

**INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)**

**Año académico:** 2016/2017

**Curso:** 2º de Educ. Prima.

**Título:** Juegos Populares de Andalucía

**Justificación:** A través de esta tarea los niños/as del 1º ciclo de primaria realizará un libro viajero donde mostrará juegos típicos de Andalucía y también lo enseñará al centro. De esta manera participará en el proyecto del cole sobre Andalucía.

**Concreción Curricular**

**Educación Artística**

**OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- EA5.1 - Reconoce y ordena los colores primarios y secundarios, aplicando dichos conocimientos para transmitir sensaciones en sus producciones con diferentes materiales y texturas.
- EA6.1 - Crea producciones plásticas creativas reconociendo distintos materiales y técnicas elementales.

**CONTENIDOS**

- 2.2 - Producciones plásticas de forma creativa, mediante la observación de entornos, individuales o en grupo, utilizando técnicas elementales y materiales cotidianos de su entorno.
- 2.4 - Distinción y clasificación de los colores primarios y secundarios.
- 2.5 - Exploración sensorial de las cualidades y posibilidades de materiales (papel, barro, plastilina, acuarelas), transmitiendo las sensaciones que le producen.
- 2.6 - Manipulación de elementos de la vida cotidiana, disfrutando las características de los mismos.
- 2.11 - Desarrollo de hábitos de trabajo, constancia y valoración del trabajo bien hecho tanto el suyo propio como el de sus compañeros y compañeras.
- 2.12 - Exposición de obras sencillas de creación propia y comunicación oral de su intencionalidad.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 5. Reconocer y ordenar los colores primarios y secundarios, aplicando dichos conocimientos para transmitir sensaciones en sus producciones con diferentes materiales y texturas.
- 6. Crear producciones plásticas, reconociendo distintos materiales y técnicas elementales.

**COMPETENCIAS**

- Aprender a aprender
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencias sociales y cívicas
- Conciencia y expresiones culturales

**Transposición Didáctica**

**Tarea:** Juegos Variados

**ACTIVIDAD:** Actividad de motivación. Expli

Con esta actividad se pretende que el alumnado se sienta interesado por la tarea y sepa lo que se va a realizar en ella.

**EJERCICIOS**

1. Atender la explicación del maestro/a sobre en qué consiste la tarea.
- 2.-Opinar y debatir sobre la tarea.
- 3.-Exponer lo que sabe sobre este tema.
- 3.-Preguntar las dudas o decir sugerencias.
- 4.-Concurso de dibujo de cómo podría ser la portada tanto dibujo como letra.

**METODOLOGÍA**

Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril.	Folios	CRÍTICO REFLEXIVO	Aula

**ACTIVIDAD:** Actividad de refuerzo.

Con esta actividad se mostrará juegos populares de Andalucía a través de una película de tal manera que se sienta aún más motivado por la tarea y la comprenda mejor.

**EJERCICIOS**

Ref.Doc.: InfProUDJComBas

Cód.Centro.: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



Ref.Doc.: InfProJUDComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25

<b>ACTIVIDAD:</b> Actividad de refuerzo.			
1.-Ver y atender la película que se está proyectando. 2.-Comentar la película. 3.-Hacer las preguntas o dudas que surja.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Ordenador	ANALÍTICO CREATIVO REFLEXIVO	Aula

<b>ACTIVIDAD:</b> Mural			
Para que se sienta aun más motivado con la tarea y conozca más. Haremos un mural donde se coloque cosas sobre Andalucía.(esculturas, fiestas, comida típicas....)			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Mirar distintas cosas de la cultura de Andalucía: comida, escultura, bailes, monumentos, mapa de la comunidad y provincias etc. 2.-Colorear distintas fichas alusiva a lo anterior. 3.-Pegarlas en un mural en clase. 4.-Hablar sobre el mural y observarlo. Debatir.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Fichas, colores	CREATIVO CRÍTICO PRÁCTICO REFLEXIVO	Aula

<b>ACTIVIDAD:</b> Buscar información.			
En esta actividad el alumnado buscará información sobre los juegos populares de Andalucía con ayuda de un adulto en distintos sitios : a un familiar mayor, internet, biblioteca, libros...			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-A cada niño/a se le asignará una provincia de Andalucía y en casa tendrá que preguntar y buscar juegos populares de la provincia que le toque. Una vez buscada traerá a clase una lista con los juegos de esa provincia. 2.-Una vez en clase teniendo la lista de juegos se le asignarán juegos a cada uno para que no se repita y a través de una plantilla dada por el maestro deberá anotar distintas cosas como: nombres, medio, objetivo, material, organización, desarrollo, ilustración. Todo con ayuda de un adulto. (En clase se corregirá y se llevará de nuevo a casa para que se haga a limpio y se pase con boli ) 3.-Una vez terminado se expone los distintos juegos.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Con esta tarea el niño aún se motivará más ya que también trabaja en casa con sus padres y aprende sin darse cuenta.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Plantilla, Libros, internet...	PRÁCTICO	Casa

<b>ACTIVIDAD:</b> Preparación del material			
Preparación del material			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Se recopila todos los juegos y se encuaderna. Para tener más decoración se le añadirá fichas alusiva a Andalucía como los escudos de la provincia, mapa... 2.-Se prepara el material que se necesitan para los juegos y se hacen algunos con materiales de reciclajes.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Se motivarán mucho realizando estas manualidades.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Chapas, botellas plástico, pintura, etc.	CREATIVO PRÁCTICO	Casa y aula



Ref.Doc.: InfProUDComBas

<b>ACTIVIDAD:</b> Exposición			
Con esta actividad exponemos la tarea a otras clases.			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Preparar el aula y el patio para los distintos juegos. se asignará un lugar para cada uno. 2.-Cada niño/a expondrán su juego, se hará en forma de circuito.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expone sus conocimientos creando así una actividad motivadora para el alumnado.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Los objetos de los distintos juegos.	CREATIVO PRÁCTICO	Aula y patio

