

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Conocemos nuestro colegio?

Sinopsis

En esta situación de aprendizaje vamos a trabajar la transición de Educación Infantil a Educación Primaria. Primero les haremos recordar a nuestro alumnado cuando comenzaron la escolarización en Educación Infantil, para conectar con sus sentimientos, emociones en aquel momento como en el actual que están a punto de cambiar de etapa educativa. Luego mediante un elemento motivador como es el robot Bee-Bot recorrerán el mapa del colegio (hecho en un tablero) harán recorrer al robot por las diferentes estancias del mapa del colegio mediante un juego de mesa para buscar un tesoro que está oculto en algún lugar de primaria. Al final recorrerán a pie el edificio de Primaria para encontrar ese tesoro. Durante las dos actividades principales (el juego de mesa con el Bee-Bot y la búsqueda del tesoro) irán avanzando por las competencias descritas en los criterios de evaluación.

Datos técnicos

Autoría: Lidia Eugenia Remón García

Centro educativo: VALLE SAN LORENZO

Tipo de Situación de Aprendizaje: Caza del tesoro

Estudio: Educación infantil 6º (5 años)

Materias: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal (CCY), Lenguajes: comunicación y representación (LNO), Conocimiento del Entorno (CEO)

Identificación

Justificación: En esta situación de aprendizaje se pretende que los alumnos y alumnas sepan moverse autónomamente y con seguridad por las principales instalaciones de nuestro colegio. Haciendo énfasis en las instalaciones de Educación Primaria. El alumnado de 6º de educación infantil pronto tendrá que hacer el cambio a la Educación Primaria y aunque la mayoría ha sido alumnado de este centro por tres cursos no conocen las instalaciones en las que convive el alumnado de Educación Primaria, en esta SA les vamos a ayudar a conocerlas mediante un elemento motivador como es el robot Bee-Bot, mediante un juego de mesa en el que tendrán que llevar el robot por las diferentes estancias del edificio. En un plano del mismo aprenderán dónde están situadas para luego hacer una búsqueda del tesoro a pie por el centro.

Esta situación de aprendizaje está relacionada con el Plan de Convivencia del centro en el que se incluye que se harán acciones que favorezcan la transición de los alumnos y alumnas de Educación Infantil a Educación Primaria, también se relaciona con el mismo porque se fomenta la participación de las familias en la vida del centro.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Código	Descripción
ICCY06C05	<p>Orientarse tanto en el espacio y el tiempo como en su relación con los objetos.</p> <p>Con este criterio se pretende constatar si los niños y niñas se desenvuelven en el espacio, así como obtener información sobre la manera de organizarlo y dominarlo. Se prestará atención a la forma en que utilizan el espacio, comprobando si se desplazan de una manera ágil y eficaz o, por contra, muestran un escaso control sobre él. Con este criterio se pretende también obtener información sobre la capacidad para establecer relaciones entre el espacio vivido y el representado, verificando también si localizan y sitúan los objetos en espacios conocidos y si son capaces de ajustar su acción a las características del espacio y el tiempo determinado. Se trata de constatar si el alumnado se sitúa y desarrolla su acción en lugares y tiempos adecuados (ubicación en los espacios apropiados para el desarrollo de actividades de diferente naturaleza: juegos de movimiento en el patio, uso de los libros en la biblioteca del aula, etc.; realización de sus juegos y tareas en los tiempos asignados o negación a acabar sus actividades en un tiempo razonable, etc.). Al efecto, se podrá observar si los movimientos y desplazamientos de los niños y niñas en los espacios habituales son autónomos o, de modo diferente, han de ser frecuentemente guiados.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Conocemos nuestro colegio?

Código	Descripción
Competencias del criterio ICCY06C05	.
ICCY06C06	<p>Mostrar actitudes de respeto y aceptación hacia las reglas del juego y las normas básicas de relación y convivencia. De idéntica forma, manifestar curiosidad e interés por conocer juegos propios de la cultura canaria.</p> <p>Con el criterio se intenta apreciar la capacidad de los niños y niñas para relacionarse con sus iguales y con los adultos; determinar si actúan frecuentemente en consonancia con las normas básicas de relación y convivencia, tanto en situaciones de juego, como en el resto de actividades de la vida cotidiana u, opuestamente, muestran dificultades para integrarlas en su conducta habitual. Se trata también de valorar si aceptan propuestas y prohibiciones, asumen pequeñas responsabilidades, escuchan, dialogan, manifiestan sus propias opiniones y respetan las de los demás. De igual manera, se trata de comprobar si muestran interés por conocer sencillos juegos tradicionales canarios y participar en ellos. Para valorar este criterio se hace indispensable la observación directa y sistemática de las conductas y actitudes que manifiestan en distintas situaciones, prestando especial atención a los momentos de juego y de interrelación, considerando especialmente los juegos relacionados con el acervo cultural canario.</p>
Competencias del criterio ICCY06C06	.

