



# PROGRAMM FÜR EINEN AUFSTROM ZUM

M<sup>a</sup> José Alonso Castrejón ■ M<sup>a</sup> Teresa Bonardell Rollán ■ Fátima Lage López ■ Pascual Ramos Rivera

# PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA

## Enséñame a moverme por el mundo

VOLUMEN 3



**Comunidad de Madrid**  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
Dirección General de Promoción Educativa





# PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA

VOLUMEN III

*“ENSÉÑAME A MOVERME POR EL MUNDO”*

EQUIPO DOCENTE

\* M<sup>a</sup> José Alonso Castrejón  
(*Coordinadora del Programa*)

\* M<sup>a</sup> Teresa Bonardell Rollán

\* Fátima Lage López

\* Pascual Ramos Rivera

CENTRO PRIVADO / CONCERTADO  
DE EDUCACIÓN ESPECIAL INSTITUTO SAN JOSÉ



**FUNDACIÓN INSTITUTO SAN JOSÉ**

Hnos. San Juan de Dios



**Comunidad de Madrid**  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
Dirección General de Promoción Educativa



Esta versión digital de la obra impresa forma parte de la Biblioteca Virtual de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid y las condiciones de su distribución y difusión de encuentran amparadas por el marco legal de la misma.

[www.madrid.org/edupubli](http://www.madrid.org/edupubli)

[edupubli@madrid.org](mailto:edupubli@madrid.org)

Edita: Comunidad de Madrid  
Consejería de Educación  
Dirección General de Promoción Educativa

© Alonso Castrejón, M<sup>a</sup> José  
Bonardell Rollán, M<sup>a</sup> Teresa  
Lage López, Fátima  
Ramos Rivera, Pascual

© De esta edición: Consejería de Educación (Comunidad de Madrid)

Diseño de cubierta: Miguel Jiménez

ISBN: OBRA COMPLETA: 84-451-1764-5

Volumen 3: 84-451-1812-9

Depósito Legal: M-26136-2000

## PRESENTACIÓN

La autonomía, en sus diferentes ámbitos y distintos grados o niveles, constituye una meta básica para el desarrollo completo e integral de la persona a lo largo de toda su vida. Cada edad, cada momento evolutivo requiere un aprendizaje diferenciado, en función de las necesidades de desarrollo que el niño, el joven o el adulto presenten. Es una capacidad que debe incrementarse y afianzarse de modo continuado, por lo que es un objetivo esencial de la educación permanente.

Como es lógico, es en los primeros años cuando se plantea una mayor necesidad de establecer los adecuados procesos de enseñanza de la propia autonomía en ámbitos elementales de la vida, pero que, precisamente por ese carácter esencial que presentan, resultan imprescindibles para la educación e independencia personal posterior, que permitirá a la persona desenvolverse en su entorno social sin mantener dependencias que limiten sus quehaceres habituales.

Por estas razones, el *Programa para el desarrollo de la Autonomía* que ahora presentamos, nos parece una excelente idea (y realización material) que ayudará, sin duda, al profesorado a establecer las acciones mediante las cuales el alumno o la alumna adquirirá progresivamente los hábitos autónomos imprescindibles para manejarse en sociedad.

La obra se divide en tres partes importantes: autonomía para el cuidado personal ("Enséñame a cuidarme"), autonomía para realizar tareas dentro de la casa ("Enséñame a colaborar en casa") y autonomía básica para manejarse en su entorno ("Enséñame a moverme por el mundo"). Como se puede comprobar en

los textos que siguen, todas ellas se trabajan paso a paso, de modo sistemático y ordenado, con aprendizajes progresivos sin vacíos ni solapamientos..., es decir, que resulta un trabajo asequible para el alumnado que comienza a desarrollar su autonomía.

El profesorado encontrará una interesante guía para su labor en el aula y fuera de ella, pues tanto los criterios que se marcan en las escalas de rendimiento como en las escalas de evaluación conforman pautas que, aunque no pretenden convertirse en normas de aplicación automática, sí ofrecen sugerencias importantes para encauzar y seguir los avances del alumnado. Se presentan igualmente tipos de actividades que pueden llevarse a cabo, incluso con dibujos y esquemas elaborados, pero hay que destacar que éstas deben ampliarse, reducirse o modificarse en función de las características del alumno que vaya a realizarlas. Son, como decimos, orientaciones válidas, pero nunca restrictivas de la creatividad del profesorado y de sus alumnos.

Los tres volúmenes de la obra son aplicables a todo el alumnado que comienza a desenvolverse en los ámbitos que se abordan. El programa resulta válido para niños de edad temprana, para otros que puedan presentar algún tipo de necesidad educativa especial derivada de discapacidad o para los que, por vivir en un entorno social desfavorecido, aún no han adquirido los hábitos autónomos que aquí se proponen. En cualquier caso, será el profesorado el que decida con quien desarrollarlo y los momentos o metodología idóneos para ello. El modelo de evaluación también se incorpora a la obra, mediante las escalas que permiten valorar de forma continuada, y a través de la realización de las actividades propuestas, el proceso de aprendizaje y las consecuencias del alumnado. Es el mejor modo de hacer un seguimiento apropiado de los aprendizajes y adaptar, así, la enseñanza a los ritmos o estilos cognitivos de los alumnos. Siempre se avanzará, sin repeticiones inútiles, y en ningún caso se propondrán actividades que supongan metas inalcanzables para los niños.

Esperamos que la obra, ya experimentada durante años, resulte de utilidad para el profesorado que debe abordar las enseñanzas que aquí se presentan, de manera que se incremente día a día la calidad de la enseñanza que se ofrece a los alumnos desde las instituciones educativas.

M<sup>a</sup> Antonia Casanova  
*Directora General de Promoción Educativa*



## ÍNDICE GENERAL DEL PROGRAMA

El Programa se divide en tres volúmenes, con los que trabajamos la autonomía personal, doméstica y social. Dentro de cada volumen desarrollamos unas Unidades Didácticas que hemos distribuido en diferentes entornos, teniendo en cuenta el espacio concreto donde habitualmente se desarrollan estas actividades. En el primer volumen, que hemos titulado *Enséñame a Cuidarme*, pretendemos trabajar todo lo referido a la higiene y cuidado personal. En el segundo volumen *Enséñame a colaborar en casa*, hemos incluido todo aquello relacionado con las actividades que se llevan a cabo habitualmente en el hogar. Y, por último, en el tercer volumen, cuyo título es: *Enséñame a moverme por el mundo*, se recoge todo lo que consideramos útil para potenciar el aspecto social, en él, además de trabajar el uso de determinados medios de transporte y de comunicación así como el uso del dinero, también aparecen Unidades Didácticas sobre diferentes tipos de juegos. Juegos a realizar en sus momentos de ocio, ya que a nuestros/as alumnos/as les cuesta muchísimo organizar su tiempo libre y necesitan del adulto para que lo haga por ellos/as. Trabajando este aspecto, pretendemos que poco a poco sea el/ella quien de forma espontánea y autónoma decida lo que le apetece hacer y cómo emplear y disfrutar de su tiempo de ocio.

## **VOLUMEN I :“ENSÉÑAME A CUIDARME”**

- Presentación.
- Prólogo.
- Índice general del Programa.
- Justificación del Programa.
- Desarrollo del Programa.
- Registro informativo para la familia y la Unidad Hospitalaria.
- Introducción: “Enséñame a cuidarme”.
- Objetivos Generales.
- Unidades Didácticas:
  - \*Entorno: El dormitorio.
    - El vestido/el desvestido.
  - \*Entorno: El cuarto de baño.
    - La ducha.
    - El peinado.
    - El lavado de manos.
    - El lavado de cara.
    - El cepillado de dientes.
    - El uso del WC.
    - La higiene durante la menstruación.
    - El afeitado.
- Bibliografía.

## **VOLUMEN 2:“ENSÉÑAME A COLABORAR EN CASA”**

- Presentación.
- Índice general del Programa.
- Justificación del Programa.
- Desarrollo del Programa.
- Registro informativo para la familia y la Unidad Hospitalaria.

- Introducción: “Enséñame a colaborar en casa”.
- Objetivos Generales.
- Unidades Didácticas:

\*Entorno: El comedor.

Poner la mesa.

Servir la comida y la bebida.

La comida: el uso de los cubiertos.

Beber.

Los hábitos en la mesa.

\*Entorno: La cocina.

Los electrodomésticos:

La lavadora.

El frigorífico.

El microondas.

La plancha.

\*Entorno: El dormitorio.

La cama.

El armario.

El cuidado de las prendas de vestir.

\*Entorno: El hogar.

La limpieza doméstica:

Barrer.

Limpiar el polvo.

Fregar el suelo.

- Bibliografía

### VOLUMEN 3: “ENSÉÑAME A MOVERME POR EL MUNDO”

- Presentación.
- Índice general del Programa.
- Justificación del Programa.

- Desarrollo del Programa.
- Registro informativo para la familia y la Unidad Hospitalaria.
- Introducción: “Enséñame a moverme por el mundo”.
- Objetivos Generales.
- Unidades Didácticas:
  - \*Entorno: La tienda.
    - El dinero.
    - Las compras.
  - \*Entorno: El patio.
    - Los juegos de exterior.
    - Los deportes.
  - \*Entorno: El hogar.
    - Los juegos de mesa.
    - Los juegos de interior.
    - Los medios de comunicación:
      - La televisión.
      - El vídeo.
      - El teléfono.
      - El correo.
      - La radio.
  - \*Entorno: La calle.
    - Los medios de transporte:
      - El autobús.
      - El autocar.
      - El coche.
      - El metro.
- Bibliografía.

## JUSTIFICACIÓN

Este programa educativo surge a partir del trabajo desarrollado por el equipo docente del Centro concertado Instituto San José, ubicado en el Hospital de la Fundación Instituto San José de Madrid y gestionado por los Hermanos de San Juan de Dios, para dar respuesta a las necesidades de nuestro alumnado.

Nuestros/as alumnos/as forman parte de una población altamente institucionalizada y, por tanto cuentan, como los usuarios de cualquier otro tipo de servicio sanitario, con la atención de personal cualificado que se encarga de manera profesional de cubrir sus necesidades domésticas, alimenticias, higiénicas, etc. Motivo por el que ellos/as no se responsabilizan plenamente del desarrollo de tareas que enriquecerían su autonomía.

El hecho de encontrarse hospitalizados en períodos de media y larga estancia, supone que no han tenido la oportunidad, en la mayoría de los casos, de adquirir en el ambiente familiar, aprendizajes naturales de este medio, con los que alcanzar una autonomía, tanto personal como doméstica y social que se adecúe a su edad y capacidades. Para compensar esta carencia, vimos necesario intervenir de modo coordinado en un triple frente: el colegio, lugar de formación propiamente

dicho; la Unidad hospitalaria, lugar de ejecución orientada y como no, su casa, espacio de generalización de aprendizajes escolares. Todo esto, hace imprescindible que exista una comunicación fluida de metas, logros y dificultades entre estos tres ámbitos.

El Programa para el desarrollo de la Autonomía ha sido desarrollado para una población de alumnos/as con necesidades educativas especiales, pero consideramos que puede ser de gran utilidad en otros muchos campos, como en educación infantil, dónde puede servir de apoyo a los aprendizajes que el/la niño/a va adquiriendo en su casa, insistiendo en aquellas habilidades que aún no domina, así mismo, nos parece que puede resultar muy interesante para trabajar con población marginal, inmigrantes, etc. y contribuir así a que se mejore la calidad de vida de personas, que por diferentes circunstancias no han tenido la oportunidad de desarrollar su autonomía.

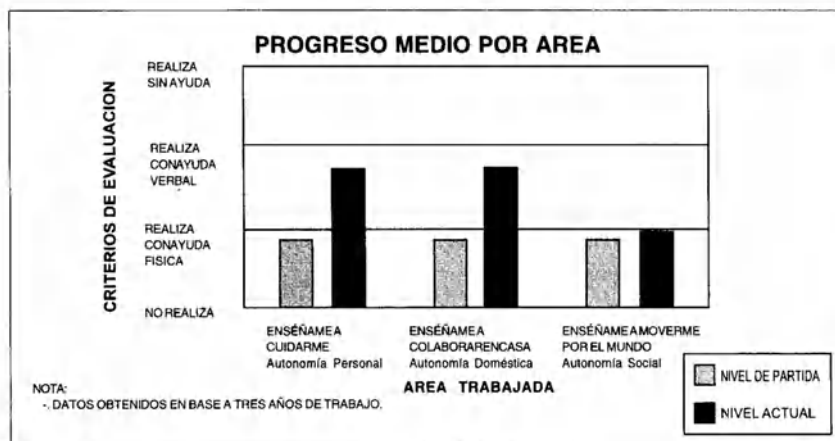
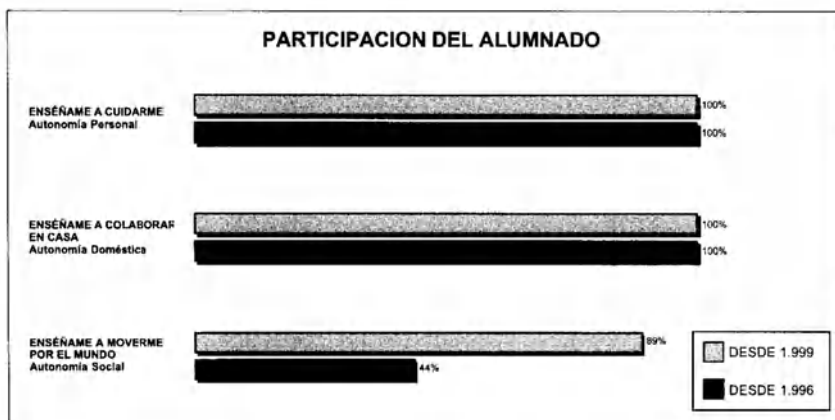
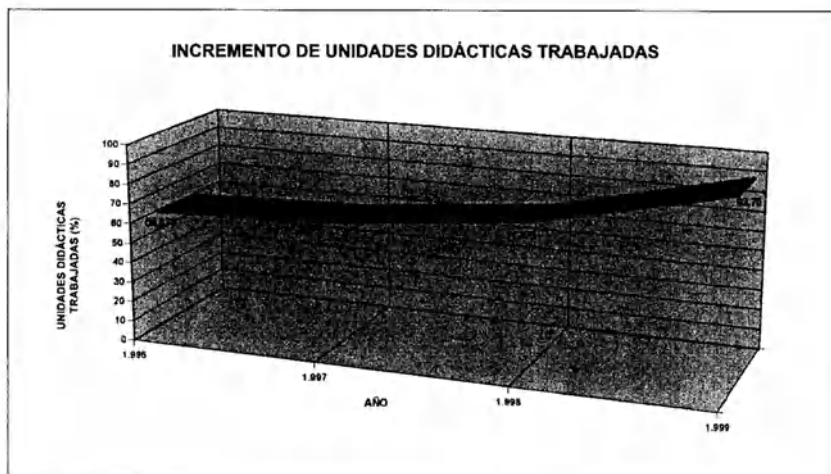
Este Programa se inició en el curso 1996/1997 y, en el curso actual (1999/2000), tras un análisis exhaustivo de los resultados, vemos positivo el desarrollo del mismo, pues enriquece y facilita el trabajo con el/la alumno/a, ya que está suponiendo para él/ella una experiencia altamente motivadora. Estamos recogiendo muy buenos resultados, fruto del trabajo que diariamente venimos realizando con nuestros/as alumnos/as. Existe una demanda de este tipo de actividades, por parte del alumnado, sus familias y auxiliares. Los/as alumnos/as están mucho más motivados incluso, que en los inicios de la puesta en práctica del Programa. Un porcentaje considerable son capaces ya de realizar de forma autónoma alguna de las actividades trabajadas, por lo que se ha dado paso al desarrollo de nuevas actividades, que hasta el momento sólo estaban en la teoría de nuestro Programa. Por tanto, intensificamos el trabajo individual, y nos adecuamos al ritmo personal, sin olvidarnos de las necesidades que cada uno/a presenta.

Para realizar un análisis fiable de los resultados del trabajo realizado, hemos recogido toda la información, a través de los registros de

evaluación que a lo largo del Programa se pueden observar. Hemos tratado de sistematizar dicho análisis, para lo que hemos elaborado unas gráficas con las que poder analizar el progreso de nuestro alumnado y con ello, la eficacia de nuestro trabajo.

Las gráficas aparecen a continuación de esta explicación y la información que nos aportan es la siguiente:

- **Participación del alumnado.** En este gráfico se estudia por separado, el incremento en la participación de nuestro alumnado en los tres volúmenes que forman este proyecto (*Enséñame a cuidarme*, en el que trabajamos la autonomía personal, *Enséñame a colaborar en casa*, centrándonos en la autonomía doméstica y *Enséñame a moverme por el mundo*, en el que desarrollamos la autonomía social) entre los años 1.996 y 1.999. Se puede ver cómo se ha incrementado considerablemente el número de alumnos en las actividades referidas a la autonomía social (*Enséñame a moverme por el mundo*). No se ha producido incremento en los otros dos apartados (*Enséñame a cuidarme* y *Enséñame a colaborar en casa*), ya que desde el principio, el 100% de nuestro alumnado participó en alguna de las actividades referidas a la autonomía personal y doméstica.
- **Incremento de unidades didácticas trabajadas.** Este gráfico muestra el progresivo aumento de las unidades didácticas trabajadas con los alumnos entre 1.996 y 1.999. Se ha incrementado notablemente el área de autonomía social (*Enséñame a moverme por el mundo*), buscando así un equilibrio con el resto de las áreas.
- **Progreso medio por área.** Este diagrama de barras muestra, diferenciando entre las tres áreas trabajadas, la mejora observada en los/as alumnos/as desde la fecha de entrada en el proyecto hasta la fecha actual. Estos datos son la media de los niveles reales de cada alumno/a.





