

Muestra
promocional



GOGUIS

4 años

Unidad 1 Primer trimestre



Recursos
para el
profesorado



Vicencs Vives

1 ¿Qué puedo hacer para estar sano?

Y todo lo que quiero saber sobre mi cuerpo,
la salud y el deporte



1. ¿Por qué hemos escogido este tema?

Infancia y movimiento son inseparables. Desde que nacen, les encanta los juegos motrices: patalean, juegan con sus manos, se agarran los pies... A la vez que aprenden a utilizar su cuerpo, queman energías y aumentan su autoestima. Según se van haciendo mayores les gusta realizar actividades motrices con los iguales, medir sus fuerzas y competir entre ellos.

El juego motriz para los pequeños es una fuente de placer por lo que tiene de actividad física, de superación personal y de relación con los otros. Y no solo es bueno para su salud física sino también para su salud mental, ayudándoles a superar la timidez, el miedo, a frenar los impulsos, a respetar a los demás, a colaborar y a ser responsable, convirtiéndose en un elemento más y muy importante de su educación.

Por ello esta unidad toma como referencia el movimiento y el juego motriz, con el fin de trabajar el control global y segmentario del cuerpo, el esquema corporal, estableciendo pautas y orientaciones que les permita explorarse a sí mismos y conocer sus posibilidades y limitaciones, haciendo hincapié en los elementos y partes que tienen y que intervienen en cada movimiento y potenciando a la vez la práctica de hábitos saludables de alimentación, necesarios para toda actividad motriz.

El método de trabajo en este nivel estará centrado en la **experimentación** como base de conocimiento, que supondrá un paso más en la búsqueda de información e interiorización de los conceptos.

Nuestra mascota, la **gogui Teté**, y sus gafas especiales serán los ejes motivadores de cada unidad. Tanto el docente como el alumnado contribuirán a que nuestra gogui Teté cobre vida en clase, viviendo las mismas experiencias, emociones y conflictos que los niños, aprendiendo al mismo tiempo, formulándoles preguntas y relacionándose afectivamente con ellos.

El **cuento** *¡Un, dos!* inicia esta primera unidad. En Goguilán todos los goguis se sienten cansados. Teté, con sus gafas del saber, descubre que tienen los huesos y los músculos muy débiles. Con ayuda de los niños del colegio, descubrirá la razón y encontrará una solución.

El **goguilibro** *Descubre con los goguis* correspondiente a esta unidad, *¿Cómo puedo estar en forma?*, amplía información y refuerza los contenidos, a través de fotos de la vida real.

El **proyecto** propuesto para esta primera unidad se titula **El hospital**, y está orientado a que el alumnado no vean este centro exclusivamente como un sitio donde nos atienden cuando estamos enfermos. También es el lugar donde acudimos para que nos realicen revisiones médicas, para comprobar si nuestro cuerpo está sano, incluso donde nos pueden asesorar para proporcionarnos hábitos de vida saludable.

Para motivar y reforzar los aprendizajes se pueden utilizar las **pegatinas de la gogui Teté** en los momentos que se consideren más oportunos.

En el transcurso de la unidad se presenta un conjunto de actividades, cuyo fin consiste en alcanzar los objetivos previstos. El docente seleccionará aquellas que sean acordes al nivel del grupo, los espacios, los tiempos y el material del que se dispone y adaptará las actividades individuales, si fuera necesario a las características particulares de cada niño y niña.

TEMPORALIZACIÓN: 4 semanas, aproximadamente.



2. Un breve recorrido por la unidad

El cuerpo en movimiento



- Esquema corporal: Las articulaciones.
- El juego motriz y el deporte.
- Habilidades motrices: marcha, salto, lanzamientos...
- Juegos populares.
- La tienda de deporte: Ropa deportiva.
- Los vestuarios.
- La salud.
- Hábitos saludables: alimentación, descanso, higiene.
- La prevención de accidentes: El dolor.

Vocabulario: Relativo al cuerpo, al deporte y a la salud.

Grafomotricidad: Trazo recto y curvo.

Motricidad fina: Recortado a dedo.

Lenguaje escrito: Frases con pictogramas.

Fonema /T/: sonido y grafía.

Literatura: ¡Un, dos!

La sirenita.

Don Quijote de la Mancha, de Miguel de Cervantes. Secuencia 1: Don Quijote.

Emociones: La tranquilidad.

Valor: Compartir.

Habilidad social: Sigo instrucciones.

Norma: Hago bien la fila y camino sin empujar.

NÚMEROS

1 2
1 3

CONCEPTOS

Alrededor.
De frente-de espaldas.
Un lado-otro lado.
Grande-mediano-pequeño.
Primero-último.
Duro-blando.

FORMAS



COLORES



LÓGICA

Laberinto.
Seriaciones.
Clasificación.
Lo que falta.
Secuencia temporal.

MÚSICA

Sonidos del cuerpo.

Sonido y silencio.

Canciones: *El deporte es sano.*

Los fantoches.

If you 're happy.

Instrumento: El piano.

Audiciones: Relajación: *El lago de los cisnes (escena)*, de P. I. Tchaikovsky.

Suite n.º 2 en B Minor, Bwv 1067: VI Menuet y VII Badineri, de J. S. Bach. *Para Elisa*, de L.v. Beethoven.

ARTE

La danza, de H. Matisse.

Técnica: Pintura.

DRAMATIZACIÓN

El juego y el movimiento.

3. Preparamos la clase

MATERIALES



Lámina mural

El cuerpo y el movimiento



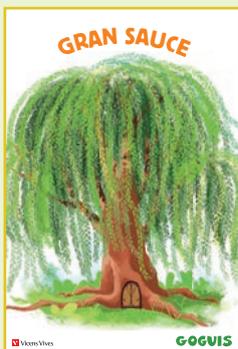
Lámina de organización

Cumpleaños



Lámina de organización

¿Quién ha venido a clase?



El Gran Sauce



Norma de clase

Hago bien la fila y camino sin empujar

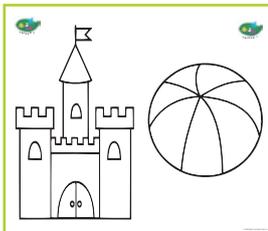


CUENTO GIGANTE

¡Un, dos!

PROPUESTAS

Una guirnalda para la clase: La pelota



Utilizar la silueta de la pelota que se encuentra en el cuaderno de artística (Ficha 2). Cada niño realizará individualmente la actividad que se propone. Elegir un espacio del aula y colocar todas las pelotas juntas.

EL PROTAGONISTA DE LA SEMANA

«El acordeón del protagonista». Durante este curso se propone la realización, cada semana, de un «libro» en el que recopilar imágenes y datos sobre un niño o niña de clase. En cinco folios o cartulinas de colores, hacer una actividad diaria a la semana. En la primera, pegar una foto del protagonista y decorar la cartulina como la portada del libro. En la segunda actividad poner «LA HUELLA DE MI MANO» y estampar esta con pintura de dedos. En la tercera, «ASÍ SOY», dibujar al protagonista y completar el contenido con su nombre, peso y talla. En la cuarta, «MIS AMIGOS SON...», el docente escribirá los nombres de los amigos del protagonista. En la quinta, «CON MIS COMPAÑEROS», pegar una foto de los niños y niñas de la clase firmada por todos. El protagonista se llevará a la

mascota Teté el fin de semana, que devolverá el lunes y acompañará con una foto realizada en casa con la gogui de peluche. La foto se incluirá en la contraportada del libro. El docente unirá las páginas realizadas de manera que quede como el fuelle de un acordeón.

EL GRAN SAUCE Y LA GOGUI TETÉ

Escribir en una cartulina el nombre de TETÉ y colocarlo en un lugar donde pueda verse. El alumnado podrá buscar, en los materiales o en el babi, las letras comunes con su nombre. Preparar tarjetas con las letras del nombre de nuestra amiga y jugar a formarlo. Preparar un rincón, donde colocar el póster del Gran Sauce, a la vista de todos. Situar a Teté junto al Gran Sauce.

BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL DE CONSULTA

- **Cuentos** sobre el cuerpo humano: *La sirenita, Pinocho, Garbancito, Caperucita Roja*.
- **Libros de consulta**
De la A a la Z con los deportes, de R. Cruz Contarini. Ed. Everest.
Teo y los deportes, de V. Denou. Ed. RBA Coleccionables.

4. Espacios

ZONA DE MOVIMIENTO

El patio será un lugar destacado en este tema, sobre todo si tenemos juegos infantiles (columpios, balancines, trepadores, toboganes, etc.) donde el alumnado pueda desarrollar la motricidad gruesa. En las horas de clase propondremos salidas a este espacio con el fin de trabajar los objetivos propuestos. Las actividades en estos juegos serán vigiladas y guiadas para que todos los niños y niñas participen, sepan cómo utilizarlos y desarrollen sus capacidades motrices.

- **Normas establecidas:** guardar el turno, no empujar, dejar que jueguen todos.
- **Materiales:** toboganes, columpios, balancines, tiovivos, rampas; juguetes de arrastre, para empujar; pequeños vehículos, cochecitos, triciclos. Material de psicomotricidad: cuerdas, aros, pelotas, tacos, etc.



- **Puede servir:** para observar cómo suben y bajan por el tobogán, cómo trepan por las cuerdas, cómo guardan el equilibrio en las pasarelas, cómo son capaces de pasar por los huecos que encuentran, cómo juegan con los materiales, etc.

RINCÓN DE LA RELAJACIÓN

El alumnado de esta edad necesita tiempos de descanso a lo largo de la jornada escolar. A veces incluso no han dormido lo suficiente y, cuando llegan a



clase, todavía tienen sueño. Otras veces la separación de la persona de apego les produce angustia y este puede ser un buen lugar para recostarse un ratito con un objeto querido. Además, después de toda actividad física también necesitan un momento de relajación. Este rincón estará ubicado en un sitio tranquilo. Un biombo, una estantería o un mueble alto pueden resolver la independencia necesaria del resto de la clase.

- **Normas establecidas:** guardar silencio o hablar bajito, respetar los materiales.
- **Materiales:** colchonetas o alfombras, cojines, mantitas, reproductor y diversos audios de música relajante, cuentos, peluches, etc.
- **Puede servir:** como lugar de encuentro al principio y al final de la jornada escolar, para enseñar a relajarse y tranquilizarse.

5. Evaluación inicial

¿Qué saben los niños y niñas sobre el cuerpo y los deportes?

Obtener información relevante sobre lo que el alumnado sabe del centro de interés a través de la observación y comentario de la ambientación de la clase, la lámina mural y las preguntas en la asamblea. Estas son algunas pistas:

- ¿Qué partes del cuerpo conocen?
- ¿Cuántos movimientos saben hacer con su cuerpo?
- ¿Identifican partes duras y blandas del cuerpo, partes que tienen delante y partes que tienen detrás?
- ¿Qué deportes y juegos conocen?
- ¿Identifican los colores amarillo, azul y rojo?
- ¿Diferencian grande, pequeño y mediano?
- ¿Señalan o buscan objetos de forma circular y cuadrada?
- ¿Identifican la cantidad y grafía de los tres primeros números?

Con la información obtenida, el docente seleccionará aquellos contenidos y actividades que más se adapten al nivel del alumnado.

6. Mirar, descubrir y aprender

El cuerpo en movimiento

Goguitic

- Lámina mural: *El cuerpo en movimiento*.



ANTES DE MOSTRAR LA LÁMINA

- Con la lámina enrollada, decir su título: *El cuerpo en movimiento*.
- Comentar el título y anunciar qué puede haber dibujado en la lámina que van a ver a continuación.

EN LA LÁMINA

Observación libre

- Abrir la lámina y colocarla en un lugar visible, más o menos a su altura, con objeto de que puedan mirar lo que hay en ella. Invitar a que se acerquen y la observen libremente.
- Tocar a los personajes, comentar lo que ven con los compañeros, etc. Proporcionar ayudas a los más despistados. Luego, en asamblea, realizar una lluvia de ideas sobre lo que han visto.

Exploración dirigida

- Centrarse en las diferentes escenas, examinando cada una de ellas detenidamente: ¿qué lugar es este?, ¿quiénes son?, ¿qué hacen? Identificar cada una de las zonas que se ven en la ilustración: ¿qué hacen los personajes en cada una de ellas?, ¿qué objetos utilizan?

- Buscar a la gogui protagonista: ¿dónde está Teté?, ¿qué hace?
- **Juego: «Veo, veo».** A través de sencillas adivinanzas.
- Buscar los objetos de la parte inferior de la lámina, decir su nombre y dónde están.

Analizamos

- Buscar y señalar elementos que tengan forma redonda o cuadrada. Contar los personajes que hay en la lámina, también los objetos. Nombrar algún elemento de los que solo hay uno. Buscar cosas de color amarillo, rojo o azul. Localizar a un niño o niña de espaldas y de frente, los que corren alrededor del gimnasio, etc.

Exploramos el lenguaje

- Hacer frases sobre los personajes, según el siguiente esquema: ¿quién es? (un niño), ¿qué hace? (nadar), ¿dónde nada? (en la piscina). Verbalizar: «El niño nada en la piscina».
- Señalar una imagen y crear una situación narrativa con diversos tipos de voces y forma de hablar de los personajes.
- Realizar diálogos entre los personajes de las escenas, entablando una conversación.
- Inventar historias sobre los personajes de la lámina y ponerles nombre.

Imaginamos

- ¿Qué pasaría...? si tropezamos mientras corremos y nos caemos, si nos adelantamos en la cola y no guardamos nuestro turno, si estuviéramos siempre sentados y no nos moviéramos.

Dramatizamos

- Pedir que elijan un personaje de la lámina y que imiten lo que hace: correr, hacer gimnasia, jugar al fútbol, nadar, etc.

Recordamos

- Tapar, por ejemplo con papel adhesivo, personajes o situaciones significativas y recordar quién estaba en ese lugar, qué hacía o qué objetos utilizaba.