Criterios de evaluación para Lenguajes: comunicación y representación

Código	Descripción
ILNO06C04	<p>Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito.</p> <p>Mediante este criterio se pretende comprobar si los niños y las niñas se interesan por la lengua escrita, y si se inician en la utilización funcional de la lectura y de la escritura como medios de comunicación, de información y de disfrute. Asimismo, se persigue valorar la capacidad del alumnado para establecer relaciones entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, así como su capacidad para interpretar el código escrito. Se habrá de verificar si diferencia la forma de expresión escrita de otras formas de expresión gráfica; si reconoce, en distintos tipos de textos, grafías presentes en palabras que les son familiares (las letras de su propio nombre, el de otros niños y niñas de la clase, productos comerciales conocidos...). De igual forma, con este criterio se habrá de apreciar si los niños y niñas son capaces de leer y reconocer letras, palabras o pequeñas frases significativas de interés para ellos (títulos de cuentos, materiales del aula, etc.). Se prestará atención a la demostración de actitudes de curiosidad e interés por explorar los mecanismos básicos del código escrito, así como el conocimiento de algunas características y convenciones de la lengua escrita que se consolidarán en la Educación Primaria. Para ello, se habrá de observar si preguntan con frecuencia para saber lo que hay escrito, si se acercan a los libros para mirar e interpretar lo que ven, si hacen comentarios y formulan hipótesis sobre los textos, si leen en voz alta palabras y frases conocidas. Finalmente, se habrá de observar si hacen un uso conveniente de los libros (trato cuidadoso, colocación adecuada, etc.).</p>
Competencias del criterio ILNO06C04	.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Conocemos nuestro colegio?

Código	Descripción
ILNO06C13	<p>Reproducir sencillas canciones con la entonación y ritmo adecuados.</p> <p>Por medio del criterio se pretende verificar la capacidad de los niños y las niñas para retener pequeños textos y melodías e interpretarlos con una afinación y regularidad rítmica adecuadas a su edad. De una parte, habrá que apreciar si el alumnado, en la forma musical de la canción, diferencia entre texto y melodía. Para ello, habrá que observar si es capaz de distinguir entre texto recitado y el mismo texto cantado, y si interpreta separadamente la melodía y los textos. Se podrá escuchar en qué tono tiene tendencia a cantar, cómo es de precisa la afinación y si incorpora elementos expresivos. De otra parte, se habrá de tener en cuenta si los niños y niñas son capaces de marcar la pulsación, es decir, la regularidad rítmica que corresponde a cada frase del texto musical. A este efecto, entre otras cosas, se podrá observar si acompañan la canción marcando las pulsaciones con el cuerpo o con algún instrumento de pequeña percusión o ideado en clase. Estos indicadores podrán servir de referencia para comprobar la capacidad del alumnado para percibir diferencias de ritmo y tono. En último lugar, se habrá de considerar si disfrutan con el canto colectivo, si manifiestan disponibilidad para interpretar canciones y acompañarlas instrumentalmente, o, por el contrario, se inhiben y no participan.</p>
Competencias del criterio ILNO06C13	.

