

UNIDAD DIDÁCTICA "LA MÁQUINA DEL TIEMPO"

4 AÑOS						
UNIDAD DIDÁCTICA Y TEMPORALIZACIÓN	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ÁREA	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN / OBJETIVOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
LA MÁQUINA DEL TIEMPO 3º Trimestre	TALLERES INTER NIVELARES	C.A	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo</p> <p>- El movimiento: control pregresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos.</p> <p>- Dominio activo del tono y la postura a las características de los objetos, acciones y situaciones.</p> <p>-El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.</p> <p>B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad.</p> <p>-Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas.</p> <p>-Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro.</p>	<p>CA 1.1. CA 1.1.1. <u>Dirigir de manera controlada distintas partes de su cuerpo desarrollando su motricidad gruesa.</u></p> <p>CA1.2.1. <u>Participar con seguridad en los distintos juegos y actividades cotidianas.</u></p> <p>CA1.3.2. <u>Mostrar un control progresivo en la utilización de diferentes objetos, útiles y herramientas en distintas situaciones.</u></p> <p>CA 4.1 CA 4.1.1. <u>Participar en distintos juegos y actividades teniendo en cuenta las normas de convivencia establecidas en el aula</u></p> <p>CA 4.5. CA 4.5.1. <u>Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno.</u></p> <p>CA 4.6. CA 4.6.1. <u>Identificar tradiciones y costumbres culturales de la Comunidad Autónoma de Aragón.</u></p> <p>CA 4.7. CA 4.7.1. <u>Mostrar respeto hacia el patrimonio cultural.</u></p>	EI2 A123 EV 3 La máquina del tiempo	<p>TALLERES INTERNIVELARES</p> <p>JUEGOS DEL PASADO: Juegos tradicionales: la comba, las birlas, la rana, la rayuela.</p> <p>JUEGOS DEL PRESENTE: Juegos de mesa: puzzles, la oca, memory.</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> <p>-Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.</p> <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad</p> <p>- Estrategia para proponer soluciones: creatividad y diálogo</p>	<p>DEE 1.2 <u>DEE 1.2.2. Emplear números muy significativos en el contexto del juego y en la interacción de los demás.</u></p> <p>DEE 2.5 <u>DEE 2.5.1. Programar con la ayuda del adulto, sencillas secuencias de acciones o instrucciones en un contexto de juego para resolver tareas.</u></p>		
		C.R.R.	<p>C. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-diálogo</p> <p>- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.</p> <p>D. Aproximación al lenguaje escrito</p> <p>-Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...</p> <p>I.Herramientas digitales y tecnologías emergentes</p> <p>-Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: comunicación, aprendizaje y disfrute.</p> <p>-Uso saludables y responsable de las tecnologías digitales.</p>	<p>CRR 3.6 <u>CRR. 3.6.1. Adecuar los movimientos, juegos y actividades corporales al espacio y a los compañeros.</u></p> <p>CRR 3.7. <u>CRR. 3.7.1. favorecer el uso responsable y saludable de las tecnologías digitales.</u></p>		