

**ACTIVIDAD 2: DISEÑAR
UNA UNIDAD DIDÁCTICA
INTEGRADA. CEIP
MIRALVALLE.PLASENCIA.**

PROYECTO COMBAS

COMUNIDAD EXTREMADURA

**CEIP MIRALVALLE.
PLASENCIA (CÁCERES).**



CONTENIDO DEL INFORME DE LA ACTIVIDAD 2:

I. ACTIVIDAD 2. DISEÑAR UNA UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA:

- ❖ UDI: CÓMIC DE GUTEN, LA MASCOTA DE NUESTRA BIBLIOTECA.
- ❖ UDI: EN MIRALVALLE CONVIVIMOS.
- ❖ UDI: NUMERÍN NUMERADO Y TIRO PORQUE ME HA TOCADO.
- ❖ UDI: CONSTRUIMOS UN INVERNADERO.
- ❖ UDI: FOLLETO TURÍSTICO.
- ❖ UDI: NUESTRO PLANO: ARTE Y MATEMÁTICAS.
- ❖ UDI: CONSTRUIMOS UN TREN.
- ❖ UDI: PREPARAMOS LA FIESTA DEL CENTRO.

II. CONCLUSIONES ACTIVIDAD 2.

III. ACTAS SESIONES DE TRABAJO EN DOCUMENTO APARTE.



I. ACTIVIDAD 2. DISEÑAR UNA UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA:

UDI: CÓMIC DE GUTEN, LA MASCOTA DE NUESTRA BIBLIOTECA

Identificación de la Unidad Didáctica

Título: **CÓMIC DE GUTEN, LA MASCOTA DE NUESTRA BIBLIOTECA**

Etapa, Ciclo y Nivel: Primaria, Segundo ciclo, 4º curso

Competencias básicas: Competencia Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Cultural Artística (CCA) y Competencia en Interacción con el Mundo Físico (CIMFS).

Breve descripción del contexto: La mascota de nuestra BE fue elegida con motivo de un concurso entre todo el alumnado del centro. Posteriormente, se inventó una historia sobre ella que se transmite de forma oral entre profesorado, alumnado y familias pero que nadie ha escrito. Por eso y porque el cómic es atractivo para el alumnado, decidimos elaborar un texto de este género sobre la historia de GUTEN, la mascota de la Biblioteca de nuestro colegio.

Concreción curricular

Objetivos didácticos	Área	Competencias
1.1. Participa en forma constructiva en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad, entonar adecuadamente.	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS
2.3. Se expresa de forma oral mediante textos que presenten de manera coherente vivencias.	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS
5.1. Localiza y recupera información explícita en la lectura de textos.	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS
5.2. Realiza inferencias directas en la lectura de textos.	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS
7.1. Redacta diferentes textos significativos en situaciones cotidianas y escolares, de forma ordenada y adecuada, utilizando la planificación y revisión de los textos, cuidando las normas gramaticales y ortográficas y los aspectos formales, tanto en soporte papel como digital.	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS



8.1. Produce textos empleando articuladamente la imagen y el lenguaje verbal (cómic, carteles).	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS
8.2. Produce textos utilizando elementos sencillos de los lenguajes icónico y verbal (disposición en el espacio, contraste, color, tamaño...).	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS
9.1. Crea textos propios y ajenos (notas, listas, guiones sencillos, resúmenes...) para organizar y llevar a cabo tareas concretas individuales o colectivas	LENGUA CASTELLANA	CCL-CIMFS
12.1. Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso habitual en la actividad escolar (biblioteca; folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje		

2.1. Usa adecuadamente algunos de los términos propios del lenguaje plástico en contextos precisos, intercambios comunicativos, descripción de procesos y argumentaciones	EDUCACIÓN ARTÍSTICA.	CCL-CCA
7.3. Clasifica colores atendiendo a criterios de similitud o diferencia.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA- CIMFS
8.1. Utiliza instrumentos adecuados al producto artístico que se pretende respetando su propia creación y la de los demás.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA- CIMFS
8.2. Utiliza técnicas adecuadas al producto artístico que se pretende respetando su propia creación y la de los demás.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA
8.3. Utiliza materiales adecuados al producto artístico que se pretende respetando su propia creación y la de los demás.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA

Transposición curricular

El equipo de profesorado encargado de la Biblioteca del colegio se ha planteado realizar un cómic sobre la mascota de nuestra Biblioteca para perpetuar la historia de Guten entre el alumnado, profesorado y familias.



Elegimos el nivel 4º de Primaria como el más adecuado para trabajar este tipo de textos. Previamente pensamos realizar dos tareas antes de introducir al alumnado en la realización del cómic de Guten propuesto. Nuestra unidad didáctica integrada consta pues de tres tareas:

Tarea 1: ORGANIZACIÓN DE UNA EXPOSICIÓN DE CÓMICS EN LA BIBLIOTECA ESCOLAR.

Tarea 2: CONFECCIONAR UN CÓMIC.

Tarea 3: CONFECCIONAR EL CÓMIC DE GUTEN.

Tarea 1:

ORGANIZACIÓN DE UNA EXPOSICIÓN DE CÓMICS EN LA BIBLIOTECA ESCOLAR

Actividad	Pensamiento	Escenario									
1. Nuestras vidas están llenas de historias; algunas nos suceden a nosotros, somos sus protagonistas, otras les pasan a otras personas; unas veces, las historias han sucedido de verdad; otras veces, son inventadas. Pero siempre podemos contarlas, escucharlas, leerlas o escribirlas. Seguro que podéis recordar historias diferentes, cómo se llaman y dónde las habéis escuchado, leído o visto. Completad esta tabla de datos en el encerado: <table><tr><th>Título historias que hemos leído</th><th>Título historias que hemos oído</th><th>Título historias que hemos visto</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Título historias que hemos leído	Título historias que hemos oído	Título historias que hemos visto							PENSAMIENTO ANALÍTICO	AULA ORDINARIA
Título historias que hemos leído	Título historias que hemos oído	Título historias que hemos visto									
2. ¿Habéis visto cuántas maneras hay de contar una historia? Entre todos habéis reunido una gran cantidad de historias diferentes por lo que habéis comprobado que se pueden contar historias de mil maneras. Nosotros nos vamos a centrar en una de ellas, el CÓMIC. Vamos a preparar una EXPOSICIÓN de CÓMICS que vais a hacer vosotros mismos para lo cual tenemos que conocer los rasgos de este tipo de textos y aprender cómo se elaboran. ¿Nos animamos? Pero primero, vamos a pensar un poco en este nuevo trabajo. Intentad responder, de manera individual, a estas preguntas. ¿Crees que te gustará el proyecto que vas a hacer? ¿Por qué? ¿Qué crees que vas a aprender? ¿Cuál de las habilidades que tienes crees que utilizarás más: leer, escribir, discutir...?	PENSAMIENTO REFLEXIVO	AULA ORDINARIA									



¿En qué piensas que encontrarás alguna dificultad? ¿Qué podrás hacer para superarla? ¿A quién pedirás ayuda? Escribe aquí tus reflexiones.		
3. Ahora vais a buscar información sobre las actividades necesarias para la organización de la exposición...	<i>P. ANALÓGICO</i>	BIBLIOTECA ESCOLAR
4. Con la información obtenida en la actividad anterior, selecciona la que necesitas para elaborar un listado ordenado de las actividades necesarias para la organización de la exposición. Escribe la lista ordenada...	<i>P. PRÁCTICO</i>	AULA ORDINARIA
5. Vamos anotar al lado de cada actividad del listado el nombre de los alumnos y alumnas de la clase que se hace responsable y se encarga de cada una de ellas: elaboración carteles, elaboración tabla con listado cómics y personas que los aportan, búsqueda del lugar de la BE donde colocar la exposición, establecimiento de plazos, establecimiento horario visitas, normas de consulta...	<i>PENSAMIENTO PRÁCTICO/ DELIBERATIVO.</i>	AULA ORDINARIA
6. El grupo que se ha hecho responsable de la actividad prepara la visita a la Biblioteca Pública Municipal para consultar la sección de cómic, elegir los que más les gustan y pedir a la bibliotecaria que presten al colegio algunos cómics para nuestra exposición.	<i>PENSAMIENTO PRÁCTICO/ DELIBERATIVO.</i>	BIBLIOTECA
7. El grupo que se ha hecho responsable de la actividad redacta una nota para que todo el alumnado la escriba en la agenda escolar con objeto de recordar a las familias que aporten cómics a la exposición.	<i>PENSAMIENTO PRÁCTICO.</i>	AULA
8. El grupo que se ha hecho responsable de la actividad elabora, carteles para dar a conocer por el centro la exposición.	<i>PENSAMIENTO PRÁCTICO/ CREATIVO</i>	AULA
9. El grupo que se ha hecho responsable de la actividad recoge los distintos tipos de comics recopilados y realiza un registro de datos de la persona o institución que aporta el cómic.	<i>PENSAMIENTO PRÁCTICO / CREATIVO</i>	BIBLIOTECA ESCOLAR
10. El grupo que se ha hecho responsable de la actividad elige los criterios para la organización de la exposición: lugar, horario, colocación cómics por colecciones y decide la apertura al público de la misma.	<i>PENSAMIENTO DELIBERATIVO/ PRÁCTICO.</i>	BIBLIOTECA ESCOLAR
11. Busca información, con la ayuda de vuestras familias, sobre el tipo de texto cómic.	<i>P. PRÁCTICO.</i>	CASA
12. Clasificad toda la información obtenida: tipos de cómics, elementos del cómic, personajes...y seleccionad la que nos interesa para nuestro trabajo	<i>LÓGICO/ DELIBERATIVO</i>	AULA
13. Extraed algunas características del tipo de texto cómics a partir de las actividades realizadas	<i>PENSAMIENTO</i>	



anteriormente que consideres importantes..	CRÍTICO	AULA
14. Analizad semejanzas y diferencias entre el cómic y otros tipos de prensa escrita como periódicos, revistas.	PENSAMIENTO ANALÓGICO	BIBLIOTECA ESCOLAR
Tarea 2: CONFECCIONAR UN CÓMIC.		
1. Preparad un listado de preguntas, entre toda la clase, para realizar a un reconocido dibujante de cómics de la localidad, sobre las cosas que se necesitan saber para elaborar un cómic (que es un cómic, elementos, gestos, cómo se puede organizar, materiales para dibujar, ...)	PENSAMIENTO REFLEXIVO Y DELIBERATIVO	AULA
2. Visita del dibujante de cómic al grupo-clase para explicar al alumnado cómo se hace un cómic.	PENSAMIENTO PRÁCTICO.	AULA
3. Se divide la clase en cuatro grupos para trabajar con cuatro personas voluntarias en grupos interactivos. Se eligen cuatro cómics de la exposición. Durante quince minutos, un grupo se dedicará a diferenciar los distintos planos: gran plano general (G.P.G.), plano general (P.G.) y plano detalle (P.D.), plano americano (P.A.); otro diferenciará los tipos de viñetas, globos, cartuchos, cartelas; otro se fijará en las onomatopeyas y las figuras cinéticas y el cuarto grupo, se dedicará a estudiar el código gestual y el color, poniendo por escrito las conclusiones más importantes de cada elemento trabajado. Al cabo de eso quince minutos, el voluntario rotará de grupo y así hasta que todos los grupos hayan trabajado todos los elementos del cómic.	PENSAMIENTO LÓGICO Y SISTÉMICO	AULA
4. Los dibujos, que sirven para REPRESENTAR seres, acciones y objetos que nos rodean, son símbolos gráficos que se repiten, con el mismo significado, en muchos cómics. Se llaman Metáforas visuales. Aunque el nombre es complicado, vas a entender enseguida de que se trata. ¿Conocéis alguno? Para empezar, vais a trabajar de tres en tres buscando todas las metáforas visuales de estas viñetas. Debéis explicar qué significa cada una de ellas..	PENSAMIENTO ANALÓGICO	AULA
5. Dadas seis u ocho viñetas con dibujo y sin texto, inventad la historia que quiere contarnos rellenando los globos..	PENSAMIENTO CREATIVO	AULA
6. Seleccionad, en equipo, algunas viñetas de un personaje elegido por ti que consideres altamente significativas para describir al personaje (características físicas y/o psicológicas) y anotad por qué las viñetas	PENSAMIENTO SISTÉMICO	AULA



elegidas describen al personaje en grupos. 7. El portavoz de cada equipo, presentará las conclusiones de su equipo de la actividad anterior justificando la importancia de las viñetas seleccionadas para describir al personaje en cuestión pudiendo haber un pequeño debate del grupo-clase. 8. Elabora, individualmente, un vocabulario con las palabras más importantes que hayas aprendido y que necesites para realizar tu cómic, definiendo el significado de cada una de las palabras y escribiendo una frase en la que aparezca dicha palabra. 9. Con ayuda del programa de la página web http://www.genmagic.net/generadordefichas/fichasdelenguafcontes2.html en que se pueden crear cómics de forma sencilla, en el aula de informática y por parejas construid e imprimid un cómics con el programa de la página 10. Nos disponemos a elaborar un pequeño cómic. Previamente al comienzo de la actividad se les recomendará que realicen un listado de los pasos a dar para la realización del mismo: Elección del tema, escritura de la historia que se quiere contar, número de viñeta en que se va a desarrollar la historia, división texto en tantas partes como viñetas se elijan, Creación los dibujos de cada viñeta, escritura del textos adecuados en los bocadillos... 11. Se ofrecen varios temas al alumnado para que cada equipo elija el de su preferencia: lo que hacen en el recreo, un día de campo, el cumpleaños de Ramón, el día que fueron de excursión, las ferias, un sueño y se disponga a diseñar un cómic.	PENSAMIENTO ANALÓGICO. PENSAMIENTO LÓGICO, CREATIVO. PENSAMIENTO PRÁCTICO/ CREATIVO PENSAMIENTO PRÁCTICO PENSAMIENTO DELIBERATIVO.	AULA AULA AULA INFORMÁTICA AULA AULA
Tarea 3: CREACIÓN DEL CÓMIC DE GUTEN. 1. Escribid de la historia de la mascota Guten de nuestra Biblioteca con los datos aportados oralmente por el profesorado y alumnado del aula. 2. Leed de forma reflexiva la historia. 3. En el seno del grupo-clase se acuerda entre todos el número de viñetas que tendrá el cómic. 4. Por equipos, estructurad el texto en tantos párrafos como viñetas tendrá el cómic teniendo en cuenta que en cada viñeta debe pasar algo.		
	PENSAMIENTO PRÁCTICO. P. PRÁCTICO. P. DELIBERATIVO. PENSAMIENTO ANALÍTICO.	BIBLIOTECA ESCOLAR BIBLIOTECA ESCOLAR AULA. AULA