Criterios de evaluación para Conocimiento del Entorno

Código	Descripción
ICEO06C04	<p>Contar objetos relacionando la cantidad y el número que representan.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar la capacidad del alumnado para utilizar la serie numérica estableciendo relaciones, tanto de orden en la que se asegura que todos los objetos han sido contados, como de inclusión jerárquica, por la que mentalmente un número inferior queda incluido automáticamente en el siguiente inmediato de orden superior. Para ello, en situaciones naturales y significativas de la vida diaria de clase encaminadas a la cuantificación de objetos se habrá de prestar atención a cómo los niños y las niñas distribuyen y reparten materiales y objetos diversos, cómo registran la información (compañeros y compañeras presentes y ausentes cuando se pasa lista, recuento de libros de la biblioteca del aula, comprobación de votos para la toma de decisiones ...), su participación en actividades de juegos de mesa como loterías, oca, juego de cartas, etc. Se habrá de observar si, dados varios objetos, los niños y niñas asocian cada uno de los elementos con los números cardinales ordenados, tomando uno después del otro, empezando por el uno, y si asignan el último número cardinal utilizado al conjunto de objetos.</p>
Competencias del criterio ICEO06C04	.
ICEO06C06	<p>Identificar las formas geométricas más elementales.</p> <p>Mediante este criterio se trata de comprobar la capacidad del alumnado para discriminar la forma como propiedad de los objetos y generalizarla a diferentes situaciones. De un lado, habrá que constatar si establece diferencias y semejanzas entre unas y otras formas, y si compone y descompone figuras geométricas. De otro, habrá que comprobar si reconoce las formas más elementales (círculo, cuadrado, triángulo, etc.) en objetos de uso habitual, en láminas, dibujos ... A tal efecto habrá de observarse la actividad de los niños y niñas en diferentes situaciones de juego: si asocian (agrupan formas geométricas iguales en los juegos de dominós, lotos, etc.); si componen (construyen figuras complejas a partir de formas geométricas elementales); si desarrollan su creatividad y sentido estético a partir de las composiciones de forma y color con las piezas de los juegos, etc.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Conocemos nuestro colegio?

Código	Descripción
Competencias del criterio ICEO06C06	.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza directiva, Investigación Grupal

Fundamentos metodológicos: En esta SA nos basamos en los siguientes principios metodológicos: aprendizaje significativo y funcional, enfoque globalizador, las inteligencias múltiples y el contacto familia-escuela como marco afectivo-efectivo de relaciones.

Como estrategia interactiva utilizaremos el aprendizaje cooperativo.

En la última actividad utilizaremos una destreza de pensamiento: "Compara y Contrasta".

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿qué pasará el próximo curso?						
<p>En asamblea recordamos cuando eran más pequeños/as, cuando tenían tres años y todavía no venían al colegio, y mediante preguntas similares a las siguientes recordaremos su primer día, cómo fue, quién era su maestro/a, qué pequeños eran, cómo se sintieron, quienes eran sus compañeros y compañeras: ¿conocíamos sus nombres? ¿conocíamos donde estaba nuestra aula, el baño, el comedor? Todo era extraño y nuevo, hasta que poco a poco se fue haciendo familiar y ahora sentimos el cole como si fuera nuestra casa. Y ahora, en la actualidad ¿cómo somos? ¿Qué edad tenemos? Somos los más grandes de Educación Infantil, ¿pero qué pasará el curso que viene? ¿conocemos el lugar al que van a aprender los niños y niñas más grandes? ¿Sabemos a qué baño van? ¿Sabemos todos los espacios que tienen?</p> <p>Dejar que se expresen libremente en todas las preguntas, observando las aportaciones y los sentimientos que generan. Se terminará comentando que en las próximas sesiones vamos a jugar con un robot que nos ayudará a convertir los espacios de la Educación Primaria de extraños a familiares.</p> <p>Utilizaremos como apoyo visual las fotografías que tenemos en el centro del alumnado de cursos anteriores para ver en imágenes el cambio y motivarles en la expresión oral.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	1	Las fotos del cole y del grupo desde infantil de tres años.	Aula	

