <p>Lectura de un cuento de casa y propuesta de actividades descrita en el blog. “Actividades con los cuentos”</p>	<p>BAILE</p> <p>Momento del baile (Ver artículo del blog Muevo el esqueleto)</p>	<p>LECTURA</p> <p>Libro de lengua: material de aula. Lectura de del material para proyectar.</p>

1. Acceso a <http://www.teidedigital.com/es/Infantil/Inventos/index.aspx?c=6> Este link es para acceder el método digital.
2. Fichas: realizar 2 fichas fotocopiables al día.
3. Realizar las actividades enviadas a través de ipasen, youtube, link de páginas educativas...
4. Muchas gracias por vuestra colaboración. Esperamos que paséis una buena semana. Nos vemos pronto sanos y felices. Un abrazo fuerte, la tutora; Ana Blanco Fernández

Link guía didáctica comeletras: <http://colegioelcastillo.es/4anyos/wp-content/uploads/2020/03/Gu%C3%ADa-COMELETRAS-3.pdf>

Link guía didáctica Qué me rodea: <http://colegioelcastillo.es/4anyos/wp-content/uploads/2020/03/Gu%C3%ADa-QU%C3%89-ME-RODEA.pdf>

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 a esconderse 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?
 - ¿Tenés 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 período de duelo por la pérdida de un familiar y que habría que tratarlo.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Reflexionaremos sobre las diversas maneras que tenemos de expresarnos. El lenguaje de signos es una, por ejemplo.
- Iremos al aula de informática y buscaremos vídeos de personas que se comuniquen mediante lenguaje de signos.
- Observaremos los adhesivos con el lenguaje de signos aplicado a las letras del abecedario. Pediremos a los niños y niñas que localicen las letras de su nombre.
- Aprenderemos cómo decir nuestro nombre en lenguaje de signos.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis? ¿Qué creéis que hace esta niña?
 - ¿Conocéis alguna palabra en el lenguaje de signos?
 - ¿Os atrevéis a hacer una?

Realización de las actividades

- Formar el propio nombre con adhesivos y observar cómo se representa en el lenguaje de signos.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Haremos que vean esta hoja en la pizarra digital y que se fijen en todas las letras que hay representadas en el lenguaje de signos.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

Objetivos

1. Conocer el lenguaje de signos.
2. Componer el propio nombre con lenguaje de signos.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Comprensión del lenguaje de signos como medio de expresión.
- Uso y valoración progresiva del lenguaje de signos para expresar y comunicar.

- Propondremos que piensen algunas palabras monosilábicas o sencillas para poder reproducirlas.
- Grabaremos un vídeo mientras los alumnos reproducen sus nombres o un mensaje bonito dirigido a los niños y niñas del colegio.
- Explicaremos que hay palabras que no se representan letra por letra. Les enseñaremos a representar palabras o frases agradables, como *te quiero, amigo, familia, gracias, sonríe...*
- Escribiremos en la pizarra, con el lenguaje de signos, el nombre de personajes y objetos de cuento trabajados (*Pinocho, hada, grillo, brujo...*). Pediremos a los alumnos que descifren las letras que representan los signos escritos y digan los nombres que forman.
- Les enseñaremos algunos de los signos de los pieles rojas norteamericanos: *yo, hombre a caballo, búfalo, comida, etc.* Propondremos confeccionar disfraces de indios, con la ayuda de las familias, y que representen en clase algunos de los signos explicados.

Material complementario:

Cámara de vídeo, material para el disfraz de indio piel roja...



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos juegos de rimas con las palabras.
- Recordaremos cómo es un pareado y pondremos ejemplos:
Hemos visto un ratón escondido bajo un botón. Mi abuelo tiene un gato al que le gusta lamer el plato.
- Formarán pareados con las palabras que indique el maestro o la maestra.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis en esta hoja?
 - ¿Por qué creéis que la manzana está dibujada más grande?
 - ¿Con qué letra empieza la palabra manzana?
 - ¿Os habéis fijado en los otros dibujos? ¿Cómo suenan las palabras?
 - ¿Hay alguna que suene igual que manzana?
 - ¿Hay alguna palabra que no suene igual?
 - ¿Qué creéis que hay que hacer en esta actividad?

Realización de las actividades

- Colorear los dibujos cuyo nombre rime con la palabra manzana.

Material:

Lápices de colores.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

Objetivos

1. Adquirir conciencia fonológica: palabras que riman.
2. Coordinar la acción motriz y visual mediante el gesto, y llegar al dominio y la precisión del trazo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Profundización en el trabajo de la motricidad fina.
- Identificación y reconocimiento de la rima entre palabras.

Actividades complementarias

- Clasificaremos parejas de palabras según rimen o empiecen igual.
- Buscaremos palabras que empiecen por la misma letra que las de las imágenes que aparecen en la hoja.
- Buscaremos palabras de elementos entorno que rimen.
- Leeremos los siguientes pareados incompletos y preguntaremos qué palabra falta para que rime:
Mi perro se come un hueso que es blanco y muy ... (grueso)
Vi una araña paseando por la ... (montaña)
En el bosque había un toro y en la rama se posaba un ... (loro)
En el árbol he visto un pajarillo que era todo de color ... (amarillo)
- Proponerles que formen pareados con estos pares de palabras: Roma/goma, gusano/mano, pata/pirata, estrella/botella.

Material complementario:

Lápiz, goma, sacapuntas, papel.

HOJA 10



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos que elijan un personaje del cuento *El aprendiz de brujo* y lo describan en voz alta. Luego les pediremos que copien el nombre en un papel.
- Les diremos que recuerden los cuentos *La princesa y el guisante*, *El pequeño abeto* y *La liebre y la tortuga* y que expliquen qué les ha gustado más y por qué.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y les preguntaremos:
 - ¿Reconocéis a los personajes que aparecen?
 - ¿Reconocéis los demás dibujos?
 - ¿Dónde los habéis visto? ¿En otros cuadernos?
 - ¿Sabéis a qué cuento pertenecen?
 - ¿Detrás de qué se esconde el aprendiz?
 - ¿Para qué creéis que sirve?

Realización de las actividades

- Escribir en la lista las palabras del cuento *El aprendiz de brujo*.

Material:

Lápiz, goma, sacapuntas.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

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

Objetivos

1. Identificar y reconocer algunas palabras trabajadas a través del cuento.
2. Escribir nombres de personajes con modelo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de palabras trabajadas.
- Escritura de un título con modelo.

Actividades complementarias

- Haremos entre todos una lista de los elementos que pertenecen al cuento y la escribiremos en la pizarra. Luego, les propondremos que representen alguna de las escenas con mímica.
- Mostraremos a los alumnos la tarjeta con el título *El aprendiz de brujo* y pediremos que lo copien.
- Cogeremos la lámina que representa la sala donde el brujo elabora las pociones, y todas las cartulinas de los personajes y objetos del cuento. Les diremos que elijan solo aquellas que se adapten con esta sala (brujo, libro) y las coloquen sobre la lámina recreando la historia del cuento. Representarán cómo trabaja el brujo, simulando su voz.
- Con las tarjetas de los personajes y objetos descartados de la actividad anterior, pensaremos entre todos un decorado para recrear la escena en la que el aprendiz hace trabajar a la fregona y al cubo. El docente puede darles indicaciones para que por grupos-mesa dibujen ese decorado en una cartulina.

Material complementario:

Cartulina DIN A3, lápices de colores, rotuladores, ceras.

Material de aula:

Tarjetas del título del cuento *El aprendiz de brujo*, de los personajes y los objetos del cuento, lámina de *El aprendiz de brujo*.