Con todo lo expuesto, podemos confirmar que está plenamente justificado, el desarrollo de este Programa, ya que está contribuyendo a la consecución de nuestro principal objetivo: “Ayudar a nuestros/as alumnos/as a conseguir la máxima autonomía, atendiendo y respetando sus limitaciones, con el fin de que logren llevar una vida lo más normalizada posible mediante la transferencia de aprendizajes a otras situaciones cotidianas”.



## **DESARROLLO DEL PROGRAMA**

Este Programa pretende ser un continuo proceso de enseñanza-aprendizaje que se siga llevando a la práctica a lo largo de todos los días del año y en los diferentes entornos donde el/ella se mueve. De ahí, la importancia de que exista una buena coordinación entre los/as profesores/as y todas las personas que están en relación con el/la alumno/a.

Para cada volumen hemos formulado unos objetivos generales que están pensados para cubrir las necesidades de todos/as nuestros/as alumnos/as.

Dentro de cada uno de los volúmenes de los que consta este Programa, trabajamos unas Unidades Didácticas que hemos distribuido teniendo en cuenta los entornos donde deben ponerse en práctica. En este aspecto, tenemos una gran ventaja, ya que todos/as los/as alumnos/as están ingresados en el Hospital y el Centro Escolar se encuentra ubicado dentro de una Unidad Hospitalaria, lo cual nos facilita poder trabajar en el entorno natural (dormitorio, cocina, comedor, salón y otras dependencias funcionalmente idénticas a las de su hogar), donde ellos/as realizan habitualmente todo este tipo de actividades, contextualizando así sus aprendizajes. Por atender a la diversidad que nuestra

población muestra, es normal y necesario pensar que no todos/as los/as alumnos/as desarrollarán todas las Unidades Didácticas. Para cada alumno/a se elegirán aquellas que aún no sepa desempeñar, y que pueda realizar con la mínima ayuda, para poco a poco ir retirándosela.

Cada Unidad Didáctica consta de:

- Objetivos Específicos: Están pensados para cubrir todos los niveles, escogiendo cada profesor/a, del menú general, los objetivos que estime convenientes para su alumno/a.
- Escala de Rendimiento: Constituye en sí misma un instrumento de evaluación, que recoge diferentes momentos en los que se puede encontrar el/la alumno/a con el que vamos a trabajar. Para saber en qué momento se encuentra, le dejaremos que actúe con total libertad de ejecución, sin corregirle. La observación nos dará la información del nivel de rendimiento que ese/a alumno/a presenta y lo anotaremos en la escala de rendimiento correspondiente. Será por tanto, una evaluación individual de los aprendizajes previos referidos a la Unidad Didáctica que queremos trabajar y a partir de ahí, comenzaremos la intervención proporcionándole sólo el apoyo mínimo necesario y la máxima motivación. "No haremos por él, lo que pueda hacer por sí mismo". Cada profesor/a cuando lo considere oportuno volverá a recoger este tipo de información y a contrastarla con los datos obtenidos en la escala en anteriores ocasiones.
- Escala de Evaluación: Este registro no es más que un desglose de la actividad principal en pequeños pasos, como si hiciéramos la actividad a cámara lenta. Cada vez que trabajemos una actividad, anotaremos cómo la realiza en el registro o escala de evaluación que aparece en cada Unidad Didáctica. Reflejaremos cómo realiza el/la alumno/a cada pequeño paso, esto nos va a permitir llevar un seguimiento detallado de la realización

de la actividad concreta por parte del/la alumno/a, con lo que podremos ver con toda claridad los avances obtenidos.

- Actividades: Se han diseñado tanto actividades para trabajar dentro del aula, como para realizar fuera de ella, en el entorno natural donde se desarrollaría la actividad principal. Todas las actividades van a facilitar la consecución de los objetivos marcados para cada alumno/a ( ducharse, vestirse, etc...). Cada profesor/a en función del/la alumno/a del que se trate, elegirá las actividades que estime convenientes y las adaptará cuanto sea necesario. Por tanto, el material es personalizado y el proceso es individual.

Por todo lo dicho anteriormente, se intensifica el trabajo individual al establecer a partir de la evaluación inicial el nivel máximo de competencia del/la alumno/a revelado por la observación y registro de sus aprendizajes previos y poder así diseñar un Programa Individual que reúna los organizadores previos necesarios para cada uno/a, que estructurados de modo progresivo y contextualizado favorecerán la consecución de los objetivos marcados para cada Unidad Didáctica. Tratamos con ello de ajustarnos a las necesidades de cada uno/a de nuestros/as alumnos/as, a sus características tanto médicas como psicopedagógicas y a la funcionalidad que todo aprendizaje debe tener, más aún tratándose de alumnos/as con necesidades educativas especiales.

Como ya hemos dicho anteriormente, es muy importante que la familia y las personas próximas al entorno del/la alumno/a estén involucradas en este Programa, para que la intervención sea eficaz y el aprendizaje generalizado y funcional. Por ello, hemos elaborado unos registros con los que les informamos por escrito de qué actividades estamos trabajando con sus hijos/as ó pacientes y además, les ofrecemos, si es necesario, unas orientaciones de cómo trabajamos con ellos/as. En este punto ha sido interesante llegar a la elaboración de este documento informativo que recoge la programación de objetivos para cada

alumno/a en cada Unidad Didáctica de manera conjunta. Lo que ha supuesto por parte del profesorado la coordinación y unificación de los distintos modos de intervención eficaz que tanto en la familia, en la Unidad Hospitalaria y en el Colegio se vienen experimentando. De este modo las orientaciones y el trabajo en general son, no sólo más eficaces, sino que forman parte de la experiencia del/la alumno/a, lo que dota de significatividad y personalización al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En una hoja aparte, cada Unidad Didáctica tiene la suya, les pedimos a padres/madres y auxiliares que nos cuenten cómo desempeñan en casa o en la Unidad dichas actividades. Además de este registro y el anteriormente citado, que vais a poder ver con más detalle un poco más adelante, estamos también recibiendo y devolviendo constantemente información verbalmente,

Contando con autorización de los tutores legales, hemos recogido en vídeo, cómo realiza el/la alumno/a algunas de las actividades principales, así como los apoyos técnicos y recursos empleados por parte del profesorado. A este documento, única y exclusivamente, tienen acceso las personas que directamente están relacionadas con él/ella. En el vídeo se puede apreciar cómo se trabaja con los/as alumnos/as y se pueden ver, de forma clarísima, los logros alcanzados, comparando las imágenes de la misma actividad realizada en diferentes ocasiones.

Existe también otro tipo de material elaborado para actividades concretas, como puede ser el registro donde se anota el menú del desayuno, comida y cena durante toda la semana, cómo lo comió y cuánto tiempo tardó en comer. Para este registro también necesitamos de la colaboración de auxiliares y padres que anoten la información que necesitamos para llevar un buen seguimiento.

Por todo lo expuesto, se puede apreciar que con la puesta en práctica de este Programa, se rompe con la monotonía de trabajar siempre dentro del aula y se ofrece al/la alumno/a todo tipo de facilidades para que obtenga la máxima autonomía posible.

## **REGISTRO INFORMATIVO PARA LA FAMILIA Y LA UNIDAD HOSPITALARIA**

El primer Registro que vais a poder ver se utiliza para mantener informadas a las familias y a los/as auxiliares de las actividades que estamos trabajando con sus hijos/as o pacientes.

En el espacio donde aparece Actividad Principal, nosotros anotamos el nombre de la actividad de la que se trate.

Ejemplo:    ACTIVIDAD PRINCIPAL:    DUCHA

En el espacio reservado a Actividades, anotamos qué cosas concretas estamos trabajando.

Ejemplo:    ACTIVIDAD:    Frotarse con la esponja por todas las partes del cuerpo.

Y por último, en el apartado de orientaciones, aparecen aquellas cosas que a nosotros nos resultan útiles para que el/la alumno/a logre realizar con la mínima ayuda la actividad, es decir todo aquello que, de alguna manera, facilita que el/la alumno/a se vaya acercando a la consecución autónoma de la actividad principal.

Ejemplo:    **ORIENTACIONES:**    Le iremos diciendo por qué zonas debe pasarse la esponja. Sólo le ayudaremos cuando se equivoque en la ubicación de la parte del cuerpo que se le ha dicho. Le llevaremos la mano con la esponja hacia la zona que le hemos nombrado.

En el segundo Registro que aparece, nos limitamos a anotar en el apartado destinado a las actividades, exactamente las mismas que aparecen en el registro anterior en el espacio destinado a tal efecto. Se trata de que las familias y los/las auxiliares que están en contacto con el/la alumno/a anoten si en casa y en la Unidad, realizan estas tareas y nos comuniquen todo aquello que les parezca interesante que nosotros conozcamos.

Estos Registros se entregarán cuando el/la profesor/a lo crea oportuno y, así mismo, el docente se pondrá en contacto con la familia y la Unidad para que le sea remitido en una fecha fijada previamente, una vez se haya completado. Posteriormente, cuando el/la profesor/a ha leído la información que le ha ofrecido la familia y la Unidad, prepara nuevos Registros, en los que se habrá suprimido o añadido lo que se estime conveniente.



## REGISTRO 1º

NOMBRE: \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD PRINCIPAL:	
ACTIVIDADES	ORIENTACIONES

## REGISTRO 2º

NOMBRE: \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD PRINCIPAL:		
ACTIVIDADES	REALIZA	OBSERVACIONES

REALIZA: SI  
NO



# VOLUMEN III

*ENSÉÑAME A MOVERME  
POR EL MUNDO*



# ÍNDICE

– Introducción del Volumen III: “Enséñame a moverme por el mundo” .....	29
– Objetivos generales del Volumen III: “Enséñame a moverme por el mundo” .....	30
– Unidades didácticas del Volumen III: “Enséñame a moverme por el mundo” .....	33
*Entorno: La tienda .....	33
El dinero .....	33
Objetivos Específicos .....	35
Escala de Rendimiento .....	36
Escala de Evaluación .....	38
Actividades .....	39
Las compras .....	47
Objetivos Específicos .....	49
Escala de Rendimiento .....	50
Escala de Evaluación .....	51
Actividades .....	53
*Entorno: El patio .....	57
Los juegos de exterior .....	57
Objetivos Específicos .....	59
Escala de Rendimiento .....	60
Escala de Evaluación .....	61
Actividades .....	62
Los deportes .....	69
Objetivos Específicos .....	71
Escala de Rendimiento .....	72
Escala de Evaluación .....	73
Actividades .....	74

*Entorno: El hogar.....	81
Los juegos de mesa .....	81
Objetivos Específicos .....	83
Escala de Rendimiento.....	84
Escala de Evaluación .....	85
Actividades.....	86
Los juegos de interior.....	101
Objetivos Específicos .....	103
Escala de Rendimiento.....	104
Escala de Evaluación.....	105
Actividades.....	106
Los medios de comunicación.....	111
Objetivos Específicos .....	113
Escala de Rendimiento.....	115
Escala de Evaluación.....	120
Actividades.....	126
*Entorno: La calle .....	149
Los medios de transporte .....	149
Objetivos Específicos .....	151
Escala de Rendimiento.....	152
Escala de Evaluación.....	153
Actividades.....	158
– Bibliografía.....	167

## INTRODUCCIÓN

Este tercer volumen titulado “Enséñame a moverme por el mundo”, trata de dar respuesta a una necesidad tan importante para la persona, como su socialización e integración. Lo que intentamos conseguir trabajando aspectos como su formación moral y cívica, favoreciendo sus actitudes de diálogo, tolerancia y cooperación, fundamentalmente en las actividades de juego, ocio y tiempo libre.

Desde entornos como la tienda, tratamos de desarrollar la educación para el consumo, utilizando el dinero y las compras, entre otros e incorporando también la educación en valores, dando importancia a la solidaridad, al consumo responsable, etc... Valores que nos parecen importantes rescatar en este momento de devaluación de los mismos.

Pretendemos dar respuesta a la educación ambiental referida a la dimensión urbana, entendiendo que esto conlleva el desarrollo en su entorno más próximo, lo que supone el uso de los recursos y servicios, tanto públicos como privados, que tiene a su alcance, tales como los medios de transporte, servicios de correo, medios de comunicación y alternativas de ocio.

Por todo lo dicho, este volumen en el que nos centramos en la autonomía social, nos parece sumamente importante y se completa con el trabajo de los otros dos que componen nuestro Programa y en los que trabajamos la autonomía personal y doméstica. Creemos que con el conjunto de estos tres volúmenes, aportamos unas orientaciones elementales que pueden contribuir a fomentar el desarrollo integral de la persona.

## **OBJETIVOS GENERALES**

### **AUTONOMÍA SOCIAL**

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Reconocer y apreciar su pertenencia a unos grupos sociales con características y rasgos propios, elaborando pautas de convivencia, afianzando relaciones entre los miembros, conociendo costumbres y valores compartidos (lengua común, intereses etc...).
2. Respetar y valorar las diferencias que existan en los grupos, rechazando cualquier clase de discriminación por este hecho.
3. Conocer diferentes objetos, utensilios y recursos presentes en el medio, valorando su contribución para satisfacer necesidades humanas.
4. Disfrutar del medio natural, cuidándolo y respetándolo, valorando las consecuencias negativas que puede acarrear su deterioro y extinción, llevando a cabo iniciativas dirigidas a su conservación y mejora para la práctica de actividades de ocio.
5. Imitar y realizar juegos y actividades que favorezcan la intervención del ritmo, la agilidad de reflejos, la utilización del cuerpo como medio de comunicación y la búsqueda de relaciones afectivas con los compañeros.
6. Crear juegos simbólicos, representando acciones y personas del entorno de forma individual y colectiva, buscando la representatividad del medio que nos rodea y un mayor conocimiento del mismo.



7. Escoger y disfrutar de las actividades y juegos con una actitud de respeto hacia las normas básicas del juego y las pautas de convivencia para un buen funcionamiento democrático (espera, turnos, etc...).
8. Conocer y valorar actividades deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en ellas y estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en actividades competitivas.



UNIDAD DIDÁCTICA:  
*El dinero*

ENTORNO:  
*La tienda*



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

### UNIDAD DIDÁCTICA: *EL DINERO*

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Reconocer, asociar y utilizar los conceptos básicos de cantidad ligados al uso del dinero.
2. Discriminar conceptos lógicos-matemáticos.
3. Adquirir mecanismos de cálculo de forma simbólica.
4. Identificar las diferentes monedas y billetes en curso.
5. Mostrar interés por el uso del dinero.
6. Reconocer el valor del dinero como medio de obtener cosas.
7. Aplicar la suma y la resta para la solución de problemas planteados a partir de situaciones cuantificables.
8. Realizar operaciones de sumas y restas mentalmente.

## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *EL DINERO***

0. El/la alumno/a no conoce el dinero.
1. El/la alumno/a conoce el dinero pero no su uso.
2. El/la alumno/a conoce el dinero y su uso, pero no el funcionamiento ni el valor.
3. El/la alumno/a conoce que el dinero tiene valor, pero no asocia número a cantidad.
4. El/la alumno/a conoce la relación número-cantidad, pero no compra.
5. El/la alumno/a compra con la ayuda del adulto para elegir las monedas correctas.
6. El/la alumno/a compra utilizando el dinero correctamente, pero siempre que se trate de precio justo.
7. El/la alumno/a usa correctamente el dinero si la cantidad no excede de 25 pesetas.
8. El/la alumno/a usa correctamente el dinero si la cantidad no excede de 50 pesetas.
9. El/la alumno/a usa correctamente el dinero si la cantidad no excede de 100 pesetas.
10. El/la alumno/a usa correctamente el dinero si la cantidad no excede de 500 pesetas.
11. El/la alumno/a usa correctamente el dinero si la cantidad no excede de 1000 pesetas.
12. El/la alumno/a usa correctamente el dinero si la cantidad no excede de 2000 pesetas.
13. El/la alumno/a usa correctamente el dinero si la cantidad no excede de 5000 pesetas.

14. El/la alumno/a compra sabiendo las monedas o billetes que debe dar, pero necesita que el adulto le ayude a comprobar el cambio.
15. El/la alumno/a conoce y utiliza correctamente el dinero y sabe la cantidad que deben devolverle.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *EL DINERO*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación / Fecha				
1. Coger su monedero o cartera.				
2. Mirar si lleva suficiente dinero.				
3. Meter más dinero en la cartera (si hiciera falta).				
4. Coger la lista de la compra.				
5. Dirigirse al lugar de compra (tienda, bar, etc...).				
6. Saludar al entrar en el establecimiento.				
7. Pedir la vez si hubiera más gente (si se trata de un comercio).				
8. Solicitar su compra cuando le llegue su turno.				
9. Preguntar cuál es el importe de la compra.				
10. Pagar la compra y esperar la devolución del importe (si no fuese el precio justo).				
11. Comprobar el cambio recibido.				
12. Guardar el dinero en su monedero o cartera.				
13. Despedirse y salir del establecimiento.				



## ACTIVIDADES

### UNIDAD DIDÁCTICA: *EL DINERO*

1. En la ficha nº 1, el alumno/a debe colorear cada billete con su color, recortarlos y pegarlos sobre una hoja, clasificándolos de menor a mayor valor.

Material:           \* Ficha nº 1.  
                          \* Papel.  
                          \* Pinturas.  
                          \* Tijera.  
                          \* Pegamento.

Espacio:            \* El aula.

2. El/la profesor/a les entregará la ficha nº 2 y les planteará el siguiente problema: Manolo ha comprado un coche que le ha costado 150 pts., pero él no conoce el valor del dinero, ¿podrías ayudarle y recortar las monedas suficientes para que pueda pagarlo? Una vez que el/la alumno/a haya recortado las monedas, las pegará en una hoja aparte.

Material:           \* Ficha nº 2.  
                          \* Pinturas.  
                          \* Tijera.  
                          \* Pegamento.  
                          \* Folios.

