



# “Pelo, Pico, Pata”

## DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## IDENTIFICACIÓN

**Autora: Elena Marrero Gómez**

**Etapa: Infantil**

**CURSO: 5 años**

**Área: Integrada**

**Tipo: Proyecto**

### Justificación y descripción de la propuesta y relación con el PE y otros planes, programas y proyectos del centro:

La salida a la granja es una actividad que despierta mucha curiosidad y motivación en el alumnado de Educación Infantil. En torno a esta salida el alumnado realizará múltiples actividades, globalizadas y significativas, sobre los animales de la granja, su forma de vida, cuidado y aprovechamiento. Se otorgará especial relevancia a las actividades que van dirigidas a planificar la salida, organizar la información que se obtenga y al proceso de investigación posterior a la misma. Como tarea final se preparará una exposición para las familias y el alumnado del ciclo de Educación Infantil, para así contar todo lo aprendido en el proyecto.

La finalidad de esta situación de aprendizaje es que los niños y las niñas adquieran mayor grado de autonomía e iniciativa para planificar y llevar a cabo las actividades del proyecto, así como adquirir ciertas destrezas en la utilización de medios y materiales audiovisuales, con la finalidad de expresar y compartir todo lo aprendido y vivido. De esta forma, estaremos contribuyendo principalmente, al desarrollo de las competencias de aprender a aprender y del tratamiento de la información y de la competencia digital.

## FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterio/os de evaluación	CCBB							
	1	2	3	4	5	6	7	8
<p><b>ICEO04C01. Anticipar, mediante la actuación y la intervención sobre los objetos, posibles resultados, consecuencias y transformaciones derivadas de su acción.</b></p> <p>Da explicaciones originales a los fenómenos observados o provocados.            Intenta dar el mayor número de detalles cuando describe situaciones, orientaciones o relaciones.            Hace preguntas cuando no encuentra la respuesta.            Verbaliza y describe sus observaciones.            Plantea sencillas hipótesis anticipando posibles resultados.            Utiliza el material con imaginación.            Crea en sus propias producciones.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>ICEO04C02. Mostrar curiosidad e interés por el descubrimiento de elementos y objetos del entorno inmediato y, de manera progresiva, identificarlos, discriminarlos, situarlos en el espacio; agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles.</b></p> <p>Agrupar objetos atendiendo a 3 criterios: color, tamaño, forma, textura, utilidad, peso.            Compara objetos y colecciones: más grande que, más corto que (largo-corto; ancho-estrecho; alto-bajo).            Compara teniendo en cuenta cuatro características.            Ordena hasta seis elementos atendiendo al grado de posesión de una cualidad.            Explora la medida de los objetos mediante una unidad de referencia.            Describe las propiedades que presentan los objetos: color, tamaño, forma, grosor, textura, utilidad, material, peso.            Describe 5 características del objeto.            Adivina un objeto por su descripción real, dadas 4 características.            Adivinan los objetos por las descripciones hechas por ellos mismos.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>ILNO04C04. 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.</b></p> <p>Reconoce en distintos tipos de textos, grafías de palabras que le son familiares.            Reconoce su nombre y el de los compañeros/as, nombres de personajes de cuentos, palabras significativas del entorno.            Utiliza conocimientos convencionales de la lengua escrita: posición del libro al leer, función de las ilustraciones, partes que tiene un libro (portada, contraportada, título, autor, páginas, líneas...).</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>ILNO04C10. Expresarse y comunicarse utilizando materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartirlas con los demás.</b></p> <p>Muestra interés por explorar y experimentar el uso del ordenador y demás aparatos, medios, materiales y técnicas, como medio de comunicación.            Utiliza los diferentes lenguajes artísticos con creatividad e imaginación para expresarse y comunicarse.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP

Criterio/os de evaluación

CCBB

1 2 3 4 5 6 7 8

**OBSERVACIONES A LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los criterios y sus graduadores por edad están extraídos del documento de “la integración curricular de las competencias básicas en Educación Infantil”

**FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA**

Combinación de varios modelos de enseñanza: modelo de simulación e indagación científica, enseñanza no directiva y enseñanza directiva en las actividades que no se han realizado en el aula con anterioridad. Se propiciará una metodología basada en el trabajo cooperativo, el reparto de tareas y la auto evaluación, como ejes principales de esta situación de aprendizaje.