[2]- PRESENTAMOS A BEE-BOT						
<p>En esta actividad presentamos a nuestro amigo el robot Bee-Bot. "Ha venido desde muy lejos a ayudarnos a encontrar un gran tesoro que está oculto en algún lugar de nuestro colegio. Concretamente en la zona de los niños y niñas mayores, los de Primaria".</p> <p>Les comentamos que este robot para andar necesita de nuestra ayuda y explicamos brevemente su funcionamiento. El panel de control, la flecha que indica hacia delante, hacia atrás hacia un lado y hacia el otro (cuidado que la lateralidad no está consolidada hasta los siete años) y la magia que produce el botón verde que es el que lo pone en marcha después de nuestras instrucciones.</p> <p>Dejaremos que los niños y niñas, por turnos, experimenten libremente. Pueden repasar aquí sus conocimientos de la numeración.</p> <p>Luego pondremos una de las láminas transparentes cuadrículadas (cada cuadro estará identificado con un gomet de diferentes formas geométricas básicas, círculo, triángulo, rectángulo y cuadrado) y colores. De tal manera que se irá dando instrucciones al alumnado de que lleven a Bee-Bot a diferentes casillas, comprobando que todos los niños y niñas saben el manejo del robot y para entrenar el reconocimiento de figuras y colores. El robot anda 15 centímetros por cada pulso por lo que la lámina está cuadrículada en cuadrados de 15 cm. Se harán grupos de cuatro a los que se les entregarán las tarjetas de instrucciones, el alumnado tendrá que programar los órdenes que le darán con las tarjetas, después de oír hacia donde tienen que llevar al Bee-Bot. Luego lo ejecutarán en los controles del Bee-Bot para comprobar si su diseño fue correcto.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Conocemos nuestro colegio?

[2]- PRESENTAMOS A BEE-BOT						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Robot BeeBot, gomet de figuras geométricas y diferentes colores, lámina transparente cuadriculada (viene con el Bee-Bot), tarjetas de instrucciones de los comandos del robot.	Aula	

[3]- BEE-BOT NOS AYUDA A ENCONTRAR EL TESORO						
<p>Utilizando el tablero que hemos creado (mapa de nuestro centro) Se adjunta archivo de modelo. Iremos llevando al Bee-Bot por cada una de las estancias de nuestro edificio donde se sitúa la Educación Primaria. Comenzamos por la salida que es la puerta de entrada del edificio. En ésta habrá una tarjeta que nos dará una pista hacia dónde dirigir al Bee-Bot. Por lo tanto los niños y niñas deberán contar las casillas que tiene que recorrer el robot, hacia donde tiene que girar y cuantas más debe avanzar, y luego presionar el botón del robot las veces necesarias, comprobando después que su ejecución es correcta. En cada aula del tablero tendrán una tarjeta que les indicará la prueba que tienen que realizar y la pista que les llevará a la siguiente estancia. Así hasta llegar al tesoro que se encontrará en la última aula que queremos que conozcan los alumnos y alumnas. Se harán grupos de cuatro a los que se les entregarán las tarjetas de instrucciones, el alumnado tendrá que programar las órdenes que le darán con las tarjetas, después de oír hacia donde tienen que llevar al Bee-Bot. Luego lo ejecutarán en los controles del Bee-Bot para comprobar si su diseño fue correcto.</p> <p>De tal manera que cuando entren en las siguientes aulas tendrán que hacer o aprender alguna actividad: En el aula de música aprenderán una canción en la que se realizan gestos. En el aula de la venta tendrán que realizar una compra sencilla. En la Biblioteca escucharán algunos cuentos cortos. En el aula de primero de primaria explicarán quién es Bee-Bot, cómo funciona y cómo es el juego que están realizando. En el aula enclave aprenderán un juego grupal (el teléfono silencioso), en el comedor tendrán que decir qué comidas les gustan más (aprendiendo cuáles suelen ser primeros, segundos platos y postres) Y por último situaremos el patio de primaria donde encontraremos el tesoro.</p> <p>Cada estancia tendrá una figura geométrica básica de un color diferente que deben identificar los alumnos y alumnas cuando el robot se sitúe encima de ella.</p> <p>Al final de la actividad deberán hacer un recorrido mental por los lugares por los que pasó el Bee-Bot indicando cuál era la primera clase, la segunda,...</p> <p>Jugaremos a esta actividad varias veces, en grupos de cuatro. Cada sesión juega un grupo manejando el Bee-Bot, pero toda la clase realizará las acciones que indiquen las tarjetas del juego. Toda la clase celebrará el éxito conseguido por los grupos.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Conocemos nuestro colegio?