5. Por equipos, haced un boceto asignando los personajes y la ambientación adecuada de cada viñeta.	PENSAMIENTO LOGICO	AULA
6. Por equipos, elegid los materiales necesarios para la elaboración.	PENSAMIENTO DELIBERATIVO	AULA
7. Por equipos, elegid y rotulad el título del cómic que vas a crear de GUTEN.	P. CREATIVO	AULA
8. Creación final del cómic.	P. CREATIVO.	AULA
9. Presentación de los cómics de cada grupo al resto de compañeros de clase.	P. PRÁCTICO	AULA
10. Exposición de los cómics elaborados en la Biblioteca del colegio para darlos a conocer al resto de la Comunidad educativa.	PENSAMIENTO LÓGICO.	BIBLIOTECA ESCOLAR
11. Difusión de los mismos en el blog de la BE y de aula.	PENSAMIENTO PRÁCTICO	AULA INFORMAT.
12. Elabora una memoria de lo todo lo que se ha realizado en la Unidad recogiendo tus trabajos, fotos del proceso, las cosas que te han resultado más fáciles, las más difíciles, tu participación y colaboración en las actividades planificadas.	PENSAMIENTO CRÍTICO Y REFLEXIVO.	AULA
13. Incorporación de los cómics, por parte del profesorado del equipo de BE del colegio, en la programación de formación de usuarios de la Biblioteca escolar.	PENSAMIENTO PRÁCTICO	BIBLIOTECA ESCOLAR

Metodologías predominantes: Predominan la Investigación grupal, los Grupos interactivos ero también la enseñanza directa.

Temporalización: Un mes, contando con dos horas del área de Lengua Castellana y los dos tiempos de Educación Artística

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación

Indicadores / Niveles de logro	1	2	3	4
Participa en forma constructiva en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar. exponer	No participa en las situaciones de comunicación del aula.	Participa en las situaciones de comunicación del aula sin respetar las normas.	Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando solamente dos o tres normas del intercambio.	Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando todas las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar. exponer



con claridad, entonar adecuadamente.				con claridad, entonar adecuadamente.
Produce textos empleando la imagen y el lenguaje verbal (cómic, carteles).	No produce textos articuladamente con imagen y texto.	Produce textos con imagen y texto sin articular ambos elementos correctamente en más de dos viñetas.	Produce textos con imagen y texto articulando ambos elementos correctamente en todas las viñetas menos en una.	Produce textos con imagen y texto articulando ambos elementos correctamente en todas las viñetas.
Utiliza instrumentos adecuados al producto artístico que se pretende respetando su propia creación y la de los demás	No utiliza los instrumentos adecuados y sus dibujos están coloreados sin cuidado, saliéndose de los bordes, el trabajo presenta manchas abundantes.	Utiliza los instrumentos adecuados aunque sus dibujos presentan bordes sin rematar.	Utiliza los instrumentos adecuados y la aplicación del color en la gran mayoría de sus dibujos es correcta.	Utiliza los instrumentos adecuados y la aplicación del color en todos sus dibujos es correcta.

Instrumentos de información:

- Memoria realizada por el alumnado que incluye trabajos, reflexiones y autoevaluación.
- Observación directa.
- Productos finales realizados: Cómic de GUTEN.



UDI: EN MIRALVALLE CONVIVIMOS

Modelo de UDI (Programa COMBAS)

Identificación de la Unidad Didáctica

Título: **EN MIRALVALLE CONVIVIMOS**

Etapas, Ciclo y Nivel: Primaria, Tercer ciclo 6º curso

Competencias básicas: Principalmente desarrollaremos con esta unidad didáctica integrada la Competencia social y ciudadana (CSC), la competencia en comunicación lingüística (CCL) y la competencia en iniciativa y autonomía personal (CIAP).

Breve descripción del contexto:

Nuestro centro pertenece a la Red extremeña de escuelas por una cultura de paz, igualdad y no-violencia y entre los compromisos que adquirimos al adherirnos a la Red era la potenciación de los valores preconizados en la misma. Ello conlleva la elaboración de pautas consensuadas de aula y de centro pues pretendemos enseñar a pensar, a convivir y a ser personas a nuestro alumnado. Por otro lado, decidimos transformarnos en Comunidades de aprendizaje por lo que tenemos claro que hay que aspirar a un modelo comunitario de convivencia con participación, no sólo de la Comunidad educativa (profesorado, familias alumnado, personal no docente) sino también de agentes sociales.

Muchas veces, la escuela da por supuesto que el alumnado conoce ciertos criterios o normas que permiten llevar a cabo la tarea escolar. Sin embargo, cuando los niños comienzan cada curso, no tienen un claro conocimiento sobre qué se espera de ellos, qué pueden esperar ellos de la escuela, cuáles son sus derechos y sus obligaciones.

Una clase, para poder llevarse a cabo, requiere de ciertas condiciones mínimas y necesarias. Además del espacio físico, tiene que haber un espacio simbólico en el que puedan darse el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, pero además será necesario un acuerdo entre las partes.

Este acuerdo puede ser tácito e impuesto o explícito y propuesto. La explicitación y propuesta del acuerdo activa la participación del alumno en el mismo. El acuerdo se vuelve real porque el alumnado se siente parte protagonista de su construcción. Su disposición a aceptarlo ya no se debe al temor sino al compromiso.

En esta UDI queremos hacer partícipe al alumnado (y también a las familias) en la elaboración, cumplimiento y seguimiento de las pautas necesarias para



convivir en nuestro colegio Miralvalle.

Concreción curricular

Objetivos didácticos	Área	Competencias
1.1 Describe las características propias y las de los demás, señalar diferencias y similitudes.	ÁREA CIUDADANÍA	CCL- CSC
1.2. Muestra respeto por las diferencias y características personales propias y de sus compañeros y compañeras.	ÁREA CIUDADANÍA	CSC
1.3. Valora las consecuencias de las propias acciones y responsabilizarse de las mismas.	ÁREA CIUDADANÍA	CSC
2.2. Analiza la actitud personal ante los amigos y compañeros de clase.	ÁREA CIUDADANÍA	CSC
3.1. Argumenta y defiende las propias opiniones.	ÁREA CIUDADANÍA	CCL- CSC
3.2. Escucha y valora críticamente las opiniones de los demás.	ÁREA CIUDADANÍA	CCL- CSC
3.3. Muestra una actitud de respeto hacia las personas	ÁREA CIUDADANÍA	CCL- CSC
4.1. Aceptar las normas de convivencia.	ÁREA CIUDADANÍA	CSC
4.2. Practica las normas de convivencia.	ÁREA CIUDADANÍA	CSC
4.3. Participa en la toma de decisiones del grupo, utilizando el diálogo para favorecer los acuerdos y asumiendo sus obligaciones.	ÁREA CIUDADANÍA	CSC
5.2. Extrae las normas y valores que se ponen de manifiesto en la relación del alumno con los demás.	ÁREA CIUDADANÍA	CCL- CSC
9.2. Explica el papel que cumplen los servicios públicos en la vida de los ciudadanos	ÁREA CIUDADANÍA	CCL- CSC

1.1 Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, organizar el discurso, y escuchar e incorporar las	LENGUA Y LITERATURA	CCL, CIAP
---	---------------------	-----------



intervenciones de los demás.		
2.1. Se expresa de forma oral mediante textos que presenten de manera coherente conocimientos, hechos y opiniones.	LENGUA Y LITERATURA	CCL
3.1. Capta el sentido de textos orales, reconociendo las ideas principales y secundarias.	LENGUA Y LITERATURA	CCL
3.2. Capta el sentido de textos orales identificando ideas, opiniones y valores no explícitos	LENGUA Y LITERATURA.	CCL
5.1 Localiza información explícita descubriendo los propósitos e interpretando los textos.	LENGUA Y LITERATURA	CCL, CIAP
5.2. Recupera información explícita descubriendo los propósitos e interpretando los textos.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL,CIAP
8.1 Produce textos empleando articuladamente la imagen y el lenguaje verbal (carteles, cómics...) y utilizando elementos sencillos de estos lenguajes (disposición en el espacio, contraste, color, tamaño...) para expresar intenciones concretas de comunicación.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL, CIAP
9.1 Crea producciones escritas propias (notas, listas, guiones sencillos, resúmenes, etc.) para organizar y llevar a cabo tareas concretas individuales o colectivas	LENGUA Y LITERATURA.	CCL, CIAP
11.1. Localiza recursos y fuentes de información de uso habitual en la actividad escolar (biblioteca; folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL, CIAP
11.2 Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso habitual en la actividad escolar (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL, CIAP
Transposición curricular		



El equipo de profesorado de la Red de escuela por una cultura de paz, igualdad y no-violencia nos planteamos elaborar una unidad didáctica sobre la elaboración de pautas de convivencia para el aula y para el centro con objeto de introducirlas en el Plan de acción tutorial del centro y ofrecer una guía común a todo el profesorado para llevarla a cabo en el primer mes del curso en la hora de tutoría, que tenemos asignada dentro del horario lectivo, dentro de la autonomía de centro que la ley nos permite.

Nuestra unidad didáctica integrada consta de tres tareas:

Tarea 1: Elaborar las pautas de convivencia necesarias para un buen funcionamiento del aula.

Tarea 2: Elaborar pautas de convivencia necesarias para un buen funcionamiento de centro.

Tarea 3: Difusión entre la Comunidad educativa de las pautas de convivencia consensuadas

**TAREA 1:
ELABORAR PAUTAS DE CONVIVENCIA NECESARIAS PARA UN BUEN
FUNCIONAMIENTO DEL AULA.**

Actividad	Pensamiento	Escenario
-----------	-------------	-----------



1. 1. Investiga siguiendo estos tres pasos qué normas existen en los grupos sociales de tu entorno más próximo. a) Decide a quién vas a entrevistar (personal del hospital, encargados de la residencia de mayores, entrenador de deporte...) b) Prepara el guión de preguntas en un borrador utilizando el procesador de texto y con un formato adecuado e imprímelo. c) Prepara tu informe para debatirlo en clase con los compañeros/as.	REFLEXIVO/ PRÁCTICO/ DELIBERATIVO	AULA
2. Ordena la información en grupo para presentarla en soporte informático (procesador de texto) en forma de dossier.	PRÁCTICO/ LÓGICO	AULA INFORMÁTICA
3. Haz una exposición oral de tu trabajo al resto de grupos.	PRÁCTICO	AULA
4. Les presentamos al alumnado la siguiente situación: “Imagina una ciudad o un pueblo en el que todos los coches circulan por donde quieren, no hay líneas, ni flechas en las calles, no hay límites de velocidad... ¿Qué pasaría?...Habría muchos accidentes, sería peligroso circular con el coche... y cruzar las calles, ¿qué harían los niños pequeños y las personas mayores?... Se inicia un diálogo con los niños y niñas, para ir aproximándolos a la idea de la necesidad de unas normas. Se les pregunta si conocen alguna situación parecida a la de esta ciudad. Se comentan las experiencias que hayan tenido.	REFLEXIVO/ CRÍTICO	AULA
5. Escribe en tu agenda la secuenciación de actividades que se realizarán en el horario de tutorías, para completar el proyecto. Recoge en la agenda y en grupo, distintos momentos de la vida en el aula que no favorecen un buen clima escolar.	PRÁCTICO	AULA
6. Lee el texto “El país sin punta” de Gianni Rodari. Puesta en común de lo que nos ha sugerido la narración.	PRÁCTICO	AULA