**CONCRECIÓN**

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p><b>1. “Vamos a organizar la salida a la granja”:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El profesorado informará al alumnado de la salida a la Granja del “Tío Isidro”, (se registrará el día en el calendario de aula). Le hará saber que se organizará por equipos (cada uno y cada una elige en el que quiere estar) para realizar un trabajo de investigación sobre los animales de la granja. Este trabajo se desarrollará antes, durante y después de la salida, siendo los animales los principales protagonistas de la mayoría de las actividades que se realizarán en esta SA. En este momento inicial profesorado también le contará que, al final del proceso, se preparará entre todos una exposición de los trabajos, con la finalidad de contar a los demás compañeros y compañeras del ciclo y a las familias todo lo aprendido en el proyecto.</li> <li>▪ El profesorado realizará una recogida de ideas y conocimientos previos, a partir de las preguntas que se detallan a continuación, e irá registrando las respuestas del alumnado en un mapa preconceptual, que será la guía para que el alumnado planifique qué investigar y de qué forma hacerlo. Este mapa tendrá cuatro grandes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Qué es una granja?</li> <li>▪ ¿Qué sabes de los animales de la granja?</li> <li>▪ ¿Qué quieres aprender?</li> </ul> </li> </ul>		MAPA PRECONCEPTUAL (LA GRANJA)	1ª y 2ª	Gran grupo	Papel continuo, lápices, rotuladores. Rol del docente: <i>activador</i>	Educativo (aula)

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos								
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué necesitamos para aprender todo eso?</li> </ul>														
<p><b>2. “Planificación y distribución de tareas para la salida”:</b></p> <p>a) El alumnado, con ayuda del profesorado planificará cómo realizar la visita a la granja. El maestro o la maestra guiará al alumnado a través de las preguntas que propicien la formulación de hipótesis y la concreción de tareas a realizar. Para estimular el pensamiento en esta dirección el profesorado hará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué piensas que veremos en la granja?</li> <li>¿Qué podemos investigar?</li> <li>¿Qué información podemos recoger y cómo hacerlo?</li> <li>¿Qué haremos después con toda la información?</li> <li>¿Cómo nos podemos organizar en la salida para hacer este trabajo de investigación?</li> </ul> <p>b) El profesorado propondrá al alumnado formar equipos de trabajo (en caso de que esta idea no surja en el coloquio). Los alumnos y alumnas elegirán en qué equipo van a participar. Cada niño y niña escribirá su nombre en una plantilla diseñada para registrar el reparto de las tareas y los responsables de cada una. En caso de tener en el aula una pizarra digital se hará esta plantilla directamente en la PDI y serán los alumnos y las alumnas los que escribirán su nombre en la columna correspondiente. Si no hubiera PDI se hará en papel continuo o en cartulina.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>EQUIPO DE FOTOS</th> <th>EQUIPO DE SONIDOS</th> <th>EQUIPO DE MUESTRAS</th> <th>EQUIPO DE BICHITOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	EQUIPO DE FOTOS	EQUIPO DE SONIDOS	EQUIPO DE MUESTRAS	EQUIPO DE BICHITOS					<p>ICE004C01</p> <p>ILN004C04</p>	<p>COLOQUIO</p> <p>PLANTILLA DE EQUIPOS CON EL REPARTO DE TAREAS A REALIZAR EN LA SALIDA (Fotografías, grabación de sonidos, recogida de bichitos y recogida de otras muestras)</p>	<p>3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª y 8ª</p>	<p>Gran grupo</p> <p>Pequeño grupo</p>	<p>Papel continuo, lápices, rotuladores</p> <p>Cámara de fotos</p> <p>Grabadora con puerto USB</p> <p>Botes-lupa, lupas y bolsas de congelación para guardar las muestras.</p> <p>Pizarra digital o pizarra convencional.</p> <p>Rol del docente: <i>guía y facilitador.</i></p>	<p>Educativo (aula, pasillos, patio y aula medusa)</p>
EQUIPO DE FOTOS	EQUIPO DE SONIDOS	EQUIPO DE MUESTRAS	EQUIPO DE BICHITOS											