Espacio:            \* El aula.

3. El/la alumno/a en la ficha nº 3 debe asociar cada número con el valor de la moneda, enlazándolos con plastilina.

Material:       \* Ficha nº 3.  
                  \* Plastilina.  
Espacio:       \* El aula.

4. El/la profesor/a les dará la ficha nº4 para que los/as alumnos/as clasifiquen los billetes de mayor a menor valor, recortando los billetes y pegándolos en una cartulina.

Material:       \* Ficha nº 4.  
                  \* Tijera.  
                  \* Cartulina.  
                  \* Pegamento.  
Espacio:       \* El aula.

5. El/la alumno/a en la ficha nº 5 debe clasificar las monedas de menor a mayor valor, recortando las monedas y pegándolas en una cartulina.

Material:       \* Ficha nº 5.  
                  \* Tijera.  
                  \* Cartulina.  
                  \* Pegamento.  
Espacio:       \* El aula.

6. El/la profesor/a planteará a los/as alumnos/as el siguiente problema: Vas a realizar una compra, es tu cumpleaños y has invitado a tus compañeros/as de clase a un refresco y patatas fritas. Cada refresco cuesta 100 pts. y cada bolsa de

patatas 75 pts. Cuenta cuantos/as compañeros/as tienes y dibuja para cada uno/a de ellos/as una moneda de 100 pts. y 3 monedas de 25 pts.

Material:       \* Papel.  
                  \* Lápiz.  
Espacio:        \* El aula.

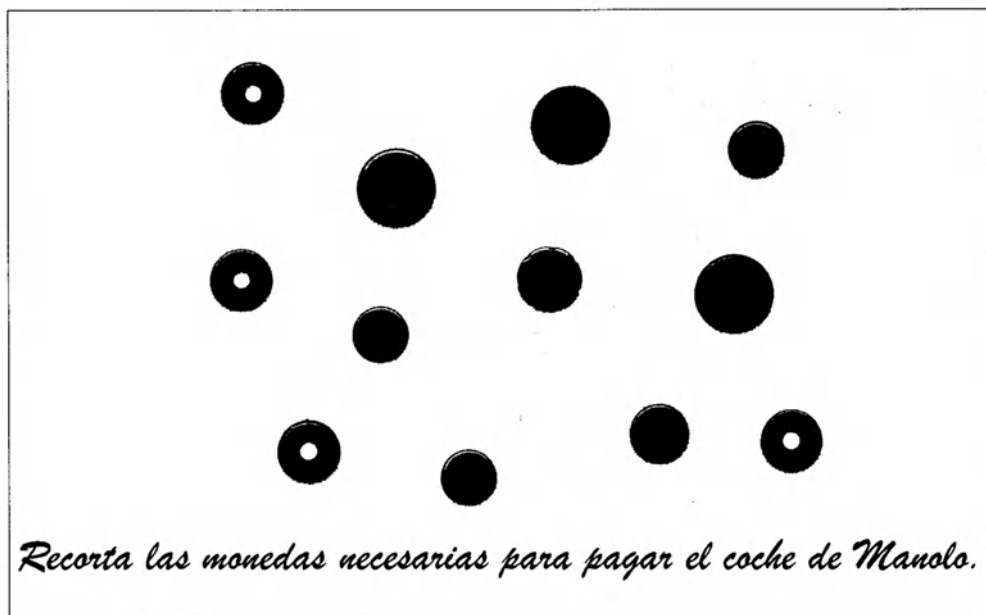


# FICHAS DE LAS ACTIVIDADES

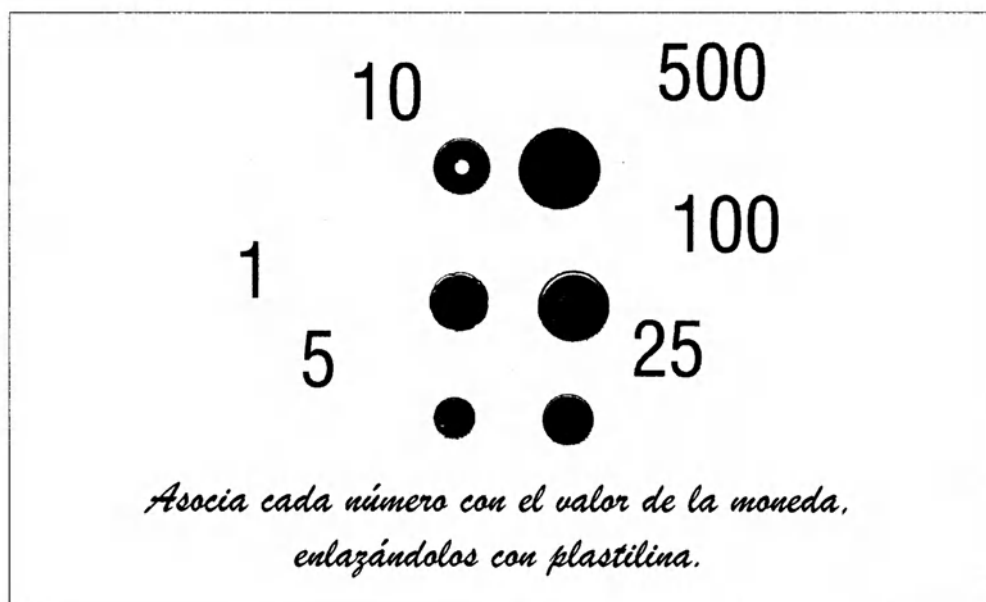


*Colorea cada billete con su color, recórtalos y pégalos sobre una hoja, clasificándolos de menor a mayor valor.*

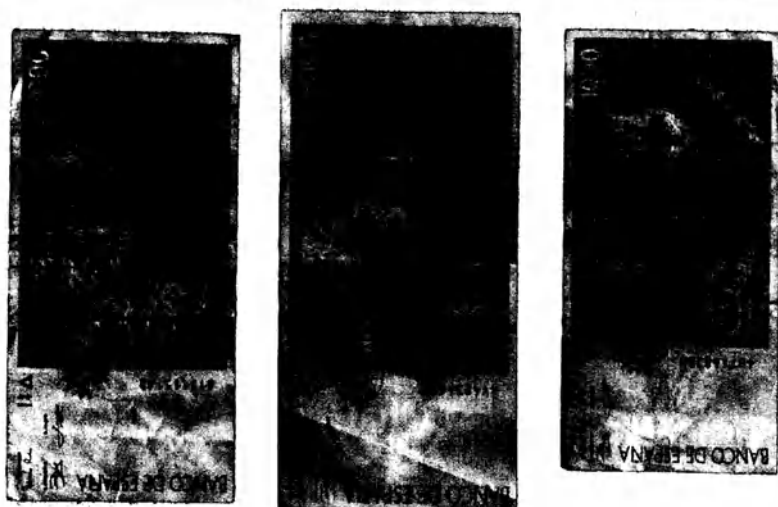
*Ficha 1*



*Ficha 2*

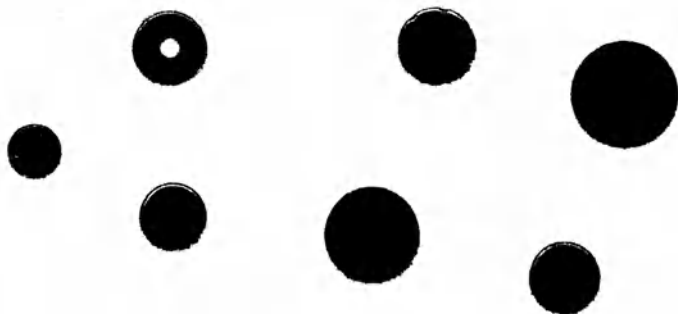


*Ficha 3*



*Recorta los billetes y pégalos en una cartulina,  
clasificándolos de mayor a menor valor.*

*Ficha 4*



*Recorta y pega las monedas en una cartulina,  
clasificándolas de menor a mayor.*

*Ficha 5*



# UNIDAD DIDÁCTICA:

*Las compras*

ENTORNO:

*La tienda*



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LAS COMPRAS*

Que el /la alumno/a sea capaz de:

1. Realizar la lista de la compra.
2. Solicitar verbalmente o gestualmente la compra.
3. Solicitar el ticket de compra y comprobar si es correcto.
4. Adquirir hábitos de cortesía en establecimientos de compra.
5. Identificar lugares donde se puedan efectuar compras.
6. Realizar la compra.
7. Comprobar si el cambio que le dan es correcto.
8. Asociar diferentes establecimientos con las cosas que se pueden comprar en ellos.

## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: LAS COMPRAS**

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a, con ayuda del adulto, hace la lista de la compra.
2. El/la alumno/a hace la lista de la compra sin ayuda y va a comprar con ayuda del adulto.
3. El/la alumno/a hace la lista de la compra y se va a comprar él/ella solo/a.
4. El/la alumno/a solicita o coge los artículos, si el adulto le va diciendo los que necesita.
5. El/la alumno/a solicita o coge los artículos deseados.
6. El/la alumno/a paga con la ayuda del adulto.
7. El/la alumno/a paga utilizando las monedas o billetes correctos, si se trata de precio justo.
8. El/la alumno/a comprueba el cambio con ayuda del adulto.
9. El/la alumno/a comprueba, sin ayuda el cambio.
10. El/la alumno/a comprueba con ayuda del adulto el ticket de compra.
11. El/la alumno/a comprueba sin ayuda el ticket de compra.
12. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LAS COMPRAS*

- 1- *Realiza*  
 2- *No realiza*  
 3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*  
 - *Verbal: Vb*  
 - *Visual: Vs*

Criterios de evaluación / Fecha				
<b>EN PEQUEÑOS ESTABLECIMIENTOS</b>				
1. Saludar a la persona del establecimiento.				
2. Pedir la vez, si hubiera más gente.				
3. Solicitar su compra cuando le llegue su turno.				
4. Preguntar cuál es el importe de la compra.				
5. Pagar la compra y esperar el cambio.				
6. Comprobar si el cambio recibido es correcto.				
7. Guardar el cambio.				
8. Despedirse y salir del establecimiento.				
<b>EN UNA GRAN SUPERFICIE</b>				
1. Coger un carro (si fuera necesario).				
2. Entrar al centro comercial por el sitio correcto.				
3. Coger una cesta (si fuera necesario).				

.../..

../..

Criterios de evaluación / Fecha				
4. Coger los artículos deseados.				
5. Echar los artículos al carro o cesta.				
6. Dirigirse a las cajas.				
7. Esperar el turno para pagar.				
8. Sacar los artículos del carro o cesta y ponerlos en la cinta.				
9. Dejar la cesta vacía en el lugar correspondiente.				
10. Pasar el carro al final de la caja.				
11. Coger los artículos e ir metiéndolos en bolsas a medida que llegan al final de la cinta.				
12. Meter las bolsas en el carro.				
13. Preguntar el importe de la compra.				
14. Pagar la compra y esperar la devolución del importe (si no fuese exacto el precio).				
15. Pedir el ticket.				
16. Comprobar si el cambio es correcto.				
17. Guardar el cambio.				
18. Comprobar el ticket de compra.				
19. Despedirse de la cajera.				
20. Coger el carro o las bolsas y salir del establecimiento.				
21. Dejar el carro en el lugar correspondiente cuando ya esté vacío.				

## ACTIVIDADES

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LAS COMPRAS*

1. De todas las cosas que aparecen en la ficha nº 1, el/la alumno/a debe encerrar en un círculo las que compraría para comer con sus amigos/as y debe decir dónde se puede comprar cada una.

Material:           \* Ficha nº 1.

                          \* Papel.

                          \* Lápiz.

Espacio:           \* El aula.

2. El/la alumno/a debe realizar una lista de compra, dibujando las cosas que necesita para clase.

Material:           \* Pinturas.

                          \* Papel.

Espacio:           \* El aula.

3. Siguiendo esta lista: panadería, carnicería, cafetería, frutería, floristería, en la ficha nº 2, debe asociar qué cosas podría comprar en esos lugares y colorear según se le indique.

Material:           \* Ficha nº 2.

                          \* Pinturas.

                          \* Lápiz.

Espacio:           \* El aula.

4. Con ayuda de el/la profesor/a, el/la alumno/a cogerá dinero (200 pts.) e irá a la cafetería a solicitar un refresco, bollo, etc. y pagará (si el precio no es exacto esperará a recibir el cambio).

Material:       \* Dinero.  
                      \* Monedero.  
Espacio:        \* La cafetería.

5. Los/las alumnos/as recortarán fotografías de distintos alimentos de un folleto de publicidad y los clasificarán por el precio de la compra mayor de 500 pts. y menor de 500 pts. Después los pegarán en una cartulina.

Material:       \* Folletos de publicidad.  
                      \* Tijera.  
                      \* Cartulina.  
                      \* Pegamento.  
Espacio:        \* El aula.



# FICHAS DE LAS ACTIVIDADES



*Ficha 1*



*Ficha 2*

# UNIDAD DIDÁCTICA:

*Los juegos de exterior*

ENTORNO:

*El patio*



## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE EXTERIOR***

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Imitar juegos y actividades.
2. Compartir juguetes y materiales con el resto de los/as compañeros/as.
3. Participar en los diferentes juegos.
4. Manipular elementos naturales o prefabricados para el desarrollo de los diferentes juegos.
5. Crear juegos simbólicos de forma individual o colectiva.
6. Respetar normas y reglas en los diferentes juegos.
7. Mostrar una actitud de respeto hacia los/las compañeros/as por encima del objetivo del propio juego (ganar o perder).
8. Utilizar de forma adecuada los objetos y útiles necesarios para realizar el juego.
9. Identificar elementos, espacios y objetos necesarios para la práctica de los diferentes juegos.
10. Aceptar los resultados del juego.
11. Respetar los espacios en los que se desarrollan los diferentes juegos.

## ESCALA DE RENDIMIENTO

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE EXTERIOR*

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a elige con ayuda, un juego.
2. El/la alumno/a elige un juego.
3. El/la alumno/a identifica con ayuda, el material necesario para desarrollar el juego.
4. El/la alumno/a identifica el material necesario para desarrollar el juego.
5. El/la alumno/a reconoce con ayuda, el espacio adecuado para desarrollar el juego.
6. El/la alumno/a reconoce el espacio adecuado para desarrollar el juego.
7. El/la alumno/a reúne con ayuda, el número de jugadores/as necesarios/as.
8. El/la alumno/a reúne el número de jugadores/as necesarios/as.
9. El/la alumno/a respeta con ayuda del adulto, las reglas del juego.
10. El/la alumno/a respeta las reglas del juego.
11. El/la alumno/a juega, con ayuda del adulto.
12. El/la alumno/a juega, sin ayuda del adulto.
13. El/la alumno/a acepta con ayuda, el resultado del juego.
14. El/la alumno/a acepta el resultado del juego.
15. El/la alumno/a realiza autónomamente la actividad.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE  
EXTERIOR*

- 1- *Realiza*  
2- *No realiza*  
3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

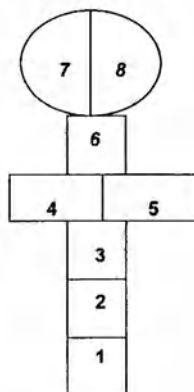
- *Física: F*  
- *Verbal: Vb*  
- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación / Fecha				
1. Reunir el número de jugadores/as necesarios/as.				
2. Coger el material necesario para realizar el juego.				
3. Desplazarse al lugar adecuado para realizar el juego.				
4. Jugar siguiendo las reglas del juego.				
5. Aceptar los resultados del juego.				

## ACTIVIDADES

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE EXTERIOR*

1. Vamos a jugar al truque, para ello, el/la profesor/a dibujará en el suelo el siguiente dibujo:



Los/las alumnos/as por turnos, lanzarán una piedra a las casillas de forma numérica ascendente. Cada uno/a, deberá ir a la pata coja recorriendo el circuito (ida y vuelta), recogerá la piedra y volverá a lanzarla en las sucesivas casillas realizando la misma operación. Perderá turno, si al saltar pisa alguna delimitación de las casillas, o si al lanzar la piedra, ésta no cae en la casilla correspondiente o toca alguna delimitación de las casillas.

Material:           \* Una tiza.  
                          \* Una piedra.  
Espacio:            \* El patio.

2. Los/as alumnos/as elegirán a dos compañeros/as que se situarán cada uno/a en un extremo, a una distancia considerable.



Todos/as los/as demás, se colocarán en el centro. El/la de un extremo, tirará el balón al del otro extremo, intentando dar a alguno/a de los/las compañeros/as del centro. Si les da, se eliminan, pero si cogen la pelota antes de que ésta haya dado un bote, tendrán una vida.

Material:           \* Balón.  
Espacio:           \* El patio.

3. Se llevará una goma elástica al patio, y se les pedirá que elijan alguno de los típicos juegos de la goma. El más votado por mayoría, será al que se juegue.

Material:           \* Goma elástica.  
Espacio:           \* El patio.

4. Uno/a de los/las alumnos/as se la ligará y se colocará de espaldas al resto y dirá "Uno - dos y tres al escondite inglés". Mientras el/ella dice eso, los/as demás se mueven acercándose a donde está su compañero/a. Cuando ha terminado la frase, se dará la vuelta y el resto debe quedarse muy quieto/a. Si el/la que la liga ve a alguno/a moverse, se lo dirá y éste/a se volverá a la salida. Se repetirá esta operación, hasta que alguno/a llegue a tocar sin ser visto antes, la pared donde está su compañero/a.

Material:           \* Ninguno.  
Espacio:           \* El patio.

5. Vamos a jugar con la cuerda: se organizarán para jugar a diferentes juegos. ("Al pasar la barca", "Al cochecito leré...").

Material:       \* Cuerda.

Espacio:       \* El patio.