Crítica personal

- Compararse con los personajes de la lámina: en qué se parecen y en qué se diferencian, si es saludable lo que hacen...
- Conversar sobre cómo se sienten los personajes: alegres, tristes, si lo pasan bien, etc.
- Comentar: qué deportes realizan ellos, dónde los practican, qué objetos tienen para jugar (triciclo o bicicleta, pelotas...), si llevan ropa de deporte, si se alimentan bien para hacer deporte.

Síntesis

- Conversar cómo se mueve nuestro cuerpo, qué necesita para estar sano y poder hacer deporte, qué cosas le perjudican. (No moverse, estar mucho tiempo sentado, ver mucho la televisión...).
- Qué juguetes u objetos necesitamos para hacer algunos deportes...

DESPUÉS DE MOSTRAR LA LÁMINA**Actividades colectivas**

- Jugar con el puzzle de la lámina mural que se encuentra en el material de aula.
- Sacar fotos durante las sesiones de psicomotricidad o en el patio, jugando o haciendo deporte. Imprimirlas para que luego el alumnado las recorte y coloque en la lámina mural alrededor de las ilustraciones parecidas.

Actividades individuales

- Dibujarse haciendo algún deporte.
- Modelar una pelota con plastilina, pasta de papel o barro.

¿Qué contiene la bolsa de la gogui Teté?

Utilizar la bolsa que encontrarás entre los materiales del proyecto. Poner antes en su interior:

- Algunas tarjetas del vocabulario de la unidad y/o láminas de conceptos.
- Un objeto relacionado con el centro de interés (materiales, logotipos de deportes, etc.).
- El goguilibro *Descubre con los goguis* correspondiente a esta unidad.
- El cuento *¡Un, dos!*

Ante el alumnado preguntar: «¿Qué tiene la bolsa de la gogui Teté?». Sacar los elementos de uno en uno mientras los nombran y comentan de qué se trata cada uno. Mostrar el goguilibro *Descubre con los goguis*, observarlo y comentarlo.

Dejar para el final el cuento motivador y decir: «Todavía hay algo más aquí». Mostrar el cuento y proponer leerlo.



7. La hora del cuento

Goguitic

- Cuento: ¡Un, dos!
- Audio 4. Cuentos. Track 3.



EN GOGUILÁN

Cuando vivían en el bosque, los goguis jugaban y hacían ejercicio muy a menudo: los más pequeños al corro de la goguipatata, o hacían carreras de saltamontes. Mientras, los mayores competían para ver quién llegaba más rápido a la copa del Gran Sauce saltando de rama en rama.



ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

- Buscar un lugar cómodo que invite al silencio y a la escucha.
- Antes de contar el cuento, presentar a Teté con una medalla de deporte y una pelota pequeña. Preguntar qué nos trae hoy Teté: una pelota pequeña.
- Teté dará pistas sobre la narración: «Se trata de algo muy importante para nuestro cuerpo». «Mucha gente lo practica».
- Leer el título, ¡Un, dos! y observar la portada.
- Antes de comenzar a contar el cuento, recitar la retahíla: «¡A callar, a callar, que el cuento va a empezar!», haciendo el gesto de silencio.

ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

- Mostrar las imágenes del cuento gigante y señalar los personajes o los hechos que se vayan narrando.
- Contar el cuento de forma expresiva, modulando la voz según las distintas escenas y los diferentes personajes y expresando con gestos cada situación. Interactuar con el alumnado en momentos puntuales del cuento.
- Corear las frases que utiliza la protagonista para entrar y salir del Gran Sauce, acompañadas con palmas y movimientos corporales.



¡Un, dos!



Hasta ahora, solo Goguichís visitaba a la gogui doctora por sus continuos catarros, pero en los últimos días, la gogui doctora recibe en su consulta a muchos goguis que dicen encontrarse enfermos.

–Que pase el siguiente –pide la doctora.

–Doctora Goguisana, estoy malito –explica el paciente–. Me encuentro tan cansado... ¡y eso que no hago nada en todo el día!

–¿Por qué se sienten mal los goguis?, ¿qué les está sucediendo? –pregunta

la reina Goguilís.

La doctora no sabe qué responder.

Teté, con sus gafas del saber bien limpias, se fija en sus vecinos y ve que tienen los huesos y los músculos un poco débiles. ¿Por qué será?



La reina Goguilís y Teté regresan al Salón Real. Cuando atraviesan la galería central se encuentran con Goguifast.

–Hola, majestad.

–Hola, Goguifast, ¿dónde vas tan deprisa?

–A ningún sitio. Solo estoy echando una carrerita. Ya sabe, me gusta hacer ejercicio –responde el gogui, que se detiene para beber un buen trago de agua.

Teté, siempre tan curiosa, se pregunta: «¿Por qué Goguifast no está cansado?, ¿por qué a él no le duelen las piernas ni los brazos?».

Y parece que no, que a este gogui no le duele nada de nada porque enseguida retoma su carrera. Teté ve cómo se aleja a toda velocidad y también ve que sus huesos y sus músculos están fuertes y sanos.

–Teté, vas a tener que ir a la ciudad de nuevo. Debemos saber por qué los goguis se encuentran mal. Incluso yo empiezo a sentirme fatigada.

Teté se coloca ante la puerta del Gran Sauce, da tres palmadas y repite las palabras mágicas:

*Plas, plas, plas,
de Goguilán quiero salir.
Abre la puerta
y me podré ir.*

Cuando llega al colegio, los niños están haciendo deporte en el patio. Laura, juega al tenis; Pablo prefiere el baloncesto y, una y otra vez, lanza el balón sobre la canasta; los que juegan al fútbol chutan a portería para meter muchos goles. Mario y otros niños corren por la pista de atletismo.

–¡Vamos, chicos! ¡Más rápido! ¡Hasta una tortuga correría más deprisa! ¡Vamos! –Su profesor los anima haciendo sonar con fuerza el silbato.

«Otros que están corriendo», piensa Teté, «¿por qué a todos les ha dado por correr?, ¿será divertido? Voy a probar».

¡Pobre Teté! Da tres zancadas y ¡zas! cae rodando por el suelo.



Como es tan redondita, rueda y rueda... hasta llegar a la cancha de tenis. ¡Y justo cuando Laura se dispone a sacar!

–¡Vaya! ¡Qué bola más pequeña! ¡Y qué blandita!

–¡Lauraaaa! ¡Que soy Teté! ¡Deberías usar gafas, como yo! –grita muy nerviosa. ¡Uf! Menos mal que Laura se da cuenta de que la gogui no es su pelota de tenis. La niña tiene un saque tan rápido que Teté podría haber acabado por lo menos, por lo menos... ¡en la copa del Gran Sauce!



Para reponerse del susto, y también del esfuerzo, nada mejor que la fruta: manzanas, plátanos, fresas...

–¡Ummmm! ¡La merienda más rica del mundo! –exclaman los niños.

–¡Ahora lo entiendo! –dice Teté. Con sus gafas ha visto que los niños también tienen un cuerpo fuerte y sano, como Goguifast-. Como hacéis deporte y coméis alimentos sanos no os sentís cansados ni os duelen las piernas, ni los brazos...



Muy contenta, tanto que su cuerpo no para de tintinear, Teté vuelve a Goguilán. Ahora sí que camina deprisa.

*Plas, plas, plas,
a Goguilán quiero entrar.
Abre la puerta
y podré pasar.*

La pequeña le cuenta a la doctora Goguisana que el motivo de que los goguis se sientan mal es que no hacen ejercicio. Por eso su cuerpo está débil. Así que, desde ese día...

–¡Un, dos! ¡Un, dos! ¡Vamos goguis! ¡Más rápido! ¡Hasta una tortuga correría más deprisa! ¡Vamos! –Goguifast ha puesto a todos los habitantes de Goguilán a hacer deporte. A todos.

Además, Teté, para recuperar fuerzas, prepara batidos de frutas llenos de vitaminas. Ayer lo hizo de ciruela y arándanos. Hoy, mientras prueba el de manzana y moras, se pregunta:

«¿si los goguis hacemos ejercicio estaremos más sanos?, ¿qué podemos hacer para estar sanos?».



Actividades para después de la lectura

CONVERSAMOS

- Comentar el cuento sirviéndonos de las imágenes ilustradas. Señalarlas a la vez que se pregunta:

Viñeta 1. ¿Dónde están los goguis?, ¿por qué van a ver a la goguidoctora?, ¿qué decide la reina Goguillís?, ¿qué ve Teté cuando se pone sus gafas?

Viñeta 2. ¿Con quién se encuentran la reina Goguillís y Teté?, ¿qué hace Goguifast?, ¿qué bebe para reponer fuerzas?, ¿estaba Goguifast cansado?, ¿adónde va Teté?

Viñeta 3. ¿Qué deportes están realizando en el patio del colegio los niños?, ¿qué hace sonar el profesor para que los niños le oigan?, ¿qué deporte quiere practicar Teté?, ¿qué le pasa cuando intenta practicarlo?

Viñeta 4. ¿Dónde llega rodando Teté?, ¿con qué la confunde Laura?, ¿qué piensa Teté que debería de tener Laura para no confundirla con una pelota?

Viñeta 5. ¿Qué toman Teté y los niños del colegio para reponer fuerzas?, ¿qué descubre Teté gracias a la fruta y al deporte?

Viñeta 6. ¿Qué explica Teté a la reina sobre lo que les pasa a los goguis?, ¿cuál es la solución?, ¿quién es desde entonces el entrenador de los goguis?, ¿qué prepara Teté todos los días para que los goguis repongan fuerzas?

VOCABULARIO

Goguidoctora

Paciente

Vecinos

Débil

Fatigada

APRENDEMOS PALABRAS NUEVAS

- Buscar en las viñetas las imágenes correspondientes a este vocabulario.
- Conversar sobre las palabras y su significado: doctora, médico, que cura; paciente, enfermo; vecinos, que viven al lado; débil, sin fuerzas; fatigada, cansada.
- Realizar sencillas descripciones de cada palabra: La goguidoctora lleva puesto... Los pacientes esperan su turno. Los vecinos tienen los músculos débiles, flojos; necesitan vitaminas. Goguifast nunca está fatigado...

DRAMATIZAMOS

- Volver a leer el cuento e imitar las expresiones que aparecen. Cuando oigan que los goguis están cansados, pondrán cara de tristeza y cansancio. Cuando en el cuento salga la palabra correr, harán el gesto de correr. Y cuando se habla de batidos de frutas, harán el gesto de beber.
- Al finalizar el cuento, todos enseñarán sus músculos.
- Repartir los papeles representados entre el alumnado: la doctora Goguisana, la gogui Teté, la reina Goguillís, Goguifast, los niños del colegio, el profesor de gimnasia, los goguis cansados... Todos tendrán un papel. Dramatizar el cuento. El docente guiará y ayudará a completar los diálogos y las escenas.

SENTIMOS

- Imitar las siguientes situaciones y emociones de los personajes del cuento:

- Los goguis cansados.
- La reina preocupada.
- Teté ilusionada.
- Goguifast en forma.
- La reina contenta.
- Al terminar, conversar sobre si alguna vez ellos se han sentido así.

TRABAJO COOPERATIVO

- El Gran Sauce. Hacer entre todos una puertecita y colocarla en el tronco del árbol, simulando que es por la que nuestra protagonista entra y sale de Goguillán.
- **Taller de cocina.** «Frutas de temporada». Llevar a clase frutas de temporada. Nombrar las frutas, describir cómo son y cómo creen que serán por dentro. Repartir platos de plástico. Colocar en ellos varios trozos de cada una de las frutas para que las prueben.

Cuento del alumnado

LECTURA DE IMÁGENES, PALABRAS Y PICTOGRAMAS

Actividades

- Leer el significado de las imágenes.
- Interpretar los pictogramas y mimar su significado.
- Leer las palabras junto con el docente.
- Preparar tarjetas fotocopiando las imágenes y los pictogramas que aparecen en el cuento. Recortarlos y plastificarlos.
- Hacer entre todos frases con las palabras y los pictogramas.
- Repartir las tarjetas. Pedir a quien tenga una palabra que escoja a un compañero al que le haya tocado un pictograma. Leer la frase y decir si tiene sentido.

Lectura del cuento

- Formar, con las tarjetas confeccionadas de nombres y pictogramas, las frases que el alumno va a leer en el cuento. Leerlas todos juntos con la ayuda del docente.
- Leer individualmente las frases del cuento, prestando ayuda a los alumnos que lo necesiten.

Viñeta 1. Los goguis van a la goguidoctora.

Viñeta 2. La reina Goguily y Teté ven a Goguifast. Goguifast corre.

Viñeta 3. Laura juega al tenis. Pablo juega al baloncesto. Mario y Teté corren.

Viñeta 4. Laura coge a Teté.

Viñeta 5. Los niños comen fruta.

Viñeta 6. Los goguis corren. Los goguis beben zumo.



Comprensión

- Recordar la viñeta 1: ¿cómo se encuentran los goguis?, ¿a quién van a visitar?, ¿qué les dice la doctora?, ¿cómo se llama la doctora?

Actividad: ¿A quién van a visitar los goguis porque están cansados? Rodéala.

Canción: *El deporte es sano*

AUDIO 4. Canción. Track 3 ●

- **Presentación del texto:** Leer la letra de la canción. Explicarla y comentar en clase.
- **Silabeo y vocalización** de la letra, junto con el docente.
- **Música:** Realizar una primera escucha de la canción, para que se familiaricen con la melodía. Marcar los ritmos.
- **Audición:** Escuchar nuevamente la canción, acompañándola esta vez de la letra.
- **Cantar la canción:** Agregar frases en distintas audiciones, para terminar cantando la canción completa.
- **Dramatizar la canción:** Inventar gestos que acompañen a la canción: mover las manos, mover los pies, girar el cuerpo y agacharse.