<b>ACTIVIDAD:</b> Artículo			
Elaboración de un artículo.			
<b>EJERCICIOS</b>			
Entre todos elegiremos las fotos a incluir en el artículo y los alumnos redactarán el texto en word.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Trabajaremos en gran grupo			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Word y fotos.	ANALÍTICO CRÍTICO DELIBERATIVO PRÁCTICO REFLEXIVO	Áula

Cód.Centro: 29601987

**Valoración de lo aprendido**

**Tarea:** Juegos Variados

<b>INDICADORES</b>	MAT2.1 - Realiza investigaciones sencillas con experiencias cercanas de su entorno relacionadas con la numeración, cálculos, medidas y geometría, planteando el proceso de trabajo con preguntas adecuadas, siendo ordenado, organizado y sistemático en el registro de sus observaciones.		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	EXPRESIÓN ORAL, OBSERVACIÓN, RÚBRICA		
<b>ESCALA DE OBSERVACIÓN</b>			
<b>Nivel 1</b>	<b>Nivel 2</b>	<b>Nivel 3</b>	<b>Nivel 4</b>
Ni aporta,ni participa	Aporta poco y no participa	Aporta y participa	Aporta ,participa y se implica totalmente en el desarrollo de la actividad.

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



**INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)**

**Año académico:** 2016/2017

**Curso:** 2º de Educ. Prima.

**Título:** Juegos Populares de Andalucía

**Justificación:** A través de esta tarea los niños/as del 1º ciclo de primaria realizará un libro viajero donde mostrará juegos típicos de Andalucía y también lo enseñará al centro. De esta manera participará en el proyecto del cole sobre Andalucía.

**Concreción Curricular**

**Lengua Castellana y Literatura**

**OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- LCL1.2 - Se expresa respetuosamente hacia el resto de interlocutores.
- LCL1.5 - Usa estrategias variadas de expresión.
- LCL2.1 - Expresa sus ideas clara y organizadamente.
- LCL9.1 - Redacta, reescribe y resume diferentes tipos de textos relacionados con la experiencia infantil, atendiendo a modelos claros con diferentes intenciones comunicativas.
- LCL10.1 - Muestra interés por escribir correctamente de forma personal, reconociendo y expresando por escrito sentimientos y opiniones que le generan las diferentes situaciones cotidianas.

**CONTENIDOS**

- 1.1 - Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: asambleas, conversaciones, simulaciones, presentaciones y normas de cortesía habituales (disculpas, agradecimientos, felicitaciones...).
- 1.2 - Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales mediante el uso de estrategias: atención, retención, anticipación del contenido y de la situación mediante el contexto, identificación del sentido global.
- 1.3 - Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; escucha; respeto al turno de palabra; preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.
- 1.4 - Expresión y reproducción de textos orales (narrativos: cuentos populares, trabalenguas, adivinanzas experiencias; descriptivos: descripciones de personas, animales y cosas; expositivos: formulación de preguntas sobre un tema, simulación de conversaciones, exposición de hechos sobre temas conocidos, solicitudes, utilización de fórmulas de cortesía; instructivos: reglas de juegos, instrucciones para llegar a un lugar, recetas, avisos y notas; argumentativos: refranes, diseño de anuncios, expresión de preferencias; predictivos: formulación de hipótesis sobre el desenlace de cuentos...).
- 1.5 - Reproducción de textos literarios orales y recitados de poemas, adivinanzas, retahílas, canciones, trabalenguas...
- 1.6 - Comprensión de textos orales con finalidad didáctica y de uso cotidiano.
- 1.7 - Identificación de las palabras clave como estrategia de comprensión de los mensajes. Deducción de las palabras por el contexto.
- 3.1 - Escritura individual o colectiva de textos creativos, copiados o dictados con diferentes intenciones tanto del ámbito escolar como social con una caligrafía, orden y limpieza adecuada y con un vocabulario en consonancia con el nivel educativo. Plan de escritura.
- 3.2 - Planificación de textos: definir la estructura y organización de las ideas para escribir textos narrativos, descriptivos y explicativos.
- 3.3 - Producción de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles, anuncios, tebeos, avisos, adivinanzas, refranes, trabalenguas, chistes, normas de convivencia, normas de juegos, reglas ortográficas sencillas, horarios, notas sencillas, felicitaciones, postales, invitaciones, agendas escolares, etc.
- 3.4 - Iniciación a la organización y representación de textos de forma creativa utilizando herramientas de edición de contenidos digitales.
- 3.5 - Revisión de un texto para mejorarlo con la colaboración de los compañeros y compañeras y teniendo en cuenta la ayuda de guías textuales (organizadores lógicos).
- 3.6 - Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación (punto, coma, signos de entonación).
- 3.7 - Organización de la información en formato papel o digital en formas de listas, secuencias temporales, tablas e imágenes.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 1. Participar en situaciones de comunicación del aula, reconociendo el mensaje verbal y no verbal en distintas situaciones cotidianas orales y respetando las normas del intercambio comunicativo desde la escucha y el respeto por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.
- 2. Expresar oralmente de manera organizada sus propias ideas, con una articulación, ritmo, entonación y volumen apropiados y adecuando progresivamente su vocabulario, siendo capaz de aprender escuchando.
- 9. Redactar, reescribir y resumir diferentes tipos de textos relacionados con la experiencia infantil, atendiendo a modelos claros con diferentes intenciones comunicativas, aplicando las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos, desarrollando el plan escritor mediante la creación individual o grupal de cuentos, tarjetas de conmemoración, realizando una lectura en público.
- 10. Mostrar interés por escribir correctamente de forma personal, reconociendo y expresando por escrito sentimientos y opiniones que le generan las diferentes situaciones cotidianas.