7. Busca en Internet decálogos de normas de distintas situaciones.	PRÁCTICO	AULA TIC			
8. Compara las distintas normas de los decálogos encontrados en cuanto a la forma en que están redactadas y deducid, en grupos, las características lingüísticas de su redacción.	ANALÓGICO	AULA			
9. Puesta en común de las características de las "buenas normas". (Debemos intentar llegar a estas características: Enunciadas afirmativamente, es decir, expresando el comportamiento correcto. - Realistas y fáciles de cumplir. - Justas y comprensibles. - Reducidas en número.).	DELIBERATIVO/ REFLEXIVO	AULA			
10. Completa el siguiente cuadro y después coméntalo en clase con tus compañeros y con el profesor	ANALÍTICO/ PRÁCTICO	AULA			
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="237 1016 459 1285">Escribe una regla del futbol.</td><td data-bbox="467 1016 673 1285">¿Qué pasaría en el futbol si no hubiera reglas?.....</td><td data-bbox="681 1016 898 1285">Los niños de 4-8 años cuando juegan a la pelota, podemos decir que juegan al futbol.</td></tr> </table>	Escribe una regla del futbol.	¿Qué pasaría en el futbol si no hubiera reglas?.....	Los niños de 4-8 años cuando juegan a la pelota, podemos decir que juegan al futbol.		
Escribe una regla del futbol.	¿Qué pasaría en el futbol si no hubiera reglas?.....	Los niños de 4-8 años cuando juegan a la pelota, podemos decir que juegan al futbol.			
11. Elabora un diccionario con las palabras que vayan surgiendo y necesites saber bien su significado: norma, castigo, consecuencias, compromiso, medidas reparadoras...	PRÁCTICO	AULA			
12. Se procede a la elaboración de las normas para lo que seguiremos la siguiente secuencia de actividades: ✓ Identifica las situaciones y actitudes que te hacen sentir bien en relación con las personas y en relación con los espacios. ✓ Realiza un listado de las cosas que tú puedes hacer para conseguirlo. ✓ Identifica las situaciones y actitudes que te hacen sentir malestar en relación con las personas y en relación con los espacios. ✓ Realiza un listado de las cosas que tú	PRACTICO/ ANALÍTICO	AULA			



puedes hacer para evitarlo. ✓ Elabora una tabla de datos y registra las situaciones que vas observando, puntuad de 0 a 5. ✓ Puesta en común del grupo para hacer una síntesis de todas las actitudes observadas, aclarar dudas y establecer criterios sobre lo observado. ✓ Con toda la información recogida comenzamos en el seno del grupo clase a elaborar las pautas teniendo en cuenta las características de la redacción acordadas anteriormente. En papel continuo se elabora un primer borrador con las pautas del aula.		
13. En la Junta de representantes de alumnado del centro, los delegados y delegadas de curso, por turnos, exponen el borrador de las pautas de cada una de las clases con objeto de analizar y valorar la pertinencia de cada una de ellas y revisar su redacción (breves, claras, lenguaje positivo) entre todos. Al final de la sesión, el alumnado representante de aula anota en la agenda del representante el acta de la sesión con especificación de los acuerdos tomados y las revisiones oportunas.	REFLEXIVO/ PRÁCTICO	JUNTA REPRESENTANTES ALUMNADO
14. El alumnado representante de cada grupo lee el acta en su grupo-clase al resto de los compañeros y explica cómo ha transcurrido la sesión de trabajo de la Junta de alumnado representante.	PRÁCTICO	AULA
15. Realiza las modificaciones oportunas al borrador de las pautas, si así se hubiera consensuado en la reunión de la Junta de alumnado representante.	PRÁCTICO	AULA
16. Redactad un compromiso de cumplimiento de las pautas y firmadlo todo el grupo.	PRÁCTICO	AULA
17. Realizad, por equipos, un diseño creativo con las pautas del aula.	PRÁCTICO/ CREATIVO DELIBERATIVO	AULA
18. Acordad entre todas las propuestas, el diseño preferido por el grupo-clase por consenso (mejor que por votación).	PRÁCTICO/ CREATIVO	AULA
19. Realizadlo, decoradlo y colocadlo en un lugar visible del aula.	PRÁCTICO	AULA



20. Elaborad, por grupos, una ficha para el entrenamiento de las pautas (semana, quincena, mes). (Medidas reparadoras), con ayuda del tutor. 21. Elabora un dossier que recoja todo el procedimiento de elaboración de las normas y el resultado final. 22. Realiza un estudio de situaciones previsibles en la aplicación de las pautas y sus posibles medidas reparadoras. <i>(Elaboradas las normas básicas se pasaría a la redacción de las consecuencias siguiendo el mismo procedimiento. Sería importante que expliquen la diferencia entre castigo y consecuencia. Las consecuencias deben tener carácter educativo y recuperador; deben guardar una relación directa con el tipo de falta cometida y deben estar orientada a ayudar al infractor a comprender los efectos negativos de su conducta más que a penalizarla y deben facilitar la reparación del daño, la reconciliación de las partes cuando se ha producido un conflicto y su resolución si es posible)</i>	PRÁCTICO REFLEXIVO/ PRÁCTICO	AULA AULA
Tarea 2: Elaborar pautas de convivencia necesarias para un buen funcionamiento de centro		
1. Al igual que la gestión de la convivencia del aula es responsabilidad de cada una de las personas que convivimos en ella y la elaboración de las pautas y su cumplimiento corresponde al grupo-clase, necesitamos elaborar unas pautas de comportamiento para las zonas comunes del centro para que podamos convivir todas las personas que estamos en el colegio. Por eso en primer lugar, investiga que significa la expresión “espacios comunes del centro” y después, comentaremos lo que habéis pensado que significa.	PRÁCTICO	AULA



2. Escribe un listado con el nombre de los espacios físicos comunes del centro: (comedor, BE, pasillos, escaleras, servicios y patio).	PRÁCTICO	SALA PROFESORADO/ JUNTA DE REPRESENTANTES
3. Los delegados y delegadas de aula, en el seno de la Junta de representantes de alumnado, reflexionan y debaten sobre qué les hace sentir bien en los espacios comunes del centro y realizan un listado de las cosas que pueden hacer para conseguirlo.	REFLEXIVO / DELIBERATIVO	SALA PROFESORADO/ JUNTA DE REPRESENTANTES
4. El alumnado representante de cada ciclo elige un espacio determinado y se ocupa de crear una pauta inventando un pareado que sea fácilmente comprensible por todo el alumnado del centro.	DELIBERATIVO/ PRÁCTICO/ CREATIVO	SALA PROFESORADO/ JUNTA DE REPRESENTANTES
5. Práctica de la pauta asignada a cada ciclo en cada grupo-clase.	PRÁCTICO	AULA ORDINARIA
6. Puesta en común y revisión de todas las normas en la Junta de representantes de alumnado. De cada pareado deducimos la pauta, con las características que ya sabemos (breves, claras y positivas).	DELIBERATIVO	SALA PROFESORADO/ JUNTA DE REPRESENTANTES
7. Ilustrad, por grupo-clase, la pauta que se ha asignado a cada ciclo.	PRÁCTICO /CREATIVO	AULA ORDINARIA
8. La Comisión de convivencia formada por 4 padres y madres, la maestra-coordinadora de la Red de escuelas por una cultura de Paz, igualdad y no-violencia, la directora, la asesora del CPR de referencia, el concejal de medio ambiente del Ayuntamiento y una monitora de la ONG placentina Educatierra, se reúne para conocer las propuestas del alumnado y aportar ideas sobre la iniciativa y el proceso seguido así como para elegir las mejores ilustraciones de las pautas de convivencia de las zonas comunes del centro.	REFLEXIVO/ DELIBERATIVO	SALA PROFESORADO/ COMISIÓN CONVIVENCIA
9. El alumnado representante de aula decide el lugar donde colocar las pautas ilustradas y las coloca.	DELIBERATIVO	SALA PROFESORADO/ JUNTA DE REPRESENTANTES
10. En la Junta de representantes, el alumnado delegado de todos los grupos-clase del centro firma un compromiso de cumplimiento-entrenamiento y se erigen portavoces en sus grupos-clase del mismo.	PRÁCTICO	SALA PROFESORADO/ JUNTA DE REPRESENTANTES
11. Se entrena cada una de las pautas de los espacios comunes por quincenas después de haber consensuado el orden de entrenamiento de cada una	PRÁCTICO/ LÓGICO	AULA ORDINARIA



de ellas.		
12. El alumnado de la Actividad Formativa Complementaria de Plástica del centro en horario de tarde elabora el mural de la pauta a entrenar cada quincena y lo coloca en el tablón de convivencia del hall de entrada al colegio.	PRÁCTICO/ CREATIVO	TALLER PLÁSTICA
13. El alumnado representante de aula elabora una ficha de autoobservación y compromiso realizando un seguimiento que lo haga efectivo.	PRÁCTICO	SALA PROFESORADO/ JUNTA DE REPRESENTANTES

Tarea 3:

Difusión entre la Comunidad educativa de las pautas de convivencia consensuadas

ACTIVIDADES	PENSAMIENTO
1. Una vez elaboradas las normas y sus consecuencias es necesario que sean conocidas por todos y todas. Para ello, se realizarán las siguientes actividades: -Con carácter general: .Colocar en el panel de entrada y en pasillos la norma del centro a trabajar durante la quincena. -Con el Profesorado: ✓ Informar a través del Claustro, CCP o reuniones de ciclo. ✓ Entregar un folleto informativo. ✓ Incluir en el Plan de acción tutorial. -Con las Familias: ✓ .Informar en las reuniones de tutoría. ✓ .Incorporar las normas en la agenda escolar. ✓ .Utilizar Rayuela como medio de comunicación. ✓ .Informar a la Junta de Representantes de Familias. ✓ .Colgar en el Blog de Convivencia: http://lapazcrecenmiralvalle.blogspot.com/ -Con el alumnado: ✓ .Difusión a través de los delegados/as. ✓ .Escritura de las normas que se están trabajando en la agenda escolar. ✓ .Realización de actividades sobre las normas en horario de	PRÁCTICO



tutoría.

-Con el Personal no docente:

- ✓ .Informar en reuniones y en las Comisiones.
- ✓ .Facilitar un folleto con las normas del Centro.

Metodologías predominantes: La metodología predominante es la investigación grupal, los Grupos interactivos con ayuda de personas voluntarias que acuden al centro (familiares, maestros jubilados, personas del barrio, mayores de residencias) y el trabajo en equipo en el que cada componente del equipo asume un papel: secretario, portavoz, encargado del tiempo, moderador aunque también hay actividades que requieren la enseñanza directa.

Temporalización: Un mes utilizando el tiempo del área de Ciudadanía y el tiempo semanal de tutoría que en nuestro centro y dentro de la autonomía de centro, tenemos asignada para todos los grupos de Primaria a la misma hora (miércoles de 12.15 a 13 horas) para poder coincidir todo el alumnado representante de aula en la Junta cuando es necesario.

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación

Indicadores / Niveles de logro	1	2	3	4
Muestra respeto por las diferencias y características personales propias y de sus compañeros y compañeras	No muestra respeto ni por las diferencias ni por las características personales de sus compañeros y compañeras.	Muestra respeto sólo por las diferencias de algunos compañeros en contadas ocasiones	Muestra respeto por las diferencias y algunas características personales propias y de sus compañeros y compañeras casi siempre.	Muestra respeto por las diferencias y características personales propias y de sus compañeros y compañeras siempre.
Valora las consecuencias de las propias acciones y responsabilizarse de las mismas	No valora ni las consecuencias de sus propias acciones y no se responsabiliza de las mismas	Valora casi siempre las consecuencias de sus propias acciones aunque no se responsabiliza de las mismas	Valora casi siempre las consecuencias de sus propias acciones y en ocasiones se responsabiliza de las misma	Valora siempre las consecuencias de las propias acciones y responsabilizarse de las mismas.
Participa en la toma de decisiones del grupo, utilizando el diálogo para favorecer los	No participa en la toma de decisiones del grupo.	Participa a veces en las decisiones del grupo, intentando	Participa casi siempre en la toma de decisiones del grupo utilizando	Participa siempre en la toma de decisiones del grupo, utilizando el diálogo para



acuerdos y asumiendo sus obligaciones		llegar a acuerdos, sin asumir sus obligaciones	el diálogo para favorecer los acuerdos y asumiendo sus obligaciones	favorecer los acuerdos y asumiendo sus obligaciones
Extrae las normas y valores que se ponen de manifiesto en la relación del alumno con los demás	No extrae ni las normas ni los valores que se ponen de manifiesto en la relación del alumno con los demás	Extrae las normas pero no deduce los valores que se ponen de manifiesto en la relación del alumno con los demás	Frecuentemente extrae las normas y valores que se ponen de manifiesto en la relación del alumno con los demás	Extrae las normas y valores que se ponen de manifiesto en la relación del alumno con los demás con facilidad.
Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, organizar el discurso, y escuchar e incorporar las intervenciones de los demás.	Participa en las situaciones de comunicación del aula sin guardar el turno de palabra, ni organizar el discurso ni escuchar las intervenciones de los demás.	Participa en las situaciones de comunicación del aula, guardando el turno de palabra, pero no organiza el discurso, ni escucha las intervenciones de los demás.	Participa en las situaciones de comunicación del aula, guardando el turno de palabra, y organizando el discurso, pero no escucha las intervenciones de los demás.	Participa en las situaciones de comunicación del aula, guardando el turno de palabra, organizando el discurso, y escuchando las intervenciones de los demás.
Produce textos empleando articuladamente la imagen y el lenguaje verbal (carteles, cómics...) y utilizando elementos sencillos de estos lenguajes (disposición en el espacio, contraste, color, tamaño...) para expresar intenciones concretas de comunicación	No articula la imagen y el lenguaje verbal ni utiliza elementos sencillos de estos lenguajes.	Utiliza elementos sencillos del lenguaje verbal para expresar intenciones concretas de comunicación	Utiliza elementos sencillos del lenguaje verbal y de la imagen para expresar intenciones concretas de comunicación.	Utiliza con soltura elementos sencillos del lenguaje verbal y de la imagen para expresar intenciones concretas de comunicación.
Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso habitual en la	No utiliza recursos y/o fuentes de información de	La búsqueda de información se limita al	Utiliza al menos dos soportes informativos de los utilizados	Utiliza todos los soportes informativos: biblioteca.



actividad escolar (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje.	uso habitual.	recurso habitual: libros.	normalmente en el aula (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) .	folletos, libros de consulta, ordenador
--	---------------	---------------------------	--	---

Instrumentos de información:

- Observación sistemática de todo el proceso.
- Dossier elaborado por el alumnado.
- Decálogos de pautas de convivencias elaborados.
- Opiniones de personas de los diversos sectores de la Comunidad educativa: profesorado, alumnado, familias, personal no docente.

UDI: Numerín numerado y tiro porque me ha tocado



Identificación de la Unidad Didáctica

Título: Numerín numerado y tiro porque me ha tocado.

Etapas, Ciclo y Nivel: Primaria, Segundo ciclo, 3º curso

Competencias básicas:

Breve descripción del contexto: Nuestra UDI va dirigida a los tres grupos de nivel de 3º de Primaria que tenemos.

Aprovechando que estamos trabajando en todo el Centro el proyecto documental “Contando letras, Leyendo Números” hemos decidido plantearnos una tarea relacionada con dicho proyecto (construir una oca matemática que sirva como recurso educativo en el comedor escolar) y elaborar la unidad didáctica integrada.