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p>c) El alumnado pondrá nombre a cada equipo, realizando para ello una lluvia de ideas y posteriormente organizando una votación entre los posibles nombres. La votación se realiza en asamblea, escribiendo en la pizarra convencional o en la PDI los nombres que han surgido, mediante la lluvia de ideas. Cada alumno y alumna vota el nombre que más le gusta y al lado de ese nombre se van dibujando palitos por cada voto recibido. Se hace una primera ronda de votaciones y cuando se termina, el alumnado cuenta los palitos que hay en total y escribe al lado el número de votos. El alumnado selecciona los ocho nombres más votados, ayudándose para ello de la cantidad final y ordenando los nombres del más al menos votado. Se hace una segunda ronda entre esos ocho nombres, repitiendo el proceso descrito anteriormente, hasta que queden sólo cuatro nombres, uno para cada equipo de trabajo.</p> <p>d) El profesorado en asamblea explicará y demostrará cómo se usa la grabadora y la cámara de fotos, cuál es el botón de encendido y apagado de la cámara y también cómo se acerca y se aleja la imagen. Con respecto al uso de la grabadora, el profesorado enseñará donde está el botón de grabar "REC" (de color rojo) y el botón de parar "PAUSE". Se realizarán varias pruebas de ejemplo. También describirá las normas de uso y cuidado de estos aparatos (como llevarlos durante la salida y donde guardarlos cuando no se estén usando). Para recordar todo lo explicado, el profesorado dejará por escrito de forma muy sencilla y gráfica un manual de uso de estos recursos, que serán leídos cada día.</p>		<p>VOTACIÓN DE LOS NOMBRES PARA CADA EQUIPO</p>				

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p>e) El alumnado practicará en el aula, en el patio y en los pasillos el uso de la grabadora y la cámara de fotos, acompañado por el profesorado y organizado en dos grupos. Por turnos los grupos irán sacando fotos y grabando sonidos. Después en el aula (en la PDI) o bien en el aula medusa, se verán las fotos y se escucharán las grabaciones. El profesorado pedirá al alumnado que valore las fotos y que haga propuestas para mejorar el trabajo realizado.</p> <p>f) El profesorado traerá al aula bolsas de congelación, para meter en ellas las muestras, que se recogerán en la granja, de: tierra, plumas, pelo, comida de animales, etc. Los alumnos y alumnas rotularán cada bolsa con su nombre (sólo los que forman parte de este equipo de recogida de muestras).</p> <p>g) El profesorado pedirá un voluntario o voluntaria de cada equipo para que sea el encargado o encargada. Su misión será cuidar que se respeten los turnos de uso de la cámara y la grabadora y recordar las normas de uso de estos aparatos al resto de los compañeros y compañeras. Si saliera más de un voluntario o voluntaria, la elección se realizará por sorteo, escribiendo en la pizarra un número del 1 al 10, el primero que adivine el número será el encargado o encargada.</p>		ENSAYOS DE FOTOS Y GRABACIONES DE SONIDO				
<p><b>3. "Salida a la granja":</b> El alumnado, el profesorado y los familiares acompañantes realizarán la visita a la granja. Antes de la salida el profesorado explicará a los familiares acompañantes cómo se ha organizado la visita y les pedirá que se distribuyan de tal forma que haya un adulto por cada equipo, con la finalidad de hacer el seguimiento y ofrecer la ayuda necesaria. A la llegada a la granja, se informará, también a los monitores y monitoras, de la dinámica que se trae preparada desde el aula, para que en la medida que puedan, favorezcan la recogida y obtención de información, muestras, sonidos, fotos, etc.</p>		FOTOS GRABACION DE SONIDOS MUESTRAS	9ª, 10ª, 11ª, 12ª y 13ª	Gran grupo Pequeño grupo	Material para la recogida de información: cámara de fotos, grabadora, botes-lupa, lupas y bolsas herméticas  Botiquín  Recursos humanos: monitoras de la granja, mamás acompañantes y maestras  Transporte	Profesional (La granja del Tío Isidro)