Practicar deporte es algo muy sano. (Bis)

Movemos los pies,
movemos las manos,
giramos el cuerpo
y nos agachamos.

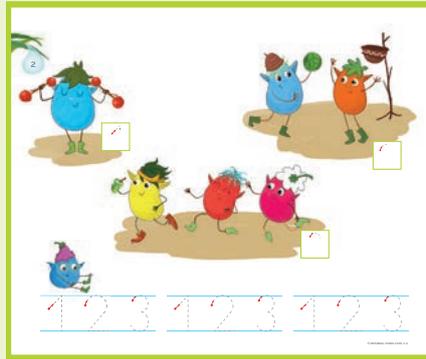
Para estar en forma
y nunca cansarnos,
practicar deporte
es algo muy sano. (Bis)

(Letra: Julián Alonso)

8. Fichas



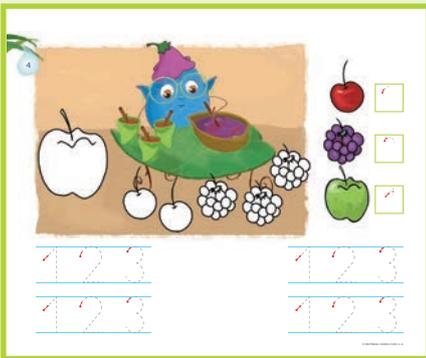
1 Los goguis están enfermos
La salud
Fonema /T/: sonido y grafía



2 Los goguis hacen deporte
Números 1, 2 y 3



3 Mi cuerpo se mueve y dobla
Las articulaciones



4 La alimentación del deportista
Números 1, 2 y 3



5 La tienda de deportes
Clasificación



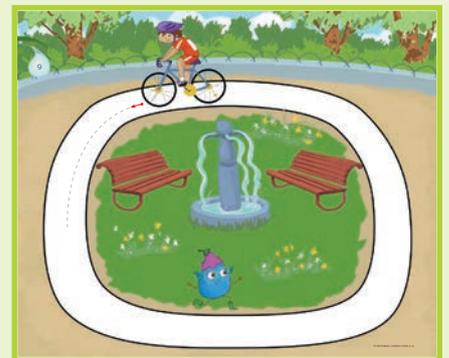
6 La vestimenta del deportista
Autonomía



7 Los vestuarios



8 ¿Qué les falta? Los deportes
Frases con pictogramas



9 El entrenamiento
Alrededor



10 ¡Preparados, listos... ya!
Primero y último



11 Las medallas
Grande-mediana-pequeña
Seriación



12 El baloncesto
Grafomotricidad: Trazo



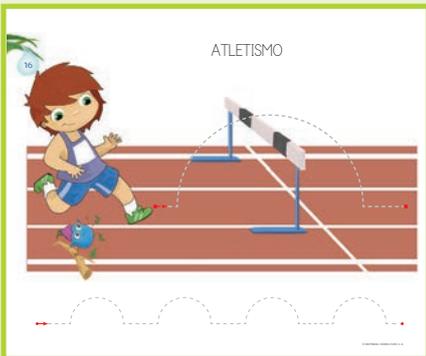
13 El tenis
A un lado-a otro lado



14 El fútbol
Números 1, 2 y 3



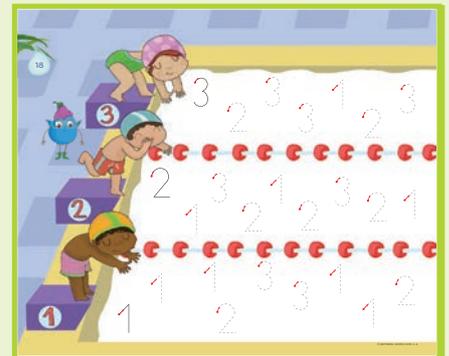
15 La gimnasia rítmica
Colores rojo, amarillo, azul



16 El atletismo: Carrera de obstáculos
Grafomotricidad: Trazo



17 Hago gimnasia
De frente-de espaldas



18 La natación
Números 1, 2, 3



19 La vida de un deportista
Secuencia temporal



20 Juegos populares
Formas: Círculo y cuadrado



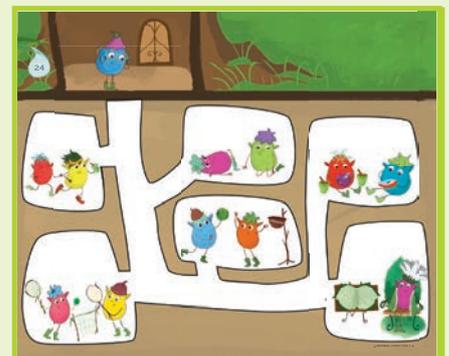
21 ¡Me duele!
Partes duras y blandas del cuerpo



22 Profesiones relacionadas
con el deporte



23 Compartir



24 ¿Qué hemos aprendido?
Laberinto

Los goguis están enfermos

La salud. Fonema /T/: sonido y grafía



Objetivos

- Identificar estados de salud y la falta de ella.
- Valorar el movimiento motriz como práctica que favorece la salud.
- Reconocer la figura del médico.
- Discriminar e identificar el sonido y grafía del fonema /T/.

Materiales

De la clase

- Juguetes relacionados con una consulta médica.
- Unas gafas sin cristales (Simularán ser las de Teté).

Del alumnado

- Goguilibro *Descubre con los goguis: ¿Cómo puedo estar en forma?*

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Cuento gigante.
- Audio 4. Cuentos. Track 3: ¡Un, dos!

Observamos en asamblea: Las escenas del cuento

- Mostrar la viñeta 1 del cuento de la unidad. Comentar qué se ve en ella: ¿qué les pasa a los goguis que están enfermos?, ¿qué les duele?, ¿qué otras partes del cuerpo les puede doler? Dejar que vayan diciendo partes del cuerpo, recorriendo el esquema corporal.
- El docente se pondrá las gafas de Teté y comentará que les ve a todos muy sanos. Comentar si ellos han estado enfermos alguna vez: ¿cómo se sentían?
- Comparar las viñetas 1 y 6. Decir las diferencias entre una y otra.
- Hablar sobre la figura del médico y su función.
- Recitar el poema *El médico*, comentar y memorizar algunos versos.
- Escuchar el audio del cuento ante las imágenes del libro gigante.

Exploramos: La salud

- Imitar a los goguis cuando se sentían cansados.
- Imitar a Goguifast corriendo, mostrando que tiene buena salud.
- Repasar las partes del cuerpo. El docente irá nombrando algunas de ellas. Los niños y niñas las moverán a la vez que dicen: «Estoy sano».
- Conversar sobre la salud, qué hábitos son necesarios para estar sanos: la alimentación, el movimiento, deporte, juego, el descanso, etc. Si están sanos y qué hábitos practican para estarlo.

Vivenciamos: En el médico

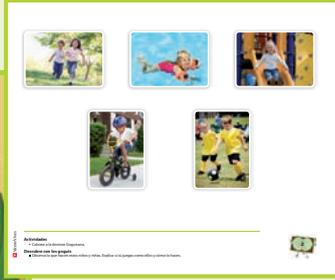
- Utilizar el material de aula y preparar una sala de espera y una consulta médica. Varios niños y niñas harán de pacientes y otro será el médico.
- Dramatizar la visita. Los pacientes pasarán a la consulta por turno, saludarán al médico y este les preguntará qué parte del cuerpo les duele; luego, les pondrá el tratamiento.
- Al terminar se intercambiarán los papeles: el paciente hará de doctor y el doctor de paciente, que aguardará sentado en la sala de espera. Repetir hasta que todos hayan pasado por la consulta.

Experimentamos: Posturas y movimientos del cuerpo

- Experimentar con el cuerpo distintas posturas y movimientos: tumbado, a cuatro patas, de lado, boca arriba, boca abajo, nos hacemos una bola, correr, saltar, bailar, caminar a la pata coja.
- Conversar sobre la postura más cómoda, la más incómoda, la más fácil, y difícil.

Investigamos: ¿Qué deportes practicamos?

- Pedir al alumnado que pregunte en casa qué deportes practican.
- Comentarlos en clase todos juntos. Por turno, comentarán qué deportes practican ellos o algún miembro de su familia.
- Buscar información sobre alguno de los deportes mencionados: ¿qué tipo de atuendo usan?, ¿qué utensilios u objetos necesitan para practicarlo?, ¿cuándo lo practican?, ¿dónde...?
- Ojear el goguilibro *Descubre con los goguis* y conversar sobre lo que hace mi cuerpo y las diferentes actividades para estar sano.



Texto motivador

Como los goguis están cansados, ¿a quién visitan para saber qué les sucede?

Actividades

- Colorea a la doctora Goguisana.

Descubre con los goguis

- Observa lo que hacen estos niños y niñas. Explica si tú juegas como ellos y cómo lo haces.

Poema

El médico

¿Acaso hacen magia en este lugar?
Porque entras malito y bueno te vas.
La aguja no pincha, y te suelen dar jarabes y gotas que quitan el mal.

El mago es un médico, un tipo genial; usa una varita que después te da, cuando abres la boca y tú dices «A».
¿Acaso hacen magia en este lugar?

(Rafael Cruz-Contarini)

Taller de lectoescritura

Fonema /T/ (TETÉ)

Preguntar al alumnado: «¿Quién es la protagonista del cuento?», TETÉ. Escribir su nombre en la pizarra e invitarles a que lo repitan deteniéndose en el fonema ¡TEEEEEETÉ!, a la vez que se señala. Esconder a Teté en la espalda e invitar a llamarla... ¡TETÉ!
Señalar la primera letra y decirles cómo se llama. Escribirla a gran tamaño en la pizarra, mientras van diciendo: TTTTTTTTTT.
Buscarla en el nombre propio escrito y en las palabras.
Hacer la letra «T», con plastilina o arcilla, para llevarla a casa.
Realizar los fotocopiables 5 y 6.



¡A jugar!

Carrera de bicicletas

Disponer de bicicletas, triciclos y patinetes. Dibujar un círculo grande en el patio, para que, montados en sus vehículos, den vueltas alrededor. Contar las vueltas, hasta 5, que se dará por finalizada la carrera de bicis.

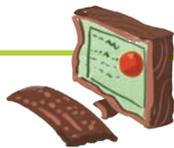
Gusano

El alumnado sentado a caballito, uno detrás de otro sobre un banco sueco, se mueven hacia delante ante una señal sonora. El primero tiene que salir del banco por el empuje de los de atrás, corre al final del banco y se sienta nuevamente reincorporándose al gusano.



Goguitic

- Cuento ¡Un, dos!
- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 1.



English corner

Vocabulary: *Doctor* (médico).

Play time:

- Señalar a la doctora Goguisana, verbalizando *doctor*
- Durante las actividades de la ficha y en el cuento, cada vez que se refieran a la doctora, recordar cómo se dice en inglés.
- Dramatizar que vamos a la consultas del médico: saludar y despedirse de él: *Good morning doctor. Good night doctor. Hello doctor; Bye, bye doctor.*



Entrenamos competencias

Saber decir: El nombre del profesional que cuida de nuestra salud.

Saber hacer: Jugar a los médicos con los juguetes de los que dispongamos en el aula.

Saber ser: Respetuoso con el médico pediatra que le atiende, apreciando su trabajo.



Objetivos

- Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionadas con el fortalecimiento de la salud: El deporte.
- Identificar la grafía y cantidad de los números 1, 2 y 3.

Materiales

De la clase

- Cronómetro.
- Balón de fútbol y otro de baloncesto.
- Raqueta y pelota de tenis.
- Cuerdas.

Del alumnado

- Goguilibro *Descubre con los goguis* ¿Cómo puedo estar en forma?

Del proyecto

- Cuento gigante.
- Tarjetas de vocabulario: Deportes.
- Láminas: Números 1, 2 y 3
- Audio 4. Canción. Track 3: *El deporte es sano.*

Observamos en asamblea: Las escenas del cuento

- Mostrar las viñetas del cuento en las que los protagonistas hacen deporte: Viñeta 2. ¿Qué hace Goguifast para no estar cansado?, ¿cómo tiene los músculos y los huesos?, ¿por qué...? Viñeta 4. ¿Qué están haciendo los niños?, ¿qué deportes practican...? Viñeta 6. ¿Por qué hacen deporte los goguis ahora?, ¿cuál era el motivo por el que los goguis estaban enfermos?, ¿qué hay que hacer para tener unos músculos fuertes y sanos...?
- Enseñar las tarjetas del vocabulario sobre los deportes. Pasarlas para que las vean. Luego nombrar el deporte de uno en uno.
- Recitar el poema: *Para estar en forma.*
- Cantar la canción: *El deporte es sano.*

Exploramos: La sala de psicomotricidad

- Realizar una visita a la sala de psicomotricidad. Observar libremente la sala. Tocar los aparatos y objetos que hay en ella: espalderas, banco sueco, pelotas, aros, cuerdas... Contarlos junto al docente y decir cuántos hay. Permitir que los usen libremente.
- Practicar diferentes deportes. Utilizar el cronómetro para controlar los tiempos:
 - Carreras. Situado el alumnado detrás de la línea de salida, contar hasta 3 y que corran hacia la meta.
 - Carrera de obstáculos. Colocar a cierta distancia tres sencillos obstáculos que puedan saltar; por ejemplo, tacos. Saltarlos mientras cuentan del 1 al 3.
 - Jugar al fútbol, baloncesto y tenis.
- Mostrar las láminas de los números 1, 2 y 3, para que se agrupen según el número mostrado.