Concreción curricular

Objetivos didácticos	Área	Competencias
Resuelve problemas realizando cálculos numéricos con números naturales y utilizando el conocimiento del sistema numérico decimal y las propiedades de las operaciones.	MATEMÁTICAS	CM, CIM, CAA
Utiliza estrategias personales de cálculo mental en cálculos relativos a la suma, resta, multiplicación y división simples.	MATEMÁTICAS	CM, CAA, CAIP
Reconoce formas y cuerpos geométricos en el espacio (polígonos, círculos, cubos, prismas, cilindros, conos, esferas).	MATEMÁTICAS	CM, CIM, CCA
Expresa el resultado de datos sobre hechos y objetos de la vida cotidiana en forma de tabla o gráfica.	MATEMÁTICAS	CM
Interpreta el contenido de imágenes del espacio presentes en el entorno.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA
Utiliza instrumentos, técnicas y materiales adecuados al producto artístico que se pretende.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA, CIM
Demuestra originalidad en las producciones plásticas.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA



Participa de forma constructiva en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio : guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad, entonar adecuadamente.	LENGUA	CSC, CCL, CIM
. Localiza y recupera información explícita en la lectura de textos.	LENGUA	CCL, CIM
. Realiza inferencias directas en la lectura de textos.	LENGUA	CCL
.Produce textos empleando articuladamente imágenes y el lenguaje verbal (carteles, cómics, ...)	LENGUA	CCL, CCA, CIM
. Crea textos propios y ajenos (notas, listas, guiones sencillos, resúmenes, etc.) para organizar y llevar a cabo tareas concretas individuales y colectivas.	LENGUA	CCL
. Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso habitual en la actividad escolar (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje.	LENGUA	CCL, CIM

Transposición curricular

El equipo de tercero nos hemos planteado trabajar algunos contenidos matemáticos a través de los juegos y más concretamente con una oca matemática que construiremos entre todos/as. Qué mejor lugar para comenzar que visitar una ludoteca. Muy cerca de nuestro Centro Escolar tenemos una, comenzamos a preparar la visita

Actividad	Pensamiento	Escenario
a. Visita a la ludoteca del barrio para conocer diferentes tipos de juegos que nos ayudan a aprender contenidos matemáticos.		
<i>Previamente a la visita:</i>		
. Conversamos con los alumnos/as sobre qué es una ludoteca, qué podemos encontrar en ella, las normas de comportamiento que hemos de tener en cuenta y qué hemos de hacer para concertar una cita.	P. Reflexivo	AULAS
. Queremos saber más y vamos a preparar entre todos una entrevista para las personas que trabajan allí. Como los juegos que más nos interesan son los relacionados con las matemáticas dirigiremos parte de nuestras preguntas a este objetivo: qué es una ludoteca, horario de apertura, quiénes pueden utilizarla y cómo, con qué tipo de juegos cuentan, cuáles son los más solicitados, qué juegos están relacionados con las matemáticas, qué podemos aprender con estos últimos,...)	P. Analítico P. Práctico	AULAS
. En equipos de cuatro, sobre un sencillo plano , señalamos	P. Analítico	AULAS



las calles que hemos de recorrer a pie para llegar a nuestro destino.		CALLES.
Visitamos la Ludoteca. Realizamos la entrevista.	P. práctico	LUDOTECA
<i>Después de la visita:</i>		
. Cada alumno/a de manera individual escribe en pocas líneas sus impresiones sobre la visita: algo que haya aprendido nuevo, juegos que no conocía, los que más o los que menos le hayan gustado, cuáles cree que podíamos construir en clase, etc.	P. Reflexivo P. Lógico	AULAS
. Hacemos una tabla de datos con los 6 juegos más votados por los niños y niñas, las tres aulas de 3º nivel y sacamos conclusiones (el más votado, el que casi no tiene votos, los que más gustan en cada clase,...).	P. Analítico	AULAS
. Vemos la parte del vídeo de “Donald en el País de las Matemáticas” que, además de ayudarnos a entender el sentido del uso de las matemáticas, nos muestra como una gran parte de los juegos se sitúan en áreas geométricas (el ajedrez, el fútbol, el billar, la rayuela, el baloncesto).	P. Analítico P. Lógico	SALA DE VÍDEO
. Seleccionamos algunos juegos (tanto de la ludoteca como de la película) que pueden servirnos en nuestro trabajo, comparamos unos con otros y valoramos cuáles podríamos construir nosotros. Proponemos hacer una oca matemática.	P. Analógico	AULAS
B. Construir una oca matemática para que los niños y niñas la usen como recurso educativo en el comedor escolar.		
. Ayudados por las familias buscamos información en diferentes medios sobre el juego de la oca (historia del juego, material que se necesita, cómo se juega, qué es una oca,...), traemos al aula esta información y diferentes modelos de tableros de juego.	P. Práctico	CASA
. Comparamos los distintos tableros aportados: qué forma tienen (cuadrada, rectangular,...), cuántas casillas hay, cuál es la temática de las casillas, diferentes objetivos, distintas normas de juego.	P. Analógico	AULAS
. Preparamos una exposición en el pasillo junto con las otras dos aulas de 3º nivel con todos los tableros conseguidos. Necesitamos <i>repartir responsabilidades</i>: hacer carteles para anunciar la exposición a todo el Colegio, registrar la procedencia de cada tablero para después devolver a cada uno el suyo, preparar rótulos para clasificar los distintos juegos por temática (juegos antiguos, juego clásico, lasocas de las vocales, la oca forestal,...), colocar la exposición.	P. Lógico P. Creativo	PASILLO



. Ya sabemos que para jugar necesitamos un tablero, fichas y dados, pero no es suficiente debemos conocer las normas para poder jugar. Es el momento de trabajar el texto instruccional.		
Les aportamos distintos tipos de texto (noticias, carteles publicitarios, diferentes poesías, fábulas, recetas de cocina, instrucciones de juego, etiquetas con instrucciones de lavado, instrucciones para montar un mueble,...), comparamos unos con otros estableciendo las diferencias y los clasificamos en tres grupos: textos informativos, textos literarios y textos que nos dan instrucciones.	P. Analógico	AULAS
. Extraemos las características básicas de los tres tipos de texto haciendo hincapié en los instruccionales.	P. Reflexivo	AULAS
. Comprobamos que las normas para jugar a la oca se corresponden con estos últimos, las leemos y las ponemos en práctica jugando una partida.	P. Práctico P. Sistémico	AULAS
Queremos empezar a preparar nuestro propio juego, lo primero es buscar un nombre. Como las casillas van a estar relacionadas con los contenidos del Área de Matemáticas se nos ocurre que puede llamarse “Numerín, numerado y tiro porque me ha tocado”. Una diferencia con el juego de la oca es que este es solo un juego de azar en cambio en el nuestro van a tener un importante papel los conocimientos matemáticos que cada uno/a tenga. Para comenzar necesitamos ponernos de acuerdo en la forma del tablero, el número de casillas, los contenidos de cada una y la mascota. <u>Vamos a hacer un tablero cuadrado formado por 25 casillas de 10cm x 10 cm.</u>		AULAS
. Diseñamos la mascota. Cada alumno/a realiza una composición plástica libre en una cartulina de 10x 10 cm, debe estar relacionada con las matemáticas (pueden ser números, símbolos matemáticos, figuras geométricas, dibujos alusivos,...) y con el juego Numerín , numerado tiro porque me ha tocado. Todas se expondrán, pero solo se elegirá una que se repetirá cinco veces en el tablero y nos permitirá avanzar más rápido.	P. Creativo	AULAS
Hemos de decidir los contenidos de las casillas (cada uno en cartulina de colores diferentes) y repartir el trabajo. Trabajaremos con matemáticos/as a lo largo de la historia (4 casillas), problemas variados (4 casillas), razonamiento (5 casillas), matemáticas en inglés (3 casillas) , matemáticas en		AULAS



el entorno (4 casillas) y la mascota (5 casillas), un total de 25 casillas. • Para las casillas de los matemáticos/as (cartulina de color azul): . Buscamos información tanto en casa como en la biblioteca escolar. . Una vez revisado todo el material, en grupos de 6 , seleccionamos 4 ilustres matemáticos/as teniendo en cuenta que sean de épocas y lugares diferentes. Extraemos la información más relevante, la escribimos en borrador y por último la pasamos a la cartulina del color correspondiente (azul), señalando el número de casilla en el que se encuentra cada uno. . Construimos las cuatro casillas con el nombre correspondiente (color azul), fecha y lugar de nacimiento y un dibujo o fotografía relacionada con el matemático/a en cuestión . - Problemas variados (cartulina de color amarillo): En grupos de 6 niños/as, de los problemas que hemos realizado en clase durante la quincena, elegimos tres sencillos en los que intervengan diferentes operaciones, que contengan cuestiones relacionadas con las unidades de medida (el tiempo y el dinero) y que se puedan resolver mentalmente. Copiamos los problemas con las soluciones en borrador y después escribimos estas últimas en la cartulina del color correspondiente (amarilla), señalando los números de las casillas donde se encuentran. . Construimos las tres casillas (color amarillo) planteando los problemas y acompañándolos con dibujos alusivos. - Razonamiento (cartulina de color verde): En grupos de 6, seleccionamos cinco cuestiones del material con el que contamos recogido del libro de texto, de Internet, de libros de la biblioteca,... y seguimos el mismo procedimiento que en las casillas anteriores. - Las matemáticas en inglés (cartulina de color gris). Con la ayuda de la teacher elaboraremos una batería de preguntas en inglés que se puedan resolver utilizando cálculo mental de suma y resta. De entre todas debemos elegir las tres que nos parezcan más adecuadas para nuestra oca matemática. . Para construir las casillas y la cartulina de respuestas seguimos el mismo procedimiento que en las anteriores. • Las matemáticas en nuestro entorno (cartulina anaranjada) utilizaremos fotografías de lugares	P. Práctico P. Lógico P. Creativo P. Práctico, P. Deliberativo P. Práctico P. Creativo P.Práctico P. Deliberativo P. Creativo	AULA TIC / BIBLIOTECA / CASA. AULAS AULAS AULAS AULAS AULAS AULAS AULAS
--	---	---



concretos del patio escolar, dónde están ocultas figuras geométricas que hemos de descubrir. . En grupos de 6 examinamos todas las imágenes disponibles, las clasificamos según las figuras que contengan (triángulo, cuadrado, rectángulo,círculo) y posteriormente seleccionamos 4 representativas. . Para realizar las casillas emplearemos la parte de la fotografía que nos interese en dónde se resaltará ligeramente la figura que hemos de identificar. . Una vez que tenemos todas las casillas las pegamos numeradas del 1 al 25 en una cartulina de 50 x 50 cm , como casillas de salida (nº 1) y de llegada (nº 25) una mascota. Los cinco cartones de diferentes colores con las soluciones y la información acompañarán al tablero. Ya tenemos nuestro tablero, necesitamos también dados y fichas de distinto color, ahora hemos de decidir cuales son las normas para jugar. ¿Podemos utilizar las instrucciones del juego de la oca? Estaremos de acuerdo en que hemos de consensuar unas nuevas, recordad que deben ser pocas, claras y han de estar ordenadas. - Consensuamos las normas. - Ponemos en práctica el juego antes de cederlo al comedor escolar. . A lo largo de toda la tarea han ido apareciendo palabras desconocidas pero imprescindibles para entender los contenidos. Una vez conocido su significado las hemos archivado y al final cada alumno ha registrado en su cuaderno, por orden alfabético, el vocabulario correspondiente. . Hemos acabado la tarea, solo nos queda reflexionar y hacer una valoración del trabajo realizado. No os será difícil guiados por las cuestiones siguientes: ¿Te gusta como ha quedado el juego Numerín, numerado? ¿Cambiarías, añadirías o suprimirías alguna casilla? ¿Qué opinión te merece la casilla que sirve como mascota? ¿Qué actividades te han resultado más y cuáles menos interesantes ? ¿Cuales te han parecido más fáciles y cuáles más difíciles? ¿Te has sentido agusto trabajando con tu grupo? Debes razonar tus respuestas y añadir cualquier otra aportación que consideres interesante.	P. Analítico P. Deliberativo P. Práctico P. Práctico P. Lógico P. Deliberativo P. Práctico P. Sistémico. P. Lógico P. Analógico P. Crítico. P. Reflexivo.	AULAS COMEDOR AULAS AULAS
Metodologías predominantes: Investigación grupal, indagación científica y enseñanza no directiva.		



Temporalización: Un mes aproximadamente

Rúbrica de evaluación

Indicadores / Niveles de logro	1	2	3	4
Participa de forma constructiva en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad, entonar adecuadamente	No aporta ideas , ni participa en de las propuestas del grupo	Participa con desgana en el grupo, sugiriendo ideas ya formuladas por otros integrantes y no respetando las normas de intercambio.	Participa en el grupo, proponiendo alguna idea y elaborando algunas propuestas respetando casi todas las normas del intercambio.	Participa en el grupo aportando ideas y ejecutando las propuestas y respetando todas las normas del intercambio.
Resuelve problemas realizando cálculos numéricos con números naturales y utilizando el conocimiento del sistema numérico decimal y las propiedades de las operaciones.	No resuelve problemas realizando cálculos numéricos con números naturales de forma autónoma.	Resuelve problemas realizando cálculos numéricos con números naturales.	Resuelve problemas realizando cálculos numéricos con números naturales y utilizando el conocimiento del sistema numérico decimal	Resuelve problemas realizando cálculos numéricos con números naturales y utilizando el conocimiento del sistema numérico decimal y las propiedades de las operaciones.
Demuestra originalidad en las producciones plásticas	Diseña la mascota sin mostrar ninguna originalidad.	Diseña la mascota mostrando poca originalidad.	Diseña la mascota mostrando cierta originalidad.	Diseña la mascota demostrando creatividad y originalidad.
Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso habitual en la actividad escolar (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje	No utiliza recurso y/o fuentes de información de uso habitual.	La búsqueda de información se limita al recurso habitual: libros.	Utiliza al menos dos soportes informativos de los utilizados normalmente en el aula.	Utiliza todos los soportes informativos de uso habitual en la actividad escolar (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador)

Instrumentos de información:



Cuadernos de ejercicios, resolución de casos, prototipos, registros anecdóticos.