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p>El alumnado se distribuirá por equipos y antes de comenzar el recorrido todo el grupo recordará brevemente la tarea planificada y quienes son los encargados de cada equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de fotografía.</li> <li>Equipo de grabación de sonidos.</li> <li>Equipo de recogida de bichitos.</li> <li>Equipo de recogida de otras muestras.</li> </ul>					Rol del docente: <i>De apoyo y facilitador</i>	
<p><b>4. “Cada equipo muestra su trabajo al grupo”:</b></p> <p>a) Con ayuda del profesorado y utilizando la PDI, o en su defecto el aula medusa, se mostrarán las fotos que el equipo de fotografía realizó en la salida. También se escucharán los sonidos grabados, en la PDI o bien directamente de la grabadora. El equipo de muestras y de recogida de bichitos enseñará lo que trajo de la granja.</p> <p>b) Se escucharán de nuevo las grabaciones y el alumnado identificará los sonidos (onomatopeyas) con cada animal. Se elaborará un listado de las onomatopeyas primero en gran grupo, escribiendo las onomatopeyas en la PDI o en la pizarra convencional y luego cada niño y cada niña hará el listado en un folio.</p>	<p>ILNO04C10</p> <p>ILNO04C04</p>	<p>FOTOS</p> <p>GRABACION DE SONIDOS</p> <p>MUESTRAS</p> <p>LISTADO DE ONOMATOPEYAS</p>	<p>14ª, 15ª y 16ª</p>	<p>Gran grupo</p> <p>Individual</p>	<p>Pizarra digital o pizarra convencional</p> <p>Cámara de fotos Grabadora</p> <p>Rol del docente: <i>conductor</i></p>	<p>Educativo (aula y aula medusa)</p>
<p><b>5. “Autoevaluación de la salida a la granja”:</b></p> <p>El alumnado reflexionará sobre la visita a la granja, expresando lo que más le gustó y también las dificultades que encontró. Cada alumno y alumna evaluará el trabajo por equipos y la participación individual.</p> <p>Se realizará una evaluación figuro analógica (<b>Enlace 1</b>), con la finalidad de que cada alumno y cada alumna se autoevalúe, siendo así más consciente del proceso de aprendizaje, de las dificultades que encontró, lo que más le gustó, lo que ha aprendido, las destrezas que desarrolló e incluso los talentos que descubrió.</p>		<p>REGISTRO DE AUTOEVALUACIÓN</p>	<p>17ª y 18ª</p>	<p>Gran grupo e individual</p>	<p>Plantilla de equipos con el reparto de las tareas que se realizaron en la salida.</p> <p><a href="#">Enlace 1 – Actividad 5</a></p> <p>Rol del docente: <i>Orientador y dinamizador</i></p>	<p>Educativo (aula)</p>