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



COMPETENCIAS
Aprender a aprender Competencia en comunicación lingüística Competencias sociales y cívicas

**Transposición Didáctica**

**Tarea:** Juegos Variados

ACTIVIDAD: Actividad de motivación. Expli			
Con esta actividad se pretende que el alumnado se sienta interesado por la tarea y sepa lo que se va a realizar en ella.			
EJERCICIOS			
1. Atender la explicación del maestro/a sobre en qué consiste la tarea. 2.-Opinar y debatir sobre la tarea. 3.-Exponer lo que sabe sobre este tema. 3.-Preguntar las dudas o decir sugerencias. 4.-Concurso de dibujo de cómo podría ser la portada tanto dibujo como letra.			
METODOLOGÍA			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril.	Folios	CRÍTICO REFLEXIVO	Aula

ACTIVIDAD: Actividad de refuerzo.			
Con esta actividad se mostrará juegos populares de Andalucía a través de una película de tal manera que se sienta aún más motivado por la tarea y la comprenda mejor.			
EJERCICIOS			
1.-Ver y atender la película que se está proyectando. 2.-Comentar la película. 3.-Hacer las preguntas o dudas que surja.			
METODOLOGÍA			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Ordenador	ANALÍTICO CREATIVO REFLEXIVO	Aula

ACTIVIDAD: Mural			
Para que se sienta aun más motivado con la tarea y conozca más. Haremos un mural donde se coloque cosas sobre Andalucía.(esculturas, fiestas, comida típicas....)			
EJERCICIOS			
1.-Mirar distintas cosas del la cultura de Andalucía: comida, escultura, bailes, monumentos, mapa de la comunidad y provincias etc. 2.-Colorear distintas fichas alusiva a lo anterior. 3.-Pegarlas en un mural en clase. 4.-Hablar sobre el mural y observarlo. Debatir.			
METODOLOGÍA			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Fichas, colores	CREATIVO CRÍTICO PRÁCTICO REFLEXIVO	Aula

ACTIVIDAD: Buscar información.			
En esta actividad el alumnado buscará información sobre los juegos populares de Andalucía con ayuda de un adulto en distintos sitios : a un familiar mayor, internet, biblioteca, libros...			

Ref.Doc.: InfProUD/ComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



Ref.Doc.: InfProUDComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25

<b>ACTIVIDAD:</b> Buscar información.			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-A cada niño/a se le asignará una provincia de Andalucía y en casa tendrá que preguntar y buscar juegos populares de la provincia que le toque. Una vez buscada traerá a clase una listas con los juegos de esa provincia. 2.-Una vez en clase teniendo la listas de juegos se le asignarán juegos a cada uno para que no se repita y a través de una plantilla dada por el maestro deberá anotar distintas cosas como: nombres, medio, objetivo, material, organización, desarrollo, ilustración. Todo con ayuda de un adulto. (En clase se corregirá y se llevará de nuevo a casa para que se haga a limpio y se pase con boli ) 3.-Una vez terminado se expone los distintos juegos.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Con esta tarea el niño aún se motivará más ya que también trabaja en casa con sus padres y aprende sin darse cuenta.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Plantilla, Libros, internet...	PRÁCTICO	Casa

<b>ACTIVIDAD:</b> Preparación del material			
Preparación del material			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Se recopila todos los juegos y se encuaderna. Para tener más decoración se le añadirá fichas alusiva a Andalucía como los escudos de la provincia, mapa... 2.-Se prepara el material que se necesitan para los juegos y se hacen algunos con materiales de reciclajes.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Se motivarán mucho realizando estas manualidades.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Chapas, botellas plástico, pintura, etc.	CREATIVO PRÁCTICO	Casa y aula

<b>ACTIVIDAD:</b> Exposición			
Con esta actividad exponemos la tarea a otras clases.			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Preparar el aula y el patio para los distintos juegos. se asignará un lugar para cada uno. 2.-Cada niño/a expondrán su juego, se hará en forma de circuito.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expone sus conocimientos creando así una actividad motivadora para el alumnado.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Los objetos de los distintos juegos.	CREATIVO PRÁCTICO	Aula y patio

<b>ACTIVIDAD:</b> Artículo			
Elaboración de un artículo.			
<b>EJERCICIOS</b>			
Entre todos elegiremos las fotos a incluir en el artículo y los alumnos redactarán el texto en word.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Trabajaremos en gran grupo			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Word y fotos.	ANALÍTICO CRÍTICO DELIBERATIVO PRÁCTICO REFLEXIVO	Áula

**Valoración de lo aprendido**

**Tarea:** Juegos Variados



<b>INDICADORES</b>		MAT2.1 - Realiza investigaciones sencillas con experiencias cercanas de su entorno relacionadas con la numeración, cálculos, medidas y geometría, planteando el proceso de trabajo con preguntas adecuadas, siendo ordenado, organizado y sistemático en el registro de sus observaciones.	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>		EXPRESIÓN ORAL, OBSERVACIÓN, RÚBRICA	
<b>ESCALA DE OBSERVACIÓN</b>			
<b>Nivel 1</b>	<b>Nivel 2</b>	<b>Nivel 3</b>	<b>Nivel 4</b>
Ni aporta,ni participa	Aporta poco y no participa	Aporta y participa	Aporta ,participa y se implica totalmente en el desarrollo de la actividad.

Ref.Doc.: InfProJUDiComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



**INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)**

**Año académico:** 2016/2017

**Curso:** 2º de Educ. Prima.

**Título:** Juegos Populares de Andalucía

**Justificación:** A través de esta tarea los niños/as del 1º ciclo de primaria realizará un libro viajero donde mostrará juegos típicos de Andalucía y también lo enseñará al centro. De esta manera participará en el proyecto del cole sobre Andalucía.