UDI: CONSTRUIMOS UN INVERNADERO.



Identificación de la Unidad Didáctica

Título: Construimos el invernadero.

Etapas, Ciclo y Nivel: La Unidad va dirigida al 2º ciclo de Educación Infantil, alumnado de segundo nivel (4años).

Competencias Básicas: Las Competencias Básicas que se van a trabajar a lo largo de la Unidad son: la Competencia Matemática, la Competencia Lingüística, la Competencia de Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico y la Competencia para Aprender a Aprender.

Breve descripción del contexto: La construcción del invernadero nace del interés de los alumnos/as de sembrar, ver crecer y trasplantar plantas. Pero el costo de la construcción de los invernaderos comunes es elevado, por lo nace la idea de construir un invernadero de botellas de plásticos. Con este material se aprovecha un recurso desechable que daña al ecosistema. El plástico, en un producto económico y beneficioso tanto para el alumnado de la escuela como para su entorno.

Las ventajas que tienen estos invernaderos de botellas plásticas desechables es que son muy económicos, duraderos, se pueden reemplazar en cualquier momento y son de fácil construcción.

Es una manera práctica de que nuestro alumnado, sepa como reciclar para mantener el medio ambiente limpio, a la vez que aprenden un poco de desarrollo sostenible con materiales que tenemos en casa.

Concreción curricular

Objetivos didácticos	Área	Competencias
9-Utilizar la lengua oral del modo más adecuado para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones educativas	Comunicación y Representación.	CAA, CCL
10-Comprender mensajes orales diversos.	Comunicación y Representación.	CCL
11-Mostrar una actitud de escucha atenta y respetuosa.	Comunicación y Representación.	CAA-CCL
12-Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo.	Comunicación y Representación.	CCL
13-Iniciarse en el uso de los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo,	Comunicación y Representación.	CCL-CAA
14-Iniciarse en la comprensión de las finalidades de los usos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo.	Comunicación y Representación.	CCL-CAA
15-Iniciarse en el conocimiento de algunas características del código escrito.	Comunicación y Representación.	CCL
16- Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.	Comunicación y Representación.	CCL-CIMFS
	Comunicación y Representación.	CAA



ACTIVIDAD 2: DISEÑAR UNA UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA. CEIP MIRALVALLE.PLASENCIA.

17-Expresar se y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. 18-Mostrar interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.	Representación	
---	-----------------------	--

1-Discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actúa sobre ellos.	Conocimiento Entorno.	CAA-CIMFS
2-Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles.	Conocimiento Entorno	CAA-CIMFS
3-Discriminar y comparar algunas magnitudes en las colecciones que realiza.	Conocimiento Entorno	CAA-CIMFS
4-Cuantificar colecciones mediante el uso de la serie numérica.	Conocimiento Entorno	CIMFS
5-Manifestar actitudes de cuidado y respeto hacia la naturaleza y participa en actividades para conservarla.	Conocimiento Entorno	CAA-CMIFS
7-Mostrar destrezas motoras y habilidades manipulativas.	Conocimiento sí mismo y Autonomía Personal	CAA
8-Mostrar interés por el juego, así como por las destrezas motoras y las habilidades manipulativas.	Conocimiento sí mismo y Autonomía Personal	CAA

Transposición curricular

Tarea	
Actividad	Pensamiento
1-Producen en grupo el contenido de la nota informativa para las familias sobre la visita a un invernadero del barrio	Deliberativo.
2-Descubrimos juntos las grafías necesarias según el sistema	Deliberativo



convencional de escritura, en relación con el contenido de la nota.	
3-Copia individual de la nota que se va a llevar cada alumno/a a su casa.	Práctico
4-Preparamos una entrevista sobre dudas y cosas que queremos saber en torno al invernadero en relación con los materiales necesarios para su construcción, su orientación y el tipo de plantas que necesitan estar en el invernadero y su cuidado.	Reflexivo
5-Visitamos el invernadero.	Práctico/Analógico
6-Al regreso de la excursión realizamos un mapa conceptual con los nuevos aprendizajes.	Lógico
7-En internet buscamos diferentes modelos de construcción de un invernadero y vemos los materiales con los que están contruidos.	Analógico
8-Reflexionamos y analizamos con los niños/as, cual es el más económico y de fácil de construir, ya que nosotros vamos a colaborar en la misma	Reflexivo y crítico
9-Decidimos construirlo con botellas recicladas.	Sistémico y deliberativo
10-Imprimimos en color el invernadero localizado en internet y hacemos una lista del material que vamos a necesitar.	Práctico
11-Experimentamos con diferentes materiales el paso de la luz. Materiales opacos, transparentes y biodegradables.	Analógico , reflexivo y crítico
12-Escribimos una nota colectiva para las familias sobre la recogida de botellas recicladas, con el objetivo de colgarlo en el tablón de información a las familias	Práctico.
13-Experimentamos con botellas hasta llegar a un criterio consensuado para su clasificación: tamaño y forma	Analógico, lógico
14-Experimentamos con la capacidad de las botellas (1, 1.5, 2 litros) también nos ayuda a clasificarlas	Analógico
15-El alumnado colabora en la preparación de limpieza de las botellas quitando el tapón y las etiquetas.	Práctico
16-Clasificamos los tapones de las botellas.	Lógico
17-Elaboramos con cuerdas y los tapones de las botellas, cortinas para el invernadero.	Creativo
18- Producimos y escribimos una nota colectiva a las familias, solicitando ayuda para cortar las bases de las botellas.	Práctico
19-Encajamos las botellas cortadas en filas. Los alumnos/as investigan y exploran libremente encajando una botella dentro de otra, experimentando con la posición de las hileras de botellas en vertical u en horizontal.	Lógico



20-Descubrimos la necesidad de mantener la posición vertical de la hilera de botellas, con algún material que las sujete a la estructura (alambre).	Reflexivo y deliberativo
21-Manipulamos los trozos de alambre cortados, transformando los trozos de alambre curvo, en líneas rectas.	Práctico
23-Un grupo de alumno/as de primaria, nos presentan el concepto de docenas, al compartir con nosotros el espacio donde estamos desarrollando esta actividad.	Deliberativo
24- En parejas, introducimos los alambres por dentro de cada hilera de botellas.	Práctico
25- Observamos todo el proceso de construcción de la base del invernadero por parte de los obreros del Ayuntamiento.	Práctico
26- Medimos la base del invernadero con diferentes unidades de medida (mano, pie, metro)	Analógico.
27-Trasladamos el aula al recreo, cerca de donde se encuentra la base del invernadero. Los alumnos/as dibujan la forma de la base y anotan la medida de sus lados en metros)	Analítico
28- A través de la experimentación directa sobre la base del invernadero, averiguamos cuántas filas de botellas necesitamos para cada lado de la base.	Reflexivo, analítico y deliberativo
29-Los alumnos/as de infantil, visitan las aulas de los compañeros/as de 6º de primaria y les solicitan que, averigüen según los datos y medidas que les facilitamos, cuántas botellas necesitamos en total para la construcción del invernadero.	Analítico
30-A lo largo de la semana los alumnos/as de 6º de primaria nos ayudan en la tarea de contar el número de botellas que hasta el momento tenemos almacenadas para la construcción del invernadero	Analítico
31-Producimos junto con los niños/as una nota para las familias comunicándoles que ya no necesitamos más botellas recicladas y agradeciendo su colaboración.	Práctico
32-El centro organiza un taller interactivo familias y alumnado, para enganchar las hileras de las botellas a la estructura del tejado y de la base del invernadero y para colgar las cortinas.	Práctico
Escenarios: El aula, el barrio, el aula de informática, el porche, el recreo, el hall, la sala de psicomotricidad, el invernadero y las clases de los alumnos/as de 6º de primaria	
Metodologías predominantes: Investigación en grupo e Indagación Científica	
Temporalización: Durante el Primer y Segundo trimestre	
Valoración de lo aprendido	



Rúbrica de evaluación

Indicadores / Niveles de logro	INICIADO	EN PROCESO	AVANZADO
Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles.	Agrupar y clasificar elementos y colecciones según semejanzas ostensibles.	Agrupar, clasificar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles	Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles
Manifestar actitudes de cuidado y respeto hacia la naturaleza y participa en actividades para conservarla.	Le cuesta manifestar actitudes de respeto y cuidado hacia la naturaleza y no participa en actividades para conservarla si no es por mediación del adulto. No relaciona lo aprendido con la vida	Manifiesta actitudes de respeto y cuidado hacia la naturaleza y participa en actividades para conservarla de forma autónoma en ocasiones. Hace alguna conexión entre lo aprendido y la realidad	Manifestar actitudes de cuidado y respeto hacia la naturaleza y participa en actividades para conservarla con decisión propia. Enlaza lo vivencial con el mundo.
Mostrar interés por el juego, así como por las destrezas motoras y las habilidades manipulativas.	Le cuesta participar en el juego y mostrar interés en las actividades propuestas. Hay que estar continuamente empujándole para que realice las cosas.	Casi siempre, muestra interés por el juego así como por las destrezas motoras y habilidades manipulativas. Hay situaciones donde comienza a tener iniciativa.	Muestra en todas las actividades propuestas, interés por el juego, así como por las destrezas motoras y las habilidades manipulativas. Hace las cosas sin que le empuje el adulto.
Expresar se y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales	En ocasiones se expresa, con mucha dificultad, utilizando alguno de los medios, técnicas y materiales de diferentes lenguajes artísticos. Es dependiente para resolver.	Se expresa con alguna dificultad, utilizando alguno de los medios, técnicas y materiales de diferentes lenguajes artísticos. A veces pide ayuda, otras veces resuelve solo	Se expresa y comunica con facilidad, utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales decidiendo, tomando partido, resolviendo.

Instrumentos de información:

- Participación activa de todo el proceso.
- Construcción del invernadero.
- Elaboración individual de un cuaderno de campo, informando a las familias de todo el



proceso de construcción de un invernadero.

- Elaboración de una pantalla interactiva expositiva con cartón y botellas que explica todo el proceso de realización del invernadero

UDI: FOLLETO TURÍSTICO.



Identificación de la Unidad Didáctica

Título: Nos vamos de viaje. Un folleto turístico para conocer Europa

Etapas, Ciclo y Nivel: Primaria, Tercer ciclo 6º curso

Competencias básicas: COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO, COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL y COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Breve descripción del contexto: Se ha elegido la realización de un folleto turístico para que el alumnado adquiriera las competencias relacionadas a través de tareas interactivas, significativas y centradas en los contenidos relacionados con Europa en el área de conocimiento del medio de 6º curso de ed. Primaria. He aprovechado el tema de los viajes turísticos unido a que el grupo es el último curso que está en el centro como vehículo motivador.

Concreción curricular

Objetivos didácticos	Área	Competencias
6.1 Realiza planos y mapas a gran escala, teniendo en cuenta los signos convencionales y la escala gráfica.	CONOCIMIENTO DEL MEDIO	CIMFS, CTIC
6.2 Interpreta planos y mapas a gran escala, teniendo en cuenta los signos convencionales y la escala gráfica.	CONOCIMIENTO DEL MEDIO	CIMFS, CTIC
6.3 Utiliza planos y mapas a gran escala, teniendo en cuenta los signos convencionales y la escala gráfica.	CONOCIMIENTO DEL MEDIO.	CIMFS, CTIC
10.1 Establece planes de trabajo para realizar informes sobre situaciones sencillas, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet).	CONOCIMIENTO DEL MEDIO.	CCL, CIMFS, CTIC
10.2 Presenta un informe, utilizando soporte papel y digital, sobre problemas o situaciones sencillas, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet) y expresa conclusiones.	CONOCIMIENTO DEL MEDIO.	CCL, CIMFS, CTIC
11.1 Utiliza las herramientas que nos ofrecen las tecnologías de la información y comunicación para comunicarse.	CONOCIMIENTO DEL MEDIO.	CIMFS, CTIC