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p><b>6. Jugando con las matemáticas:</b></p> <p>A partir de las fotos de la visita a la granja o de imágenes seleccionadas de revistas, en la pizarra digital, el profesorado planteará actividades para que el alumnado cuente, clasifique y resuelva sencillos problemas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Contar animales, ojos, rabos, patas, picos...</li> <li>Clasificar los animales atendiendo a dos o tres criterios: tamaño, color, alimentación, etc.</li> <li>Resolver sencillos problemas del tipo: en la granja ¿Hay más vacas u ovejas?, ¿Cuántas patas tiene la vaca? ¿Cuántas patas tiene el cerdo? ¿Y si contamos las del cerdo y la vaca cuántas patas hay en total?, etc.</li> <li>Plantear problemas matemáticos para que los resuelvan a través de un dibujo. Posteriormente en asamblea cada equipo explicará cómo lo ha solucionado.</li> </ol>	ICEO04C02	REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS (DIBUJOS)	19ª, 20ª y 21ª	Gran grupo Pequeño grupo Individual	Folios, lápices, colores, ceras, fotos, pegatinas, imágenes recortadas de revistas o folletos, etc...  Pizarra digital o pizarra convencional BITS con imágenes de animales de la granja  Fotos o imágenes de los animales de la granja  Rol del docente: <i>Motivador y guía</i>	Educativo (aula)
<p><b>7. Debate y juegos que estimulan las habilidades de pensamiento:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Se realiza un debate a partir de las preguntas que el profesorado formule, preguntas del tipo: ¿Qué pasaría si los animales de la granja se escapan?, ¿A dónde irían?, ¿Qué haríamos si nos encontramos con una vaca o una oveja suelta por la calle?, ¿Podrían vivir en nuestra casa algunos animales de la granja? ¿Por qué los animales en la granja están separados por corrales? El debate tiene una serie de reglas, que se han pactado anteriormente con el alumnado, como por ejemplo: <ol style="list-style-type: none"> <li>Levanto la mano para hablar.</li> <li>Respeto el turno de palabra.</li> <li>Escucho al compañero/a.</li> <li>Explico y razono mis ideas.</li> </ol> </li> <li>En asamblea todo el grupo juega a imaginar <i>ANIMALES LOCOS</i>, como por ejemplo: mitad gato mitad pato, mitad vaca</li> </ol>	ICEO04C01	DEBATE	22ª, 23ª y 24ª	Gran grupo Pequeño grupo	Folios, lápices, colores, ceras gruesas.  Rol del docente: <i>Moderador y motivador</i>	Educativo (aula)
	ILNO04C10	DIBUJO DE "ANIMALES LOCOS"				



Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
mitad perro, mitad gallo mitad oveja. El profesorado favorecerá el desarrollo del pensamiento creativo preguntando al alumnado: ¿Cómo se llamarían estos animales?, ¿Cómo sería su sonido?, ¿Cuál será su mamá? ¿y su papá? Después se distribuye al alumnado en grupos de tres para realizar un dibujo del animal loco que más les divierta.						
<p><b>8. Árbol de las palabras y Animalcedario:</b> Se realizarán las siguientes actividades de animación a la lectura y la escritura:</p> <p>a) El “Árbol de las palabras” es un recurso del aula, realizado de forma muy sencilla, con cartulina o papel de embalar, donde se van pegando las etiquetas con el vocabulario que se va trabajando en el aula, se utilizará velcro para pegar las etiquetas y así renovarlas con cada proyecto. El profesorado escribirá a ordenador las etiquetas de las palabras de la granja, acompañándolas de la imagen. Se destacarán en otro color las palabras específicamente canarias, como baifo, cochino, sarantontón, etc. A partir de ellas haremos juegos de asociación palabra – imagen.</p> <p>b) Se dedica un rato en la asamblea de la mañana para identificar y leer algunas palabras. El alumnado identificará en las palabras seleccionadas letras que ya conocen, cómo suenan, por qué letra empiezan, por cuál terminan, etc.</p> <p>c) Se realizará un ANIMALCEDARIO, el alumnado pensará un animal para cada letra del abecedario. El profesorado repartirá tarjetas con las letras del abecedario y otras tarjetas en blanco para que el alumnado dibuje el animal que empieza por esa letra.</p>	ILNO04C04	ÁRBOL DE LAS PALABRAS DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA	25ª, 26ª y 27ª	Gran grupo Individual.	Árbol de las palabras Tarjetas con las letras del abecedario Tarjetas en blanco Fotos o imágenes de los animales de la granja Rol del docente: <i>Activador</i>	Educativo (aula)
<p><b>9. ¿PELO – PICO – PATA?:</b> En asamblea se jugará a las adivinanzas de animales de la siguiente forma: un niño o una niña adivina y hace las preguntas y el resto de los compañeros y compañeras responde sus preguntas o da pistas para ayudar a adivinar. “El niño o niña que se la queda” se tapa los ojos, mientras que</p>	ILNO04C10	ANIMALCEDARIO	28ª y 29ª	Gran grupo Individual	Fotos, bits o imágenes de los animales de la granja Pizarra digital Rol del docente: <i>moderador</i>	Educativo (aula)