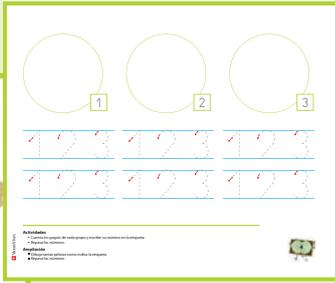
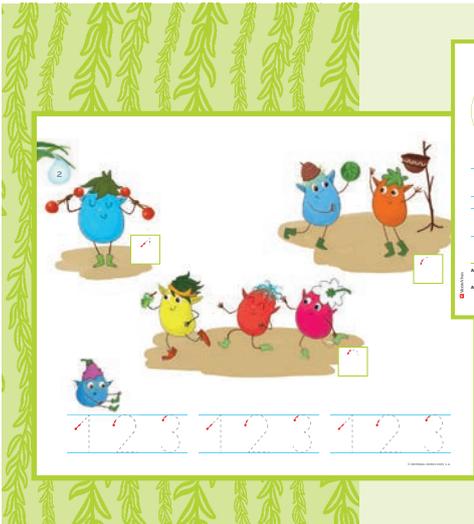
- **Juego: «Teté dice...».** Nuestra mascota puede pedir que den 3 saltos, 2 palmadas, 1 giro, etc.
- Realizar series repitiendo alternativamente alguno de los movimientos anteriores: 3 palmadas, 3 saltos, 3 palmadas, 3 saltos.
- Hacer las grafías de los números con cuerdas y recorrerlas con los pies descalzos

Experimentamos: ¿Cómo late mi corazón?

- Plantear algunas preguntas: ¿cómo late el corazón? Pedirles que se tumben relajadamente y sientan el ritmo de su corazón. Efectuar comentarios oportunos: ¿siempre late al mismo ritmo? El alumnado planteará sus hipótesis.
- A continuación correr, saltar o bailar durante unos minutos a ritmo fuerte. Volver a pedirles que se tumben y notar de nuevo el ritmo de su corazón: ¿qué ha pasado?, ¿cómo se siente ahora el corazón...?
- Comentar las diferencias y sacar conclusiones: ¿cómo era el ritmo del corazón antes y después?, ¿por qué va tan rápido después de hacer ejercicio?

Investigamos: ¿Qué necesitamos para practicar deporte?

- Buscar información sobre los deportes mencionados: ¿cuántos jugadores hacen falta?
- Preparar un mural con imágenes sobre estos y otros deportes.
- Comentar por turno qué deportes practican ellos o algún miembro de su familia.
- Ojear el goguilibro *Descubre con los goguis* «Mi cuerpo hace deporte y me ayuda a mantenerme sano». Comentar las escenas. Cuál de estos deportes practican.
- Resolver las adivinanzas.



Texto motivador

Los goguis hacen deporte. Lo hacen solos, de dos en dos o de tres en tres. Y tú, ¿qué deportes practicas?

Actividades

- Cuenta los goguis de cada grupo y escribe su número en la etiqueta.
- Repasa los números.

Ampliación

- Dibuja tantas pelotas como indica la etiqueta.
- Repasa los números.

Adivinanzas

Con una raqueta
juegan en la pista,
dando a la pelota
estos deportistas.
(El tenis)

Con jugadores muy altos
que corren como gacelas,
para llegar a canasta y
encestar en ella.
(El baloncesto)

Mucho ejercicio en el
agua haces,
si este deporte
practicar tú sabes.
(La natación)

Poema

Para estar sano

Para estar sano,
hay que jugar,
correr por el parque
de aquí para allá.
Montar en columpio
subir al tobogán,
saltar a la comba
correr y brincar.

(Aurora Estébanez)

Cuaderno de artística

Números 1, 2, 3 (Ficha 5)

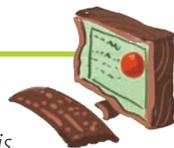
Actividades

- Colorea los números uno, dos y tres, y desprende los troquelados.
- Resérvalos para el collar que se realizará al final de la unidad.



Goguitic

- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 2.

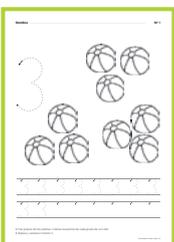


English corner

Vocabulary: *One* (uno), *two* (dos), *three* (tres).

Play time:

- Presentar las láminas de los números y decir qué número es en inglés.
- Repartir los números y decir en inglés qué número le ha tocado.



Actividades complementarias

Refuerzo: Contar grupos de 1, 2 y 3 pinturas.

Ampliación: Modelar en plastilina los números del 1 al 3.

Fotocopiable 1: Haz grupos de 3 pelotas. Colorea las pelotas de cada grupo de un color. Repasa y realiza el número 3.

Entrenamos competencias

Saber decir: Mostrar las láminas con los números 1, 2 y 3. Decir cuál es cada número.

Saber hacer: Buscar en la clase una cuerda, dos pelotas y tres aros.

Saber ser: Practicar carreras presentando actitud positiva tanto si ganan como si pierden.



Objetivos

- Descubrir y experimentar posibilidades y limitaciones propias con respecto al movimiento.
- Reconocer algunas articulaciones de nuestro cuerpo y su función.

Materiales

De la clase

- Muñecos articulados.
- Imagen de un esqueleto.

Del alumnado

- Goguilibro *Descubre con los goguis: ¿Cómo puedo estar en forma?*

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Audio 4. Canciones. Tracks 4 y 5: *Los Fantoques* y *If you are happy*.
- Audio 4. Relato sonoro. Track 7: *Mi cuerpo se mueve*.

Observamos en asamblea: Las partes del cuerpo

- Entablar una conversación sobre las distintas partes del cuerpo que conocen. Pedir que las muevan.
- Escuchar el relato sonoro: *Mi cuerpo se mueve*. Señalar las partes del cuerpo que producen los sonidos. (Ver guía didáctica de Música).
- Presentar a Teté articulando sus brazos y piernas. Pedirles que la imiten.
- Hablar sobre las articulaciones: ¿qué partes del cuerpo se pueden doblar?, ¿por qué se pueden doblar algunas partes del cuerpo?

Exploramos: ¿Por dónde se dobla mi cuerpo?

- Comprobar e ir nombrando, señalando y moviendo las partes del cuerpo de arriba abajo:
 - Cuello:** echar la cabeza a un lado y a otro, hacia delante y hacia atrás.
 - Hombro, codo y muñeca:** mover los brazos para experimentar cómo funciona cada una de sus articulaciones.
 - Dedos de la mano:** doblarlos por muchos sitios, simulando que tocamos el piano.
 - Cadera:** llevar el tronco hacia delante, hacia detrás y a ambos lados.
 - Rodilla:** doblar la pierna hacia atrás, pero ¿lo podemos hacer hacia delante?
 - Tobillo:** girar el pie.
- Jugar con muñecos articulados, explorando cómo se doblan las partes de su cuerpo.
- Ponerse por parejas. Uno se tumba y el compañero le dobla las partes del cuerpo por las articulaciones que se han comentado en la asamblea.

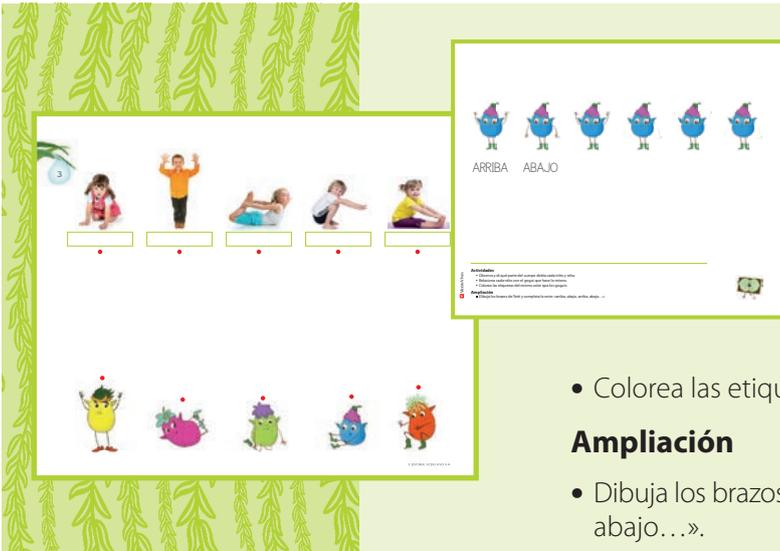
- Simular ser marionetas y mover y articular el cuerpo como ellas. Poner la canción popular de la unidad y pararla aleatoriamente. Cuando cese la música, todos se quedarán inmóviles en la postura que tengan en ese momento. El docente señalará al alumnado uno por uno para que el resto observe qué partes del cuerpo tiene dobladas.
- Caminar sin doblar los codos, las rodillas o girar la cabeza. Tratar de mantenerse como robots, lo más rígidos posible.

Experimentamos: No se dobla... ¿Qué pasaría si...?

- Formular preguntas del tipo: ¿qué pasaría si no dobláramos el brazo por el codo?, ¿si camináramos sin doblar las rodillas?, ¿si no pudiéramos doblar los dedos?, etc. Permitir que se expresen libremente.
- Plantear diferentes situaciones, llevarlas a la práctica y traten de buscarlas una solución: recoger algo del suelo sin doblar las rodillas, agarrar una pintura con la mano extendida, rascarse la cabeza sin doblar el codo, etc.
- Comentar las experiencias y sacar conclusiones.

Investigamos: ¿Dónde tenemos las articulaciones?

- Buscar la imagen de un esqueleto y averiguar dónde tiene situadas las articulaciones. Marcarlas.
- Ojear el goguilibro *Descubre con los goguis: Mi cuerpo se dobla por las articulaciones e imitar. Mi cuerpo se divierte jugando. Describir los juegos.*
- Recitar el poema *Me doblo* y mimar las acciones.
- Cantar la canción en Inglés *If you're happy*.



Texto motivador

¿Por dónde se doblan estos niños y niñas? Hay partes de nuestro cuerpo que podemos doblar. Esto se debe a las articulaciones.

Actividades

- Observa y di qué parte del cuerpo dobla cada niño y niña.
- Relaciona cada niño y niña con el gogui que hace lo mismo.

- Colorea las etiquetas del mismo color que los goguis.

Ampliación

- Dibuja los brazos de Teté y completa la serie: «arriba, abajo, arriba, abajo...».

Canción Audio 4. Track 5.

If you're happy

If you're happy and you know it
clap your hands. (Bis)

If you're happy and you know it
and you really want to show it,
if you're happy and you know it
clap your hands.

If you're happy and you know it
shake your head. (Bis)

If you're happy and you know it
and you really want to show it,
if you're happy and you know it
shake your head.

If you're happy and you know it
touch your nose, (Bis)

If you're happy and you know it
and you really want to show it,
if you're happy and you know it
touch your nose.



Goguitic

- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Ficha del alumnado n.º 3.

Poema

Me doblo

Me doblo, me doblo
y no me descompongo.
Si por el codo doblo el brazo,
¡aparta la cara que va la mano!
Si doblo la pierna por la rodilla,
no veo el pie ni la pantorrilla.
Si doblo los pies por el tobillo,
camino con los talones.
¡Qué divertido!

(Aurora Estébanez)

English corner



Vocabulary: *Head* (cabeza), *hand* (mano), *arm* (brazo), *leg* (pierna), *foot* (pie), *neck* (cuello), *knee* (rodilla). *Touch your...* (Toca tu...), *move your...* (mueve tu...).

Play time:

- Nombrar las partes del cuerpo al tiempo que las tocamos. Decir *Touch your...*
- Con música de fondo, todos bailarán moviendo solo la parte del cuerpo que indica el docente cuando dice *Move your...*

Entrenamos competencias

Saber decir: Señalar las rodillas y decir qué parte del cuerpo son y para qué sirven.

Saber hacer: Agacharse y saltar a la pata coja doblando sus rodillas.

Saber ser: Practicar, en diferentes situaciones de la clase, acciones que ayudan a la higiene corporal: sentarse con la espalda recta en la silla; apoyando los pies en el suelo; ni muy cerca, ni demasiado lejos de la mesa, etc.



Objetivos

- Valorar la importancia de tomar alimentos variados para tener una alimentación sana y equilibrada.
- Identificar la grafía y cantidad de los números 1, 2 y 3.

Materiales

De la clase

- Una manzana, dos castañas y tres moras, o cualquier otra fruta de temporada.
- Alimentos de juguete.
- Zumos de sabores variados.

Del alumnado

- Goguilibro *Descubre con los goguis*: ¿Cómo puedo estar en forma?

Del proyecto

- Cuento gigante.
- Gogui Teté.
- Láminas: Números 1, 2 y 3.
- Audio 4. Cuentos. Track 4: ¡Un, dos!

Observamos en asamblea: Frutas variadas

- Presentar a la gogui Teté rodeada de algunas frutas. Si es posible poner una manzana, dos castañas y tres moras (u otras frutas de temporada en esas mismas cantidades). Comentar qué ha traído hoy Teté.
- Recordar el cuento y explicar qué hicieron Teté y los niños después de practicar deporte. Observar la viñeta 5 y nombrar las frutas que comen.
- Conversar sobre la importancia de alimentarse bien, sobre todo cuando se practica deporte. Preguntar si creen que es importante y por qué.
- Para comer bien hay que comer de todo, y... ¿qué es comer de todo? Dejar que se expresen libremente, para hablar luego de las diferentes clases de alimentos: frutas, verduras, cereales, legumbres, leche y sus derivados... También sobre la importancia del agua.
- Iniciar una ronda en la que hablar sobre los alimentos que más nos gustan y los que menos.
- Contar las frutas que ha traído Teté y decir cuáles son. Incidir en las cantidades.

Exploramos: Uno, dos y... tres

- Mostrar las láminas de los números 1, 2 y 3. Nombrarlos y colocar las frutas de Teté al lado de la lámina del número correspondiente, según la cantidad de que se trata.
- Hacer grupos de 1, 2 y 3 alimentos, utilizando alimentos de juguete.
- Hacer las grafías de los números en el aire, en la espalda del compañero, en la pizarra, etc. Seguir la direccionalidad correcta.

Experimentamos: ¿A qué sabe?

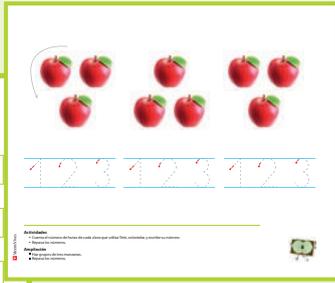
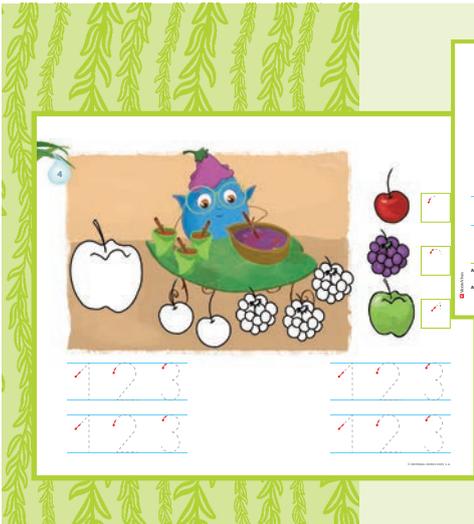
- Recordar la escena final del cuento. Proponer al alumnado hacer sus propios zumos de fruta: ¿qué frutas podríamos utilizar?, ¿podemos mezclar frutas como hacía Teté?, ¿a qué sabrán los zumos?
- Llevar al aula zumos de diversos sabores. Hacer mezclas con zumos de diferentes frutas y probarlos. Observar los colores, sabores y olores de cada uno.
- Concluir respondiendo a las preguntas iniciales. Cada niño o niña expondrá qué zumo le ha gustado más y por qué.

Investigamos: ¿Cómo se alimentan los deportistas?

- Invitar a clase a algún deportista y pedirle que nos cuente en qué consiste el deporte que practica, qué come para alimentarse bien...

Adquirimos hábitos de salud: Almuerzo saludable

- Establecer un día de la semana dedicado al almuerzo saludable. Ese día, llevar fruta como tentempié a la hora del recreo. Después de comerla, hacer hincapié en el hecho de que estamos más sanos y tenemos más fuerzas para jugar.
- Ojear y comentar las imágenes del goguilibro *Descubre con los goguis*. ¿Cómo debe ser la alimentación de un deportista? Nombrar los alimentos y decir cuáles toman ellos y les gusta más.



Texto motivador

Teté se prepara sus zumos de frutas. ¿Cuántas utiliza?

Actividades

- Cuenta el número de frutas de cada clase que utiliza Teté, coloréalas y escribe su número.
- Repasa los números.

Ampliación

- Haz grupos de tres manzanas.
- Repasa los números.

Retahíla

One, two, three

One, two, three,
let 's count with me.
One apple,
two apples,
three apples
and I'm finishing.



Taller

Alimentos saludables

Necesitamos: Papel de embalar, folletos de propaganda de alimentos.
Desarrollo: Dibujar la silueta de un niño o niña en el papel de embalar. Recortar imágenes de alimentos saludables y, entre todos, pegarlos en la silueta hasta rellenarla.

Goguitic

- Cuento.
- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Ficha del alumnado n.º 4.



English corner



Vocabulary: *Apple* (manzana), *cherry* (cereza), *blackberry* (mora), *banana* (plátano), *milk* (leche), *fish* (pescado), *meat* (carne). *Do you like...?* (¿Te gusta...?) *Yes, I like.* *No, I don't like* (Sí, me gusta / No, no me gusta).

Play time:

- Preparar tarjetas con imágenes de alimentos. Mostrarlas mientras se nombran. Recitar la retahíla *One, two, three*.
- Preguntar, por turnos, si les gusta un alimento concreto utilizando la expresión *Do you like...?* Animarles a responder diciendo: *Yes, I like. No, I don't like.*

Entrenamos competencias

Saber decir: Tres alimentos saludables.

Saber hacer: Formar grupos de 1, 2 y 3 elementos mientras los cuenta.

Saber ser: Comer fruta cada día y un almuerzo saludable.



Objetivos

- Observar y explorar de forma activa los servicios en la vida de la comunidad: Las tiendas.
- Clasificar objetos atendiendo a diferentes criterios.

Materiales

De la clase

- Folletos de artículos de deporte.
- Tijeras.
- Papel continuo.

Del alumnado

- Vestidos con chándal.

Observamos en asamblea: La tienda de material deportivo

- Aprovechar un día que se tenga psicomotricidad y el alumnado lleve chándal. Preguntar qué llevan puesto, por qué llevan el chándal, quién se lo ha comprado y dónde, etc.
- Conversar sobre las tiendas de deportes y qué se vende en ellas.
- Disponer de folletos de propaganda de tiendas de deporte o secciones deportivas de supermercados. Repartirlos y dejarles que observen las imágenes. Conversar sobre lo que se ve en ellos. Nombrar los artículos que conocen y explicarles para qué sirven.
- De todos los artículos, cuál de ellos les han comprado alguna vez y para qué.
- Observar la ficha y centrar la atención en cómo están colocados los productos. Ver que todos están ordenados y clasificados, para así encontrar fácilmente lo que queremos adquirir.
- Observar la clase y mirar dónde están las cosas: ¿están ordenadas?, ¿está cada cosa en su sitio?

Exploramos: El orden en la tienda

- Recortar, individualmente, dos o tres prendas o utensilios de los folletos de deporte. Clasificarlos por grupos según diferentes criterios: tipo, tamaño, color, etc.
- Clasificar otros objetos de clase atendiendo a diversos criterios.
- Preparar en papel continuo una tienda sencilla y pegar las imágenes de las prendas y los utensilios, atendiendo a los criterios establecidos por todos: ¿dónde colocar los balones?, ¿y las zapatillas?, etc.

Experimentamos: ¿Qué es mejor...?

- Plantear diferentes disyuntivas relacionadas con objetos utilizados en los deportes. Por ejemplo: para jugar al tenis, ¿es mejor una pelota pequeña o un balón?; para correr, ¿usamos zapatillas o zapatos?, etc.
- Poner en práctica las situaciones de cada planteamiento y exponer las conclusiones.

Investigamos: ¿Qué necesito para practicar...?

- Hacer un listado de deportes y organizar la clase por grupos. Cada grupo se encargará de buscar información e imágenes sobre la ropa y los utensilios para practicar el deporte escogido.
- Cada grupo expondrá en clase la información recogida. (Ver Taller: «Mural del deporte»).
- Aprovechar para trabajar algunos conceptos: contar los elementos que se necesitan en cada deporte, cuál necesita más y cuál menos, en cuál se utiliza el objeto más pequeño o el más grande...

Vivenciamos: En la tienda de deportes

- Imaginar que vamos de compras a una tienda de deportes. Un niño o niña hará de dependiente y otro de cliente.
- Dramatizar la escena en la que el cliente pide un artículo concreto y el dependiente lo atiende, le muestra lo que tiene, pregunta el número o la talla que necesita, el cliente lo prueba, etc.
- Recitar y comentar el poema *La tienda de deportes*.



UNO 1   

DOS 2   

TRES 3   

Actividad: Recortar y pegar en un cartel los artículos de la tienda.
Completar los números del 1 al 5.
Actividad: Recortar y pegar en un cartel los artículos de la tienda.
Completar los números del 1 al 5.

Texto motivador

Teté quiere hacer deporte con sus amigos y necesita unas zapatillas de deporte. ¿Dónde puede comprarlas? Díselo tú.

Actividades

- Coloca en su sitio las pegatinas de los artículos que se venden en esta tienda.
- Dibújate en la tienda. ¿Qué te gustaría comprar?

Ampliación

- Repasa los números y haz grupos de uno, dos o tres artículos.
- Rodea la letra «T» en el número que la lleva.

Poema

La tienda de deportes

Zapatillas deportivas, balones y camisetas, esquís, palos de golf, sudaderas y raquetas.

En la tienda de deportes se puede encontrar de todo, cada uno lo que prefiera para jugar a su modo.

(Julián Alonso)



Taller

Mural del deporte

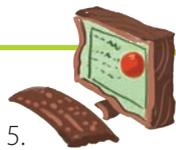
Necesitamos: Folletos de propaganda, revistas de artículos de deporte y personas practicando, una cartulina grande.

Desarrollo: Recortar los artículos de los folletos y las personas practicando y, con ayuda del docente, las irán pegando en la cartulina para confeccionar el mural.

El docente escribirá la palabra DEPORTE y el alumnado la decorará.

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 5.



English corner



Vocabulary: *Ball* (pelota), *racket* (raqueta), *tennis ball* (pelota de tenis), *gloves* (guantes).

Play time:

- Llevar este material deportivo al aula para manipularlo mientras decimos su nombre en inglés.
- Poner todos los materiales en el centro. Pedir que señalen uno concreto diciendo *Point the ball/ racket, etc.*

Entrenamos competencias

Saber decir: El nombre de dos artículos que se compran en las tiendas de deporte.

Saber hacer: Clasificar utensilios deportivos en función del deporte para el que se utilizan.

Saber ser: Cuidadoso con el material que utilizan para realizar sus juegos y colaborador a la hora de recoger y colocar el mismo.



Objetivos

- Reconocer el tipo de prendas adecuadas para hacer deporte.
- Observar y verbalizar la ropa que llevan los deportistas.

Materiales

De la clase

- Sudaderas, pantalones, camisetas y zapatillas deportivas.

Del alumnado

- Vendrán a clase con ropa deportiva.
- Goguilibro *Descubre con los goguis*.

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Lámina de autonomía: Me pongo y me quito la ropa.
- Lámina mural.

Observamos en asamblea: Prendas deportivas

- Presentar a un niño y niña vestidos con una sudadera y zapatillas deportivas. ¿Qué llevan puesto?
- Disponer de algunas prendas deportivas: un chándal, unas zapatillas de deporte, una camiseta de fútbol, etc. Mostrarlas para que las observen y nos digan de qué se trata.
- Hablar sobre las prendas que nos ponemos cuando vamos al gimnasio (el chándal y las zapatillas deportivas): ¿por qué llevamos estas prendas y no otras?, ¿es cómodo el chándal...?
- Observar la lámina mural y describir las prendas deportivas que llevan los niños y niñas para hacer deporte.
- Ojear el goguilibro *Descubre con los goguis*, fijar la atención en los apartados: «Para hacer deporte se necesita» y «Cómo se puede proteger el cuerpo para evitar hacerse daño». Conversar sobre cada elemento, si lo tienen ellos y que llevan puesto para no hacerse daño.

Exploramos: Mi ropa de deporte

- Cada uno explorará su chándal y comprobará si tiene o no botones, cremalleras, cordones, etc.
- Probar a ponerse y quitarse la chaqueta del chándal, subir y bajar la cremallera, etc.
- Comparar chándal propio con el de otros compañeros: colores, tallas, dibujos...
- Buscar a un compañero que tenga un chándal del mismo color. Hacer agrupaciones según el color.
- Mostrar varias prendas de deporte de talla infantil y de adulto: sudaderas, pantalones y zapatillas deportivas... Permitir que las manipulen y observen sus colores y texturas. Si no se dispone de prendas, utilizar imágenes.
- Presentar diversas prendas de vestir y para hacer deporte. Decir cuáles son apropiadas para hacer deporte y cuáles no.

Experimentamos: Zapatillas para hacer deporte

- Pedir que se quiten el calzado que llevan puesto y se lo cambien de un pie al otro. Preguntarles qué notan.
- Caminar con las deportivas puestas del revés, correr, saltar, andar de puntillas...
- Hablar libremente sobre la experiencia: si se han encontrado cómodos, incómodos... Sacar conclusiones.

Investigamos: Equipamiento deportivo

- Investigar sobre las prendas deportivas de algunos equipos: ¿por qué llevan todos la misma ropa?
- Buscar imágenes de diferentes equipos con su vestimenta deportiva. Realizar comparaciones.
- Recitar y memorizar el poema *¡Soy deportista!*

Adquirimos hábitos de autonomía: Me pongo y me quito prendas de vestir solo

- Mostrar la lámina de autonomía. Describir lo que se ve. Preguntar: «¿podéis hacerlo solos?».
- Probar a ponerse y quitarse el chándal y las zapatillas de deporte. El docente prestará ayuda a quien lo necesite.
- Incluir actividades con las rutinas diarias de clase: ponerse y quitarse los abrigos de forma cada vez más autónoma, los babis, etc.



Texto motivador

Para hacer deporte hay que llevar puesto algo cómodo y adecuado, por eso la práctica de cada uno de ellos exige cierta ropa. Esta niña ya tiene preparada la suya.

Actividades

- Pica por la línea de puntos y abre la bolsa para ver qué hay dentro.
- Tacha lo que no se utiliza para hacer deporte.
- Colorea el chandal de la niña.

Poema

¡Soy deportista!

¡Voy a la piscina,
ya sé nadar!
Bañador y gorro
tengo que llevar.
Me gusta jugar al tenis
y no me canso.
Pelota, raqueta
y red en el campo.
A jugar al fútbol
voy con mis amigos
con la camiseta
del mismo equipo.

(Aurora Estébanez)

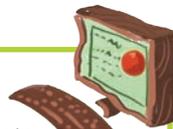
¡A jugar!

¿Cuáles son mis zapatillas deportivas?

Escribir la inicial del nombre de cada niño y niña en la planta de sus deportivas. Colocar todas las deportivas en el centro de la clase. Controlar con un cronómetro el tiempo que tarda que antes se las pone. Dar la señal de: ¡Un, dos, tres, YA! y comenzar el juego. Al final comprobar que todos se pusieron sus deportivas correctamente y el tiempo que tardó el primero que se las puso.

Goguitic

- Lámina mural *El cuerpo en movimiento*.
- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Ficha del alumnado n.º 6.



English corner

Vocabulary: *Trainers* (deportivas), *shorts* (pantalones cortos), *T-shirt* (camiseta), *tracksuit* (chándal).

Play time:

- Mostrar las diferentes prendas deportivas, mientras las nombramos.
- Meter todas las prendas en una bolsa. Pedir que saquen una sin mirar y nombren la que han sacado en inglés.

Entrenamos competencias

Saber decir: El nombre de dos prendas de vestir deportivas.

Saber hacer: Ponerse y quitarse prendas de vestir deportivas.

Saber ser: Amable con los compañeros, ayudándoles a ponerse prendas deportivas.



Objetivo

- Conocer e interpretar imágenes.

Materiales

De la clase

- Prendas de vestir variadas: gorros, chaquetas, bufandas, etc. (Una por niño).
- Cronómetro.
- Pandero.

Del alumnado

- Tres prendas: una con botones, otra con cremallera y un jersey.
- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Lámina de autonomía: Me pongo y me quito la ropa.
- Lámina mural.

Observamos en asamblea: Los logotipos de los vestuarios o servicios

- Conversar sobre la piscina: ¿dónde se visten y desvisten?, ¿dónde se duchan?, ¿dónde dejan la mochila?, ¿qué es un vestuario?, ¿para qué sirve?, ¿qué se hace en él?, ¿hay uno para niños y otro para niñas?, etc.
- Hablar sobre qué hacen después de practicar algún deporte. Plantear la importancia de asearse tras hacer ejercicio físico.
- Hacer una visita a los vestuarios del colegio o a los servicios de los mayores. Observar las palabras y/o logotipos que hay en las puertas: ¿qué diferencia a unos de otros?, ¿qué quiere decir?...?
- Observar la ficha de trabajo individual y conversar sobre los pictogramas de cada puerta, qué representan y qué quieren decir. Compararlos con los del colegio.

Exploramos: Los vestuarios

- Recitar y comentar el poema *Los vestuarios*.
- Buscar en la lámina mural los vestuarios y señalar los logotipos.
- **Juego: «Cada uno a su lugar».** Hacer una fotocopia, a gran tamaño de los logotipos de la ficha del alumnado y colocarlos en dos extremos opuestos del aula, diciéndoles que donde está el niño será el vestuario de los niños y donde está la niña, el de las niñas. Caminar a ritmo de pandero, y, cuando deje de sonar, los niños correrán donde está su vestuario y las niñas donde está el suyo; una vez allí, se quitarán una prenda de vestir. (Por ejemplo, la chaqueta del chándal). Volver a caminar al sonar de nuevo el pandero. Cuando deja de sonar, volverán a su vestuario y se pondrán la prenda que se habían quitado.

Experimentamos: ¿Cuánto tardamos?

- Mostrar varias prendas de vestir del alumnado (chaquetas o abrigos y jerséis): unas con botones, otras con cremallera y el resto sin nada. Preguntarles: ¿cuál les gusta más?, ¿cuál es más fácil de poner?, ¿por qué?, ¿cuánto tardaremos...?
- Proceder con la experiencia con grupos de tres niños. Cada miembro ha de intentar ponerse una prenda diferente: una con botones, otra con cremallera y un jersey. Cronometrar lo que tarda cada uno. Repetir la actividad con otros tres. Registrar los tiempos y compararlos: ¿quién ha tardado más?, ¿quién menos...? Repetir hasta que todos participen.
- Sacar conclusiones respondiendo a las preguntas iniciales y comprobando las hipótesis.

Investigamos: ¿Qué hay en los vestuarios?

- Averiguar qué hay y qué se puede hacer en los vestuarios. Pedir a los niños que vayan a los vestuarios de niños y las niñas a los de las niñas. Cada grupo recopilará la información que contrastará después con el otro grupo. Responder a las preguntas: ¿hay lo mismo?, ¿qué hay diferente?

Adquirimos hábitos de autonomía: Me pongo y quito la ropa

- Recordar la lámina de autonomía: Me pongo y quito la ropa yo solo.
- Preparar diversas prendas: chaquetas, gorros, bufandas, abrigos, etc. Tiene que haber una prenda para cada uno. Hacer uso del material de disfraces.
- Colocar al alumnado en corro con las prendas de vestir en el centro. El corro girará mientras se canta una canción.
- A una señal, escoger una prenda del montón, ponérsela y seguir danzando. A otra señal, se quitarán la prenda y la dejarán otra vez en el centro del corro.
- Repetir, poniéndose una prenda diferente cada vez.



PEINARSE



LAVARSE

Texto motivador

Teté ha estado nadando con sus amigos en la piscina. Después ha ido a los vestuarios de niñas a ducharse.

Actividades

- Pica por la línea de puntos y descubre lo que hacen el niño y la niña en el vestuario.

Poema

Los vestuarios

Los niños tienen
en el gimnasio,
para cambiarse,
un vestuario,
y en la puerta,
muy bien pintado,
un muñequito
hay dibujado.
También las niñas
se cambian todas,
entrando al suyo
sin hacer cola,
y la muñeca
–que llaman Lola–
sobre su puerta
se pinta sola.

(Julián Alonso)

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 7.



English corner

Vocabulary: *Boy* (niño), *girl* (niña). *I'm a boy/girl* (Soy un niño/una niña).

Play time:

- Dibujar un niño y una niña en la pizarra. Pedir que digan *boy* o *girl* cuando los señalemos.
- Señalar la niña, para que las niñas se levanten diciendo *I'm a girl*. Señalar el niño, para que los niños se levanten diciendo *I'm a boy*.

Entrenamos competencias

Saber decir: Lo que significan los pictogramas trabajados.

Saber hacer: Un dibujo de los pictogramas trabajados en un folio.

Saber ser: Respetuoso con los niños y niñas de clase, diciéndoles cualidades positivas.

¿Qué les falta?

Los deportes. Frases con pictogramas

**Objetivo**

- Advertir atributos y cualidades de objetos e identificar sus funciones.

Materiales**De la clase**

- Pelotas varias: tenis, fútbol, baloncesto y otras.
- Fotocopias de las palabras y pictogramas del cuento.

Del alumnado

- Pelota de tenis vieja.
- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Tarjetas de vocabulario: fútbol, tenis, baloncesto.

Observamos en asamblea: Deportes con pelota

- Presentar las tarjetas del vocabulario de una en una: tenis, fútbol, baloncesto. Identificar estos deportes.
- Observar libremente la ficha de trabajo. De uno en uno, decir lo que ven en la primera secuencia: ¿de quién se trata?, ¿qué vestimenta lleva puesta?, ¿qué le falta para jugar? (La pelota de fútbol). Repetir a la vista de la segunda ilustración: ¿de qué deporte se trata?, ¿qué le falta? (Una pelota de tenis, más pequeña que la de fútbol). Finalizar observando la tercera escena: ¿qué vemos?, ¿qué le falta? (La pelota de baloncesto).

Exploramos: Pelotas

- Llevar a clase diferentes tipos de pelotas. Explorarlas y comentar en qué se parecen (son redondas) y en qué se diferencian (color, tamaño, textura, dibujo, etc.).
- Decir para qué sirve cada una. (Para jugar a tenis, a fútbol y a baloncesto).
- Disponer de varias pelotas y jugar con la que corresponda en cada caso. (Fútbol, baloncesto y tenis).
- Repartir pelotas y jugar a colocarla en diferentes partes del cuerpo, imitando al docente.
- Permitir que durante unos segundos observen tres pelotas diferentes colocadas en clase. Taparlas a continuación y, sin que lo vean, retirar una. Preguntarles cuál falta. Aumentar la cantidad de pelotas utilizadas.

Investigamos: Clases de pelota

- Recordar el apartado anterior y comentar cuántas pelotas distintas hemos visto.
- Buscar imágenes de diferentes tipos de balones y pelotas. Pedir ayuda a las familias para que aporten al aula la fotografía de una pelota.

- Observar todos los tipos de pelotas que se han conseguido e identificar para qué juegos se utilizan. Comprobar si alguna despierta más su curiosidad.
- Clasificarlas y preparar un mural con todas ellas, según los deportes a los que se destinan.

Experimentamos: ¿Cuál de ellas bota más?

- Mostrar dos pelotas diferentes; por ejemplo, de fútbol y de pimpón. Preguntar cuál botará más alto. Animarles a que expresen sus propias interpretaciones. Preparar una tabla que recoja los resultados: ¿cuántos opinan que sí y cuántos que no?, ¿hay más de una opinión que de otra?
- Proceder a realizar la comprobación. Situarse al lado de una pared que nos sirva para establecer las referencias; por ejemplo, al lado del encerado. Hacer botar primero una pelota, luego otra y marcar la altura a la que ha llegado cada una.
- Probar con otro tipo de pelotas, con una hinchada y otra desinflada, etc.
- Establecer las conclusiones con algunos argumentos: esta llega más alto porque es más pequeña, pesa menos; esta no bota tan alto como la otra porque es más grande, pesa más...

Vivenciamos: Frases con pictogramas

- Repartir las imágenes y los pictogramas que tenemos fotocopias del cuento



Texto motivador

A estos deportistas les falta algo. ¿Quieres ayudar a Teté a descubrirlo?

Actividades

- Recorta los balones y la pelota y pégalos donde corresponda.

Ampliación

- Lee las frases con pictogramas.

Poema

El deporte al revés

Juego al fútbol sin balón,
y al tenis sin raqueta,
al baloncesto en chaqueta,
con patines al ping-pong.

(Fragmento.
Antonio Benito Monge)

Adivinanza

¿Qué pelota es,
que de un lado
a otro va
cuando la dan?

(La pelota de tenis)

Taller

El gogui pelota

Necesitamos: Pelotas de tenis viejas, pinturas, lana, rotuladores permanentes, botones pequeños.

Desarrollo: Repartir pelotas de tenis. El docente hará cuatro incisiones en ella, dos para los brazos y dos para las piernas. Disponer de cuatro trozos de lana. Por uno de los extremos de cada trozo introducir un botón pequeño y hacer un nudo. Introducir los botones con el trozo de lana por las incisiones hechas en la pelota. De esta forma quedarán sujetos a la pelota y no se saldrán. En el extremo contrario podrán pegar trocitos de cartulina, papel o plastilina simulando las manos y los pies del gogui. Terminar de decorar el gogui utilizando rotuladores permanentes, dibujando las partes de la cara y otros elementos de forma libre.



Goguitic

- Ficha del alumnado n.º 8.



English corner

Vocabulary: *Football* (fútbol), *basketball* (baloncesto), *tennis* (tenis). *I play...* (Yo juego a...).

Play time:

- El docente cogerá una pelota de fútbol, de baloncesto o de tenis y simulará que juega a este deporte mientras dice: *I play football/basketball/tennis*. El alumnado repite la expresión y lo imitan.



Entrenamos competencias

Saber decir: Señalar la pelota de fútbol, la de tenis y la de baloncesto y decir para qué sirve cada una.

Saber hacer: Dar una pelota de fútbol, otra de baloncesto y otra de tenis. Pedir que juegue con ellas tal como se hace en los deportes en las que se utilizan.

Saber ser: Jugar con una pelota y pasársela a los demás compañeros. Trabajar en equipo para que no caiga al suelo.



Objetivos

- Vivenciar nociones espaciales en sí mismo y en otros: Alrededor.
- Reconocer nociones espaciales a través de distintos medios.
- Progresar en el control de las habilidades motrices básicas más habituales como la marcha, la carrera, el salto y los lanzamientos.

Materiales

De la clase

- Aros y triciclos.
- Silla.
- Plastilina.

Del alumnado

- Goguilibro *Descubre con los goguis: ¿Cómo puedo estar en forma?* Juego.

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Lámina de conceptos: Alrededor.

Observamos en asamblea: Cómo se entrenan los deportistas

- Conversar sobre si alguna vez han visto a gente haciendo deporte por el parque o en la calle: ¿qué llevaban puesto?, ¿qué hacían...?
- Hablar sobre el entrenamiento y lo necesario que es para que el cuerpo sea más ágil, se muestre más elástico y esté más sano.
- Imitar cómo se entrenan en su medio: los nadadores en la piscina, los futbolistas en el campo de fútbol, los jugadores de baloncesto en la cancha...
- Observar la ficha: ¿qué vemos?, ¿por dónde va...? Incidir en el concepto «alrededor».
- Resolver la adivinanza con ayuda.

Exploramos: Alrededor

- Colocar a Teté en el centro de la clase y dar una vuelta alrededor de ella. Con una tiza, dibujar una línea alrededor de ella. Agarrarse de la mano y hacer un corro alrededor de la mascota.
- Mostrar lámina de conceptos: alrededor. Explorarla y comentar su significado.
- Desde la posición de sentados en su silla, pedir al alumnado que se levante y de la vuelta alrededor de ésta, de la mesa del docente, de un compañero, etc.
- Salir de la clase y dar una vuelta alrededor del patio, de los árboles, del tobogán, etc.
- Hacer una figura con plastilina. Colocar alrededor bolitas pequeñas.
- Repartir folios en el que hay dibujado un objeto en el centro. Pedir que pongan adhesivos, marquen huellas o tracen círculos alrededor del objeto.

Investigamos: ¿Qué parte del cuerpo trabaja más?

- Investigar qué parte del cuerpo trabaja más al jugar con el aro, al andar en triciclo, al botar la pelota o al chutar el balón.

Vivenciamos: A calentar

- Proponer realizar una sesión de calentamiento. Explicarles que consiste en preparar el cuerpo para el ejercicio, con el fin de que no se produzcan lesiones. Colocar a Teté en el centro del espacio y pedirles que se muevan alrededor de la mascota.
 - Calentamiento: correr suavemente. A una señal, parar y descansar. Calentar algunas partes del cuerpo, recordando el esquema corporal: rotar y girar los tobillos, las rodillas, las caderas, las muñecas, los hombros, los codos, el cuello..., imitando al docente.
 - Estiramientos: estirar el cuerpo todo lo que podamos, como si acabáramos de levantarnos de la cama. Elevar las manos y hacerse muy altos. Agarrarse de las manos, haciendo una fila larga, y tirar de los extremos estirando los brazos. Intentar tocar los pies sin doblar las rodillas, etc.
- Recitar y comentar el poema *El entrenamiento*.

Sentimos: ¡A jugar!

- Por parejas, en pequeño o gran grupo, jugar al Juego «Hago lo que me toca», que se propone en el goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Después de jugar, conversar sobre cómo se han sentido realizando las acciones del juego, si lo han hecho todo, y si no han podido, cómo han superado las frustraciones.



Texto motivador

Para entrenarse, el ciclista da muchas vueltas alrededor del parque.

Actividades

- Repasa el recorrido que realiza el ciclista alrededor de la fuente. Hazlo varias veces.

Descubre con los goguis

- Observa y comenta lo que se ve en la foto: ¿de qué deporte se trata?
- Repasa y haz círculos alrededor de las sillas.

Poema

El entrenamiento

Para ser buen deportista es necesario entrenar, y cuando se está cansado sentarse y descansar.

Un desayuno completo, comer con moderación, comida sana y variada y serás un campeón.

(Aurora Estébanez)

¡A jugar!

¡A buscar casa!

Necesitamos: Tizas.

Desarrollo: Distribuir al alumnado en dos grupos. La mitad se colocan de pie, separados unos de otros. A la otra mitad se les da una tiza, para que hagan un círculo alrededor de las piernas del compañero.

Cambiar los roles, y los que permanecían de pie tomarán la tiza y los que hicieron el círculo se colocarán ahora de pie en lugares diferentes y el compañero le hará su casa.

Una vez que cada uno tiene su casa, jugar a correr por la clase sin pisar los círculos. A una señal, cada uno se mete en una casa.



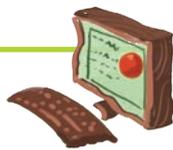
Adivinanza

Tiene dos ruedas, pedales y un manillar. Me monto en ella, y pedaleo sin parar.

(La bicicleta)

Goguitic

- Goguilibro *Descubre con los goguis*: Juego.
- Ficha de trabajo individual n.º 9.



English corner



Vocabulary: *Around* (alrededor).

Play time:

- Pedir que al oír *around* caminen alrededor de diferentes objetos, de un compañero, etc., repitiendo la palabra.

Entrenamos competencias

Saber decir: Objetos que tienen alrededor algo, por ejemplo la mesa que tiene alrededor las sillas.

Saber hacer: Bailar alrededor de la silla, la mesa, etc.

Saber ser: Dar abrazos a sus compañeros.



Objetivos

- Señalar y nombrar los conceptos «primero» y «último».
- Conocer algunos deportes, el lugar donde se realizan y las normas y los utensilios necesarios para su práctica: El atletismo.

Materiales

De la clase

- Cordones y bolas para ensartar.
- Calzado diferente: zapatillas de deporte, botas de agua, chanclas, etc.

Del alumnado

- Pegatina de Teté.

Del proyecto

- Tarjeta de vocabulario: Atletismo.
- Lámina mural.

Observamos en asamblea: Las piernas

- Preguntar al alumnado si recuerdan quién entró el *primero* en clase y quién el *último*, quién llegó el *primero* a la asamblea y quién el *último*, quién será el *primero* en hablar y quién el *último*...
- Mostrar la tarjeta de vocabulario: ¿de qué deporte se trata?, ¿qué ropa llevan puesta?...
- Observar la lámina mural y señalar la pista de atletismo y a los niños corriendo. Preguntar: ¿qué deporte practican?, ¿qué ropa llevan puesta?, ¿quién va el primero?, etc.
- Hablar de carreras: si saben qué es una carrera, si han hecho alguna, en qué puesto quedaron...
- ¿Con qué parte del cuerpo corremos? Señalar las piernas y observarlas. Las tocamos y vemos cómo son: la parte blanda (músculos) y la parte dura (huesos), etc.
- Visionar algún vídeo sobre este deporte.

Exploramos: ¡Preparados, listos... ya!

- **Juego: «Somos atletas».** Salir al patio para hacer carreras. Dividir al alumnado en varios grupos. Mientras unos son los atletas, el resto hará de espectadores. Dibujar una línea de salida y una de llegada. El docente dará la orden de salida. Una vez finalizada cada carrera, los espectadores dirán quién llegó primero a la meta y quién último.
- **Juego: «El túnel».** Colocarse en fila uno detrás de otro. Preguntar: ¿quién es el primero?, ¿y el último...?
- Pedir que separen las piernas y formen un túnel: el primero de la fila pasará por debajo hasta el final y se colocará detrás del último. Volver a preguntar y repetir el juego.
- Llenar un cordón con bolas de ensartar, de manera que la primera sea roja y la última azul.

Vivenciamos: Primero y último

- Aplicar los conceptos «primero» y «último» en las diferentes actividades de la jornada escolar: quién está en la fila el *primero* y quién el *último*, quién entró primero y quién el *último* al servicio, quién llegó *primero* a clase y quién el *último*, quién terminó *primero* la ficha y quién fue el último, etc.
- Vocalizar las palabras: «*Primero* y *último*, exagerando el gesto en la «T». Decir cuál de los dos palabras tiene el sonido «T». Cuando lo escuchen aplaudir.

Experimentamos: ¿Por qué utilizamos zapatillas para correr?

- Realizar la pregunta: «¿Por qué utilizamos zapatillas para correr?». Permitir que formulen sus hipótesis. Preguntar también: «¿Podríamos utilizar otro tipo de calzado?».
- Mostrar varios tipos de calzado: zapatos de tacón, zapatillas para estar en casa, chanclas, zapatillas de deporte, botas, etc. Pedir que se imaginen qué pasaría si usáramos cada uno de ellos a la hora de practicar atletismo.
- Comprobarlo poniéndose cada calzado y experimentando sensaciones: pueden, no pueden, tropiezan...
- Concluir eligiendo entre todos el calzado más adecuado para la práctica deportiva y explicar las razones de tal elección.

Investigamos: Las carreras de atletismo

- Investigar acerca de las carreras de atletismo: quién es el más rápido, quién ganó las últimas olimpiadas, qué tipo de pruebas de atletismo hay, etc.
- Invitar a clase a alguien que practique este deporte. Preparar las preguntas que se le pueden plantear.



Texto motivador

Los corredores están llegando a la meta. ¡Lo que habrán tenido que entrenar! A Teté todavía no se la ve, ¿la animamos?

Actividades

- Colorea de rojo la ropa del atleta que va primero.
- Coloca en último lugar la pegatina de Teté.

Descubre con los goguis

- Observa y di lo que ves: ¿de qué se trata?, ¿qué hacen?, ¿quién va primero?, ¿quién el último?

Poemas

Primero y último

Los niños a jugar:
el primero va delante,
el último va al final.
Si quieres ser el primero,
has de correr mucho más.

(Popular)

Let's run

*Let's run, let's run,
if you want to be fun.
Let's jump, let's jump
if you want to be fun.
Let's play, let's play
don't stop
start again!!!!*

(Popular)

English corner

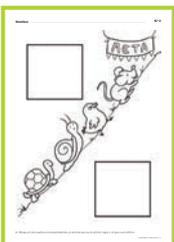
Vocabulary: *First* (primero), *last* (ultimo). *Let's run* (correr). *Ready, steady... go!* (¡Preparados, listos... ya!).

Play time:

- Centrar la atención en la ficha y pedir que señalen el primero y el último, diciendo *Point the first/last*.
- Proponer al alumnado hacer una carrera diciendo *Let's run*. Utilizar la expresión *Ready, stead... go!* para dar la salida.

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo individual n.º 10.



Actividades complementarias

Refuerzo: Hacer una fila y señalar quiénes van en primer y último lugar. Verbalizar: «... está colocado en primer lugar», «... es el último de la fila».

Ampliación: Mostrar cinco pinturas colocadas en fila. Dar otra pintura para que la coloque en primer lugar. Y otra diferente, para que la coloque en último lugar.

Fotocopiable 2: Dibujar, en los cuadros correspondientes, al animal que va en primer lugar y al que va el último.

Entrenamos competencias

Saber decir: El nombre de la persona que está colocada en primer lugar en la fila y el de la última.

Saber hacer: Colocarse en primer y último lugar de la fila.

Saber ser: Respetuoso guardando el turno y no colándose a la hora de hacer una fila.

Las medallas

Grande–mediana–pequeña. Seriación.



Objetivos

- Reconocer elementos relacionados con el deporte: El podio y las medallas.
- Diferenciar propiedades de los objetos: Grande-mediano-pequeño.

Materiales

De la clase

- Podio.
- Tres cintas con tres medallas: grande, mediana y pequeña.
- Plastilina.
- Objetos grandes, medianos y pequeños.

- Pañuelos o cintas.
- Cajas o contenedores de los tres tamaños.
- Tres pelotas de diferentes tamaños.

Del proyecto

- Lámina de conceptos: Grande-mediano-pequeño.

Observamos en asamblea: El premio de los vencedores

- Antes de que el alumnado entre a clase, preparar un podio con tres alturas. Preguntarles si saben qué es, si lo han visto alguna vez, para qué sirve...
- Recordar quién ha sido el primero en terminar de colgar el abrigo y sentarse en la asamblea. Pedirle luego que se coloque en lo más alto del podio. El segundo y el tercero se colocarán también en los puestos que les corresponde.
- Conversar sobre los vencedores en cualquier competición: cuando ganan, ¿qué les dan?
- Observar y examinar tres medallas de diferente tamaño. Disponer de tres medallas con sus cintas: grande dorada, mediana plateada, pequeña bronceada. Si no es posible, se pueden realizar en cartulina.
- Comparar los tamaños y hacer hincapié en los conceptos grande, mediano y pequeño.
- Mostrar la lámina de conceptos y relacionar las medallas con el tamaño de las imágenes (grande–mediano–pequeño).

Exploramos: Objetos grandes, medianos y pequeños

- Fijarse en los objetos de clase y clasificarlos en tres grupos: grandes, medianos y pequeños.
- Vendar los ojos del alumnado y poner frente a ellos tres objetos de diferente tamaño, para que, mediante el tacto, averigüen cuál de los tres es el grande, el mediano y el pequeño.
- Jugar libremente a hacer bolas de plastilina. Una vez terminadas, juntar todas y clasificarlas en función de su tamaño.

Experimentamos: ¿Cabe o no cabe?

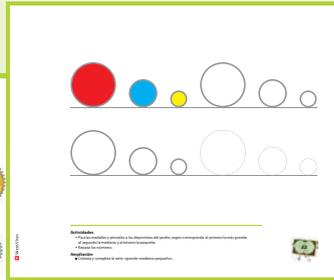
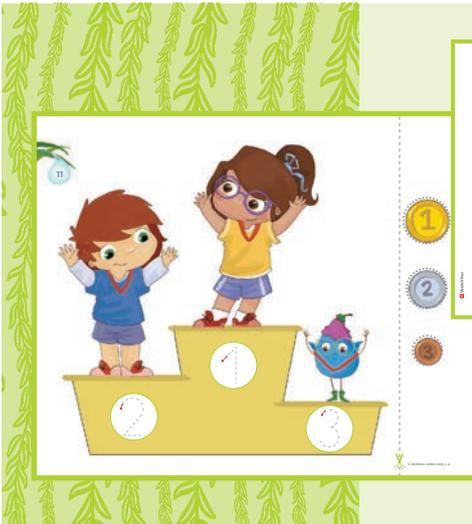
- Disponer de tres cajas o contenedores de distinto tamaño: grande, mediano y pequeño. Y tres pelotas, también de diferente tamaño. Mostrar las pelotas de una en una y preguntar: «¿en qué caja cabe esta pelota?». Los niños harán sus predicciones.
- Probar introduciendo cada una de las pelotas en todas y cada una de las cajas: ¿qué sucede? Registrar los resultados y compararlos.
- Sacar las conclusiones respondiendo a preguntas como: ¿qué pelota podemos meter en todas las cajas?, ¿cuál de ellas solo cabe en una?, etc.

Investigamos: Premios

- Investigar qué otros tipos de premio o reconocimiento se les da a los ganadores de las competiciones (copa, diploma, ramo de flores, aplauso, una camiseta como a los ciclistas...).

Vivenciamos: El podio y los triunfos

- Establecer un motivo por el cual los niños y niñas pueden ganar medallas: terminar los trabajos a tiempo, compartir los juguetes, etc. Aprovechar para reforzar algún hábito o habilidad que se esté trabajando.
- Imposición de medallas a los ganadores. Poner música de fondo y colocar en el podio a los tres primeros ganadores. El docente dirá el nombre de cada uno y procederá a ponerles las medallas: «Óscar, medalla de oro», y le coloca la medalla, «..., medalla de plata» y «..., medalla de bronce». El resto de la clase aplaudirá.
- Procurar que, al finalizar la jornada, todos hayan conseguido una medalla.



Texto motivador

¡Los ganadores son...! Todos esperando su medalla.

Actividades

- Pica las medallas y pónselas a los deportistas del podio, según corresponda: al primero la más grande, al segundo la mediana y al tercero la pequeña.
- Repasa los números.

Ampliación

- Colorea y completa la serie «grande-mediano-pequeño».

Poema

¿Verdad o mentira?

Si en la meta entro primero,
una medalla de oro
van a ponerme en el pecho.
Si entro segundo en la meta,
una medalla de plata
van a ponerme en la pierna.
Si en la meta entro tercero,
una medalla de bronce
van a ponerme en el pelo.

(Aurora Estébanez)

* Comentar y decir lo que es verdad o mentira.

Taller

Hacemos medallas

Necesitamos: Papel dorado, plateado y amarillo oscuro (que simule bronce); fichas de los bloques lógicos de los tres tamaños.

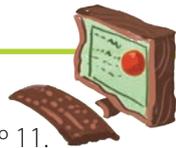
Desarrollo: Proporcionar a cada niño y niña un trozo de papel dorado, otro plateado y otro amarillo oscuro. También, fichas de los bloques lógicos: grande, mediana, pequeña.