1.1 Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, organizar el discurso, y escuchar e incorporar las intervenciones de los demás.	LENGUA Y LITERATURA	CCL, CIMFS
5.1 Localiza información explícita descubriendo los propósitos e interpretando los textos.	LENGUA Y LITERATURA	CCL, CIMFS
5.2 Recupera información explícita descubriendo los propósitos e interpretando los textos.	LENGUA Y LITERATURA	CCL, CIMFS
6.1 Interpreta las ideas contenidas en los textos, comparando y contrastando informaciones diversas.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL, CIMFS
6.2 Integra las ideas propias con las contenidas en los textos, comparando y contrastando informaciones diversas.	LENGUA Y LITERATURA	CCL, CIMFS
8.1 Produce textos empleando articuladamente la imagen y el lenguaje verbal (carteles, cómics...) y utilizando elementos sencillos de estos lenguajes (disposición en el espacio, contraste, color, tamaño...) para expresar intenciones concretas de comunicación.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL,
9.1 Crea producciones escritas propias (notas, listas, guiones sencillos, resúmenes, etc.) para organizar y llevar a cabo tareas concretas individuales o colectivas	LENGUA Y LITERATURA.	CCL,
9.2 Utiliza producciones escritas propias y ajenas (notas, listas, guiones sencillos, resúmenes, etc.) para organizar y llevar a cabo tareas concretas individuales o colectivas.	LENGUA Y LITERATURA.	CIMFS
11.2 Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso habitual en la actividad escolar (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL, CIMFS CTIC
12.1 Usa y maneja con soltura las bibliotecas, videotecas, etc.	LENGUA Y LITERATURA.	CCL, CIMFS CTIC
14.2 Utiliza la terminología gramatical y	LENGUA Y LITERATURA.	CCL



lingüística básica en las actividades de producción y comprensión de textos.		
Transposición curricular		
Actividad	Pensamiento	Escenario
1. Realizad la planificación de la tarea, especificando en cada actividad si se realizará en grupo o de manera individual.	LÓGICO	AULA ORDINARIA
2. Elaborad, utilizando las páginas amarillas, la lista de agencias de viaje de la ciudad para organizar las visitas por grupos.		AULA ORDINARIA
a. Realizad una tabla de doble entrada en la que figuren los barrios en los que se encuentra cada agencia	ANALÍTICO	
b. Ordenad las AV según el criterio de proximidad al centro.	LÓGICO	
c. A la vista de las actividades anteriores, expresad vuestra opinión sobre su ubicación	REFLEXIVO	
d. ¿por qué creéis que se concentran en el centro de la ciudad?	CRÍTICO	
3. Escribid un guión sobre las intervenciones que haréis en la agencia de viaje el día de la visita.	PRÁCTICO	AULA ORDINARIA
4. Visitad las agencias de viajes para recoger algunos folletos de viajes y aportarlos al aula como medio de información.		CALLES
a. Ordenarlos y clasificarlos por tipos de viajes.	LÓGICO	
b. Comparar los diferentes tipos de	ANALÍTICO	
c. Elegir los que mejor convengan para nuestro viaje.	DELIBERATIVO	
5. Ubicad en <i>google maps</i> la agencia que habéis visitado, añadiendo:		AULA DE INFORMÁTICA
a. Una descripción sobre la calle en la que está.	PRÁCTICO	
b. Una imagen de la fachada en la que	DELIBERATIVO	



aparezca el nombre de la agencia. c. Un comentario sobre la atención de las personas que allí trabajan.	REFLEXIVO	
6. Elaborad un gráfico de los ríos de Europa y sus vertientes, para decidir cuáles de ellos podemos incluir en nuestro viaje .	ANALÍTICO	AULA DE INFORMÁTICA
7. Debatid en los grupos los medios de transporte que utilizaremos.	DELIBERATIVO	AULA ORDINARIA
8. Escoged, de una lista entregada por la profesora, los accidentes geográficos que visitaremos, eligiendo al menos uno de cada categoría para situarlo dentro del recorrido.	DELIBERATIVO	AULA INFORMÁTICA
9. Dibujar en el mapa de Europa, algún edificio singular de cada ciudad en la que pasemos noche.	CREATIVO	AULA ORDINARIA
10. Realizar una borrador del folleto en papel de periódico repartiendo los espacios para texto y para imágenes	CREATIVO	AULA ORDINARIA
a. Elegid entre todos los borradores presentados en el grupo, la que servirá de base para vuestro folleto definitivo.	DELIBERATIVO	
b. Ajustad los últimos retoques al borrador elegido para poder comenzar el folleto original.	CREATIVO	
11. Relaciona los medios de transporte que vamos a utilizar con el tiempo que disponemos para realizar el viaje y los lugares que vamos a visitar.	SISTÉMICO	AULA ORDINARIA
12. Buscad en internet las imágenes que apoyarán el texto del folleto y guardadlas en una carpeta creada al efecto.	PRÁCTICO	AULA DE INFORMÁTICA
a. Modificad el tamaño de las imágenes para ajustarlas al espacio asignado en el folleto.	CREATIVO	
b. Imprimid las imágenes elegidas para poder		



pegarlas en los espacios asignados.	PRÁCTICO DELIBERATIVO REFLEXIVO CREATIVO	AULA ORDINARIA AULA ORDINARIA AULA ORDINARIA AULA ORDINARIA		
13. Presentar el borrador del itinerario final y de manera individual realizad las correcciones ortográficas y sintácticas oportunas.				
14. Puesta en común, en el grupo, de los borradores corregidos y elección de la persona que transcribirá el texto definitivo.				
15. Preparación de la exposición al gran grupo, determinando la modalidad (oralmente, a través de una presentación con ordenador,...) los tiempos y el orden de las intervenciones.				
16. Exposición al gran grupo el trabajo realizado por el equipo (creativo).				
Metodologías predominantes: Queremos que nuestros alumnos mejoren en el aprendizaje en equipo , pero también individual , tratando de buscar diversas fuentes y poniendo en común sus descubrimientos y así conseguir la satisfacción de un aprendizaje eficaz y eficiente, Es interesante el proceso de encuentro de diversas fuentes porque supone resumir individualmente la información recogida, sintetizar, cuando pongan en común lo resumido. Los dos procesos de trabajo, individual y colectivo, logran un acercamiento al propio conocimiento y al control y gestión de las propias capacidades. Para ofrecer una formación integral debemos insistir en una educación para la paz, en el respeto al medio ambiente, en la utilización de los medios públicos y en su respeto, en el aprecio y consideración por el urbanismo de las ciudades y su implicación en la vida de las personas y en la seguridad vial. Temporalización: 15 días.				
Valoración de lo aprendido				
Rúbrica de evaluación				
Indicadores / Niveles de logro	1	2	3	4
Interpreta planos y mapas a gran escala, teniendo en cuenta los signos convencionales y la escala gráfica.	Localiza en el plano de la localidad al menos dos de las agencias de viaje de la localidad.	Localiza en el plano de la localidad la mitad de las agencias de viajes de la localidad	Localiza y sitúa en el plano de la localidad la mayoría de las agencias de viaje de la localidad	Localiza y sitúa en el plano de la localidad todas las agencias de viaje de la localidad.
Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso	No utiliza recurso y/o fuentes de información de	La búsqueda de información se	Utiliza al menos dos soportes informativos de	Utiliza todos los soportes informativos



habitual en la actividad escolar (biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje.	uso habitual	limita al recurso habitual: libros.	los utilizados normalmente en el aula.	
Produce textos empleando articuladamente la imagen y el lenguaje verbal (carteles, cómics...) y utilizando elementos sencillos de estos lenguajes (disposición en el espacio, contraste, color, tamaño...) para expresar intenciones concretas de comunicación.	No articula la imagen y el lenguaje verbal ni utiliza elementos sencillos de estos lenguajes.	Utiliza elementos sencillos del lenguaje verbal para expresar intenciones concretas de comunicación	Utiliza elementos sencillos del lenguaje verbal y de la imagen para expresar intenciones concretas de comunicación.	Utiliza con soltura elementos sencillos del lenguaje verbal y de la imagen para expresar intenciones concretas de comunicación.
Crea producciones escritas propias (notas, listas, guiones sencillos, resúmenes, etc.) para organizar y llevar a cabo tareas concretas individuales o colectivas	Tiene una estructuración de la frase y un vocabulario pobre. Utiliza los mismos términos para varias cosas. En ocasiones, se queda sin palabras adecuadas. No incorpora el vocabulario específico/nuevo.	Tiene una estructuración de la frase y un vocabulario escaso, pero utiliza adecuadamente los términos. No suele incorporar las palabras nuevas y/o específicas	Tiene una estructuración de la frase y un vocabulario adecuado. Va incorporando las palabras nuevas y términos específicos.	Tiene una estructuración de la frase y un vocabulario rico. Incorpora habitualmente los términos nuevos y/o específicos.
Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, organizar el discurso, y escuchar e	Participa en las situaciones de comunicación del aula sin guardar el turno de palabra, ni organizar el discurso ni escuchar las	Participa en las situaciones de comunicación del aula, guardando el turno de palabra, pero no organiza el	Participa en las situaciones de comunicación del aula, guardando el turno de palabra, y organizando el discurso, pero no escucha las	Participa en las situaciones de comunicación del aula, guardando el turno de palabra, organizando el discurso, y escuchando las



incorporar las intervenciones de los demás.	intervenciones de los demás.	discurso, ni escucha las intervenciones de los demás.	intervenciones de los demás.	intervenciones de los demás.
Utiliza las herramientas que nos ofrecen las tecnologías de la información y comunicación para comunicarse.	No utiliza las herramientas que nos ofrecen las tecnologías de la información y comunicación para comunicarse.	Utiliza el procesador de texto para comunicarse.	Utiliza el procesador de texto y la herramienta de tratamiento de imagen para comunicarse.	Utiliza las herramientas habituales que nos ofrecen las tecnologías de la información y comunicación (procesador de texto, tratamiento de imagen y google maps) para comunicarse.
Instrumentos de información: • Observación • Memoria de las actividades • Autoevaluación del alumnado • Rubrica de evaluación. • Producto final				



UDI: NUESTRO PLANO: ARTE Y MATEMÁTICA

Identificación de la Unidad Didáctica		
Título: “ NUESTRO PLANO: ARTE Y MATEMÁTICAS” Etapas, Ciclo y Nivel: Primaria, Segundo ciclo 4º curso Competencias básicas: Competencia Matemática , Competencia Cultural y Artística, Competencia de Interacción con el Medio y Competencia Lingüística Breve descripción del contexto: Partimos del Proyecto Documental de Centro que cada curso realizamos y que este curso lleva por título:”Leyendo números, contando letras” y tomando como referencia los contenidos curriculares de Ciclo del área de matemáticas y artística principalmente, decidimos poner en práctica esta unidad didáctica.		
Concreción curricular		
Objetivos didácticos	Área	Competencias
1.1. Utiliza en contextos cotidianos la lectura de números naturales de hasta seis cifras, interpretando el valor posicional de cada una de ellas.	MATEMÁTICAS	C. M.
2.2. Resuelve problemas realizando cálculos numéricos con números naturales y utilizando el conocimiento del sistema de numeración decimal y las propiedades de las operaciones.	MATEMÁTICAS	C. M.
5.1. Obtiene información puntual y describe una representación espacial (croquis de itinerarios, planos de pistas...) tomando como referencia objetos familiares.	MATEMÁTICAS	CIMFS - C.M.
5.2. Utiliza las nociones básicas de movimientos geométricos, para describir y comprender situaciones de la vida cotidiana y para valorar expresiones artísticas.	MATEMÁTICAS	CIMFS - C.M.
7.3. Expresa el resultado de datos sobre hechos y objetos de la vida cotidiana en forma de tabla o gráfica.	MATEMÁTICAS	CIMFS - C.M.
1.1. Participa de forma constructiva en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad, entonar adecuadamente.	LENGUA Y LITERATURA	CIMFS / C.C.L



5.1. Localiza y recupera información explícita en la lectura de textos.	LENGUA Y LITERATURA	CIMFS/CCL
12.2. Utiliza diferentes recursos y fuentes de información de uso habitual en la actividad escolar (Biblioteca, folletos, libros de consulta, ordenador) para satisfacer necesidades concretas de información y aprendizaje.	LENGUA Y LITERATURA	CCL
2.1. Usa adecuadamente algunos de los términos propios del lenguaje plástico en contextos precisos, intercambios comunicativos, descripción de procesos y argumentaciones.	EDUCACION ARTÍSTICA	CIMFS/ CCA
2.2. Interpreta el contenido de representaciones del espacio presentes en el entorno.	EDUCACION ARTÍSTICA	CCA
8.2. Utiliza técnicas adecuadas al producto artístico que se pretende respetando su propia creación y la de los demás.	EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CCA
Transposición curricular		
Actividad	Pensamiento REFLEXIVO	Escenario SALÓN DE ACTOS
1.- Aprovechando la visita de un Arquitecto al colegio, con motivo de la nueva construcción del comedor escolar, se decide realizar una charla-coloquio para que este profesional introduzca a los/as alumnos/as en el mundo de los planos y les motive.		
2.- Trabajar el plano del recinto escolar identificando los distintos elementos que en él aparecen.	SISTÉMICO	PATIO ESCOLAR
3.- En el plano del colegio anterior a la construcción del comedor falta la reproducción de este. Realizar la representación “a escala” mediante la observación y comparación con los edificios ya existentes. .	ANALÓGICO, SISTÉMICO	AULAS
4.- Realizar en goma eva de distintos colores 10 planos del recinto escolar, para luego dividir cada uno de ellos en 10 piezas geométricas, componentes de los 10 puzles. .	PRÁCTICO	AULAS
5.- Hacer 10 equipos heterogéneos con todos los niños del nivel. .	PRÁCTICO	PATIO
6.- Por medio de una lluvia de ideas y siguiendo alguno de estos esquemas: Artículo+sustantivo+adjetivo,	DELIBERATIVO CREATIVO	AULAS



artículo+sustantivo+preposición+artículo+		
Sustantivo, artículo+ palabra compuesta, elegir el nombre de cada uno de los equipos. .		
7.- Hacer un rótulo del nombre del equipo, y elegir el que más guste, realizándolo en cartulina y colocándolo encima de las maquetas del plano.	CREATIVO, DELIBERATIVO	AULA
8.- Teniendo en cuenta la teoría del color, conseguir con témperas los colores cálidos y fríos en el siguiente orden: naranjas, verdes, morados, marrones y grises, a partir de los tres colores básicos. .	PRÁCTICO, SISTÉMICO	AULAS
9.- Buscar información relevante a través de la TICS de los siguientes matemáticos: Tales de Mileto, Platón, Arquímedes, Galileo, Kepler, Newton y Einstein, para resolver algunas de las cuestiones que aparecerán en una Gymkana posterior.	REFLEXIVO	AULA TIC
10.- Reunidos en grupos clase, el profesor explica las diferentes funciones que hay que asumir para realizar una Gymkana. A partir de la explicación, y ya en los grupos interactivos se asigna a cada función un nombre, basándose en el siguiente esquema: VERBO + SUSTANTIVO.	CREATIVO, DELIBERATIVO, LÓGICO.	AULAS
11.- En el grupo clase se hace una puesta en común para elegir los nombres que se van a asignar a las distintas funciones de forma definitiva.	DELIBERATIVO	AULAS
12.- Distribuir las responsabilidades de Portaplanos, Recogepistas, Entregasoluciones, y Pegapiezas, a los distintos miembros del equipo, para realizar una Gymkana Matemática.	LÓGICO	PATIO
13.- Realizar una Gymkana matemática para conseguir las piezas de los puzles siguiendo estos pasos:	PRÁCTICO	PATIO
A) El portaplano anota en su plano la localización de los lugares donde están las postas.	SISTÉMICO	
B) Buscar las pistas.		
C) Solucionar el enigma que aparece en la pista entre todos/as. Seguidamente llevarla al profesor/a encargado/a de cada grupo. En el caso en que no sea correcta se les da una pista aclaratoria, hasta conseguir la respuesta correcta. Se contabilizarán el número de intentos.	REFLEXIVO, DELIBERATIVO.	
	PRÁCTICO,	



D) Se les entrega una pieza por cada respuesta correcta y los pegapiezas las pegarán en los planos-puzles situados en el pasillo.	LÓGICO.	AULA, PATIO		
14.- Reflexionar cómo existen elementos matemáticos a nuestro alrededor, en el aula y en el patio del colegio.	REFLEXIVO ANALÓGICO.			
15.- Fotografiar el elemento elegido en el patio del colegio, en base a la imagen de las matemáticas.	PRÁCTICO. REFLEXIVO. ANALÓGICO.		PATIO	
16.- Elaborar pie de fotos asociando la figura geométrica con la impresión producida.	REFLEXIVO. CREATIVO.		AULAS	
17.- Marcar con rotuladores de colores las figuras elegidas que aparecen en el pie de foto. A continuación pegar dichas fotos en cartulinas para conseguir una composición vistosa y sugerente.	PRÁCTICO.		AULAS	
18.- Dado el color de un plano-puzle, averiguar las mezclas necesarias para conseguir dicho color, valiéndose de la teoría del color y de los degradados con blancos.	ANALÓGICO. SISTÉMICO. PRÁCTICO.		AULAS	
19.- Elaborar tablas sobre los intentos necesitados en cada prueba de la Gymkana y representarlos gráficamente en un diagrama de barras.	SISTÉMICO. ANALÍTICO.		AULAS	
20.- Analizar los datos del diagrama de barras anterior.	ANALÍTICO. REFLEXIVO.		AULAS	
Metodologías predominantes: Se va a trabajar teniendo en cuenta el modelo de investigación en grupo para fomentar la capacidad de reflexión y análisis, junto con la aceptación de otros puntos de vista, el modelo de indagación científica fomentando la autonomía en el aprendizaje, modelo de formación de conceptos , para profundizar en los conocimientos, el inductivo básico , desarrollando la capacidad de indagación y comprensión , el modelo de organizadores previos y el sinéctico .				
Temporalización: Doce sesiones en el mes de marzo.				
Valoración de lo aprendido				
Rúbrica de evaluación				
Indicadores / Niveles de logro	1	2	3	4
Participa de forma constructiva en las situaciones de comunicación del aula,	No aporta ideas , ni participa en de las propuestas del grupo	Participa con desgana en el grupo, sugiriendo	Participa en el grupo, proponiendo alguna idea v	Participa en el grupo aportando ideas y ejecutando las propuestas v



respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad, entonar adecuadamente		ideas ya formuladas por otros integrantes y no respetando las normas de intercambio.	elaborando algunas propuestas respetando casi todas las normas del intercambio.	respetando todas las normas del intercambio.
Obtiene información puntual y describe una representación espacial (croquis de itinerarios, planos de pistas...) tomando como referencia objetos familiares.	No obtiene información puntual ni describe una representación espacial tomando como referencia objetos familiares.	Obtiene información puntual de forma muy ocasional y no describe una representación espacial tomando como referencia objetos familiares.	Obtiene información puntual y describe una representación espacial (croquis de itinerarios, planos de pistas...) tomando como referencia objetos familiares casi siempre.	Obtiene información puntual y describe una representación espacial (croquis de itinerarios, planos de pistas...) tomando como referencia objetos familiares siempre
Expresa el resultado de datos sobre hechos y objetos de la vida cotidiana en forma de tabla o gráfica.	No expresa el resultado de datos de hechos de la vida cotidiana en forma de tabla o gráfica.	Expresa el resultado de datos sobre hechos y objetos de la vida cotidiana en forma de tabla o gráfica en una sola de las propuestas realizadas y con dificultad.	Expresa el resultado de datos sobre hechos y objetos de la vida cotidiana en forma de tabla o gráfica casi en todas las propuestas realizadas.	Expresa el resultado de datos sobre hechos y objetos de la vida cotidiana en forma de tabla o gráfica siempre y con facilidad.
Utiliza técnicas adecuadas al producto artístico que se pretende respetando su propia creación y la de los demás	No utiliza técnicas adecuadas al producto artístico pretendido.	Utiliza alguna técnica adecuada pero no respeta ni sus producciones ni las de los demás.	Utiliza varias técnicas adecuadas y respeta y cuida sus producciones y las de los demás casi siempre.	Utiliza varias técnicas adecuadas y se muestra muy respetuoso con sus producciones y las de los demás siempre
Instrumentos de información: - Observación directa. - Autoevaluación del alumno - Tabla de registros				



- Producto final.

UDI: CONSTRUIMOS UN TREN

Identificación de la Unidad Didáctica

Título: Título: Construimos un tren.

Etapas, Ciclo y Nivel: La Unidad va dirigida al primer nivel del 2º ciclo de Educación Infantil, al alumnado de 3 años de edad.

Competencias Básicas: Las competencias Básicas que se van a trabajar a lo largo de la Unidad son: la competencia en comunicación lingüística, la competencia matemática, la competencia cultural y artística y la competencia social y ciudadana.

Breve descripción del contexto: A través del juego el niño llega a poner en marcha su imaginación y su ingenio creativo, a la vez que aprende diferentes contenidos relacionándolos con los que previamente ya ha adquirido. Decidimos realizar la construcción de un tren para el rincón del juego simbólico, porque a partir de un tren de juguete traído al aula, los niños se sintieron realmente motivados por este tipo de medio de transporte y querían tener uno en el aula para poder jugar y montarse en él.

Concreción curricular

Objetivos didácticos	Área	Competencias
- Utilizar el lenguaje oral del modo más adecuado para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas.	Comunicación y Representación.	CSC, CCL
- Comprender mensajes orales diversos.	Comunicación y Representación.	CCL, CSC
- Mostrar una actitud de escucha atenta y respetuosa.	Comunicación y Representación.	CCL, CSC
- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo.	Comunicación y Representación.	CCL, CCA
- Expresar y comunicar utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.	Comunicación y Representación	CCL, CCA
- Mostrar interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas	Comunicación y Representación	CCL, CCA



- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles. - Identificar y conocer los principales servicios comunitarios que ofrecen los grupos sociales más significativos de su entorno. - Cuantificar colecciones mediante el uso de la serie numérica.	Conocimiento Entorno.	CCL, CM
	Conocimiento Entorno	CSC
	Área Conocimiento Entorno	CCL, CM
- Mostrar interés por el juego, así como por las destrezas motoras y las habilidades manipulativas. - Regular la expresión de sentimientos y emociones, al participar en juegos.	Conocimiento sí mismo y Autonomía Personal	CCL
	Conocimiento sí mismo y Autonomía Personal	CCL, CSC

Transposición curricular

Tarea

Construcción de un tren con materiales de desecho para el rincón del juego simbólico.

Secuenciación de Actividades:

1. Escribimos una carta a la estación de trenes para que nos informen del horario de salida-llegada del siguiente recorrido: Plasencia- Mirabel, Mirabel- Plasencia y el precio del billete.
2. Una vez recibida la información, la leemos en voz alta y anotamos en la pizarra los datos de interés:
 - Horario de salida- llegada.
 - Precio de los billetes.
 - Norma a cumplir.
3. Pensamos como iremos hasta la estación de trenes desde el colegio, cuestionándonos la siguiente pregunta:
 - ¿Iremos andando, en coche o en autobús?...
4. Para averiguar la pregunta anteriormente planteada, diseñamos el recorrido en papel continuo; a un lado dibujamos el colegio y al otro la estación, después trazamos una línea recta entre la distancia que les separa.
5. Medimos el recorrido para ver la distancia que existe entre uno u otro, y comprobar si es larga o corta.
6. Analizando el resultado obtenido en la actividad anterior, observamos que la distancia que separa el uno del otro es larga. Entonces, nos planteamos que habría que viajar en coche o en autobús.
7. Comentamos en gran grupo, las diferencias existentes entre los dos medios de transportes

citados anteriormente.

8. Analizamos estas diferencias, vemos que en un coche sólo caben 4 personas más el conductor y en el autobús caben muchas más. Entonces, descartamos la opción de viajar en coche y decidimos viajar en autobús.
9. Llamamos a la estación de autobuses para que nos informen del nº de plazas que tiene y del precio del billete.
10. Buscamos en el calendario del aula el mes de mayo, y en él enumeramos cada día del 1 hasta el 31 y después fijamos el día que vamos a realizar la salida y lo rodeamos con un círculo.
11. Con todos los datos recogidos anteriormente, realizamos una nota informativa a las familias con el precio de los billetes, la hora y el día va a tener lugar la salida.
12. Salimos a la estación de trenes de la ciudad de Plasencia.
13. Entrevistamos al revisor de la estación para que nos informe sobre los trenes; ¿cómo son?, ¿para qué sirven?...
14. Salimos en el tren, haciendo el recorrido Plasencia- Mirabel, Mirabel- Plasencia.
15. Visitamos la biblioteca del centro para buscar libros relacionados con los trenes.
16. Observamos por grupos, los libros que hemos obtenido anteriormente y comentamos con los compañeros lo que más nos ha gustado o llamado la atención.
17. Buscamos en el aula Tic en internet, con ayuda de la maestra, imágenes de diferentes tipos de trenes y después las imprimimos para trabajar con ellas en el aula.
18. Clasificamos las imágenes de los trenes que hemos obtenido anteriormente, según su función (trenes de mercancía, de pasajeros...).
19. Rellenamos una tabla con los datos recopilados en la actividad anterior en papel continuo. Ponemos a un lado el tipo de tren y al otro pegamos las imágenes correspondientes.

Tipo de Trenes	Imágenes
Mercancía	
Pasajeros	

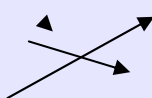
20. A partir de una ficha dada, asociamos el tipo de trenes con su carga.

Trenes de mercancía

personas

Cajas de alimentos

Trenes de pasajeros



21. Partiendo de unas láminas entregadas, comparamos los trenes antiguos con los modernos y vemos en qué se parecen y en qué se diferencian.
22. Simulamos ser vagones de trenes y hacemos un recorrido por el patio del colegio.
23. Debatimos en gran grupo sobre si el tren es un buen medio de transporte o no.
24. Dialogamos sobre el material que vamos a necesitar para la construcción de nuestro tren: cajas, cuerdas, pegamentos, tijeras, témperas...
25. Realizamos un listado con el material que vamos a utilizar para la construcción del tren.
26. Escribimos una nota informativa a los padres con el material que deben aportar al aula.
27. Pensamos cómo queremos construir el tren:



- ¿cuántas cajas vamos a necesitar?
- ¿cuántas cuerdas?
- ¿de qué color lo vamos a pintar?

28. Construimos el tren, utilizando distintas técnicas plásticas.

29. Exponemos nuestro tren en el hall de Infantil para que lo vean nuestros compañer@s de ciclo, y nos den su opinión sobre si les gusta o no y si ellos creen que está bien hecho o no.

30. Colocamos el tren en el rincón del juego simbólico del aula

Escenarios: Aula de Tic, hall de Infantil, patio, aula, estación de trenes y Biblioteca del centro.

Metodologías predominantes: Investigación grupal. Indagación científica. Modelo sinéctico.

Temporalización: Tercer trimestre.

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación

Indicadores / Niveles de logro	INICIADO	EN PROCESO	AVANZADO
Utiliza el lenguaje oral del modo más adecuado para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas.	En ocasiones utiliza el lenguaje oral de modo adecuado para comunicarse con sus iguales y adultos.	Casi siempre utiliza el lenguaje oral para comunicarse de forma positiva con sus iguales y adultos.	Utiliza el lenguaje oral del modo más adecuado para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas
Expresa y comunica utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales	En ocasiones se expresa, con mucha dificultad, utilizando alguno de los medios, técnicas y materiales de diferentes lenguajes artísticos.	Se expresa con alguna dificultad, utilizando alguno de los medios, técnicas y materiales de diferentes lenguajes artísticos.	Se expresa y comunica con facilidad, utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales
Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles	Agrupar y clasificar elementos y colecciones según semejanzas ostensibles.	Agrupar, clasificar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles	Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles



Muestra interés por el juego, así como por las destrezas motoras y las habilidades manipulativas	Le cuesta participar en el juego y mostrar interés en las actividades propuesta	Casi siempre, muestra interés por el juego así como por las destrezas motoras y habilidades manipulativas	Muestra en todas las actividades propuestas, interés por el juego, así como por las destrezas motoras y las habilidades manipulativas.
---	---	---	--

Instrumentos de información:

- Fichas de trabajo en grupos e individualizado del alumnado, anecdotario, escala de observación sistemática y el producto final



UDI: PREPARAMOS LA FIESTA DEL COLEGIO.