**Concreción Curricular**

**Matemáticas**

**OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- MAT2.1 - Realiza investigaciones sencillas con experiencias cercanas de su entorno relacionadas con la numeración, cálculos, medidas y geometría, planteando el proceso de trabajo con preguntas adecuadas, siendo ordenado, organizado y sistemático en el registro de sus observaciones.
- MAT4.4 - Formula preguntas y problemas sobre situaciones de la vida cotidiana que se resuelven contando, leyendo, escribiendo y comparando números.
- MAT6.3 - Escoger los instrumentos y unidades más adecuados para la medición de una magnitud.
- MAT10.2 - Sigue un desplazamiento o itinerario, interpretando mensajes sencillos que contengan informaciones sobre relaciones espaciales, utilizando los conceptos de izquierda-derecha, delante-detrás, arriba-abajo, cerca-lejos y próximo-lejano.
- MAT12.1 - Lee y entiende una información cuantificable de los contextos familiar y escolar en tablas de datos y diagramas de barras, comunicando oralmente la información.

**CONTENIDOS**

- 1.5 - Acercamiento al método de trabajo científico mediante el estudio de algunas de sus características y su puesta en práctica en situaciones de su entorno inmediato. Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.
- 1.6 - Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas e investigaciones.
- 1.7 - Utilización de recursos informáticos para la realización de actividades y la comprensión de contenidos matemáticos
- 1.12 - Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para obtener información y realizar cálculos numéricos, resolver problemas y presentar resultados. Calculadora. Pautas de uso. Utilización para la generación de series, composición y descomposición de números, para hacer cálculos, aprender estrategias mentales y resolver problemas.
- 1.13 - Utilización de recursos informáticos para la realización de actividades y la comprensión de contenidos matemáticos.
- 2.1 - Significado y utilidad de los números naturales en situaciones de la vida cotidiana (contar, medir, ordenar, expresar cantidades, comparar, jugar, comunicarnos, etc.)
- 2.2 - Sistema de numeración decimal: lectura y escritura de números, grafía, nombre, reglas de formación de los números y del valor posicional hasta tres cifras.
- 2.3 - Orden y relaciones entre los números: ordenación, descomposición, composición, redondeo y comparación de números en contextos familiares.
- 2.4 - Equivalencias entre los elementos del Sistema de Numeración Decimal: unidades, decenas, centenas.
- 2.5 - Utilización de los números, sus relaciones y operaciones para obtener y expresar información, interpretar mensajes y para resolver problemas en situaciones reales.
- 2.6 - Utilización de los números ordinales en contextos reales.
- 3.1 - Unidades de Medida no convencionales: palmos, pasos, pies, baldosas.
- 3.2 - Unidades del Sistema Métrico Decimal: longitud: centímetro y metro; masa: kilogramo; capacidad litro.
- 3.3 - Instrumentos de medidas convencionales y su uso: no convencionales; convencionales: metro, regla, balanza, medidas de capacidad >1l.
- 3.4 - Elección de la unidad y del instrumento adecuado a una medición.
- 3.5 - Realización de mediciones de longitud, masa y capacidad.
- 3.6 - Expresión de forma simple y en la unidad adecuada, de una medición.
- 3.9 - Unidades de tiempo: día y hora. Intervalos temporales.
- 3.13 - Expresión oral del proceso seguido en cualquiera de los procedimientos utilizados.
- 3.15 - Atención y cuidado en los procesos de medida.
- 4.8 - La situación en el plano y en el espacio.
- 4.9 - La representación elemental del espacio.
- 4.10 - Descripción de itinerarios: líneas abiertas, cerradas, rectas y curvas.
- 4.11 - Interpretación de mensajes que contengan informaciones sobre relaciones espaciales.
- 4.12 - Interpretación y construcción de croquis de itinerarios elementales.

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25





Ref.Doc.: InfProJUDiComBas

Cód.Centro: 29601987

- 4.13 - Autoconfianza; esfuerzo y constancia en la búsqueda de soluciones a situaciones problemáticas espaciales.
- 5.1 - Gráficos estadísticos: diagramas de barra.
- 5.2 - Interpretación y construcción de tablas elementales.
- 5.3 - Realización e interpretación de gráficos sencillos: diagramas de barras.
- 5.4 - Utilización de técnicas elementales para la recogida y ordenación de datos en contextos familiares y cercanos.
- 5.5 - Descripción oral de los procedimientos de registro e interpretación y resolución.
- 5.6 - Atención y cuidado en el registro de información y su representación gráfica.
- 5.7 - Autoconfianza; esfuerzo y constancia en la búsqueda de soluciones a situaciones problemáticas construidas a partir de la interpretación de gráficos y tablas.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 2. Resolver situaciones problemáticas abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría, iniciándose en el método de trabajo científico, utilizando diferentes estrategias, colaborando con los demás y explicando oralmente el proceso seguido en la resolución y las conclusiones. Utilizar medios tecnológicos para la búsqueda de información y realizar sencillos informes guiados para exponer el proceso y las conclusiones obtenidas.
- 4. Interpretar y expresar el valor de los números en textos numéricos de la vida cotidiana y formular preguntas y problemas sencillos sobre cantidades pequeñas de objetos y hechos o situaciones en los que se precise contar, leer, escribir, comparar y ordenar números de hasta tres cifras, indicando el valor de posición de cada una de ellas.
- 6. Medir longitud, masa, capacidad y tiempo en los contextos familiar y escolar con unidades de medida no convencionales (palmos, pasos, baldosas...) y convencionales (kilogramo, metro, centímetro, litro, día y hora), escogiendo los instrumentos y las unidades más adecuados a su alcance.
- 10. Identificar la situación de un objeto del espacio próximo en relación a sí mismo y seguir un desplazamiento o itinerario, interpretando mensajes sencillos que contengan informaciones sobre relaciones espaciales, utilizando los conceptos de izquierda-derecha, delante-detrás, arriba-abajo, cerca-lejos y próximo-lejano.
- 12. Leer, entender, recoger y registrar una información cuantificable de los contextos familiar y escolar, utilizando algunos recursos sencillos de representación gráfica: tablas de datos y diagramas de barras, comunicando oralmente la información.

**COMPETENCIAS**

- Aprender a aprender
- Competencia digital
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Transposición Didáctica**

**Tarea:** Juegos Variados

**ACTIVIDAD:** Actividad de motivación. Expli

Con esta actividad se pretende que el alumnado se sienta interesado por la tarea y sepa lo que se va a realizar en ella.

**EJERCICIOS**

- 1. Atender la explicación del maestro/a sobre en qué consiste la tarea.
- 2.-Opinar y debatir sobre la tarea.
- 3.-Exponer lo que sabe sobre este tema.
- 3.-Preguntar las dudas o decir sugerencias.
- 4.-Concurso de dibujo de cómo podría ser la portada tanto dibujo como letra.

**METODOLOGÍA**

Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril.	Folios	CRÍTICO REFLEXIVO	Aula

**ACTIVIDAD:** Actividad de refuerzo.

Con esta actividad se mostrará juegos populares de Andalucía a través de una película de tal manera que se sienta aún más motivado por la tarea y la comprenda mejor.

**EJERCICIOS**

- 1.-Ver y atender la película que se está proyectando.
- 2.-Comentar la película.
- 3.-Hacer las preguntas o dudas que surja.

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



Ref.Doc.: InfProUDComBas

<b>ACTIVIDAD:</b> Actividad de refuerzo.			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Ordenador	ANALÍTICO CREATIVO REFLEXIVO	Aula

<b>ACTIVIDAD:</b> Mural			
Para que se sienta aun más motivado con la tarea y conozca más. Haremos un mural donde se coloque cosas sobre Andalucía.(esculturas, fiestas, comida típicas....)			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Mirar distintas cosas de la cultura de Andalucía: comida, escultura, bailes, monumentos, mapa de la comunidad y provincias etc. 2.-Colorear distintas fichas alusiva a lo anterior. 3.-Pegarlas en un mural en clase. 4.-Hablar sobre el mural y observarlo. Debatir.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Fichas, colores	CREATIVO CRÍTICO PRÁCTICO REFLEXIVO	Aula

Cód.Centro: 29601987

<b>ACTIVIDAD:</b> Buscar información.			
En esta actividad el alumnado buscará información sobre los juegos populares de Andalucía con ayuda de un adulto en distintos sitios : a un familiar mayor, internet, biblioteca, libros...			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-A cada niño/a se le asignará una provincia de Andalucía y en casa tendrá que preguntar y buscar juegos populares de la provincia que le toque. Una vez buscada traerá a clase una listas con los juegos de esa provincia. 2.-Una vez en clase teniendo la listas de juegos se le asignarán juegos a cada uno para que no se repita y a través de una plantilla dada por el maestro deberá anotar distintas cosas como: nombres, medio, objetivo, material, organización, desarrollo, ilustración. Todo con ayuda de un adulto. (En clase se corregirá y se llevará de nuevo a casa para que se haga a limpio y se pase con boli ) 3.-Una vez terminado se expone los distintos juegos.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Con esta tarea el niño aún se motivará más ya que también trabaja en casa con sus padres y aprende sin darse cuenta.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Plantilla, Libros, internet...	PRÁCTICO	Casa

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25

<b>ACTIVIDAD:</b> Preparación del material			
Preparación del material			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Se recopila todos los juegos y se encuaderna. Para tener más decoración se le añadirá fichas alusiva a Andalucía como los escudos de la provincia, mapa... 2.-Se prepara el material que se necesitan para los juegos y se hacen algunos con materiales de reciclajes.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Se motivarán mucho realizando estas manualidades.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Chapas, botellas plástico, pintura, etc.	CREATIVO PRÁCTICO	Casa y aula

<b>ACTIVIDAD:</b> Exposición			
Con esta actividad exponemos la tarea a otras clases.			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Preparar el aula y el patio para los distintos juegos. se asignará un lugar para cada uno.			



<b>ACTIVIDAD:</b> Exposición			
2.-Cada niño/a expondrán su juego, se hará en forma de circuito.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expone sus conocimientos creando así una actividad motivadora para el alumnado.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Los objetos de los distintos juegos.	CREATIVO PRÁCTICO	Aula y patio

<b>ACTIVIDAD:</b> Artículo			
Elaboración de un artículo.			
<b>EJERCICIOS</b>			
Entre todos elegiremos las fotos a incluir en el artículo y los alumnos redactarán el texto en word.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Trabajaremos en gran grupo			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Word y fotos.	ANALÍTICO CRÍTICO DELIBERATIVO PRÁCTICO REFLEXIVO	Áula

**Valoración de lo aprendido**

**Tarea:** Juegos Variados

<b>INDICADORES</b>	MAT2.1 - Realiza investigaciones sencillas con experiencias cercanas de su entorno relacionadas con la numeración, cálculos, medidas y geometría, planteando el proceso de trabajo con preguntas adecuadas, siendo ordenado, organizado y sistemático en el registro de sus observaciones.		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	EXPRESIÓN ORAL, OBSERVACIÓN, RÚBRICA		
<b>ESCALA DE OBSERVACIÓN</b>			
<b>Nivel 1</b>	<b>Nivel 2</b>	<b>Nivel 3</b>	<b>Nivel 4</b>
Ni aporta,ni participa	Aporta poco y no participa	Aporta y participa	Aporta ,participa y se implica totalmente en el desarrollo de la actividad.

Ref.Doc.: InfProJUDiComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



**INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)**

**Año académico:** 2016/2017

**Curso:** 2º de Educ. Prima.

**Título:** Juegos Populares de Andalucía

**Justificación:** A través de esta tarea los niños/as del 1º ciclo de primaria realizará un libro viajero donde mostrará juegos típicos de Andalucía y también lo enseñará al centro. De esta manera participará en el proyecto del cole sobre Andalucía.