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p>otro compañero o compañera escoge una imagen de un animal y se la enseña al resto de la clase.</p> <p>El alumno o alumna que adivina tiene que hacer preguntas al grupo sobre ese animal y a partir de las respuestas intentará adivinar de qué animal se trata.</p> <p>En este juego el profesorado recordará la importancia de la elaboración de “preguntas clave” (clase de animal, alimentación, hábitat, características físicas) que ayudarán a encontrar la respuesta. Además el alumnado aprenderá a formular pistas que ayuden a los compañeros a saber de qué animal se trata.</p>						
<p><b>10. Preguntas y curiosidades:</b></p> <p>a) Cada niño o niña elegirá un animal de la granja sobre el que quiere investigar algo; el profesorado pedirá que formule una pregunta sobre la que se va a basar su investigación y se anotarán estas preguntas o curiosidades en un listado. Este listado ayudará al alumnado a evaluar, posteriormente, cómo ha hecho la investigación, comprobando si ha dado o no respuesta a su pregunta.</p> <p>b) En asamblea y utilizando como recurso la PDI, se escribirá la carta que se va a enviar a casa, para informar a las familias del trabajo que van a realizar con sus hijos e hijas, elaborando un pequeño dossier o libro de investigación.</p>	ICE004C01	LISTADO DE PREGUNTAS	30ª, 31ª, 32ª y 33ª	Gran grupo Individual.	<p>Mapa conceptual</p> <p>Circular de la maestra a las familias</p> <p>Carta del propio alumno/a a las familias (se adjunta a la circular de la maestra)</p> <p>PDI</p> <p>Rol del docente: <i>Activador y guía</i></p>	Educativo (aula) Personal (la casa)
<p><b>11. Exposición individual de los libros de investigación:</b></p> <p>A medida que los niños y las niñas van trayendo, de sus casas, los libros de investigación que han sido elaborados, con ayuda de los familiares, se dedicará, diariamente, un rato de la asamblea para que cada uno exponga su trabajo.</p>	ILNO04C10	LIBROS O DOSSIER DE INVESTIGACIÓN	20 min./día aprox.	Gran grupo	<p>Libros o dossier de investigación</p> <p>Rol del docente: <i>Apoyo</i></p>	Educativo (aula)
<p><b>12. ¡¡Música Maestro!!:</b></p> <p>a) Audición y juegos musicales con la canción “En la vieja factoría”: el alumnado descubrirá e imitará los sonidos y las onomatopeyas de los animales.</p>		CANCIONERO DE ANIMALES	34ª, 35ª y 36ª	Gran grupo Individual	Reproductor de CD	Educativo (aula)