Modelo de UDI (Programa COMBAS)

Identificación de la Unidad Didáctica		
Título: Preparación de la Fiesta del día del Centro Etapa, Ciclo y Nivel: INFANTIL, Segundo ciclo, TERCER NIVEL Competencias básicas: CCA Competencia Cultural y Artística. CCL Competencia en Comunicación Lingüística. CSC Competencia Social y Ciudadana Breve descripción del contexto: Preparamos una fiesta lúdica y la dotamos de carácter Medieval para dar sentido a la danza que realizamos el día del Centro. Una visita a la ciudad de Cáceres, rica en Palacios, Torres y Murallas y que posee uno de los conjuntos urbanos de la Edad Media más completos, motivó a los alumnos/as para desarrollar algunos aspectos referidos a esta época en el segundo trimestre de la programación curricular, y concluir con la representación y baile de una Danza de la época de Cervantes el día de la Fiesta del Centro.		
Concreción curricular		
Objetivos didácticos	Área	Competencias
- Comprender mensajes orales diversos relacionados con el tema. - Mostrar interés por leyendas, historias y cuentos presentes en el aula y en el entorno próximo. - Iniciarse en el uso de los textos escritos: listados, cartas, carteles y recetas presentes en el aula y fuera de ella. - Expresarse y comunicarse utilizando medios materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.	Área Comunicación y Representación.	CCL
	Área Comunicación y Representación.	CSC, CCL
	Área Comunicación y Representación.	CCL
	Área Comunicación y Representación	CCL, CCA
- Discriminar objetos y elementos arquitectónicos del entorno.	Área Conocimiento Entorno.	CCA
- Manifestar actitudes de respeto y cuidado	Área Conocimiento Entorno	



hacia las normas de convivencia y hacia el patrimonio cultural.		CCA, CSC
- Establecer relaciones sencillas de interdependencia entre los componentes del medio natural y del medio social.	Área Conocimiento Entorno	CCA, CSC
- Participar en la Gimkana, juegos de mesa, juegos sensoriales, tradicionales y didácticos.	Área Conocimiento sí mismo y Autonomía Personal	CCA
- Mantener una adecuada coordinación y control corporal en las danza s.	Área Conocimiento sí mismo y Autonomía Personal	CCA
- Mostrar interés por los juegos propuestos así como por las destrezas motoras y las habilidades manipulativas en la decoración .	Área Conocimiento sí mismo y Autonomía Personal	CCA
Transposición curricular		
Tarea 1: VISITA-SALIDA A LA CIUDAD DE CÁCERES		
Actividad	Pensamiento	
- Visualizan imágenes de la Ciudad Monumental de Cáceres en la Pizarra Digital..	P. Práctico	
- Escuchan una leyenda de la Ciudad Monumental de Cáceres.(Casa del Mono)..	P. Reflexivo	
- Escuchan las actividades que realizaremos en la salida.	P. Reflexivo	
- Observan el plano aéreo de la Ciudad Monumental de Cáceres.	P. Analítico.	
- Señalizan el recorrido que realizaremos en la visita	P. Sistémico.	
. Escriben la carta de información a la familia sobre la visita a la Ciudad.	P. Práctico.	
- Escriben las normas de la salida.	P. Reflexivo.	
- Dibujan las cosas necesarias para guardar en la mochila..	P. Práctico.	
- Escriben el listado para llevar en la mochila.	P. Práctico	
- Confecciona el carnet identificativo para la salida.	P. Práctico	
- Realizan preguntas sobre curiosidades y dudas de la salidas	P. Deliberativo.	
- Realizan las pistas de la gimcana por lugares	P. Deliberativo.	



emblemáticos de la Ciudad.. - Interpretan carteles , códigos y símbolos de la Ciudad y respetan los mensajes. - Verbaliza lo que más te ha gustado de la salida. - Dibuja lo que más te gustó de la salida. - Realizan un álbum de foto de la salida. - Ordenan secuencias temporales de los lugares recorridos.. - Lee con pictogramas e imágenes y escribe las soluciones de las pistas de la gimcana. . - Señala sobre un mapa el itinerario recorrido en la visita a la parte Antigua. . - Clasifica en un cuadro de doble entrada ,imágenes del entorno actual y antiguo.. - Asocia objetos con lugares descubiertos en la visita(estrella, rosetón, higuera centenaria, órgano, dragón, arcos de herradura..). - Identifica absurdos de una imagen de la parte antigua. - Añade otra final a las historias escuchadas. . - Localiza en un mapa de la Comunidad de Extremadura las ciudades de Cáceres y Plasencia.. - Investiga y anota el número de kilómetros que hay entre Plasencia y Cáceres. - Marca en el plano el recorrido entre las ciudades. - Registra en una tabla los participantes de la excursión. - Elabora el libro de la excursión y su portada.	P. Sistémico. P. Reflexivo P. Creativo. P. Práctico P. Lógico. P. Deliberativo P. Práctico. P. Analógico. P. Sistémico. P. Analógico P. creativo. P. Práctico. P. Práctico P. Práctico P. Práctico P. Creativo.
Tarea 2: DECORACION Y AMBIENTACIÓN MEDIEVAL	
- Salida al museo etnográfico para observar trajes, indumentarias e instrumentos medievales. - Visita al centro de interpretación de Torre Lucía y paseo por la muralla. - Visualiza trajes medievales en fragmentos de películas medievales.. - Busca diferencias entre la ropa actual y de la época medieval. - Señala en un cuadro los elementos de un traje de dama	P. Práctico P. Práctico P. Práctico. P. Crítico. P. Analógico.



y caballero Medieval. - Recorta su silueta y pega trozos de tela, simulando su traje de la época.. - Busca las diferencias con un traje actual. - Investiga sobre la decoración y ambientación de las fiestas medievales.. - Colorea, recorta y adorna diferentes espacios del Centro -aula, pasillos... con elementos Medievales.. - Confecciona un gorro y una tiara de la época. - Colorea tu traje medieval (caballero, princesa). - Elaboran estandartes para ambientar la danza. - Confeccionan un cartel con las actividades programadas para la Fiesta del Centro. - Envían un cartel al periódico informando de las actividades programadas para ese día.. - Informan y comunican a una emisora de radio sobre la fiesta del centro.. - Pega tu foto en el castillo y transfórmate en un personaje Medieval.. -Realiza en pareja una foto con el traje medieval.	P. Creativo. P.Lógico P. Reflexivo. P. Creativo. P. Creativo. P. Creativo. P. Creativo. P. Práctico. P. Práctico. P. Creativo P. Práctico.
Tarea 3: PREPARACIÓN DEL BANQUETE Y JUEGOS MEDIEVALES	
Visionan un audiovisual con juegos de la época (bolos, canasta de aros, tres en raya...). - Visualizan las celebraciones medievales: Torneos, banquetes, danzas y audiciones. - Investigan qué les hace falta para ser “Caballeros”. - Conocen la Carta del Caballero y las tres fases a superar: Pajes, Escuderos y Caballeros.. - Escuchan y buscan información sobre los oficios y funciones de Juglares y Trovadores.. - Conocen juegos populares de la época : la calle larga, la pelota envenenada, halcones y palomas, juegos de mesa, a la caza del jabalí.... - Acuerdan normas para solucionar conflictos que puedan surgir en los juegos .	P. Práctico. P. Práctico. P. Reflexivo. P. Lógico. P. Analítico. P. Práctico. P. Deliberativo/ Reflexivo



-Expresa las consecuencias del consumo de alimentos que favorecen o no la salud.	P. Crítico/ Analógico
- Compran productos en el mercado de abastos para la merienda medieval.	P. Práctico.
- Preparan un banquete medieval(queso, miel, frutas, frutos secos, zumos, pasas..).	P. práctico
- Elaboran una lista de productos naturales de elaboración artesanal.	P.práctico.
- Distingue entre un menú actual y el menú medieval.	P. Sistémico.
- Busca semejanzas y diferencias entre ambos menús	P. Analógico.
- Construyen tableros de Damas, Tres en Raya y Ajedrez..	P. Creativo.
- Juegan a los juegos propuestos en grupo medio y en parejas..	P. Práctico.
- Participan y crean en el Túnel de los Sentidos	P. Deliberativo.
- Recitan Poesías y Romances de la época..	P. Práctico
- Juegan al ritual de nombrarse Caballero..	P. Lógico.
- Participan en el banquete medieval..	P. Práctico.
- Elabora una relación de los juegos que más le atraen.	P. Reflexivo.
- Graban poesías y romances trabajados.	P. Práctico.
- Confeccionan el álbum de fotos de los juegos y el banquete..	P. Creativo.
- Elabora un autorretrato disfrazado de caballero y dama medievales..	P. Creativo
Tarea 4:	
PERFUMES, MÚSICAS Y DANZAS	
Identifican y nombran plantas aromáticas..	P. Práctico.
- Escuchan música de la época.	P. Práctico.
- Conocen las figuras de los juglares y trovadores.	P. Práctico.
- Manipulan instrumentos musicales antiguos.	P. Práctico.
- Identifican el timbre sonoro de los diferentes instrumentos musicales..	P. Sistémico.
- Reproducen esquemas rítmicos con partes del cuerpo.	P. Práctico.
- Aprende la danza medieval.	P. Práctico.
- Investiga sobre el uso de las plantas aromáticas.	P. Sistémico.
- Mezcla ingredientes con plantas aromáticas para	



conseguir perfumes.

P. Práctico.

Escenarios: Ciudad Monumental de Cáceres, Museo etnográfico, Muralla de Plasencia, Torre de Lucía, Mercado de Abastos, aula, patio escolar, aula de informática, biblioteca.

Metodologías predominantes: Sinéctica, al plantear situaciones de aprendizaje donde los niños y las niñas deben resolver problemas, confiar en sus actitudes, desarrollar valores y principios básicos de creatividad y de iniciativa personal. Con esta metodología pretendemos desarrollar la capacidad para representar de forma creativa y personal distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada y expresarlos mediante las posibilidades simbólicas que ofrecen el juego y otras formas de representación y expresión habituales (danza, juegos, ..)

Temporalización: Esta Unidad Didáctica Integrada está programada para ser llevada a cabo a lo largo de un mes, durante el segundo trimestre del curso, coincidiendo con la fiesta del Centro

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación

Indicadores / Niveles de logro	INICIADO	EN PROCESO	AVANZADO
Toma parte en actividades colectivas (juegos, danzas,..), haciendo propuestas, respetando las de los demás, ayudando y compartiendo juegos y materiales.	Se inicia en la colaboración y propuesta de juegos y actividades	A menudo tiene una actitud positiva hacia las propuestas de adultos e iguales.	Toma parte en actividades colectivas (juegos, danzas,..), haciendo propuestas, respetando las de los demás, ayudando y compartiendo juegos y materiales
Coordina y controla su cuerpo en situaciones expresivas -Danza- y de juego.	Coordina las habilidades básicas para el juego y la danza.	Tiene coordinación y control postural.	Coordina su acción y ajusta y mantiene el control postural en las situaciones expresivas y de juego.
Desarrolla iniciativas propias en los juegos y muestra habilidades manipulativas y destrezas motoras	Se inicia en el respeto y en el desarrollo de habilidades y destrezas motoras.	Elige según sus gustos entre diferentes juegos y materiales y afianza las habilidades y destrezas.	Desarrolla iniciativas propias en los juegos y muestra habilidades manipulativas y destrezas motoras
Escucha, comprende y utiliza mensajes orales diversos, apreciando la importancia del lenguaje oral como	En ocasiones ajusta su comportamiento a los diversos mensajes orales.	Participa y respeta los turnos en los diálogos y en los juegos.	Escucha, comprende y utiliza mensajes orales diversos, apreciando la importancia del lenguaje oral como medio de comunicación.



medio de comunicación.			
Reconoce la importancia del lenguaje escrito como medio de comunicación y disfrute y lo utiliza para elaborar diferentes tipos de textos.	Interpreta mensajes sencillos realizados con dibujos, imágenes y pictogramas.	Utiliza imágenes, fotografías, símbolos y pictogramas para identificar determinados mensajes.	Reconoce la importancia del lenguaje escrito como medio de comunicación y disfrute y los utiliza para elaborar notas, carteles, cartas y listados.
Utiliza diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales para expresar sus vivencias.	Le interesan las actividades plásticas, de dramatización y musicales.	Disfruta con sus producciones plásticas dramáticas, musicales y audiovisuales	Utiliza diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales para expresar sus vivencias.
Identifica objetos y elementos del entorno y los valora como patrimonio cultural.	Se inicia en el reconocimiento de objetos y elementos del entorno.	Nombra elementos y objetos del entorno.	Identifica objetos y elementos del entorno y los valora como patrimonio cultural
Participa en la elaboración y respeta las normas de convivencia.	Colabora en el establecimiento de normas básicas de relación.	Participa activamente en la elaboración de normas de convivencia .	Participa en la elaboración y respeta las normas de convivencia.
Comprende las relaciones de interdependencia entre los componentes del medio natural y social .	Solicita información sobre hechos, acontecimientos y personajes reales e imaginarios.	Identifica algunas interrelaciones entre el medio natural y social.	Comprende las relaciones de interdependencia y muestra curiosidad por el conocimiento de las relaciones entre el medio natural y social.

Instrumentos de información:

- Observación Directa del proceso.
- Trabajos y productos finales realizados.



II. CONCLUSIONES ACTIVIDAD 2.

El equipo de profesorado del CEIP MIRALVALLE, después de haber elaborado algunas Unidades didácticas integradas, en general se muestra optimista ante el cambio que supone la introducción de las mismas en su programación didáctica aunque también con muchas dudas.

Nuestro centro estaba evolucionando hacia la metodología de proyectos de trabajo con la elaboración de un proyecto documental integrado todo el centro a partir de la Biblioteca escolar, se estaba familiarizando con la misma y aunque hay que reconocer que dicha metodología favorece el desarrollo de las competencias a la hora de elaborar las UDIs hay algunas diferencias significativas que nos ha supuesto además de dudas, aclaraciones, puestas en común entre el profesorado que nos ha ayudado en nuestro camino en común como centro.

Por lo demás, nos ha quedado clara la importancia de las distintas partes de que consta una unidad didáctica integrada, de que las distintas actividades han de desarrollar todos los pensamientos, que deben estar seleccionadas de forma que sean completas, diversas e inclusivas y que deben estar focalizadas a conseguir el producto final, lo que nos lleva a realizar una buena selección de las mismas y un buen aprovechamiento del tiempo lectivo, que hay que utilizar diversos escenarios y no sólo el aula-clase, que hay que elaborar rúbricas para evaluar de forma rigurosa y objetiva y que hay que utilizar diversos instrumentos de evaluación y no sólo pruebas escritas.

Sabemos que tenemos que diseñar y poner en práctica más UDIs si queremos conseguir la interiorización de las mismas en nuestro quehacer diario pero también sabemos por experiencia recabada en la implantación de otros proyectos de centro, que todo es ponerse, tener la idea clara de que debemos conseguirlo desde el equipo directivo hasta el profesorado, pasando por los coordinadores de ciclo y de equipos docentes y que será posible con el tiempo, unas personas necesitarán más, otras necesitarán menos pero lo importante es que todos caminemos en la misma dirección, aunque a diferentes ritmos.