6. Los/as alumnos/as se dividirán en dos grupos. Cada grupo cogerá el extremo de una cuerda muy larga. Se trazará una raya en el suelo y cada equipo tirará hacia un lado, intentando que los/as contrarios/as crucen la raya pintada.

Material:       \* Cuerda.

                  \* Tiza.

Espacio:       \* El patio.

7. En el suelo del patio, el/la profesor/a trazará una línea larga. Los/as alumnos/as se situarán a la distancia que se estime conveniente, y desde ahí, deben lanzar una piedra hacia la línea. Ganará, el/la que consiga que su piedra quede más cerca de la línea.

Material:       \* Tiza.

                  \* Piedras.

Espacio:       \* El aula.

8. Nos organizaremos para jugar al escondite. Uno/a de los/as jugadores/as se la ligará y se pondrá de cara a un árbol, donde con los ojos cerrados, contará despacio hasta 50. Los/as demás se tienen que esconder. Cuando el/la que la liga ha terminado de contar, debe ir a buscar al resto y cuando vea a alguno/a debe tocar con su mano el árbol, a la vez que dice el nombre de el/la compañero/a que ha visto. Los/as demás se pueden salvar si salen corriendo y antes de que el/la otro/a les vea, tocan el árbol y dicen "salvado".

Material: \* Ninguno.  
Espacio: \* El patio.

9. El/la profesor/a tirará una pelota al aire, a la vez que dice el nombre de uno/a de los/as alumnos/as y éste/a debe ir corriendo a coger la pelota, mientras los/as demás jugadores/as corren, alejándose del compañero/a que ha cogido la pelota. Cuando la ha cogido grita: ¡Pies quietos! y todos/as deben quedarse inmóviles. El/la que tiene la pelota, sin moverse, la lanzará para dar a uno/a de los/as jugadores/as, al que tenga más cerca. Si le toca, éste/a se la ligará, sino, volverá a ligársela el/la mismo/a.

Material: \* Pelota.  
Espacio: \* El patio.

10. Los/as alumnos/as se situarán en círculo y uno/a de ellos/as lanzará la pelota hacia arriba, mientras dice la letra "a", los/as demás irán dando toques mientras dicen las vocales. Dirán una letra por cada toque.

Material: \* Pelota.  
Espacio: \* El patio.

11. Vamos a jugar a que "lo que hace la/el madre/padre, lo hace la/el hija/o". Uno/a de los/as alumnos/as hace de madre/padre y se pone el/la primero/a de la fila y va haciendo todo lo que se le ocurra (correr, saltar, levantar un brazo, ir a la pata coja, ir de lado, etc.) y todos/as los/as demás imitarán todos sus movimientos.

Material: \* Ninguno.  
Espacio: \* El patio.

12. Juguemos al rescate, para ello, uno/a de los/as jugadores/as se la ligará y debe correr detrás del resto y atraparles. Cada vez que atrape a uno/a lo llevará a un árbol, previamente establecido y permanecerá ahí hasta que un/a compañero/a le salve llegando hasta él/ella y tocándole/a, pero evitando que el/la compañero/a que se la liga le atrape.

Material:           \* Ninguno.

Espacio:           \* El patio.

13. Los/as jugadores/as se cogerán de las manos y formarán un corro. Uno/a de ellos/as la ligará y, con los ojos tapados, se pondrá en el centro del corro, haciendo de "Gallinita Ciega". Los/as demás, le darán tres vueltas para desorientarlo. El corro irá dando vueltas y la "gallinita ciega" intentará coger a uno/a de los/as jugadores/as, cuando le atrape, tendrá que adivinar quién es, si no lo hace deberá coger a otro/a y si lo adivina, el que ha cogido pasará a ser "gallinita ciega".

Material:           \* Pañuelo.

Espacio:           \* El patio.

14. Vamos a jugar al juego del pañuelo: Se colocarán distribuidos en dos equipos iguales, unos/as frente a otros/as a una distancia previamente fijada. El/la profesor/a se pondrá en el medio de ambos equipos, con un pañuelo en su mano. Cada jugador/a tendrá asignado un número, utilizando los mismos números para ambos equipos. El/la profesor/a dirá un número y los/as jugadores/as de ambos equipos, cuyo número sea el nombrado, saldrán corriendo para intentar coger el pañuelo.

El/la que lo coja se dará media vuelta y volverá corriendo con sus compañeros/as y el/la otro/a, correrá tras él/ella para cogerle. Si le coge, ganará, pero si consigue llegar con sus compañeros/as habrá perdido.

Material:           \* Pañuelo.

Espacio:           \* El patio.



# UNIDAD DIDÁCTICA:

*Los deportes*

ENTORNO:

*El patio*





## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS DEPORTES***

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Participar en las diferentes actividades deportivas (fútbol, baloncesto, tenis...).
2. Mantener capacidades físicas básicas para realizar actividades deportivas.
3. Identificar los espacios establecidos para cada deporte.
4. Identificar los elementos y objetos necesarios para la práctica de los diferentes deportes.
5. Utilizar indumentaria adecuada para los diferentes deportes.
6. Respetar las normas establecidas en cada uno de los deportes.
7. Mantener y favorecer las relaciones interpersonales entre los participantes por encima de la propia actividad (ganar o perder).
8. Aceptar los resultados.
9. Reconocer el número de jugadores/as necesarios/as para la práctica de cada deporte.

## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS DEPORTES***

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a elige, con ayuda, el deporte que quiere realizar.
2. El/la alumno/a elige el deporte que quiere realizar.
3. El/la alumno/a identifica con ayuda, el material necesario para el deporte que va a realizar.
4. El/la alumno/a identifica el material necesario para el deporte que va a realizar.
5. El/la alumno/a reconoce con ayuda, el espacio adecuado para el deporte que va a realizar.
6. El/la alumno/a reconoce el espacio adecuado para el deporte que va a realizar.
7. El/la alumno/a reúne, con ayuda, el número de jugadores necesarios para el deporte que va a realizar.
8. El/la alumno/a reúne el número de jugadores necesarios para el deporte que va a realizar.
9. El/la alumno/a respeta, con ayuda, las reglas del deporte.
10. El/la alumno/a respeta las reglas del deporte.
11. El/la alumno/a practica el deporte, con ayuda del adulto.
12. El/la alumno/a practica el deporte, sin ayuda del adulto.
13. El/la alumno/a acepta, con ayuda, el resultado.
14. El/la alumno/a acepta el resultado.
15. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS DEPORTES*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación	Fecha			
1. Reunir el número de jugadores/as necesarios/as.				
2. Coger el material necesario para realizar la actividad.				
3. Desplazarse al lugar adecuado para realizar la actividad.				
4. Practicar el deporte siguiendo las reglas.				
5. Aceptar los resultados.				

## **ACTIVIDADES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: LOS DEPORTES**

1. En la ficha nº 1, deben colorear de rojo todos los balones de fútbol que aparecen y de amarillo los de baloncesto.

Material:           \* Ficha nº 1.  
                          \* Pinturas amarillas y rojas.

Espacio:           \* El aula.

2. El/la alumno/a, en la ficha nº 2, deberá unir con plastilina cada pelota o balón al deporte que le corresponda.

Material:           \* Ficha nº 2.  
                          \* Plastilina.

Espacio:           \* El aula.

3. En la ficha nº 3, deben rodear con un círculo de color verde todos los objetos que sean necesarios para jugar al tenis.

Material:           \* Ficha nº 3.  
                          \* Pinturas verdes.

Espacio:           \* El aula.

4. Los/las alumnos/as en la ficha nº 4 colorearán todos los objetos que sean necesarios para jugar al fútbol.

Material:           \* Ficha nº 4.  
                          \* Pinturas.

Espacio:           \* El aula.

5. De los objetos que aparecen en la ficha nº 5, el/la alumno/a coloreará, recortará y pegará en una cartulina todos los objetos que sean necesarios para jugar al baloncesto.

Material:       \* Ficha nº 5.  
                  \* Pinturas.  
                  \* Tijera.  
                  \* Pegamento.  
                  \* Cartulina.  
Espacio:       \* El aula.

6. Cada alumno/a en un folio dibujará un campo de fútbol y lo coloreará.

Material:       \* Papel.  
                  \* Lápiz.  
                  \* Pinturas.  
Espacio:       \* El aula.

7. Cada alumno/a dibujará un campo de baloncesto con los/as jugadores/as de cada equipo.

Material:       \* Papel.  
                  \* Lápiz.  
                  \* Pinturas.  
Espacio:       \* El aula.

8. Entre todos, haremos un campo de baloncesto en un contrachapado, utilizando plastilina, corcho y cartulina.

Material:       \* Plastilina.  
                  \* Corcho.

- \* Cartulina.
- \* Contrachapado.

Espacio:       \* El aula.

9. El/la profesor/a repartirá la ficha nº 6 para que el/la alumno/a coloreé el campo de deporte donde menos jugadores/as pueden jugar.

Material:       \* Ficha nº 6.

                  \* Pinturas.

Espacio:       \* El aula.

10. Cada alumno/a en folios diferentes dibujará un equipo de fútbol y otro de baloncesto con el número de jugadores/as exacto.

Material:       \* Papel.

                  \* Pinturas.

Espacio:       \* El aula.

11. El/la profesor/a irá nombrando diferentes deportes (fútbol, baloncesto, tenis, golf...) y cada alumno/a deberá decir algo en relación a ese deporte: si en alguna ocasión ha ido a verlo, qué cosas se utilizan, personas relacionadas...

Material:       \* Ninguno.

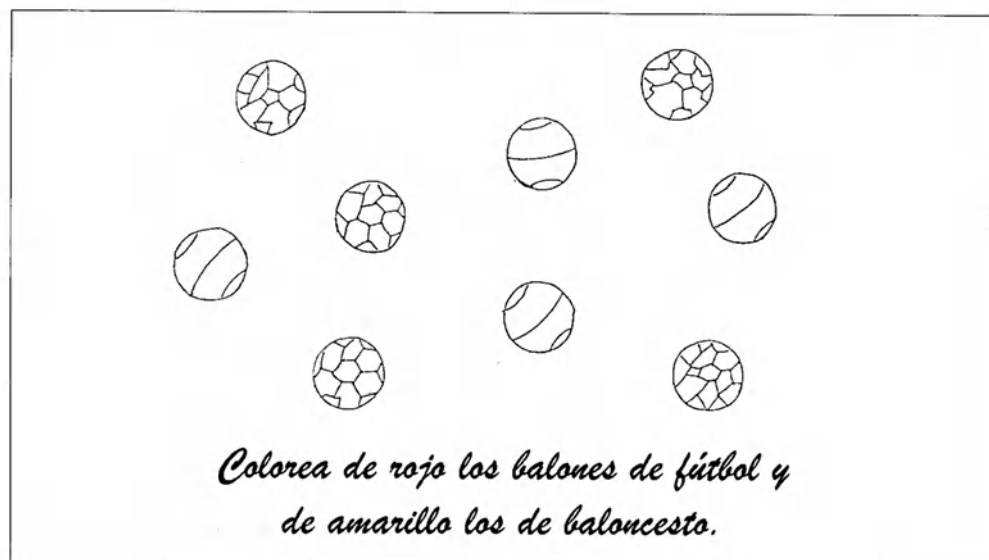
Espacio:       \* El aula.

12. En el horario de educación física, organizaremos equipos para jugar al fútbol, al baloncesto, etc. Los/as alumnos/as jugarán siguiendo las reglas.

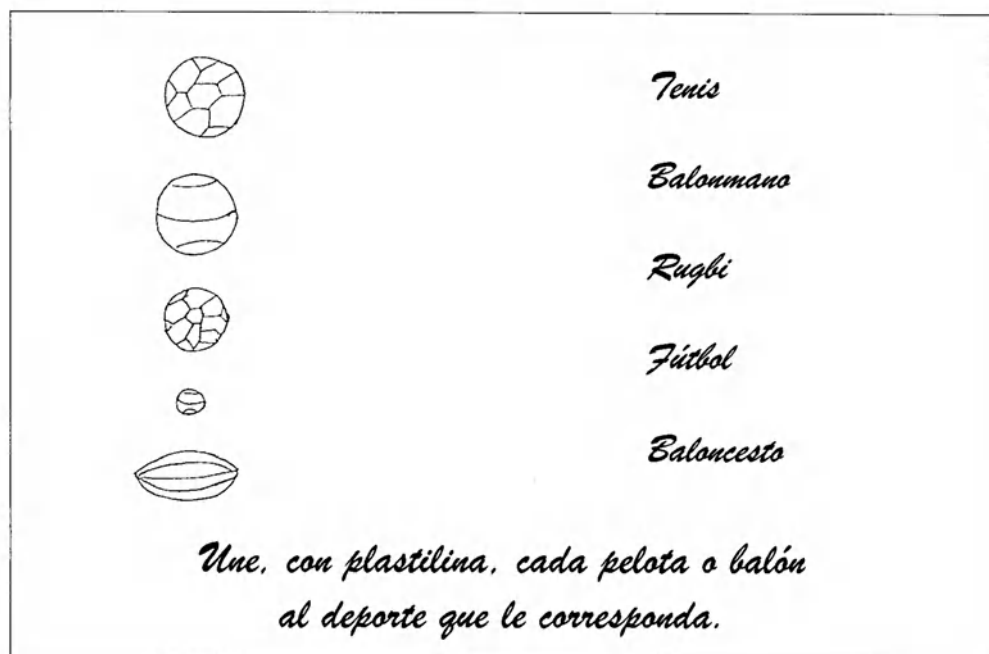
Material:       \* El propio para cada deporte.

Espacio:       \* El propio para cada deporte.

# FICHAS DE LAS ACTIVIDADES



*Ficha 1*



*Ficha 2*

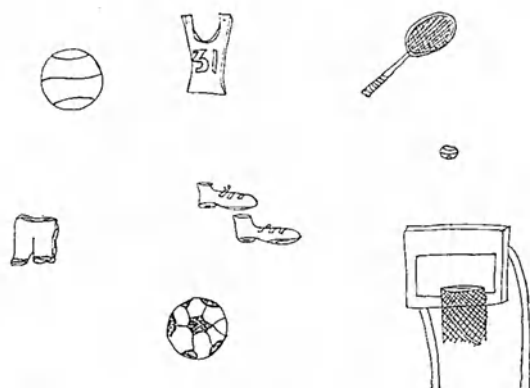




Ficha 3

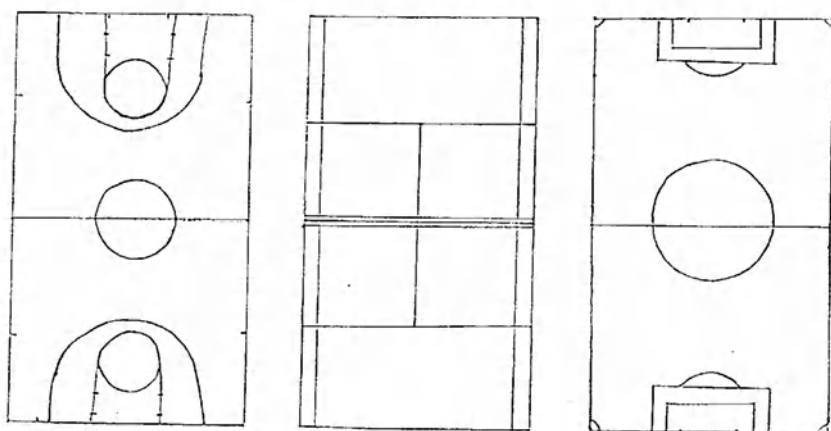


Ficha 4



*Colorea, recorta y pega, en una cartulina,  
todo lo necesario para jugar al baloncesto.*

*Ficha 5*



*Colorea el campo de deporte en el que  
menos jugadores pueden jugar.*

*Ficha 6*

UNIDAD DIDÁCTICA:  
*Los juegos de mesa*

ENTORNO:  
*El hogar*



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE MESA*

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Reconocer diferentes juegos de mesa.
2. Reconocer los elementos de diferentes juegos.
3. Reconocer el significado de las casillas de los tableros de algunos juegos de mesa.
4. Tirar el dado correctamente con cubilete y sin él.
5. Reconocer los números del dado.
6. Contar las casillas de acuerdo con el número señalado por el dado.
7. Reconocer el valor de las cartas en diferentes juegos.
8. Barajar las cartas.
9. Repartir el número correcto de cartas, según el juego del que se trate.
10. Respetar el turno del juego.
11. Respetar las reglas del juego.
12. Reconocer el número de jugadores/as necesarios/as para diferentes juegos de mesa.
13. Aceptar los resultados del juego.
14. Identificar el lugar más adecuado para el desarrollo de diferentes juegos de mesa.

## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE MESA***

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a elige, con ayuda, un juego de mesa.
2. El/la alumno/a elige un juego de mesa.
3. El/la alumno/a identifica, con ayuda, los elementos necesarios para desarrollar el juego.
4. El/la alumno/a identifica los elementos necesarios para desarrollar el juego.
5. El/la alumno/a prepara el juego, con ayuda del adulto.
6. El/la alumno/a prepara el juego.
7. El/la alumno/a busca, con ayuda del adulto, el número de jugadores necesarios.
8. El/la alumno/a busca el número de jugadores necesarios.
9. El/la alumno/a respeta, con ayuda del adulto, las reglas del juego.
10. El/la alumno/a respeta las reglas del juego.
11. El/la alumno/a juega con ayuda del adulto.
12. El/la alumno/a acepta, con ayuda, el resultado del juego.
13. El/la alumno/a acepta el resultado del juego.
14. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE MESA*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación	Fecha			
1. Coger el juego.				
2. Coger los complementos de ese juego.				
3. Preparar el juego para poder jugar.				
4. Reunir el número de jugadores/as necesarios/as.				
5. Repasar las reglas del juego.				
6. Repartir cartas, fichas...				
7. Esperar su turno.				
8. Mover correctamente la ficha o tirar la carta adecuada, etc.				
9. Recoger el juego.				
10. Colocar el juego en su lugar.				

## **ACTIVIDADES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS DE MESA**

1. El/la profesor/a facilitará a cada alumno/a una ficha en la que se muestran diversas piezas de dominó con distintas figuras. El/la alumno/a deberá unirlos mediante trazos, juntando figuras iguales y utilizando un color diferente para cada una.

Material:           \* Ficha nº 1.  
                          \* Lápices de colores.  
Espacio:            \* El aula.

2. El/la profesor/a facilitará a los/las alumnos una ficha en la que se representa una secuencia de piezas de dominó en blanco. El/la alumno/a utilizará gomets redondos para rellenar las fichas en blanco, de forma que se obtenga una secuencia correcta.

Material:           \* Ficha nº 2.  
                          \* Gomets redondos.  
Espacio:            \* El aula.

3. El/la profesor/a presentará las fichas de un dominó a los/las alumnos/as. A continuación volteará todas las fichas, las revolverá y pedirá a cada alumno/a que coja un cierto número de éstas. Repetir el ejercicio varias veces cambiando la cantidad de fichas que deben coger.



Material: \* Fichas del Dominó.

Espacio: \* El aula.

4. Vamos a jugar al dominó, aplicando todas sus reglas.

Material: \* Fichas del dominó.

Espacio: \* El aula.

5. El/la profesor/a facilitará a cada alumno/a una ficha que representa el tablero del parchís. El/la alumno/a deberá señalar, utilizando gomets de distintas formas y colores, las diferentes casillas especiales del tablero: Salida, seguros, pasillos de acceso a meta y meta.

Material: \* Ficha nº 3.

\* Gomets.

Espacio: \* El aula.

6. El/la profesor/a facilitará la ficha nº 3 y les pedirá que marquen el camino que deberían seguir las fichas de un determinado color.

Material: \* Ficha nº 3.

\* Lápices de colores.

Espacio: \* El aula.

7. Juego de los cinco. Con el tablero del parchís, se repartirán cuatro fichas a cada jugador/a y éste/a las colocará en su "casa" correspondiente. Los/as jugadores/as irán tirando por turnos y sacando una ficha de la "casa" cada vez que obtengan un cinco. Gana el/la jugador/a que primero consiga sacar todas sus fichas.

Material:       \* Tablero del parchís.

                  \* Fichas del parchís.

                  \* Dados.

Espacio:       \* El aula.

8. El/la profesor/a mostrará a los/las alumnos/as la ficha nº 4. Sobre ella, les explicará las reglas especiales del juego: Reglas para comer fichas, casillas seguras, barreras y llegada a meta. Una vez explicado, les pedirá que coloreen las fichas teniendo en cuenta lo que se les acaba de explicar.

Material:       \* Ficha nº 4.

                  \* Pinturas.

Espacio:       \* El aula.

9. Vamos a jugar al juego del parchís, aplicando todas las reglas aprendidas.

Material:       \* Tablero del parchís.

                  \* Dados.

                  \* Fichas del parchís.

                  \* Cubiletes.

Espacio:       \* El aula.

10. El/la profesor/a facilitará a cada alumno/a una serie de cartas que el/la alumno/a deberá ordenar por palos.

Material:       \* Baraja española.

Espacio:       \* El aula.

11. El/la profesor/a facilitará una serie de cartas a cada alumno/a y éstos/as deberán separar las figuras que les hayan tocado (Sotas, Caballos y Reyes).

Material: \* Baraja española.

Espacio: \* El aula.

12. El/la profesor/a repartirá las cartas de un palo y el/la alumno/a deberá ordenarlas en orden creciente.

Material: \* Baraja española.

Espacio: \* El aula.

13. El/la profesor/a enseñará a los/las alumnos/as cómo se deben barajar las cartas. El/la alumno/a deberá repetir los movimientos aprendidos.

Material: \* Baraja española.

Espacio: \* El aula.

14. A un/a alumno/a se le dará la baraja, este/a irá repartiendo las cartas una a una entre todos/as los/as jugadores/as y éstos/as deberán ir colocándolas en forma de abanico, sujetándolas con una mano. Se irán eliminando aquéllos/as a los/las que se les vayan cayendo las cartas.

Material: \* Baraja española.

Espacio: \* El aula.

15. *Vamos a jugar al juego de la carta más alta.*

Se reparte una carta a cada alumno/a y ganará el/la que obtenga la carta más alta. En caso de empate se repartirá una carta a cada uno/a de los/as jugadores/as empatados/as y así sucesivamente hasta que se determine un/una ganador/a.

Material: \* Baraja española.

Espacio: \* El aula.

16. Se pide que los/as alumnos/as propongan un juego (Burro, As corrido, etc.). El/la profesor/a explicará el juego propuesto a todos/as los/las alumnos/as antes de empezar a jugar.

Material: \* Baraja española.

Espacio: \* El aula.

17. El/la profesor/a facilitará a cada alumno/a una ficha que representa el tablero de la Oca. El/la alumno/a deberá señalar, utilizando gomets de distintas formas y colores, las diferentes casillas especiales del tablero: Ocas, Puentes, Dados, Posada, Pozo, Cárcel y Muerte.

Material: \* Ficha nº 5.

\* Gomets.

Espacio: \* El aula.

18. El/la profesor/a habrá hecho fichas donde aparezcan los siguientes dibujos:

\* Una Oca. Ficha nº 6.

\* Un Puente. Ficha nº 7.

\* Una pareja de dados. Ficha nº 8.

El/la profesor/a mostrará una ficha a los/as alumnos/as y éstos/as deberán recitar la rima asociada:

\* Oca: "De oca a oca y tiro porque me toca".

\* Puente: “De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”.

\* Dados: “De dado a dado y tiro porque me ha tocado”.

Material:           \* Fichas nº 6, 7 y 8.

Espacio:           \* El aula.

19. El/la profesor/a facilitará a cada alumno/a la ficha nº 9. El/la alumno/a deberá unir mediante una flecha cada imagen con la rima que le corresponde.

Material:           \* Ficha nº 9.

                          \* Lápiz.

Espacio:           \* El aula.

20. El/la profesor/a facilitará a cada alumno/a la ficha nº 10. El/la alumno/a deberá unir mediante una flecha el número con la imagen de la cara del dado que le corresponda.

Material:           \* Ficha nº 10.

                          \* Lápiz.

Espacio:           \* El aula.

21. Vamos a jugar a la Oca aplicando todas las reglas que aprendimos.

Material:           \* Tablero de la Oca.

                          \* Dados.

                          \* Fichas.

                          \* Cubiletes.

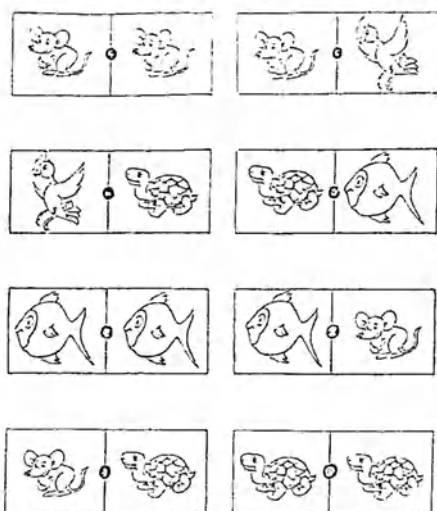
Espacio:           \* El aula.

22. El/la profesor/a, en la hora del recreo, llevará a la sala de la televisión diferentes juegos de mesa: las damas, el parchís, la oca, cartas,... Cada alumno/a elegirá a qué le apetece jugar y reunirá los/as jugadores/as necesarios/as.

Material:           \* Diferentes juegos de mesa.

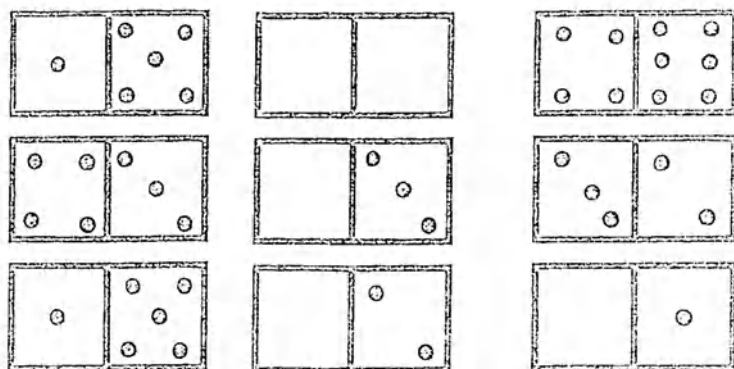
Espacio:           \* La sala de la televisión.

# FICHAS DE LAS ACTIVIDADES



*Une las figuras iguales, utilizando un color diferente para cada una de ellas.*

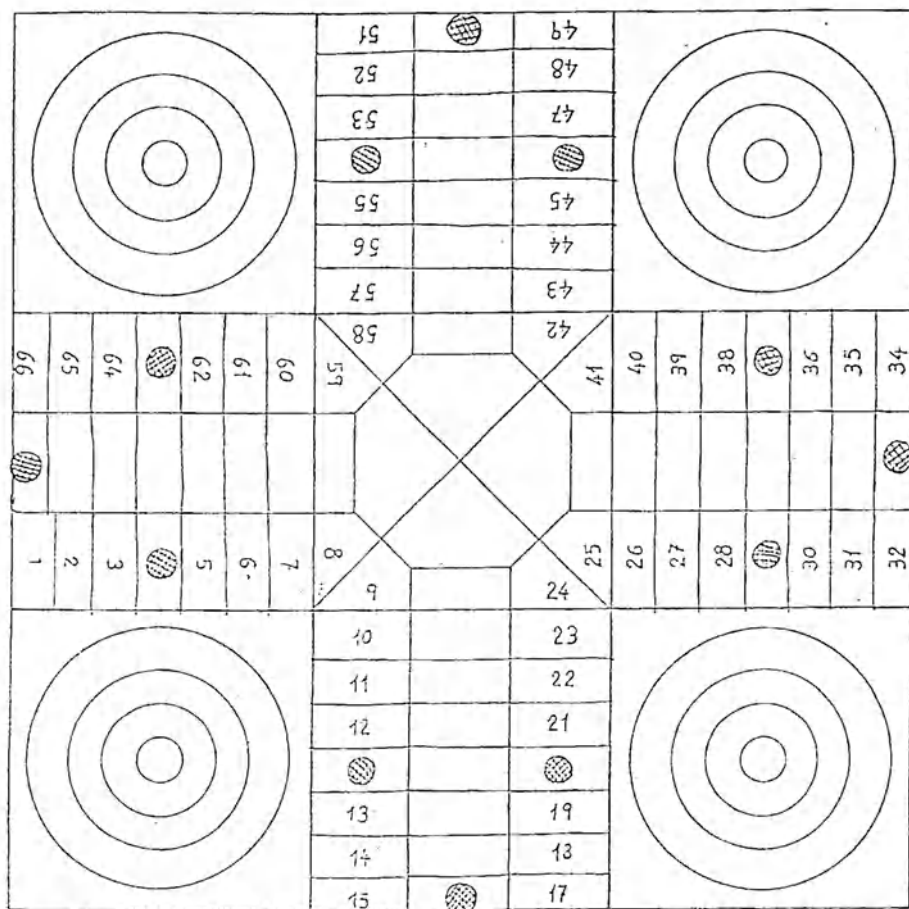
*Ficha 1*



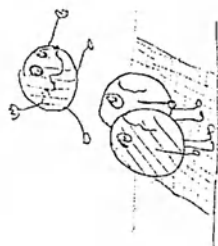
*Pega gomets en las fichas en blanco y consigue una secuencia correcta.*

*Ficha 2*

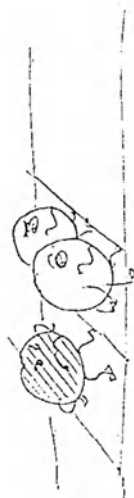




*Señala, con gomets, las casillas siguientes: salida, seguros, pasillos de acceso a meta y meta.*



Barriera de diferente color :  
Si se puede pasar .



Barriera del mismo color :  
No se puede pasar



Si caso en una casilla no protegida :  
Te lo como y se va a casita .

Colorea las fichas.

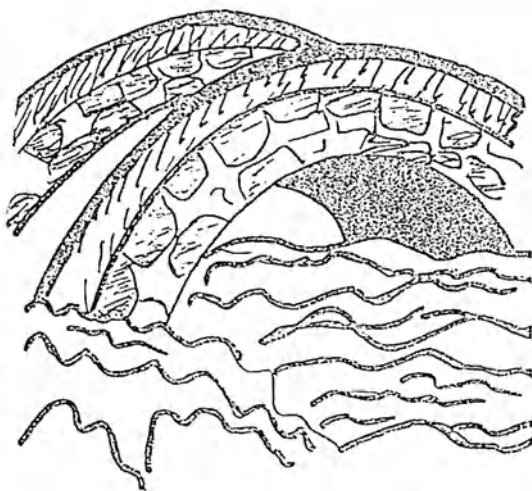


*Señala, con gomets diferentes, las casillas: ocas, puentes, dados, posada, pozo, cárcel y muerte.*



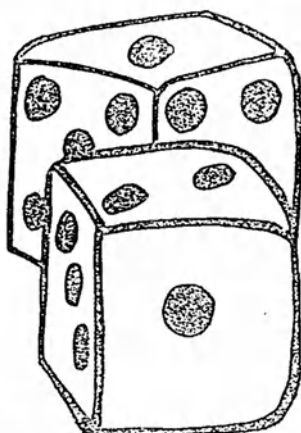
*"De oca a oca y tiro porque me toca".*

*Ficha 6*



*"De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".*

*Ficha 7*



*"De dado a dado y tiro porque me ha tocado".*

*Ficha 8*



*"De oca a oca y tiro porque me toca".*



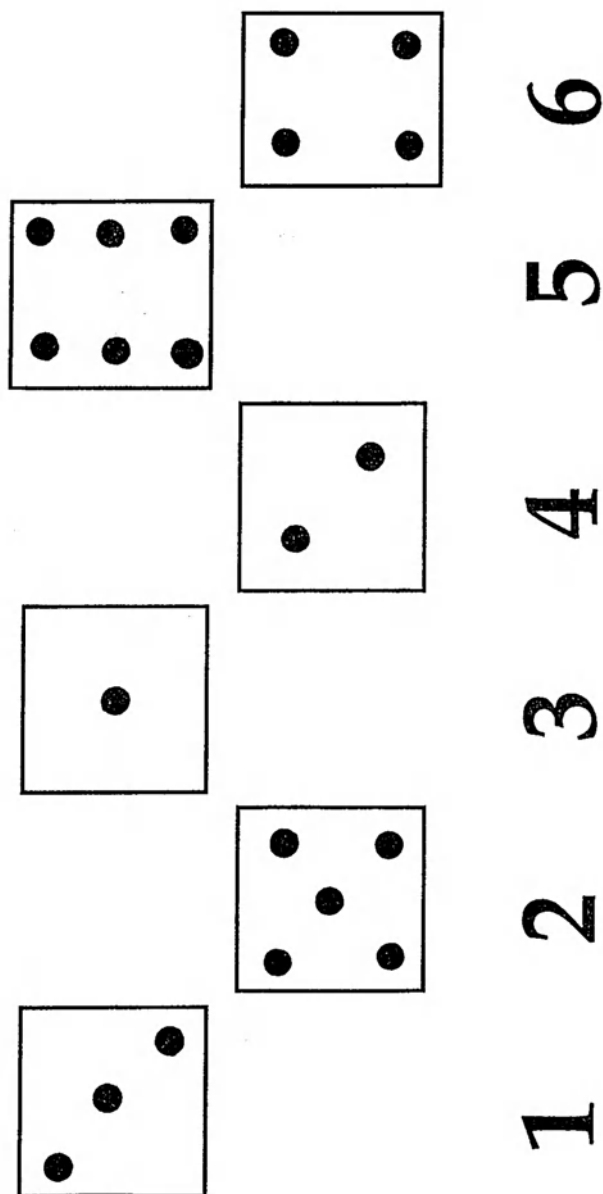
*"De dado a dado y tiro porque me ha tocado".*



*"De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".*

*Une cada imagen con la rima que le corresponde.*

*Ficha 9*



*Une el número con el dado que le corresponde.*

UNIDAD DIDÁCTICA:  
*Los juegos de interior*

ENTORNO:  
*El hogar*





## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE INTERIOR***

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Participar en juegos de interior.
2. Compartir juguetes, materiales, etc., con el resto de los/as compañeros/as.
3. Mantener y favorecer las relaciones interpersonales entre los/as participantes.
4. Manipular elementos naturales o prefabricados para el desarrollo de los diferentes juegos.
5. Participar en juegos de acción propios de la edad.
6. Respetar normas y reglas en los diferentes juegos.
7. Mostrar una actitud de respeto hacia los/las compañeros/as por encima del objetivo del propio juego (ganar o perder).
8. Utilizar de forma adecuada los objetos y útiles necesarios para realizar el juego.
9. Identificar materiales y espacios necesarios para la práctica de los diferentes juegos de interior.
10. Aceptar los resultados del juego.
11. Reconocer el número de jugadores/as necesarios/as para el desarrollo del juego.

## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE INTERIOR***

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a elige, con ayuda, un juego.
2. El/la alumno/a elige un juego.
3. El/la alumno/a identifica, con ayuda, el material necesario para desarrollar el juego.
4. El/la alumno/a identifica el material necesario para desarrollar el juego.
5. El/la alumno/a reconoce, con ayuda, el espacio adecuado para desarrollar el juego.
6. El/la alumno/a reconoce el espacio adecuado para desarrollar el juego.
7. El/la alumno/a reúne, con ayuda, el número de jugadores/as necesarios/as.
8. El/la alumno/a reúne el número de jugadores/as necesarios/as.
9. El/la alumno/a respeta, con ayuda del adulto, las reglas del juego.
10. El/la alumno/a respeta las reglas del juego.
11. El/la alumno/a juega con ayuda del adulto.
12. El/la alumno/a juega sin ayuda del adulto
13. El/la alumno/a acepta, con ayuda, el resultado del juego.
14. El/la alumno/a acepta el resultado del juego.
15. El/la alumno/a realiza autónomamente la actividad.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS JUEGOS DE INTERIOR*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación / Fecha				
1. Reunir el número de jugadores/as necesarios/as.				
2. Coger el material necesario para realizar el juego.				
3. Desplazarse al lugar adecuado para realizar el juego.				
4. Jugar siguiendo las reglas del juego.				
5. Aceptar los resultados del juego.				

## ACTIVIDADES

### UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS DE INTERIOR

1. El/la profesor/a explicará el juego "El Rey" que consiste en lo siguiente:

Un/a jugador/a se sienta solo/a, frente al resto de los/as jugadores/as y éstos/as se colocarán a una distancia de un metro o metro y medio. El/la jugador/a que manda (el Rey) llama a uno/a de los/as otros/as jugadores/as para que se coloque frente a él/ella.

El/la primer/a jugador/a (el Rey) empezará a hacer gestos cómicos para hacerlo/a reír. Si después de un rato el/la jugador/a elegido no se ríe, (el/la profesor/a indicará ese momento) éste/a pasará a ayudar al Rey y llamarán al siguiente. Si se ha reído volverá a su sitio y si el/la que se ríe es el Rey perderá el poder y pasará a mandar el/la que le ha hecho reír.

Material:           \* Ninguno.  
Espacio:            \* El aula.  
                          \* El gimnasio.

2. El/la profesor/a explicará el juego "*Mano sobre mano*" que consiste en lo siguiente:

Se coloca un grupo de seis jugadores/as, más o menos, alrededor de una mesa. El/la que empieza coloca su mano con la palma hacia abajo en la mesa, el/la jugador/a que tiene a la derecha continúa poniendo la suya encima y así todos/as los/as jugadores/as uno/a detrás de otro/a.

El/la primero/a que había colocado una mano, coloca ahora la otra y así los/as demás jugadores/as. Una vez que todos/as han colocado las dos manos, el/la primero/a saca la que tiene abajo y continúan los/as demás intentando colocarlas cada vez más deprisa. Termina el juego cuando todos/as se hacen un lío con las manos.

Material:           \* Una mesa.

Espacio:           \* El aula.

                      \* La sala de T.V.

3. El/la profesor/a explicará el juego "*Zapatilla por detrás*". Los/as jugadores/as se sientan en el suelo formando un círculo, todos/as cierran los ojos. Uno/a de los/as jugadores/as va dando vueltas por detrás de los/as otros/as jugadores/as con una zapatilla en la mano. Los/as jugadores/as que están en el corro cantan la siguiente canción:

A la zapatilla por detrás,  
tris, tras,  
ni la ves, ni la verás,  
tris, tras,  
mirar pa-arriba que caen judías,  
mirar pa-abajo que caen garbanzos.  
¡Cartero!, ¿hay carta?

En este momento, si el/la jugador/a que llevaba la zapatilla la ha dejado detrás de un/a jugador/a, dirá que "Sí" y todos/as miraran para ver si la tienen detrás. El/la jugador/a que tenga la zapatilla tiene que levantarse y correr detrás del otro/a jugador/a, que tendrá que conseguir sentarse en el sitio que

ha quedado libre, dando como máximo tres vueltas. El/la que lleva la zapatilla tiene que intentar atraparle/a antes de que se siente, si no es así, volverá a ligársela.

Material:           \* Una zapatilla.

Espacio:           \* El aula.

                      \* El gimnasio.

4. El/la profesor/a explicará el juego “*Calienta manos*” que consiste en lo siguiente:

Se juega por parejas, situados el/la uno/a frente al/la otro/a. Uno de los dos pone las manos con las palmas hacia arriba y el/la otro/a coloca las suyas con las palmas hacia abajo y encima de las del otro. El/la otro/a que tiene las palmas cara arriba intentará palmear las manos del otro, pillándole por sorpresa, para que no tenga tiempo de retirarlas. Cuando lo consiga cambiarán los papeles.

Material:           \* Ninguno.

Espacio:           \* El aula

                      \* El gimnasio.

5. El/la profesor/a explicará el juego “*Veó, Veó*” que consiste en lo siguiente:

El/la jugador/a que empieza, pensará en un objeto que esté a la vista y comenzará con esta canción:

- Veo, veo.
- ¿Qué ves?
- Una cosita.
- ¿Qué cosita es?
- Empieza por la...

El/la jugador/a dice la letra por la que empieza el nombre del objeto que ha escogido, los/as demás jugadores/as tendrán que adivinar que objeto es el elegido. El/la que lo adivine pasará a pensar el siguiente objeto, si no lo adivina ninguno/a continuará el/la mismo/a jugador/a cambiando el objeto.

Material:           \* Los objetos propios del aula.

Espacio:           \* El aula.  
                      \* El gimnasio.

6. El juego de las sillas: Se colocan sillas en círculo (una menos de los/as jugadores/as que haya). El/la profesor/a pondrá música y los/as jugadores/as mientras suena la música estarán dando vueltas alrededor de las sillas. Cuando el/la profesor/a pare el cassette, deberán sentarse. El/la jugador/a que se quede sin silla, se elimina. Se retirará una silla, seguirán jugando y así sucesivamente.

Material:           \* Sillas.  
                      \* Radio-cassette.  
                      \* Cintas de música.

Espacio:           \* El gimnasio.

7. Vamos a jugar al ahorcado. Los/as alumnos/as se ponen por parejas y por turnos uno/a pensará en una palabra para que el/la otro/a averigüe de qué palabra se trata.

Material:           \* Papel.  
                      \* Lápiz.

Espacio:           \* El aula.





UNIDAD DIDÁCTICA:  
*Los medios de comunicación*

ENTORNO:  
*El hogar*



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN*

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Elegir críticamente un programa o película para ver en la televisión.
2. Exponer las razones por las que elige un programa o película de televisión.
3. Resumir el contenido de lo que ve en la televisión.
4. Hacer funcionar la televisión de modo autónomo, encendiendo y apagando el aparato.
5. Sintonizar y ajustar un canal de T.V.
6. Seleccionar el canal y hora adecuados según el programa o película elegida.
7. Utilizar correctamente el aparato de vídeo.
8. Hacer uso del servicio de videoclub del colegio.
9. Hacer uso del servicio de videoclub que frecuente la familia.
10. Cuidar responsablemente del aparato de vídeo y de las películas.
11. Utilizar el teléfono con el fin de recoger o transmitir informaciones.
12. Mostrar interés por participar en situaciones de comunicación oral o escrita.
13. Adquirir hábitos de escucha ante la persona que habla a través de los medios de comunicación.
14. Utilizar teléfonos privados (particulares).
15. Utilizar teléfonos públicos.
16. Coger recados telefónicos para personas ausentes.

17. Anotar teléfonos de uso frecuente.
18. Utilizar agenda telefónica particular.
19. Utilizar guía telefónica pública.
20. Elegir críticamente una emisora de radio.
21. Exponer las razones por las que elige una emisora de radio.
22. Resumir el contenido de lo que oye en las emisoras de radio.
23. Hacer funcionar de forma autónoma la radio.
24. Sintonizar y ajustar una emisora de radio.
25. Seleccionar la emisora según el programa elegido.
26. Cuidar responsablemente el aparato de radio.
27. Reconocer e identificar, dentro del mobiliario urbano, el buzón de correos.
28. Identificar su propio buzón en el domicilio.
29. Abrir y cerrar su propio buzón.
30. Utilizar el correo como medio de enviar o recibir información escrita.
31. Abrir y leer su propio correo.
32. Escribir cartas.
33. Preparar el sobre de la carta con la dirección de destino y el remitente y con los sellos necesarios.

## ESCALA DE RENDIMIENTO

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: La televisión*

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a selecciona el programa o película que quiere ver con ayuda del adulto.
2. El/la alumno/a selecciona el programa o película que quiere ver, pero necesita que el adulto le diga el canal en el que va a poder verlo.
3. El/la alumno/a selecciona el programa o película que le apetece ver y localiza el canal para que el adulto le encienda la televisión en el canal deseado.
4. El/la alumno/a enciende la televisión y el adulto le selecciona el canal deseado.
5. El/la alumno/a enciende la televisión, selecciona el canal deseado y el adulto le ajusta el volumen.
6. El/la alumno/a enciende la televisión, selecciona el canal y ajusta el volumen.
7. El/la alumno/a apaga la televisión, con ayuda, cuando ha terminado de ver lo que quería.
8. El/la alumno/a apaga la televisión cuando ha terminado de ver lo que quería.
9. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.

## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: *El vídeo***

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a elige la película que quiere ver con la ayuda del adulto.
2. El/la alumno/a elige la película que quiere ver.
3. El/la alumno/a elige la película y el adulto se la pone en el vídeo.
4. El/la alumno/a introduce, con ayuda, la cinta en el vídeo y el adulto se lo pone en marcha.
5. El/la alumno/a introduce la cinta en el vídeo y, con ayuda, lo pone en marcha.
6. El/la alumno/a introduce la cinta en el vídeo y lo pone en marcha.
7. El/la alumno/a, con ayuda del adulto, rebobina la cinta.
8. El/la alumno/a rebobina la cinta.
9. El/la alumno/a selecciona en la televisión, con ayuda del adulto, el canal del vídeo.
10. El/la alumno/a selecciona en la televisión el canal del vídeo.
11. El/la alumno/a ajusta, con ayuda, el volumen de la televisión.
12. El/la alumno/a ajusta el volumen de la televisión.
13. El/la alumno/a para, con ayuda, el vídeo cuando la cinta ha terminado.
14. El/la alumno/a para el vídeo cuando la cinta ha terminado.
15. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.

## ESCALA DE RENDIMIENTO

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: El teléfono*

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a descuelga el teléfono con ayuda del adulto.
2. El/la alumno/a descuelga el teléfono cuando suena.
3. El/la alumno/a descuelga el teléfono, pero necesita de la ayuda del adulto para contestar.
4. El/la alumno/a descuelga el teléfono y contesta.
5. El/la alumno/a busca, con ayuda del adulto, el número de teléfono que quiere marcar y el adulto se lo marca.
6. El/la alumno/a busca el número de teléfono al que quiere llamar y le pide al adulto que le marque.
7. El/la alumno/a busca el número de teléfono al que quiere llamar y, con ayuda del adulto, marca.
8. El/la alumno/a busca el número de teléfono al que quiere llamar y lo marca.
9. El/la alumno/a descuelga el teléfono cuando suena y contesta, pero no mantiene una conversación.
10. El/la alumno/a, cuando termina de hablar, necesita que el adulto le cuelgue el teléfono.
11. El/la alumno/a cuelga cuando ha terminado de hablar.
12. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.

## ESCALA DE RENDIMIENTO

### UNIDAD DIDÁCTICA: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: *El correo*

#### *Enviar una carta*

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a dicta al adulto lo que quiere que le escriba en la carta.
2. El/la alumno/a escribe una carta con ayuda del adulto.
3. El/la alumno/a escribe sin ayuda una carta y el adulto prepara el sobre.
4. El/la alumno/a escribe una carta, prepara el sobre y, con ayuda, lo cierra y pone el sello.
5. El/la alumno/a una vez metida la carta en el sobre, con ayuda del adulto, la echa en el buzón.
6. El/la alumno/a echa la carta al buzón.
7. El/la alumno/a realiza autónomamente la actividad.

#### *Recibir una carta*

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El adulto le abre el buzón y el/la alumno/a coge la correspondencia.
2. El/la alumno/a con ayuda abre el buzón y coge la correspondencia.
3. El/la alumno/a abre el buzón y coge la correspondencia.
4. El/la alumno/a le pide al adulto que le abra la carta y se la lea.
5. El/la alumno/a con ayuda abre la carta y el adulto se la lee.
6. El/la alumno/a abre la carta.
7. El/la alumno/a con ayuda lee la carta.
8. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.



## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: La radio***

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a, con ayuda, enciende la radio.
2. El/la alumno/a enciende la radio y el adulto le selecciona una emisora.
3. El/la alumno/a enciende la radio y, con ayuda, selecciona una emisora.
4. El/la alumno/a enciende la radio, selecciona una emisora y el adulto le ajusta el volumen.
5. El/la alumno/a enciende la radio, selecciona una emisora y ajusta el volumen.
6. El adulto le apaga la radio cuando ha terminado lo que quería escuchar.
7. El/la alumno/a apaga la radio cuando ha terminado lo que quería escuchar.
8. El/la alumno/a realiza autónomamente la actividad.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN:*

*La televisión*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación	Fecha			
1. Ver la programación y elegir el programa deseado.				
2. Pulsar el interruptor del televisor.				
3. Seleccionar el canal deseado.				
4. Ajustar el volumen del televisor.				
5. Mirar la televisión manteniendo una distancia adecuada.				
6. Apagar la televisión una vez terminado el programa.				

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: El vídeo*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación / Fecha				
1. Seleccionar la cinta de vídeo deseada.				
2. Encender el aparato de vídeo.				
3. Encender el televisor.				
4. Seleccionar en el televisor el canal del vídeo.				
5. Introducir la cinta en el vídeo.				
6. Pulsar el arranque o play del vídeo.				
7. Ajustar el volumen del televisor.				
8. Pulsar la función de parada o stop una vez que termina la película.				
9. Rebobinar la cinta.				
10. Extraer la cinta del vídeo (pulsar eject).				
11. Guardar la cinta en su caja.				
12. Apagar el vídeo.				
13. Apagar la televisión.				
14. Colocar la cinta en su lugar.				
15. Colocar la sala en la que se ha visto la película.				

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: El teléfono*

1- Realiza

2- No realiza

3- Realiza con ayuda

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- Física: F

- Verbal: Vb

- Visual: Vs

Criterios de evaluación / Fecha				
RECIBIR UNA LLAMADA				
1. Identificar una llamada telefónica.				
2. Coger con su mano el auricular cuando suena.				
3. Descolgar el auricular.				
4. Llevarse a la oreja el auricular correctamente.				
5. Hablar por el auricular correctamente.				
6. Colgar el auricular del teléfono.				
REALIZAR UNA LLAMADA				
1. Descolgar el auricular.				
2. Esperar tono.				
3. Marcar el número de teléfono con la otra mano				
4. Esperar tonalidades hasta obtener respuesta.				
5. Mantener una conversación.				
6. Colgar el auricular en la base del teléfono.				

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: El correo*

1- Realiza

2- No realiza

3- Realiza con ayuda

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- Física: F

- Verbal: Vb

- Visual: Vs

Criterios de evaluación / Fecha				
ENVIAR UNA CARTA				
1. Coger papel, bolígrafo, sobre y sello.				
2. Escribir una carta con el bolígrafo.				
3. Doblar la carta: * Coger con la mano la parte superior del folio. * Llevar hacia él/ella la parte superior del folio. * Sujetar con la otra mano la parte inferior del folio. * Superponer la parte superior sobre la inferior del folio. * Presionar con la mano la parte superior nueva.				
4. Coger el sobre y abrirlo.				
5. Introducir la carta en el sobre.				
6. Mojar el filo del sobre.				
7. Cerrar el sobre.				
8. Escribir la dirección del destinatario en el centro del sobre.				
9. Coger el sello y pegarlo en el ángulo superior derecho del sobre.				

.../..

../..

Criterios de evaluación	Fecha			
10. Escribir el remite en la parte trasera del sobre.				
11. Salir con la carta a la calle para buscar un buzón.				
12. Levantar la tapa del buzón con una mano.				
13. Echar la carta por la ranura.				
14. Soltar la tapa del buzón.				
RECIBIR UNA CARTA				
1. Coger la llave de su buzón.				
2. Introducir la llave y girarla.				
3. Abrir el buzón.				
4. Coger la correspondencia.				
5. Cerrar la puerta del buzón.				
6. Introducir la llave y girarla para cerrar.				
7. Asegurarse de que queda cerrado.				
8. Subir a casa con la correspondencia.				
9. Abrir el sobre.				
10. Sacar la carta.				
11. Leer la carta.				

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: La radio*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación / Fecha				
1. Coger el aparato radiofónico.				
2. Enchufar a la red el cable de la radio.				
3. Encender la radio.				
4. Seleccionar una emisora con el botón del dial.				
5. Controlar el volumen.				
6. Apagar el interruptor una vez finalizada la escucha de la emisora.				
7. Desenganchar el cable de la corriente.				

## **ACTIVIDADES**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

1. El/la alumno/a debe realizar la ficha nº 1, en la que hay que unir las televisiones a los mandos a distancia.

Material:           \* Ficha nº 1.

                          \* Lápiz.

Espacio:           \* El aula.

2. En la ficha nº 2, debe buscar las parejas de T.V. iguales y unir las.

Material:           \* Ficha nº 2.

                          \* Lápices de colores.

Espacio:           \* El aula.

3. El/la alumno/a debe dibujar en la pantalla de la T.V. algún detalle de un programa o cuento que le guste.

Material:           \* Ficha nº 3.

                          \* Lápiz.

                          \* Lápices de colores.

Espacio:           \* El aula.

4. Cada alumno/a buscará en una guía de programación de T.V. y elegirá un programa que le guste. Debe dar al menos una razón que no sea “porque sí” o “porque me gusta”, si quiere que sea sometido a votación.



Material: \* Guía de programación.  
Espacio: \* El aula.

5. Cada alumno/a elige un programa que le guste y debe convencer al resto para verlo.

Material: \* Guía de programación de T.V.  
Espacio: \* Sala de T.V.

6. Se establecerá un diálogo dirigido sobre un programa o película que hayan visto: ¿de qué trataba?, ¿os ha gustado?, ¿qué pasaba?, ¿por qué?...

Material: \* T.V.  
Espacio: \* Sala de T.V.

7. Se harán dos equipos A y B, y por turnos un miembro del equipo A tratará de explicar con gestos el título de una película a sus compañeros/as. Se puede reducir la dificultad dando pistas verbales. El equipo contrario será el que dé la tarjeta con el título y el que velará por que no se diga el nombre completo entre las pistas.

Material: \* Tarjetas con títulos de películas y pistas sobre cada una.  
Espacio: \* El aula.

8. Cada vez que utilicen la televisión, uno/a de los/las alumnos/as encenderá la T.V. y seleccionará un canal para buscar un programa. Así mismo, ajustará el volumen, color y brillo.

- Material:       \* T.V.  
                      \* Guía de programación.  
Espacio:        \* Sala de T.V.

9. En la ficha nº 4, picarán las siluetas de las películas y las ordenarán por tamaños.

- Material:       \* Ficha nº 4.  
                      \* Punzón.  
                      \* Pegamento.  
                      \* Almohadilla.  
Espacio:        \* El aula.

10. En la ficha nº 5, deben poner un gomet verde sobre la tecla del play y uno rojo en el stop.

- Material:       \* Ficha nº 5.  
                      \* Gometes pequeños, rojos redondos y verdes triangulares.  
Espacio:        \* El aula.

11. El/la profesor/a repartirá la ficha nº 6 para que unan cada película con su caja, asociándolas por el tamaño.

- Material:       \* Ficha nº 6.  
                      \* Lápices de colores.  
Espacio:        \* El aula.

12. Cada alumno/a solicitará y firmará el carnet del videoclub del colegio.

- Material:       \* Tarjeta del carnet.

\* Foto tamaño carnet.

\* Plástico adhesivo.

Espacio: \* Videoclub.

13. Cada uno/a de los/as alumnos/as pegará todos los días, a la salida de clase, un gomets en la tarjeta del carnet del video-club, siempre y cuando haya terminado sus trabajos. Si al final de la semana tiene cinco gomets, podrá sacar una película para llevarse a casa el fin de semana.

Material: \* Carnet del videoclub de cada alumno/a.

\* Gomets pequeños.

Espacio: \* El aula.

14. Cada alumno/a elegirá una película del catálogo del videoclub, viendo los dibujos de las carátulas o leyendo la lista de películas. Apuntará el número de la película en una tarjeta con su nombre y la fecha de préstamo y de devolución.

Material: \* Catálogo de películas.

\* Listado de películas.

\* Tarjetas de préstamo.

Espacio: \* Videoclub.

15. Los/as alumnos/as buscarán películas de vídeo en un catálogo de publicidad y recortarán las que les gusten para pegarlas en un folio.

Material: \* Catálogo de publicidad.

\* Tijera.

\* Pegamento.

\* Folios.

Espacio: \* El aula.

16. Los/as alumnos/as buscarán en revistas, periódicos, anuncios, etc. distintos dibujos o fotos de medios de comunicación, los recortarán y pegarán en una cartulina.

Material: \* Revistas, periódicos, folletos publicitarios,...

\* Cartulina.

\* Tijera.

\* Pegamento.

\* Rotuladores gordos.

Espacio: \* El aula.

17. El/la profesor/a les pondrá una película que les guste, para ello, sólo realizará los pasos que ellos/ellas le vayan indicando.

Material: \* Película de vídeo.

\* Vídeo.

\* Televisión.

Espacio: \* Sala de televisión.

18. En la ficha nº 7, deben relacionar los medios de comunicación con los objetos que tengan que ver con ellos.

Material: \* Ficha nº 7.

\* Lapicero.

Espacio: \* El aula.

19. El/la alumno/a coloreará, en la ficha nº 8, sólo los dibujos que representen un medio de comunicación.

Material: \* Ficha nº 8.

\* Pinturas.

Espacio: \* El aula.

20. En la ficha nº 9, deben coser a una cartulina el dibujo que representa un medio de comunicación.

Material: \* Ficha nº 9.

\* Aguja de lana.

\* Lana.

\* Cartulina.

Espacio: \* El aula.

21. Se realizará juego simbólico con dos aparatos de teléfono, para reconocer a la persona emisora y receptora; trabajando también la comunicación (hábitos de cortesía, dígame, sí, etc...).

Material: \* Dos teléfonos.

Espacio: \* El aula.

22. Para alumnos/as que no conozcan los números el/la profesor/a pondrá gomets de diferentes colores y formas en los números para marcar y empezar conversaciones telefónicas entre líneas internas.

Material: \* Teléfono.

\* Gomets.

Espacio: \* El aula.

23. Entre todos, se confeccionará un teléfono artesanal con dos vasos de plástico y un hilo.

Material:       \* Dos vasos de plástico.

                  \* Hilo.

                  \* Aguja.

Espacio:       \* El aula.

24. Se realizará en el aula una agenda telefónica con diversos materiales –corcho, papel reciclado, grapas, etc.– y en ella, apuntaremos el número de teléfono de nuestros/as compañeros/as.

Material:       \* Corcho.

                  \* Folios.

                  \* Papel reciclado.

                  \* Grapas.

                  \* Tijera.

                  \* Pegamento.

                  \* Bolígrafo.

Espacio:       \* El aula.

25. En la ficha nº 10, colorearán todos los teléfonos y rodearán con plastilina los que sean de uso doméstico.

Material:       \* Ficha nº 10.

                  \* Pinturas.

                  \* Plastilina.

Espacio:       \* El aula.

26. Cada semana, un/una alumno/a será el/la encargado/a de coger el teléfono del colegio y tomar recados y/o llamar a la persona requerida.

Material:       \* Teléfono.

- \* Papel.
- \* Lápiz.
- \* El aula.

Espacio:

27. Los/as alumnos/as buscarán imágenes relacionadas con medios de comunicación en catálogos, revistas, etc., los recortarán y pegaran en una cartulina.

- Material:
- \* Catálogos de tiendas de electrodomésticos.
  - \* Revistas.
  - \* Cartulina.
  - \* Pegamento.
  - \* Tijera.

Espacio:

- \* El aula.

28. Cada alumno/a modelará con plastilina los diferentes aparatos relacionados con los medios de comunicación que hay en un salón.

- Material:
- \* Plastilina.
- Espacio:
- \* El aula.

29. Los/as alumnos/as colorearán todas las radios que aparezcan en la ficha nº 11.

- Material:
- \* Ficha nº 11.
  - \* Pinturas.
- Espacio:
- \* El aula.

30. En la ficha nº 12, deben buscar en los dibujos de las radios, los diferentes errores, siguiendo el modelo que allí aparece.

Material: \* Ficha nº 12.

\* Lapicero.

Espacio: \* El aula.

31. En un periódico, buscarán la programación de radio y la frecuencia que le corresponde en el dial, la recortarán y pegarán en algún sitio de la clase. Después marcarán en el cassette, la emisora que más les gusta.

Material: \* Periódico.

\* Pinturas.

\* Tijera.

\* Pegamento.

\* Cassette.

\* Papel.

\* Celo.

Espacio: \* El aula.

32. Con una radio irán seleccionando emisoras según los siguientes géneros: música, informativos y debates, apuntando cual es la frecuencia que les corresponde en el dial.

Material: \* Radio.

\* Papel.

\* Lápiz.

Espacio: \* El aula.

33. Cada alumno/a dibujará y coloreará la radio que tenga en su clase y/o en su casa.

Material: \* Papel.



\* Lápiz.  
\* Pinturas.  
Espacio: \* El aula.

34. En un aparato de radio se localizará una emisora musical con la cual jugaremos al juego de la silla siguiendo estas normas:

\* Coger sillas (una menos de los participantes). Cuando se apague la música los/as alumnos/as tendrán que sentarse y el/la que quede sin silla perderá y así sucesivamente, debiendo quitar una silla cada vez.

Material: \* Radio.  
\* Sillas.  
Espacio: \* El aula.  
\* El patio.

35. Los/as alumnos/as, fabricarán un buzón de correos, similar al que nos encontramos en la calle. Una vez terminado, se situará en algún lugar del colegio, para que todos/as puedan echar en él sus cartas. Una vez a la semana, un/a encargado/a lo abrirá y entregará las cartas a la persona que en el Hospital se encarga de llevar el correo.

Material: \* Cartón.  
\* Pegamento.  
\* Cúter  
\* Goma-espuma.  
\* Pintura amarilla.  
\* Alkyl.  
\* Brochas.  
\* Bolsa grande de basura.

- \* Grapas.
- \* Grapadora.

Espacio:       \* El aula.

36. En un sobre, cada alumno/a escribirá el nombre y dirección de uno/a de los/as compañeros/as de clase. No debe olvidarse de escribir el remite.

Material:       \* Sobre.

                  \* Lápiz.

Espacio:       \* El aula.

37. En los sobres ya preparados en la actividad anterior, deberán poner los sellos necesarios para enviarlos por correo.

Material:       \* Sobres.

                  \* Sellos.

Espacio:       \* El aula.

38. Cada alumno/a escribirá y/o dibujará algo para enviárselo a uno/a de los/as compañeros/as de su clase. Lo meterá en el sobre hecho en la actividad 36 y 37 y, cuando vaya a casa, buscará un buzón de correos y echará la carta.

Material:       \* Folios.

                  \* Lápiz.

                  \* Pinturas.

                  \* Sobre de la actividad 36.

                  \* Buzón.

Espacio:       \* El aula.

                  \* La calle.

39. El/la profesor/a les pedirá a los/as padres/madres que, cuando a su hijo/a le llegue la carta escrita en la actividad anterior por uno/a de sus compañeros/as, la dejen en el buzón. El día que el/la alumno/a vaya a casa, deben dejarle abrir el buzón para encontrar así la carta que le han escrito.

Material:           \* La llave del buzón.

                          \* El buzón.

Espacio:            \* La casa.

40. Cada alumno/a, observará el sobre de la ficha nº 13 y señalará lo que le falta para poder enviar una carta.

Material:           \* Ficha nº 13.

                          \* Papel.

                          \* Lápiz.

Espacio:            \* El aula.

41. Cada alumno/a, en la ficha nº 14, debe recortar los diferentes mensajes y pegarlos correctamente en un sobre.

Material:           \* Ficha nº 14.

                          \* Tijera.

                          \* Pegamento.

                          \* Sobre.

Espacio:            \* El aula.

42. Los/as alumnos/as, en la ficha nº 15, deben unir con una línea los objetos que podemos meter en un buzón. Después colorearán el buzón de correos con los colores reales.

- Material:       \* Ficha nº 15.  
                  \* Lápiz.  
                  \* Lápices de colores.  
Espacio:       \* El aula.

43. En la ficha nº 16, deben encontrar el camino que debe recorrer el cartero para llegar el buzón.

- Material:       \* Ficha nº 16.  
                  \* Lápiz.  
Espacio:       \* El aula.

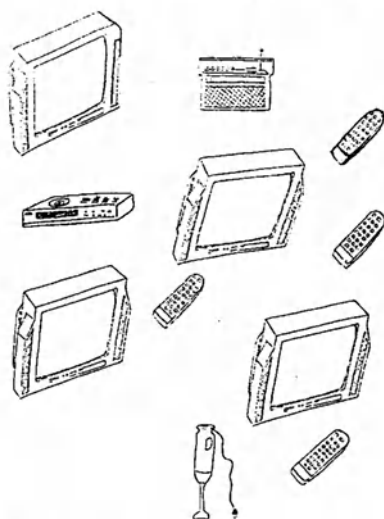
44. Cada alumno/a coloreará, en la ficha nº 17, el buzón que se parezca más al que él/ella tiene en el portal de su casa.

- Material:       \* Ficha nº 17.  
                  \* Lápices de colores.  
Espacio:       \* El aula.

45. El/la profesor/a le pedirá al/la alumno/a que, en la ficha 18, dibuje al lado del cartero, un sobre por su cara anterior, poniendo en él todo lo necesario para que el cartero pueda hacer bien su trabajo.

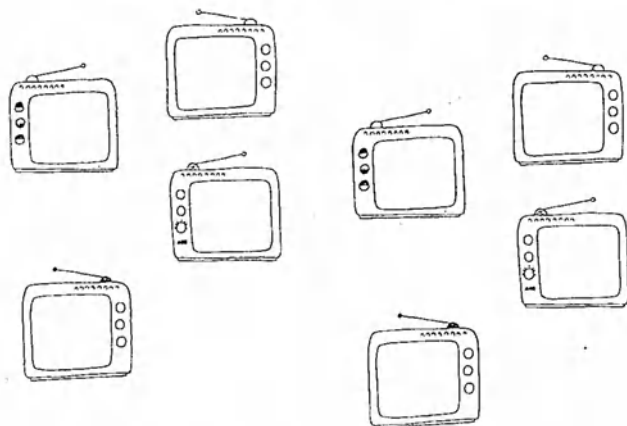
- Material:       \* Ficha nº 18.  
                  \* Lápiz.  
                  \* Sello.  
Espacio:       \* El aula.

# FICHAS DE LAS ACTIVIDADES



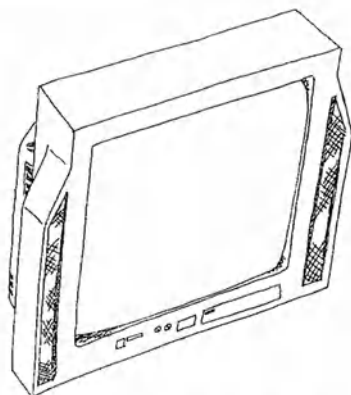
*Une las televisiones con los mandos a distancia.*

*Ficha 1*



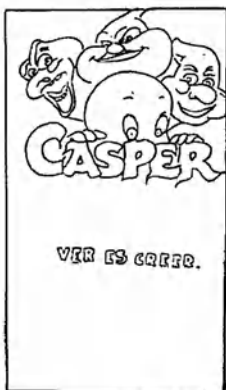
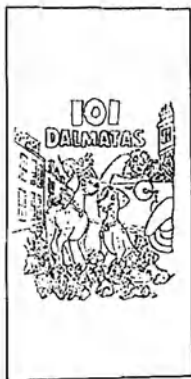
*Busca las parejas de televisiones iguales y únelas.*

*Ficha 2*



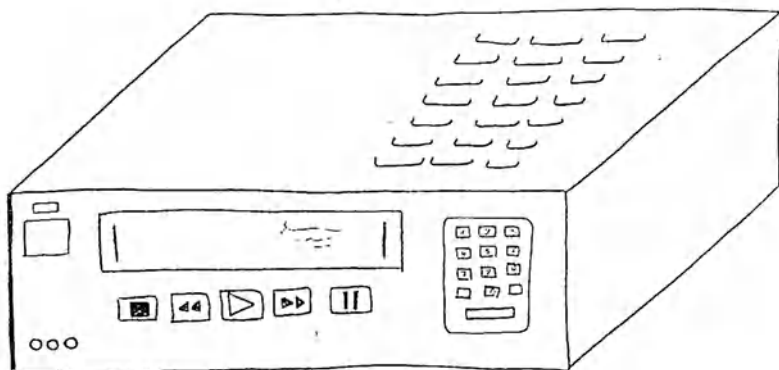
*Dibuja dentro de la televisión una escena de tu programa favorito.*

*Ficha 3*



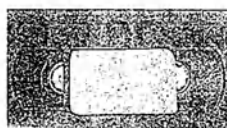
*Pica las siluetas de las películas y ordénalas por tamaños.*

*Ficha 4*



*Pega un gomet verde sobre la tecla del play  
y uno rojo en el stop.*

*Ficha 5*



*Une cada película con su caja.*

*Ficha 6*

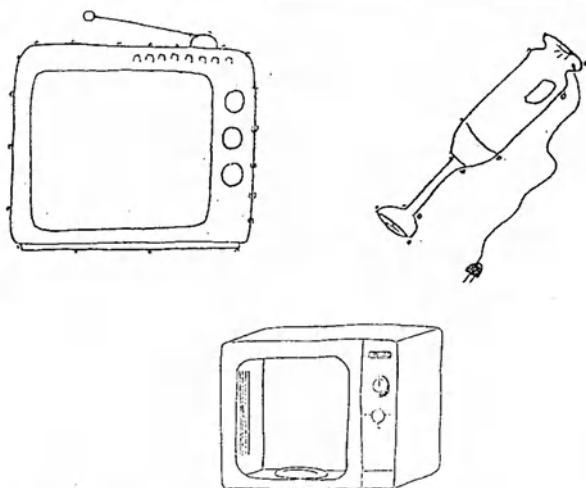




*Ficha 7*

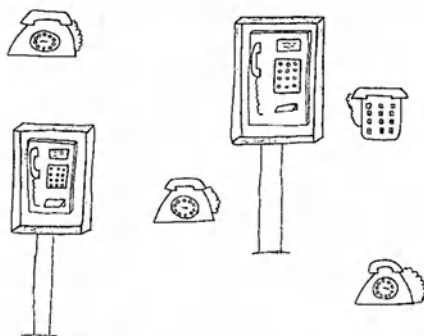


*Ficha 8*



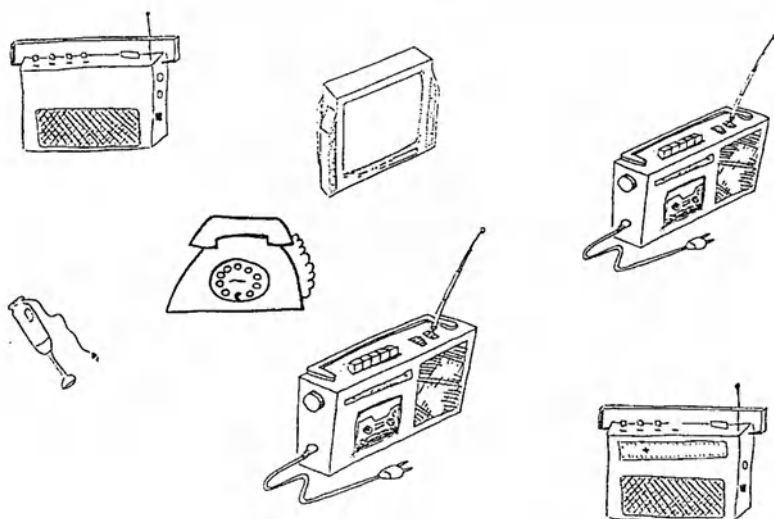
*Cose a una cartulina el dibujo que representa  
un medio de comunicación.*

*Ficha 9*



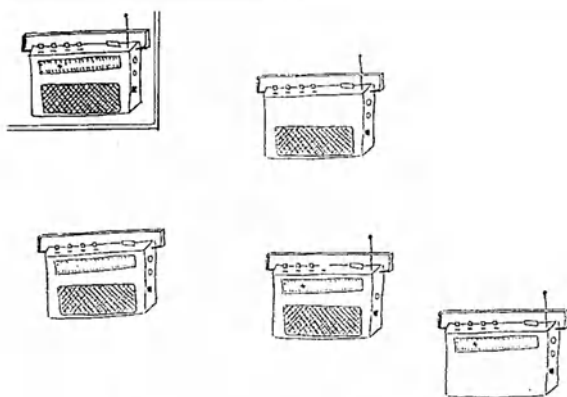
*Colorea los teléfonos y rodea con plastilina  
los de uso doméstico.*

*Ficha 10*



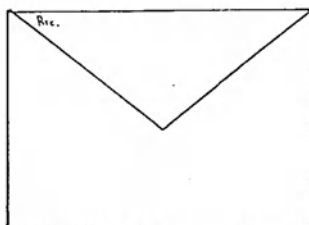
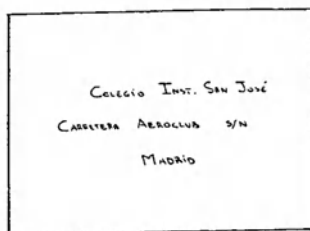
*Colorea todas las radios.*

*Ficha 11*



*Busca los diferentes errores siguiendo el modelo.*

*Ficha 12*



*Señala lo que le falte a este sobre.*

*Ficha 13*



FUNDACION INSTITUTO SAN JOSE  
Hnos. S. Juan de Dios

28044 MADRID

Carretera Aeroclub - Cuatro Vientos, s/n.