[3]- BEE-BOT NOS AYUDA A ENCONTRAR EL TESORO						
- ICEO06C06 - ICCY06C06 - ICEO06C04	- Diseño de ruta del robot en el tablero	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	5	Tablero, Tarjetas del juego, Bee-Bot. Hoja de registro Individual, tarjetas de instrucción de los comandos del robot (vienen con el Bee-Bot) Canción pequeño planeta en la siguiente dirección: https://www.youtube.com/watch?v=_Wpv1czv08A	Aula	Si en el aula trabajamos por rincones, podemos establecer los grupos y mientras otros grupos de alumnos y alumnas están en otros rincones el profesorado estará con cuatro o cinco con el juego. Para realizar el tablero del juego (mapa del edificio de Educación Primaria) debemos tener en cuenta que el robot se mueve de 15 en 15 cm. Mi consejo no es hacer un mapa a escala del edificio sino hacerlo teniendo en cuenta la cuadrícula transparente con cuadros de 15 cm. de tal manera que si los alumnos y alumnas necesitan más ayuda, poder poner la cuadrícula encima de nuestro tablero y que coincidan. En los recursos tienen dos fotos de cómo quedarían.
[4]- NOS VAMOS A PRIMARIA						
<p>En la actividad anterior hicimos mediante nuestro amigo Bee-Bot una simulación de lo que en esta actividad van a experimentar. Se trata de realizar el mismo juego pero en el espacio real y con los alumnos y alumnas como protagonistas. Haremos grupos de 4 (para lo que necesitaremos la ayuda de las familias) con cada grupo irá una persona adulta. Empezará el alumnado que mediante las mismas tarjetas del juego anterior harán el recorrido de forma real. La salida será desde la puerta del edificio de primaria. Cuando el primer grupo haya llegado a la primera aula saldrá el segundo grupo. Cuando un grupo llega a un aula, por ejemplo la biblioteca, tendrán que realizar la actividad que aprendieron en la actividad anterior. Por ejemplo en la biblioteca con el Bee-Bot se les leyó un cuento corto que ahora tendrán que contar, en el aula de música cantarán la canción que aprendieron, en el comedor le explicarán a las personas que trabajan ahí qué comidas suelen estar en el primer plato, segundo y postre...</p> <p>El alumnado tendrá que comprobar que han llegado al lugar exacto leyendo los carteles que hay en las clases, o en la puerta de las mismas.</p> <p>La actividad acaba en el patio del recreo de Primaria encontrando el tesoro: (Abejitas decorativas) y lo celebrarán haciendo juegos cooperativos.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Conocemos nuestro colegio?

[4]- NOS VAMOS A PRIMARIA						
- ILNO06C04 - ICCY06C05 - ILNO06C13	- Cuento - Circuito - Canción	- Grupos Heterogéneos	5	Tarjetas del juego, abejitas decorativas (Se realizarán con globos amarillos pintados con rotulador negro y palitos de plástico para sostener los globos), familias, docentes de las diferentes aulas,...	Edificio y patio de Educación Primaria y huerto escolar.	Se le pedirá a las familias de cada grupo que graben el recorrido con el alumnado para después el profesorado poder visionar los videos y poder evaluar al alumnado.

[5]- ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?						
Esta última actividad se realizará con todos los niños y niñas, utilizando el organizador gráfico de la destreza de pensamiento "Compara y Contrasta". Compararán el Edificio de Educación Infantil y su patio de recreo con el edificio de Educación Primaria y su recreo. ¿En qué se parecen y en qué se diferencian? Después del análisis, mediante el mapa de escritura de esta destreza (el profesorado se encargará de escribir todas las ideas aportadas por los niños y niñas), el alumnado elaborará una carta, con la ayuda del profesorado, a la dirección del centro para ofrecerles sugerencias de mejora de ambos edificios, las cosas que uno tiene y que el otro no y qué les gustaría que tuvieran,...						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Panel compara y contrasta - Carta - Coloquio	- Gran Grupo	2	Organizador Gráfico y Mapa de escritura de la destreza "Compara y Contrasta".	Aula	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes: https://www.youtube.com/watch?v=_Wpv1czv08A

Libro: ROBERT J. SWART, SANDRA PARKS. Infusing the teaching of critical and creative thinking into content instruction. Ed. The Critical Thinking Co.

Observaciones: El juego de mesa tendrá que elaborarse según el mapa del edificio del centro. Tienes un ejemplo muy sencillo de hacer en recursos de la actividad 3. Si el alumnado ya conoce el robot y han jugado con él las instrucciones de los lugares que tiene que visitar se pueden complicar haciendo que vayan primero a un lugar y hagan una pausa para luego dirigirse hacia otro. Las tarjetas del juego están en recursos en formato libre office para que se pueda modificar los textos.

Propuestas: