

Datos Técnicos			IDENTIFICACIÓN
<b>Autor/a (es): M. ROCÍO ORTA DIAÑEZ</b>			
<b>Centro educativo: CEIP MAESTRO FÉLIX SANTANA</b>			
<b>Etapa:</b> Educación infantil	<b>CURSO:</b> 6º ( 5 años )	<b>Área/Materia (s):</b> RELIGION CATÓLICA	<b>Tipo de situación de aprendizaje</b> Simulaciones
<b>Título de la situación de aprendizaje: La historia del arca de Noé</b>			
<p>Los niños tienen una sensibilidad y motivación especial para el tema de los animales. Aprenden mucho mejor de una forma lúdica, por lo que utilizaremos los rincones de juegos para el aprendizaje</p> <p><b>- La Asamblea: Donde se favorece el dialogo, actividades de tipo motor, juegos de gran grupo, explicaciones, etc.</b></p> <p><b>Rincones: Son zonas diferenciadas de la clase por las que el alumno pasa de forma rotativa a lo largo de la semana a trabajar con el material específico de cada uno de los rincones.</b></p> <p><b>Los rincones son espacios organizados, dentro del aula, que tienen que ser polivalentes, es decir, tener diferentes valores y varias alternativas para conseguir objetivos, hábitos, contenidos, etc.</b></p> <p><b>En ellos los niños/as realizan pequeñas investigaciones, desarrollan sus proyectos, manipulan, desarrollan su creatividad a partir de las técnicas aprendidas en los talleres, se relacionan con los compañeros/as y con los adultos y satisfacen sus necesidades.</b></p> <p><b>A través de cada rincón se consiguen objetivos a corto y largo plazo en función del tipo de juegos o actividades que en ellos se realicen. podemos definir como objetivos generales de todos los rincones, los siguientes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar el desarrollo global del niño.</li> <li>- Facilitar la actividad mental, la planificación personal y la toma de iniciativas.</li> <li>- Posibilitar aprendizajes significativos.</li> <li>- Desarrollar su creatividad, investigación...</li> <li>- Realizar actividades y que el alumnado las perciba como útiles.</li> <li>- Facilitar la comunicación con los demás.</li> <li>- Potenciar el lenguaje oral y lógico.</li> <li>- Propiciar el movimiento.</li> <li>- Que adquiera hábitos y normas de comportamiento en el grupo y de control de sus sentimientos, emociones...</li> </ul> <p><b>A la hora de planificar los rincones es importante que éstos se adecuen a nuestros planteamientos metodológicos, que permitan todos los tipos de comunicación y relación y que ofrezcan varias alternativas de trabajo.</b></p>			

**FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIAS CLAVE: CEC, AA, CL, CD, AA, CSC

ILNO06C03

ILNO06C10

ILNO06C13





ICEO06C07

ICCY06C03

METODOLOGÍA: Las asambleas serán en gran grupo., después se dividirán en tres grupos, cada grupo estará el resto de la sesión, después de la asamblea. Como son dos sesiones irán en la semana al menos a uno de juegos, ordenadores y plastilina, y al menos a uno de caretas, historia, biblioteca.

**CONCRECIÓN**

Secuencia de actividades	Cod. CE Y COMPETENCIAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p><b>CANTAMOS CANCIONES</b></p> <p><a href="#">Música infantil cristiana En el arca de Noé</a></p>	<p>- ILNO06C13  <b>CEC</b>                      INTELIGENCIA MUSICAL</p>	<p>memorización de canciones</p>	<p>EN ESTA UNIDAD EMPEZAMOS SIEMPRE CON LA CANCIÓN</p>	<p>RINCÓN DE LA ASAMBLEA</p>	<p>Asamblea, voz del docente y PDI</p> 	
<p>CONFECCIONAMOS CARETAS DE ANIMALES</p>	<p>- ILNO06C10                      CEC                      AA                      INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL Y CINÉTICO-CORPORAL</p>	<p>CARETA DE ANIMAL ESCOGIDO</p>	<p>Cada grupo una sesión</p>	<p>RINCÓN DE LOS ARTISTAS</p>	<p>fotocopias de animales de caretas de animales, ceras, Tijeras, punzones y corchos.</p> 	
<p>Veremos un video de Disney que nos cuenta la Historia del Arca de manera amena y sencilla.</p>	<p>- ICCY06C03                      INTELIGENCIA VERBAL-LINGÜÍSTICA</p>		<p>Gran grupo 1 sesión</p>	<p>RINCÓN DE LA ASAMBLEA</p>	<p>PDI, <a href="#">BLOG DE LA PROFE</a></p>	

<p>Después oiremos la historia contada por el docente con los cuentos de cartoné que usarán ellos en la biblioteca de aula</p>	<p>ILNO06C03 CEC, AA, CL INTELIGENCIA VERBAL- LINGÜÍSTICA</p>		<p>Cada grupo una sesión</p>	<p>RINCÓN DE BIBLIOTECA</p>	<p>Cuentos de cartoné de la historia del Arca de Noé</p> 	
<p>Después de ver el video, vamos a hacer grupos y cada miembro del grupo va a colorear una parte de la historia que después contarán al resto de la clase.</p>	<p>- ILNO06C10 CEC, CL INTELIGENCIA VERBAL- LINGÜÍSTICA E INTRAPERSONAL</p>	<p>HISTORIA PINTADA ENTRE TODOS</p>	<p>Cada grupo una sesión</p>	<p>RINCÓN DE LOS artistas ORADORES</p>	<p><a href="#">FOTOCOPIAS NUMERADAS CON LA HISTORIA</a></p>	
<p>Vamos a jugar con el Arca de Noé: Rincón del Arca, , puzzles de animales, Dominó de animales. Elegimos entre los juegos propuestos, para eso es necesario ponernos de acuerdo con el compañero, saber ceder y cumplir las normas</p>	<p>ICCY06C03 AA INTELIGENCIAS VISUAL-ESPACIAL Y LÓGICO- MATEMÁTICA E INTRAPERSONAL</p>		<p>Cada grupo una sesión</p>	<p>RINCÓN DE JUEGOS</p>		
<p>Rincón de plastilina donde modelamos animales,</p>	<p>ICCY06C03 CEC, AA INTELIGENCIA VISUAL- ESPACIAL</p>	<p>ANIMALES MODELADOS</p>	<p>Cada grupo una sesión</p>	<p>Rincón de plastilina</p>	 <p>PLASTILINA</p>	
<p>Jugamos en el rincón de los ordenadores, vamos aprendiendo a manejar el ratón</p>	<p>ICCY06C03 CD, AA, CSC INTELIGENCIAS LÓGICO- MATEMÁTICA E INTERPERSONAL</p>		<p>Cada grupo una sesión</p>	<p>rincón del ordenador con juegos</p>	<p><a href="#">JUEGO 1</a> <a href="#">JUEGO 2</a> 2 ORDENADORES DE CLASE</p> 	
<p>Observaciones y recomendaciones del autor/a para la puesta en práctica.</p>						
<p>Propuesta y comentarios de los usuarios/as</p>						

\*Añadir filas o combinar celdas, si se requiere