**Concreción Curricular**

**Ciencias Sociales**

**OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

CSO2.1 - Realiza las tareas, con autonomía, y presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia, usando el vocabulario adecuado exponiéndolos oralmente y mostrando actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.  
CSO3.1 - Valora la importancia de una convivencia pacífica y tolerante entre los diferentes grupos humanos sobre la base de los valores democráticos y los derechos humanos universalmente compartidos, participando de una manera eficaz y constructiva en la vida social y crea estrategias para resolver conflictos.

**CONTENIDOS**

1.4 - Técnicas de estudio. Estrategias para desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio.  
1.5 - Fomento de técnicas de animación a la lectura de textos de divulgación de las Ciencias sociales (de carácter social, geográfico e histórico y de la cultura andaluza).  
1.6 - Uso y utilización correcto de diversos materiales con los que se trabaja.  
1.7 - Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante. La convivencia en Andalucía.  
1.8 - Sensibilidad, sentido crítico en el análisis y el compromiso en relación con la búsqueda de las mejores alternativas para progresar y desarrollarnos.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

2. Elaborar con interés y de forma limpia, clara y ordenada las tareas planteadas, presentando actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, curiosidad e interés en la ejecución de tareas cotidianas encomendadas, elaborando pequeños trabajos a nivel individual e iniciarse en el trabajo en equipo, mostrando actitudes de responsabilidad, respeto a los demás, constancia y esfuerzo.  
3. Adquirir la importancia de desarrollar actitudes de cooperación, respeto y tolerancia desde el respeto y la tolerancia de los grupos humanos para tener una convivencia pacífica y la resolución de conflictos en distintos ámbitos.

**COMPETENCIAS**

Competencias sociales y cívicas  
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Transposición Didáctica**

**Tarea:** Juegos Variados

**ACTIVIDAD:** Actividad de motivación. Expli

Con esta actividad se pretende que el alumnado se sienta interesado por la tarea y sepa lo que se va a realizar en ella.

**EJERCICIOS**

1. Atender la explicación del maestro/a sobre en qué consiste la tarea.
- 2.-Opinar y debatir sobre la tarea.
- 3.-Exponer lo que sabe sobre este tema.
- 3.-Preguntar las dudas o decir sugerencias.
- 4.-Concurso de dibujo de cómo podría ser la portada tanto dibujo como letra.

**METODOLOGÍA**

Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril.	Folios	CRÍTICO REFLEXIVO	Aula

**ACTIVIDAD:** Actividad de refuerzo.

Con esta actividad se mostrará juegos populares de Andalucía a través de una película de tal manera que se sienta aún más motivado

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



Ref.Doc.: InfProUD/ComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25

<b>ACTIVIDAD:</b> Actividad de refuerzo.			
por la tarea y la compreda mejor.			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Ver y atender la película que se está proyectando. 2.-Comentar la película. 3.-Hacer las preguntas o dudas que surja.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Ordenador	ANALÍTICO CREATIVO REFLEXIVO	Aula

<b>ACTIVIDAD:</b> Mural			
Para que se sienta aun más motivado con la tarea y conozca más. Haremos un mural donde se coloquen cosas sobre Andalucía.(esculturas, fiestas, comida típicas....)			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Mirar distintas cosas de la cultura de Andalucía: comida, escultura, bailes, monumentos, mapa de la comunidad y provincias etc. 2.-Colorear distintas fichas alusiva a lo anterior. 3.-Pegarlas en un mural en clase. 4.-Hablar sobre el mural y observarlo. Debatir.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Fichas, colores	CREATIVO CRÍTICO PRÁCTICO REFLEXIVO	Aula

<b>ACTIVIDAD:</b> Buscar información.			
En esta actividad el alumnado buscará información sobre los juegos populares de Andalucía con ayuda de un adulto en distintos sitios : a un familiar mayor, internet, biblioteca, libros...			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-A cada niño/a se le asignará una provincia de Andalucía y en casa tendrá que preguntar y buscar juegos populares de la provincia que le toque. Una vez buscada traerá a clase una lista con los juegos de esa provincia. 2.-Una vez en clase teniendo la lista de juegos se le asignarán juegos a cada uno para que no se repita y a través de una plantilla dada por el maestro deberá anotar distintas cosas como: nombres, medio, objetivo, material, organización, desarrollo, ilustración. Todo con ayuda de un adulto. (En clase se corregirá y se llevará de nuevo a casa para que se haga a limpio y se pase con boli ) 3.-Una vez terminado se expone los distintos juegos.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Con esta tarea el niño aún se motivará más ya que también trabaja en casa con sus padres y aprende sin darse cuenta.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
Del 13 de marzo al 4 de abril	Plantilla, Libros, internet...	PRÁCTICO	Casa

<b>ACTIVIDAD:</b> Preparación del material			
Preparación del material			
<b>EJERCICIOS</b>			
1.-Se recopila todos los juegos y se encuaderna. Para tener más decoración se le añadirá fichas alusiva a Andalucía como los escudos de la provincia, mapa... 2.-Se prepara el material que se necesitan para los juegos y se hacen algunos con materiales de reciclajes.			
<b>METODOLOGÍA</b>			
Es una metodología activa y participativa. Se motivarán mucho realizando estas manualidades.			
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>	<b>ESCENARIOS</b>
	Chapas, botellas plástico, pintura,	CREATIVO	Casa y aula



ACTIVIDAD: Preparación del material			
Del 13 de marzo al 4 de abril	etc.	PRÁCTICO	

ACTIVIDAD: Exposición			
Con esta actividad exponemos la tarea a otras clases.			
EJERCICIOS			
1.-Preparar el aula y el patio para los distintos juegos. se asignará un lugar para cada uno. 2.-Cada niño/a expondrán su juego, se hará en forma de circuito.			
METODOLOGÍA			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expone sus conocimientos creando así una actividad motivadora para el alumnado.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Los objetos de los distintos juegos.	CREATIVO PRÁCTICO	Aula y patio

ACTIVIDAD: Artículo			
Elaboración de un artículo.			
EJERCICIOS			
Entre todos elegiremos las fotos a incluir en el artículo y los alumnos redactarán el texto en word.			
METODOLOGÍA			
Trabajaremos en gran grupo			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Word y fotos.	ANALÍTICO CRÍTICO DELIBERATIVO PRÁCTICO REFLEXIVO	Áula

**Valoración de lo aprendido**

**Tarea:** Juegos Variados

INDICADORES	MAT2.1 - Realiza investigaciones sencillas con experiencias cercanas de su entorno relacionadas con la numeración, cálculos, medidas y geometría, planteando el proceso de trabajo con preguntas adecuadas, siendo ordenado, organizado y sistemático en el registro de sus observaciones.		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	EXPRESIÓN ORAL, OBSERVACIÓN, RÚBRICA		
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Ni aporta,ni participa	Aporta poco y no participa	Aporta y participa	Aporta ,participa y se implica totalmente en el desarrollo de la actividad.

Ref.Doc.: InfProJUD/ComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



**INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)**

**Año académico:** 2016/2017

**Curso:** 2º de Educ. Prima.

**Título:** Juegos Populares de Andalucía

**Justificación:** A través de esta tarea los niños/as del 1º ciclo de primaria realizará un libro viajero donde mostrará juegos típicos de Andalucía y también lo enseñará al centro. De esta manera participará en el proyecto del cole sobre Andalucía.

**Concreción Curricular**

**Ciencias de la Naturaleza**

**OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- CNA1.1 - Obtiene información y realiza de manera guiada, pequeñas experiencias o experimentos, estableciendo conjeturas respecto de sucesos que ocurren de forma natural o respecto de los que ocurren cuando se provocan.
- CNA1.2 - Manifiesta autonomía en la ejecución de acciones y tareas, expresando oralmente los resultados obtenidos y aplicándolos a su vida cotidiana.
- CNA1.3 - Utiliza estrategias para realizar trabajos individuales y cooperativos, respetando las opiniones y el trabajo de los demás, así como los materiales y herramientas empleadas.
- CNA2.3 - Conoce y respeta las diferencias individuales y aceptando sus posibilidades y limitaciones.
- CNA2.4 - Identifica emociones y sentimientos propios, de sus compañeros y de los adultos, manifestando conductas pacíficas.
- CNA8.4 - Identifica los elementos básicos de un ordenador y se inicia de forma guiada en el uso de internet.

**CONTENIDOS**

- 1.1 - Identificación y descripción de fenómenos naturales y algunos elementos del medio físico.
- 1.2 - Elaboración de pequeños experimentos sobre fenómenos naturales.
- 1.3 - Identificación de las propiedades básicas de la materia y otros elementos naturales.
- 1.4 - Clasificación de los materiales en función de sus propiedades básicas y relación de cada característica con los usos a los que se destinan en la vida cotidiana
- 1.5 - Desarrollo de habilidades en el manejo de diferentes fuentes para buscar y seleccionar información
- 1.6 - Curiosidad por la lectura de textos científicos adecuados para el ciclo.
- 1.7 - Curiosidad por observar, experimentar y extraer conclusiones.
- 1.8 - Curiosidad por utilizar los términos adecuados para expresar oralmente los resultados de los experimentos o experiencias.
- 1.9 - Realización de experimentos usando las herramientas necesarias para la observación y realización de los mismos.
- 1.10 - Curiosidad por plantear cuestiones que permitan obtener información relevante sobre los fenómenos estudiados.
- 1.11 - Presentación de los resultados de forma oral y escrita.
- 1.12 - Planificación del trabajo individual y en grupo.
- 1.13 - Curiosidad por cooperar con su grupo en igualdad y respeto hacia todos sus componentes. Desarrollo de la empatía.
- 1.14 - Desarrollo de estrategias de diálogo y comunicación eficaz para llegar a consensos, respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
- 1.15 - Desarrollo del pensamiento científico.
- 2.1 - Identificación de las partes del cuerpo humano y su funcionamiento.
- 2.2 - Identificación de las funciones vitales en el ser humano. La respiración y los órganos de los sentidos.
- 2.3 - Desarrollo de hábitos saludables y conductas responsables para prevenir enfermedades y accidentes domésticos.
- 2.4 - Identificación de la relación entre el bienestar y la práctica de determinados hábitos: alimentación variada, higiene personal, ejercicio físico regulado sin excesos y descanso diario
- 2.5 - Desarrollo del conocimiento de sí mismo y los demás. Aceptación del propio cuerpo y del de los demás con sus posibilidades y limitaciones.
- 2.6 - Curiosidad por valorar su propia identidad y autonomía personal.
- 2.7 - Desarrollo de la empatía en sus relaciones con los demás. La resolución pacífica de conflictos.
- 5.1 - Máquinas y aparatos. Observación de máquinas y aparatos y de su funcionamiento.
- 5.2 - Identificación y descripción de profesiones en función de los materiales, herramientas y máquinas que utilizan.
- 5.5 - El ordenador e Internet. Elementos, utilidades e iniciación en su uso básico y correcto.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 1. Obtener información y realizar pequeñas conjeturas sobre hechos y elementos naturales previamente delimitados y realizar sencillos experimentos que faciliten su comprensión, potenciando el trabajo cooperativo y expresando oralmente los resultados obtenidos.

Ref.Doc.: InfProJDIComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



2. Identificar y localizar las principales partes del cuerpo, estableciendo relación con las funciones vitales en las que se ven implicadas, para potenciar hábitos saludables básicos poniendo ejemplos asociados a la higiene, la alimentación equilibrada, el ejercicio físico y el descanso como formas de mantener la salud, el bienestar y el buen funcionamiento del cuerpo.  
8. Conocer diferentes máquinas y aparatos y valorar su utilidad a lo largo de nuestra vida.