Rte: FRANCISCO GÓMEZ C/ Olmos, 33 4º Izq.  
MADRID 28025

*Recorta estos mensajes y pégalos en un sobre.*

*Ficha 14*



*Ficha 15*



*Ficha 16*



*Colorea el buzón que se parece más al que tienes  
en el portal de tu casa.*

*Ficha 17*



*Dibuja un sobre y escribe en él todo lo necesario para que el  
cartero pueda hacer bien su trabajo.*

*Ficha 18*

UNIDAD DIDÁCTICA:  
*Los medios de transporte*

ENTORNO:  
*La calle*





## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE TRANSPORTE***

Que el/la alumno/a sea capaz de:

1. Identificar diferentes medios de transporte (coche, autobús, metro, tren).
2. Utilizar diferentes medios de transporte para desplazarse (coche, autobús, metro, tren).
3. Utilizar un lenguaje espontáneo con diferentes propósitos comunicativos: petición, solicitud de ayuda o pedido de información.
4. Confeccionar itinerarios de viajes reales utilizando diversos medios de transporte.
5. Utilizar y consultar guías de transportes para realizar itinerarios.
6. Respetar las normas establecidas para el uso de los medios de transporte.
7. Comportarse correctamente en los medios de transporte.
8. Seguir normas básicas de circulación vial (semáforo, paso de cebra).

## **ESCALA DE RENDIMIENTO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE TRANSPORTE***

0. El/la alumno/a no realiza la actividad.
1. El/la alumno/a, con ayuda del adulto, identifica el medio más adecuado para el desplazamiento que quiere realizar.
2. El/la alumno/a identifica el medio más adecuado para el desplazamiento que quiere realizar.
3. El/la alumno/a, con ayuda, prepara el dinero necesario para el billete del transporte público.
4. El/la alumno/a prepara el dinero necesario para el billete del transporte público.
5. El/la alumno/a compra, con ayuda, el billete necesario.
6. El/la alumno/a compra el billete necesario.
7. El/la alumno/a respeta, con ayuda del adulto, las normas de comportamiento adecuadas para la utilización de cada medio de transporte.
8. El/la alumno/a respeta las normas de comportamiento adecuadas para la utilización de cada medio de transporte.
9. El/la alumno/a, con ayuda del adulto, se desplaza utilizando un medio de transporte.
10. El/la alumno/a se desplaza sin ayuda, utilizando un medio de transporte.
11. El/la alumno/a realiza de forma autónoma la actividad.

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE TRANSPORTE: El autobús*

1- Realiza

2- No realiza

3- Realiza con ayuda

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- Física: F

- Verbal: Vb

- Visual: Vs

Criterios de evaluación / Fecha				
<b>SUBIR AL AUTOBÚS</b>				
1. Esperar a que las puertas se abran.				
2. Agarrarse con ambas manos a los lados de la puerta.				
3. Levantar el pie.				
4. Poner el pie en el primer peldaño.				
5. Ejercer fuerza en esa pierna, con impulso.				
6. Levantar la otra pierna.				
7. Poner el otro pie en el segundo escalón.				
8. Realizar los pasos 4, 5, 6 y 7.				
9. Picar el billete.				
10. Andar por el pasillo.				
11. Buscar un asiento libre.				
<b>BAJAR DEL AUTOBÚS</b>				
1. Salir al pasillo.				
2. Andar hacia la puerta trasera.				
3. Llamar al timbre para avisar que va a bajar en la próxima parada.				
4. Bajar los escalones agarrándose.				

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE TRANSPORTE: El autocar*

1- Realiza

2- No realiza

3- Realiza con ayuda

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- Física: F

- Verbal: Vb

- Visual: Vs

Criterios de evaluación / Fecha				
<b>SUBIR AL AUTOCAR</b>				
1. Esperar a que las puertas se abran.				
2. Agarrarse con ambas manos a los lados de la puerta.				
3. Levantar el pie.				
4. Poner el pie en el primer peldaño.				
5. Ejercer fuerza en esa pierna, con impulso.				
6. Levantar la otra pierna.				
7. Poner el otro pie en el segundo escalón.				
8. Realizar los pasos 4, 5, 6 y 7.				
9. Andar por el pasillo.				
10. Buscar asiento libre.				
11. Levantar la barra de seguridad.				
12. Sentarse.				
13. Bajar la barra de seguridad.				
<b>BAJAR DEL AUTOCAR</b>				
1. Levantar la barra de seguridad.				
2. Levantarse del asiento.				
3. Salir al pasillo.				
4. Andar hacia una puerta.				
5. Bajar los escalones agarrándose.				

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE TRANSPORTE: El coche*

1- Realiza

2- No realiza

3- Realiza con ayuda

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- Física: F

- Verbal: Vb

- Visual: Vs

Criterios de evaluación / Fecha				
<b>SUBIR AL COCHE</b>				
1. Abrir la puerta trasera del coche.				
2. Meterse en el vehículo.				
3. Sentarse en el asiento.				
4. Coger con su mano la empuñadura interior de la puerta.				
5. Cerrar la puerta del coche.				
6. Coger el cinturón de seguridad.				
7. Cruzar el cinturón de seguridad correctamente por delante de su cuerpo.				
8. Introducir la hebilla del cinturón en el enganche.				
<b>BAJAR DEL COCHE</b>				
1. Esperar a que el coche esté estacionado.				
2. Pulsar el detonante del cinturón de seguridad.				
3. Situar su mano en la apertura de la puerta.				
4. Abrir la puerta del coche.				
5. Empujar la puerta, no bruscamente.				

.../...

../..

Criterios de evaluación	Fecha			
6. Apoyarse con las manos en el asientos.				
7. Darse impulso con las manos para salir.				
8. Desplazar las piernas hacia el exterior.				
9. Salir del coche.				
10. Colocar su mano en la parte exterior de la puerta del coche.				
11. Empujar la puerta para cerrar.				

## ESCALA DE EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE TRANSPORTE: El metro*

1- *Realiza*

2- *No realiza*

3- *Realiza con ayuda*

ALUMNO/A \_\_\_\_\_

- *Física: F*

- *Verbal: Vb*

- *Visual: Vs*

Criterios de evaluación / Fecha				
<b>SUBIR Y BAJAR DEL METRO</b>				
1. Esperar en el andén la llegada del tren.				
2. Esperar a que se pare el tren.				
3. Esperar a que se abran las puertas.				
4. Entrar dentro del tren.				
5. Andar por el pasillo.				
6. Buscar un asiento libre.				
7. Sentarse si hay asiento o situarse en algún sitio en el que pueda agarrarse.				
8. Levantarse una estación antes de la que se va a apejar.				
9. Andar por el pasillo y dirigirse a la puerta más cercana.				
10. Esperar a que se abra la puerta.				
11. Bajar del tren.				
<b>PICAR EL BILLETE DEL METRO</b>				
1. Llevar en la mano el billete.				
2. Dirigirse al tornó.				
3. Pasar el billete por la ranura del tornó.				
4. Pasar por el tornó.				
5. Recoger el billete.				
6. Dirigirse al pasillo correspondiente.				

## ACTIVIDADES

### UNIDAD DIDÁCTICA: *LOS MEDIOS DE TRANSPORTE*

1. Cada alumno/a dibujará algún medio de transporte: coche, tren , barco, avión, bicicleta...

Material:           \* Papel.  
                          \* Lápices de colores.  
                          \* Lápiz.  
Espacio:           \* El aula.

2. Para asociar los transportes al medio por el que se desplazan (tierra, mar o aire), recortarán en revistas los transportes y los pegarán en tres cartulinas diferentes que representen la tierra, el mar y el aire.

Material:           \* Revistas.  
                          \* Cartulinas de tres colores diferentes.  
                          \* Tijera.  
                          \* Pegamento.  
Espacio:           \* El aula.

3. Los/as alumnos/as elegirán un medio de transporte y lo harán con plastilina y/o barro fijándose en alguna fotografía.

Material:           \* Plastilina.  
                          \* Barro.  
                          \* Fotografías de medios de transporte.  
Espacio:           \* El aula.



4. Los/as alumnos/as deben recortar de la ficha nº 1 los medios de transporte que se correspondan con el más grande y el más pequeño. Los pegarán en una cartulina.

Material:           \* Ficha nº 1.  
                           \* Tijera.  
                           \* Cartulina.  
                           \* Pegamento.

Espacio:           \* El aula.

5. Los/as alumnos/as en sus paseos identificarán diferentes señales de tráfico, que irán dibujando en su cuaderno. Cuando volvamos a clase, visualizaremos un vídeo de tráfico y se asociarán las señales vistas con las que aparezcan en el vídeo.

Material:           \* Cuaderno.  
                           \* Lápiz.  
                           \* Pinturas.  
                           \* Vídeo de tráfico.

Espacio:           \* La calle.  
                           \* El aula.

6. Colocamos en el suelo aros de los colores de un semáforo, siendo éstos, el verde, el rojo y el naranja. Nos desplazamos dependiendo de la tirada del dado, si caemos en aro rojo perdemos el turno, si caemos en naranja retrocedemos una casilla y si caemos en verde volvemos a lanzar los dados. Gana el/la primero/a que llegue a la meta.

Material:           \* Aros de color verde, rojo y naranja.  
                           \* Dados.

Espacio:           \* El patio.  
                      \* El aula.

7. Viendo una película, ir nombrando todos los medios de transporte que aparezcan.

Material:           \* Película de vídeo.  
                      \* Vídeo.  
                      \* T.V.

Espacio:           \* La sala de vídeo.

8. El/la profesor/a pondrá una cinta en la que se escuchen diferentes sonidos de medios de transporte (claxon, timbre, bicicleta, tren, barco, avión...). El/la alumno/a debe reconocer qué medio de transporte hace ese sonido.

Material:           \* Cinta con sonidos de medios de transporte.  
                      \* Radio-Cassette.

Espacio:           \* El aula.

9. Haremos diferentes transportes con materiales desechables.

Material:           \* Papel continuo.  
                      \* Material desechable (cartones, chapas, botones...).

                      \* Revistas.

                      \* Pegamento.

                      \* Cartulina.

                      \* Lápices de colores.

\* Rotuladores.  
\* Tijera.  
Espacio: \* El aula.

10. En la ficha nº 2, tienen que marcar la/s línea/s de metro que deben utilizar para ir desde el colegio a su casa.

Material: \* Ficha nº 2.  
\* Rotuladores.  
Espacio: \* El aula.

11. Cada alumno/a debe dibujar un billete de metro por las dos partes en un folio, siendo éste del tamaño real.

Material: \* Pintura.  
\* Folio.  
\* Lápiz.  
Espacio: \* El aula.

12. Ante la serie de medios de transporte que aparecen en la ficha nº 3, deben identificar el metro y colorearlo con sus colores reales.

Material: \* Ficha nº 3.  
\* Pinturas.  
Espacio: \* El aula.

13. Entre todos construiremos un pequeño tren con plastilina.

Material: \* Plastilina.  
Espacio: \* El aula.

14. El/la profesor/a distribuirá a los alumnos/as un plano de metro y cada uno/a verá el itinerario para llegar a su casa; además en un folio, escribirá todas las estaciones por las que debe pasar.

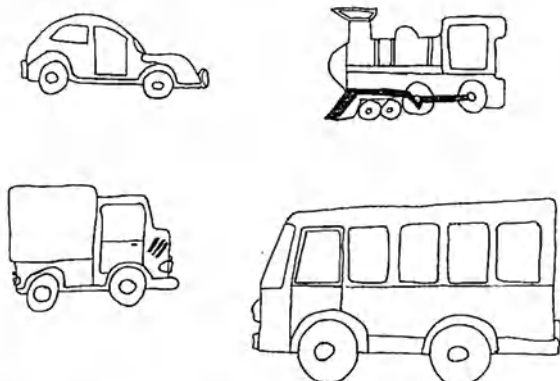
Material:           \* Plano metro.

                          \* Papel.

                          \* Lápiz.

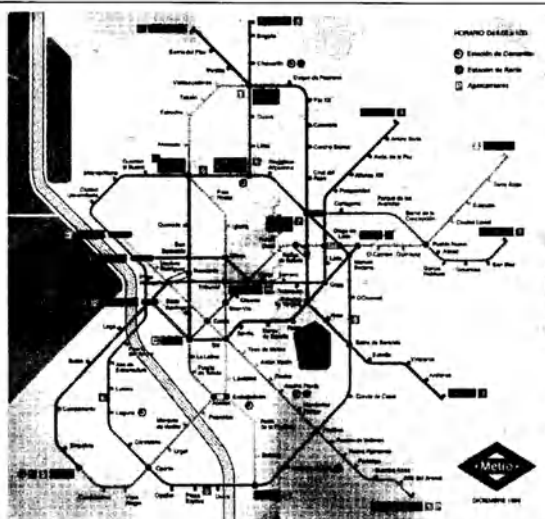
Espacio:           \* El aula.

# FICHAS DE LAS ACTIVIDADES



*Recorta el medio de transporte más grande y más pequeño.  
Pégalos en una cartulina.*

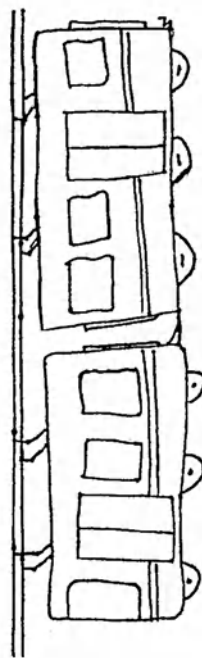
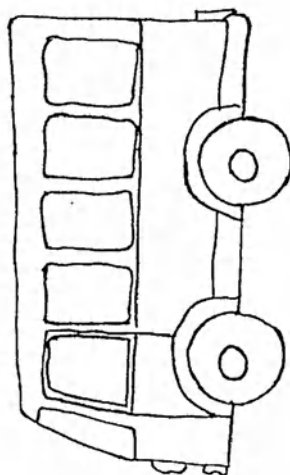
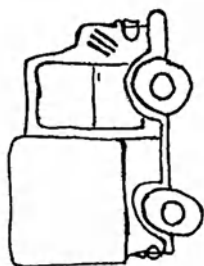
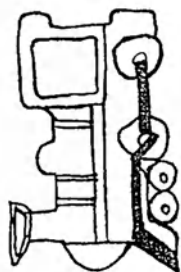
*Ficha 1*



*Marca la/s línea/s de metro que debes utilizar  
para ir del colegio a tu casa.*

*Ficha 2*

*Colorea el metro con sus colores reales.*



*Ficha 3*





## BIBLIOGRAFÍA

- M.E.C. (1992). *Materiales para la Reforma*. Cajas Rojas. Madrid, M.E.C.
- Varios. (1996). *Educación Infantil*. Colección Fresa-Limón-Piña. Madrid, Edebé.
- Varios. (1992). *Educación Infantil*. Colección Lápiz-Rueda-Cerezo. Madrid, Edebé.
- Varios. (1992). *Diseño Curricular para la elaboración de Programas de Desarrollo Individual*. Doc. Nº 2. I.N.E.E. Madrid, M.E.C.
- Varios. (1982). *Libros de texto de Educ. Infantil*. Madrid, Bruño.
- Backer B.L, Brighmtman A.J, Heifetz L.J y Murphy D.M. (1978) *¿Cómo enseñar a mi hijo?*. Madrid, Pablo del Río.
- Marín, I.(1995). *Temas de infancia: Juegos populares: Jugar y crecer juntos*. Madrid, M.E.C.









**Comunidad de Madrid**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Dirección General de Promoción Educativa