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p>b) Se escuchará la misma canción en lengua extranjera, memorizando algunas expresiones y palabras en inglés. Se utilizarán imágenes para favorecer la memorización de los siguientes animales:</p> <p>VACA ..... COW                      PATO .....DUCK            CERDO ..... PIG                      OVEJA .....SHEEP            GALLO ..... COCK                      PERRO .....DOG</p>					Folios, ceras, lápiz, papel Pizarra convencional o pizarra digital Canciones de animales Bits de animales con palabra en inglés Vídeos de canciones en inglés: <a href="#">Enlace 2 - Actividad 12</a> <a href="#">Enlace 3 – Actividad 12</a> Rol del docente: <i>Dinamizador</i>	
<p>c) Audición y juegos musicales con la siguiente canción de animales de la granja en inglés.</p> <p>d) Escuchar, cantar y jugar con canciones que el alumnado ya conoce sobre los animales: el profesorado realizará un cancionero con las letras de todas ellas para llevarlo a casa y cantar las canciones en familia.</p> <p>e) Inventar una pequeña canción de animales: los niños y niñas irán inventándose la letra y el profesorado la copiará en la PDI o en la pizarra convencional. Posteriormente el alumnado ilustrará la canción inventada mediante un dibujo individual. Se incluirá en el cancionero de animales.</p>		CANCIÓN INVENTADA ILUSTRACIONES DE LA CANCIÓN INVENTADA				
<p><b>13. Montamos una exposición sobre los animales de la granja:</b></p> <p>Como cierre de este proyecto se invitará a las familias y al alumnado del ciclo de Infantil a la exposición de los trabajos realizados.</p> <p>En asamblea se elaborarán las invitaciones utilizando para ello la PDI o la pizarra convencional. El alumnado distribuido por parejas escribirá y decorará las invitaciones.</p> <p>Entre todos se organizará el espacio y los materiales a exponer: los libros de investigación, las muestras recogidas en la salida, las fotos, los materiales utilizados en el proceso (cámara, grabadora, botes lupa, etc.), el mapa conceptual, los listados de preguntas y de onomatopeyas, el cancionero de animales, el árbol de las palabras, el “animaledario”, los dibujos, etc.</p>	ILNO04C04 ILNO04C10	INVITACIÓN PARA LA EXPOSICIÓN EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS	37ª, 38ª y 39ª	Gran grupo Pequeño grupo (por parejas)	Mapa conceptual Plantilla con los equipos de trabajo Listado de onomatopeyas de los animales grabados en la granja Libros de investigación Trabajos realizados Notas a las familias Muestras recogidas en la salida	Educativo (aula)

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
El alumnado, distribuido por parejas, practicará cómo se va contar en la exposición todo lo aprendido La exposición tendrá lugar en horario escolar, para los alumnos del ciclo y para las familias, en horas de visita.					Recursos humanos: las familias  Rol del docente: <i>Dinamizador y guía</i>	
<b>14. Programa de radio:</b> La radio será un espacio para compartir ideas, experiencias, aprendizajes, vivencias y donde el alumnado podrá a prueba las habilidades de expresión oral. Será el escenario para recapitular sobre: lo que se ha aprendido, cómo se ha conseguido, cómo se ha hecho la investigación, si se han dado o no respuestas a las preguntas, etc. En el aula se preparará el programa seleccionando: qué se contar y cómo se va a hacer (por parejas, de forma individual, o en pequeño grupo). También se pedirán voluntarios para la presentación y la despedida del programa Se podrá llevar a la radio todo el material que ayude al alumnado a recordar lo que se va a retransmitir. Se grabará el programa en un pendrive para luego escucharlo en el aula y evaluar cómo ha salido, valorando el grado de participación, mediante imágenes ( <b>Enlace 4</b> ).	ILNO04C10	PROGRAMA DE RADIO REGISTRO DE EVALUACIÓN CON IMÁGENES	40ª, 41ª y 42ª	Gran grupo  Individual	Estudio de grabación: micrófonos, mesa de grabación, ordenador, etc.  Productos que han ido realizando en el transcurso del proyecto  Pendrive  <a href="#">Enlace 4 – Actividad 14</a>  Pizarra digital u ordenador  Rol del docente: <i>Dinamizador y guía</i>	Educativo  Profesional (Estudio grabación radio, el aula)

## REFERENCIAS, COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

### Referencias bibliográficas y bibliografía-web:

- De Puig i Oliver Irene y Sàtiro Angélica. *Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años (Guía educativa)*. 5ª Edición. Octaedro. 364 p. Colección: Proyecto Noria. Serie: Jugar a pensar. ISBN: 978-84-9921-176-3.
- I Garralga Iñaki Andrés et al. *Reevaluar: La evaluación reflexiva en la escuela (Recursos)*. Eumo-Octaedro. ISBN: 978-84-8063-728-2.
- Sàtiro Angélica. *Jugar a pensar con niños de 3 a 4 años: Guía para educadores*. 3ª Edición. Octaedro. 160p. Colección: Proyecto Noria. Serie: Jugar a pensar. ISBN: 978-84-8063-70-5.
- Terricabras Josep M. et al. *Filosofía en la escuela. La práctica de pensar en las aulas*. Graó. 107 p. Colección: Claves para la Innovación Educativa. ISBN: 84-7827-395-6.