**COMPETENCIAS**

Aprender a aprender  
Competencia digital  
Competencia en comunicación lingüística  
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
Competencias sociales y cívicas  
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Transposición Didáctica**

**Tarea:** Juegos Variados

**ACTIVIDAD:** Actividad de motivación. Expli

Con esta actividad se pretende que el alumnado se sienta interesado por la tarea y sepa lo que se va a realizar en ella.

**EJERCICIOS**

1. Atender la explicación del maestro/a sobre en qué consiste la tarea.
- 2.-Opinar y debatir sobre la tarea.
- 3.-Exponer lo que sabe sobre este tema.
- 3.-Preguntar las dudas o decir sugerencias.
- 4.-Concurso de dibujo de cómo podría ser la portada tanto dibujo como letra.

**METODOLOGÍA**

Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril.	Folios	CRÍTICO REFLEXIVO	Aula

**ACTIVIDAD:** Actividad de refuerzo.

Con esta actividad se mostrará juegos populares de Andalucía a través de una película de tal manera que se sienta aún más motivado por la tarea y la comprenda mejor.

**EJERCICIOS**

- 1.-Ver y atender la película que se está proyectando.
- 2.-Comentar la película.
- 3.-Hacer las preguntas o dudas que surja.

**METODOLOGÍA**

Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Ordenador	ANALÍTICO CREATIVO REFLEXIVO	Aula

**ACTIVIDAD:** Mural

Para que se sienta aun más motivado con la tarea y conozca más. Haremos un mural donde se coloque cosas sobre Andalucía.(esculturas, fiestas, comida típicas....)

**EJERCICIOS**

- 1.-Mirar distintas cosas del la cultura de Andalucía: comida, escultura, bailes, monumentos, mapa de la comunidad y provincias etc.
- 2.-Colorear distintas fichas alusiva a lo anterior.
- 3.-Pegarlas en un mural en clase.
- 4.-Hablar sobre el mural y observarlo. Debatir.

**METODOLOGÍA**

Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expresa sus propias opiniones creando así una tarea motivadora para el alumnado.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Fichas, colores	CREATIVO CRÍTICO	Aula

Ref.Doc.: InfProJUComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25





ACTIVIDAD: Mural			
		PRÁCTICO REFLEXIVO	

ACTIVIDAD: Buscar información.			
En esta actividad el alumnado buscará información sobre los juegos populares de Andalucía con ayuda de un adulto en distintos sitios : a un familiar mayor, internet, biblioteca, libros...			

EJERCICIOS			
1.-A cada niño/a se le asignará una provincia de Andalucía y en casa tendrá que preguntar y buscar juegos populares de la provincia que le toque. Una vez buscada traerá a clase una listas con los juegos de esa provincia. 2.-Una vez en clase teniendo la listas de juegos se le asignarán juegos a cada uno para que no se repita y a través de una plantilla dada por el maestro deberá anotar distintas cosas como: nombres, medio, objetivo, material, organización, desarrollo, ilustración. Todo con ayuda de un adulto. (En clase se corregirá y se llevará de nuevo a casa para que se haga a limpio y se pase con boli ) 3.-Una vez terminado se expone los distintos juegos.			

METODOLOGÍA			
Es una metodología activa y participativa. Con esta tarea el niño aún se motivará más ya que también trabaja en casa con sus padres y aprende sin darse cuenta.			

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Plantilla, Libros, internet...	PRÁCTICO	Casa

ACTIVIDAD: Preparación del material			
Preparación del material			

EJERCICIOS			
1.-Se recopila todos los juegos y se encuaderna. Para tener más decoración se le añadirá fichas alusiva a Andalucía como los escudos de la provincia, mapa... 2.-Se prepara el material que se necesitan para los juegos y se hacen algunos con materiales de reciclajes.			

METODOLOGÍA			
Es una metodología activa y participativa. Se motivarán mucho realizando estas manualidades.			

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Chapas, botellas plástico, pintura, etc.	CREATIVO PRÁCTICO	Casa y aula

ACTIVIDAD: Exposición			
Con esta actividad exponemos la tarea a otras clases.			

EJERCICIOS			
1.-Preparar el aula y el patio para los distintos juegos. se asignará un lugar para cada uno. 2.-Cada niño/a expondrán su juego, se hará en forma de circuito.			

METODOLOGÍA			
Es una metodología activa y participativa donde el alumnado expone sus conocimientos creando así una actividad motivadora para el alumnado.			

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Los objetos de los distintos juegos.	CREATIVO PRÁCTICO	Aula y patio

ACTIVIDAD: Artículo			
Elaboración de un artículo.			

EJERCICIOS			
Entre todos elegiremos las fotos a incluir en el artículo y los alumnos redactarán el texto en word.			

METODOLOGÍA			
Trabajaremos en gran grupo			

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Del 13 de marzo al 4 de abril	Word y fotos.	ANALÍTICO CRÍTICO DELIBERATIVO PRÁCTICO REFLEXIVO	Áula

Ref.Doc.: InfProJUDiComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25



**Valoración de lo aprendido**

**Tarea:** Juegos Variados

<b>INDICADORES</b>		MAT2.1 - Realiza investigaciones sencillas con experiencias cercanas de su entorno relacionadas con la numeración, cálculos, medidas y geometría, planteando el proceso de trabajo con preguntas adecuadas, siendo ordenado, organizado y sistemático en el registro de sus observaciones.	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>		EXPRESIÓN ORAL, OBSERVACIÓN, RÚBRICA	
<b>ESCALA DE OBSERVACIÓN</b>			
<b>Nivel 1</b>	<b>Nivel 2</b>	<b>Nivel 3</b>	<b>Nivel 4</b>
Ni aporta,ni participa	Aporta poco y no participa	Aporta y participa	Aporta ,participa y se implica totalmente en el desarrollo de la actividad.

Ref.Doc.: InfProJUdComBas

Cód.Centro: 29601987

Fecha de generación: 30/05/2017 10:03:25

