

UNIDAD DIDÁCTICA "LA MÁQUINA DEL TIEMPO"

5 AÑOS						
UNIDAD DIDÁCTICA Y TEMPORALIZACIÓN	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ÁREA	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN / OBJETIVOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
<p>La máquina del tiempo</p> <p>3º TRIMESTRE</p>	<p>TALLERES INTERNIVELARES</p>	C.A	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo</p> <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. - Dominio activo del tono y la postura a las características de los objetos, acciones y situaciones. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas. <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con las otras personas. - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. 	<p>CA 1.1. CA 1.1.2. Ejecutar distintas acciones utilizando diversas habilidades motrices: equilibrio, percepción sensorial y coordinación.</p> <p>CA 1.2. <u>CA 1.2.1.. Mostrar confianza en sí mismo en situaciones de juego y actividades cotidianas.</u></p> <p>CA 4.1. <u>CA 4.1.2. Relacionarse con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.</u></p> <p>CA 4.4. <u>CA 4.4.2. Proponer alternativas creativas a los conflictos teniendo en cuenta el criterio de otras personas.</u></p>	<p>EI3 A123 EV 3 LA MÁQUINA DEL TIEMPO</p>	<p>TALLER INTERNIVELAR</p> <p>(JUEGOS EN EL PASADO) -LA COMBA -LA GOMA -RAYUELA</p> <p>(JUEGOS EN EL MOMENTO ACTUAL)</p> <p>(JUEGOS DEL FUTURO) -ROBÓTICA</p>

		D.E.E.	<p>A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 	<p>DEE 1.1 <u>DEE 1.1.2 Establecer algunas relaciones entre objetos a partir de sus cualidades o atributos.</u></p> <p>DEE 1.2 <u>DEE 1.2.2 Utilizar los números más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</u></p> <p>DEE 2.5 <u>DEE 2.5.1. Programar sencillas secuencias de acciones o instrucciones en un contexto de juego para resolver tareas..</u></p>		
		C.R.R.	<p>A. Intención y elementos de la interacción comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. <p>C. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-diálogo</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. <p>G. El lenguaje y expresiones plásticas y visuales</p>	<p>CRR 2.1. <u>CRR.2.1.1. Interpretar convenciones sociales en distintas situaciones comunicativas potenciando el respeto, la igualdad, la atención, la escucha activa, los turnos de diálogo, la empatía y la asertividad.</u></p> <p>CRR 3.2. <u>CRR 3.2.1. Utilizar el lenguaje oral como instrumento fundamental en la comunicación interpersonal favoreciendo la empatía y la asertividad</u></p> <p>CRR 3.4 <u>CRR 3.4.1. Utilizar diferentes materiales específicos e inespecíficos, técnicas y procedimientos plásticos para elaborar creaciones plásticas.</u></p>		

			<p>- Manifestaciones plásticas variadas. Otras Manifestaciones artísticas.</p> <p>I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes</p> <p>- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.</p>	<p>CRR 3.7</p> <p><u>CRR 3.7.2. Fomentar la utilización de distintas herramientas digitales para crear, comunicarse, aprender y disfrutar.</u></p>		
--	--	--	--	---	--	--