Enlace 2 – Actividad 12: [http://www.youtube.com/watch?v=7\\_mol6B9z00](http://www.youtube.com/watch?v=7_mol6B9z00)

Enlace 3 – Actividad 12: [Kids TV 123. 5 little Ducks](#), [en línea]. YouTube: 2 junio 2012. Dirección URL: <<http://www.youtube.com/watch?v=HOWt5un1-Ts>>. [Consulta: 18 mayo 2014].

Fichas animales (inglés): [Fichas de animales en inglés](#), [Blog en línea]. Fichas de inglés para niños: Anaid. 2013. Dirección URL: <<http://fichadeingles.blogspot.com.es/2011/06/fichas-de-animales-en-ingles.html>>. [Consulta: 18 mayo 2014].

## REFERENCIAS, COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

Mapas conceptuales (Educación Infantil):

- [Calvo Márquez I. \*Trabajando los mapas preconceptuales en educación infantil\*, \[PDF en línea\]. Revista digital P@K-en-redes: enero 2007. Volumen 1, nº 1. Dirección URL: <\[http://pakenredes.ce-palcala.org/upload/file\\\_aj14\\\_05\\\_09\\\_12\\\_50\\\_58.pdf\]\(http://pakenredes.ce-palcala.org/upload/file\_aj14\_05\_09\_12\_50\_58.pdf\)>. \[Consulta: 18 de mayo de 2014\].](http://pakenredes.ce-palcala.org/upload/file_aj14_05_09_12_50_58.pdf)
- [Medina Serrano R. \*Competencia lingüística y dominio preconceptual: Trabajando mapas conceptuales en educación infantil\*, \[PDF en línea\]. Educación.es: Revista de Educación 353. Septiembre–Diciembre 2010. Dirección URL: <\[http://www.revistaeducacion.educacion.es/re353/re353\\\_22.pdf\]\(http://www.revistaeducacion.educacion.es/re353/re353\_22.pdf\)>. \[Consulta 18 mayo 2014\].](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re353/re353_22.pdf)

**Observaciones y recomendaciones de la autora para la puesta en práctica:**

- a. Esta SA se ha elaborado teniendo en cuenta la atención a la diversidad, si existiese algún alumno o alumna con NEAE, se realizará la adecuada adaptación del aula, en coordinación con los diferentes especialistas.
  - b. En la elaboración de la SA se han tenido en cuenta las “Orientaciones para evaluar la aplicación en el aula de las SA” recogidas en el documento 16 de Proideac.
  - c. El número de sesiones que se indican es estimativo.
  - d. Se proponen numerosas actividades lúdicas (juegos, adivinanzas, etc.). Si se cree conveniente, se podrá hacer una selección.
  - e. En Educación Infantil los Mapas Conceptuales se definen como Mapas Pre conceptuales, (se llaman preconceptos a las primeras nociones que el niño utiliza en la adquisición del lenguaje) ya que a estas edades los alumnos y alumnas aún no son conscientes de la diferencia entre una clase general (“todos los elementos”) y las subclases (cada clase o tipo de elementos)
  - f. La evaluación figuro analógica se plantea como una forma lúdica, reflexiva y creativa de realizar la evaluación. La evaluación figuro analógica se basa en la utilización de imágenes, símbolos, objetos, música y obras de arte para hacer analogías, es decir, comparaciones, entre la imagen y aquel aspecto que se quiere evaluar. Tiene un marcado carácter lúdico, lo que la convierte en un instrumento de evaluación muy motivador para el alumnado y también para el profesorado.
- ICEO04C01: Infantil-Área Conocimiento del Entorno-5 años-Criterio 1.
  - ILNO04C04: Infantil-Área Lenguaje: Comunicación y Representación-5 años-Criterio 4.
  - ILNO04C10: Infantil-Área Lenguaje: Comunicación y Representación-5 años-Criterio 10.
  - ICEO04C02: Infantil-Área Conocimiento del Entorno-5 años-Criterio 2.

**Propuesta y comentarios de los usuarios/as:**