Colocar las fichas sobre el papel correspondiente: la grande en el papel dorado, la mediana en el plateado y la pequeña en el amarillo oscuro. Repasar el contorno de los tres bloques con una pintura. Recortar y ponerles una cinta o cordel para poder colgarlas.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 11.



English corner

Vocabulary: *Big* (grande)/*medium* (mediano)/*small* (pequeño). *I'm the winner* (Soy el ganador).

Play time:

- Jugar a desplazarse como gigantes diciendo *big*, como personas diciendo *medium* y como enanitos diciendo *small*.
- Colocar al alumnado una medalla por ser buenos en algo, pidiendo que repitan *I'm the winner*. El resto de compañeros aplaude al ganador.



Entrenamos competencias

Saber decir: Señalar una ficha grande, otra mediana y una más pequeña y decir su tamaño.

Saber hacer: Clasificar diversos materiales en grandes, medianos y pequeños.

Saber ser: Felicitar a los compañeros que resulten ganadores en los juegos, aplaudiendo o diciéndoles «enhorabuena» o «felicidades».



Objetivos

- Progresar en el control de las habilidades motrices básicas: Lanzar.
- Conocer y respetar las normas de juego del baloncesto.
- Desarrollar la motricidad fina mediante la práctica de trazos curvos.

Materiales

De la clase

- Un balón de baloncesto.
- Pinturas de colores.
- Una canasta de encestar.
- Pelota ligera.
- Papel continuo.
- Plastilina.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Tarjeta de vocabulario: Baloncesto.
- Lámina mural.
- Lámina de grafomotricidad: Trazo curvo.

Observamos en asamblea: Un balón de baloncesto

- Presentar a Teté sobre un balón de baloncesto. Recordar qué se practica con este tipo de balón.
- Mostrar la tarjeta de vocabulario sobre este deporte. Preguntarles sobre lo que se necesita para jugar al baloncesto: «¿Lo tenemos en el colegio?». Comprobarlo.
- Hablar sobre las características de este deporte.
- Observar y manipular el balón que ha traído Teté y conversar sobre sus cualidades: tamaño, textura, peso, etc.
- Compararlo con otros balones y pelotas de clase.

Exploramos: Jugar al baloncesto

- Explorar la lámina mural y señalar el apartado dónde están jugando a baloncesto: quiénes están jugando, qué hacen, dónde está la cesta para encestar el balón, etc.
- Jugar libremente con el balón de baloncesto.
- Salir al patio y observar las canastas. Comprobar cómo son y la altura que tienen. Colocarse a su lado y compararlas con lo que ellos miden.
- Colocarse en fila y, por turno, lanzar la pelota para encestarla en canastas adecuadas a su altura.
- Dibujar en papel continuo una canasta en un extremo y un balón en el otro. Trazar luego el recorrido que hace el balón hasta la canasta (ver la ficha del alumno).
- Hacer churros de plastilina y darles la misma forma del trazo. Recorrerlos con la yema del dedo.
- Fotocopiar la lámina del trazo curvo. Repartirlas.

Para saber de qué hablamos

El **baloncesto** es un **deporte** de equipo: juegan dos equipos. En cada uno hay **5 jugadores**, y un máximo de otros 7 más que esperan como reservas en el **banquillo**.

El lugar donde se juega se llama **cancha**. Cuenta con dos **canastas**, una a cada extremo de la pista.

El juego consiste en ir pasándose el balón y **encestarlo** en la canasta del equipo contrario. Cada vez que se encesta, se suman puntos.

Otras personas importantes son: el **entrenador**, uno en cada equipo, y los **árbitros**, que hacen cumplir las normas del juego. Si no es así, hace sonar su silbato, para el juego y se sanciona la falta.

Experimentamos: ¿Hasta dónde llegará?

- Ofrecer al alumnado dos balones: uno de baloncesto y otro de plástico ligero. Pedir que los manipulen y observen su peso. Plantearles el reto: ¿qué balón podrán lanzar más lejos?
- Comprobarlo. Por turno, realizar dos lanzamientos, uno con cada balón. Registrar los resultados.
- Al finalizar, valorar lo experimentado y comparar los datos registrados: ¿qué balón les resultó más fácil lanzar?, etc.

Investigamos: El baloncesto

- Informarse más a fondo sobre las normas que rigen el juego del baloncesto.
- Preparar un mural que recoja toda la información.



Texto motivador

Teté está muy atenta, pues quiere aprender a lanzar el balón para encestar.

Actividades

- Repasa los trazos.
- Pica el balón y pégalo dentro de la canasta.

Descubre con los goguis

- Observa y di lo que ves: ¿a qué juegan?, ¿has jugado alguna vez a ello?
- Repasa los trazos.
- Identifica el sonido /T/ en el nombre del deporte y rodea la letra «T» en la palabra escrita.

Adivinanza

Dos cestos colgados,
los dos con redes,
altos para que saltes
pero no llegues.
¿Encestarás la pelota?
A ver si puedes.

(Baloncesto)



¡A jugar!

Juegos con la pelota

Necesitamos: Un balón o una pelota grande.

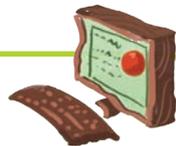
«**¡La pelota voladora!**». Colocados en círculo, el docente va lanzando desde el centro la pelota a cada niño y niña. La recogerá y se la devolverá tirándola por el aire. Al terminar la ronda, repetir la acción dando ahora un bote en el suelo.

«**¡La bomba!**». El docente lanza el balón por el suelo, diciendo «¡Bomba va!». El alumnado, situado a cierta distancia, se mueven de un lado a otro para que el balón no les toque. Al niño o la niña que le toca cae al suelo, sale del grupo y se coloca detrás del docente. El juego se repite hasta que todos son tocados.

«**La patata caliente**». La patata (la pelota) se pasa de unos a otros, reteniéndola el menor tiempo posible porque está muy caliente. El docente va verbalizando: «Quema, quema mucho, arde, va a explotar... ¡BUMMMMMM!». Quien en ese momento tiene la patata (pelota), la tira a lo alto y simula que se ha abrasado. Repetir el juego.

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 12.



Taller

Nos preparamos para la escritura

- Recortar ilustraciones e imágenes de revistas.
- Pegarlas luego entre todos en una cartulina o papel de embalar, haciendo una composición.
- Repasar con un rotulador, cada imagen o ilustración.



Entrenamos competencias

Saber decir: Explicar con sus propias palabras en qué consiste el baloncesto.

Saber hacer: Lanzar una pelota a la canasta de baloncesto y encajarla.

Saber ser: Jugar a pasarse el balón en pequeños grupos para aprender a cooperar y trabajar en equipo.

El tenis

A un lado-a otro lado



Objetivos

- Identificar posiciones espaciales: A un lado-a otro lado.
- Conocer algunos deportes, el lugar donde se realizan y las normas y los utensilios necesarios para su práctica: El tenis.

Materiales

De la clase

- Globos y botellas.
- Una raqueta y pelota de tenis.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Tarjetas de vocabulario: Deportes.
- Lámina de conceptos: Un lado-otro lado.

Observamos en asamblea: Una raqueta y pelota de tenis

- Presentar a Teté con una raqueta y pelota de tenis. Buscar entre las tarjetas de los deportes en cuál se utilizan.
- Observar y señalar el fonema «T».
- Entablar una conversación preguntando: ¿alguien ha jugado al tenis?, ¿qué se necesita para jugar...?
- Observar detenidamente la raqueta y la pelota, pasarlas para que todos las manipulen.
- Preguntar: «¿qué parte del cuerpo se ejercita más en este deporte?».

Exploramos: Los brazos

- Mover los brazos: ¿cómo son?, ¿dónde empiezan y terminan?, ¿por dónde se doblan? Tocarlos y apreciar las partes blandas (los músculos) y las partes duras (los huesos).
- ¿Dónde está la muñeca? La rotamos. ¿Dónde el codo?, ¿dónde el hombro...?
- Centrar la atención en la posición de los brazos con respecto al cuerpo, a un lado y a otro lado. Movemos el de un lado, movemos el del otro lado.
- Formar dos grupos. Pedir a uno de los grupos que se coloque a un lado de Teté y que el otro se ponga al otro lado. Saltar los de un lado y aplaudir los del otro.
- Señalar en la lámina: un lado y el otro lado.

Experimentamos: ¿Los brazos extendidos en cruz miden igual que la altura?

- Partir de la hipótesis de que la longitud de los brazos extendidos en cruz es igual a la altura del cuerpo. Preguntar si creen que es verdad o mentira.

Para saber de qué hablamos

El **tenis** es un deporte. Se juega en un lugar llamado **pista**, que puede ser de hierba, tierra o pista dura. El juego consiste en pasar la pelota con la raqueta por encima de una red, procurando que esta bote dentro del campo contrario. El **árbitro** se llama «juez de silla».

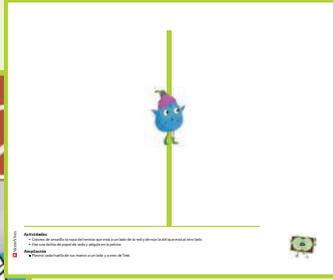
- Pedir a un niño o niña que se tumbe en el suelo con los brazos extendidos. Hacer sendas señales en el punto del suelo hasta donde llegan los dedos de ambas manos. Levantarse y tumbarse de nuevo en la dirección comprendida entre las señales marcadas. Comprobar si sobra o falta espacio, o si es igual. Repetir el experimento con otros niños y niñas. Realizar las mediciones con distintos instrumentos: metro, cuerda, palmas...
- ¿Podemos confirmar la hipótesis? Sacar conclusiones.

Investigamos: Tenistas famosos

- Buscar en internet algún jugador de tenis famoso.
- Investigar si en las familias hay alguien que juega al tenis.

Vivenciamos: Una sesión de tenis

- Tener en clase globos y botellas de plástico pequeñas y vacías. Primero entrenar: botar el globo con la botella, lanzarlo hacia arriba, contra la pared, etc. Colocar luego una cuerda a poca distancia del suelo y «jugar al tenis».



Texto motivador

Este niño y esta niña están jugando al tenis. Teté es la «juez de silla».

Actividades

- Colorea de amarillo la ropa del tenista que está a un lado de la red y de rojo la del que está al otro lado.
- Haz una bolita de papel de seda y pégala en la pelota.

Ampliación

- Plasma cada huella de tus manos a un lado y a otro de Teté.

Retahíla

La pelota de tenis
de un lado a otro va,
se vuelve loca
cuando le dan.

(Aurora Estébanez)



Taller

Goguimanos

Necesitamos: Imagen de Teté sin manos, pintura de dedos.

Desarrollo: Repartir la silueta de Teté sin manos. Untar nuestras manos con pintura de dedos de diferente color para cada una y plasmarlas a cada lado de la gogui, como si fueran sus propias manos.

Una vez secas, repasarlas con pintura del mismo color.

Adivinanza

Uno lanza la pelota,
el otro la devuelve.
La red no has de tocar.
porque perderás.
¿Qué deporte es?

(El tenis)

English corner



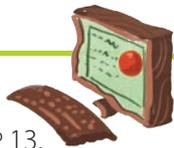
Vocabulary: *Tennis* (tenis). *I play...* (yo juego a...).

Play time:

- El docente cogerá una pelota de tenis y simulará que juega a este deporte mientras dice: *I play tennis*.
- El alumnado repite la expresión e imita el juego.

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 13.



Entrenamos competencias

Saber decir: Poner un objeto a cada lado de una raqueta o línea trazada en el suelo y decir qué objeto está a un lado y cuál se encuentra al otro.

Saber hacer: Colocar una pelota de tenis a cada lado de una raqueta u otro objeto.

Saber ser: Hacer un corro y pedir que de un beso al niño o niña que tengan a cada uno de los lados.



Objetivos

- Sentir curiosidad por conocer algunos deportes, el lugar donde se realizan y las normas y los utensilios necesarios para su práctica: El fútbol.
- Identificar y trazar las grafías de los números del 1 al 3.
- Asociar número y cantidad correspondiente.

Materiales

De la clase

- Balones y pelotas (al menos, uno de fútbol).

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Tarjeta de vocabulario: Fútbol.
- Láminas: Números 1, 2 y 3.
- Lámina mural.

Observamos en asamblea: Un balón de fútbol

- Presentar a Teté dando una patada a un balón de fútbol: ¿qué hace la gogui?, ¿qué deporte está practicando?
- Observar y manipular el balón de fútbol, pasarlo para que digan una característica: la forma, si es duro o blando, suave o áspero, el material del que está hecho, etc.
- Observar la lámina mural, buscar a la niña y niño que juegan al fútbol. Señalar el balón y la portería. Describir el balón de fútbol.
- Observar y comentar la tarjeta de vocabulario: ¿de qué deporte se trata?, ¿dónde tiene que entrar el balón para cantar gol?, ¿cómo van vestidos los futbolistas?, ¿a quién le gusta el fútbol?, ¿qué parte del cuerpo trabaja más cuando jugamos al fútbol?

Exploramos: Las piernas

- Preguntar cuántas piernas tenemos. Tocarlas, doblarlas y comprobar por dónde se doblan. Moverlas en todas direcciones, mover los pies hacia delante y hacia atrás, hacer rotaciones hacia un lado y otro, etc.
- Repartir balones o pelotas y dejar que jueguen libremente. Desplazar el balón con el pie, hasta una meta situada al final de un recorrido señalado.
- Lanzar el balón a un compañero con el pie; tirarlo sobre una torre de tacos y contar los caídos.
- **Juego: «¡A meter goles!».** Por parejas, uno se pone de portero y el otro chuta el balón para marcar gol. Contar los goles que ha hecho cada uno.
- Hacer tres grupos de 1, 2 y 3 balones. Preguntar: ¿dónde hay más?, ¿dónde hay menos...?
- Mostrar las láminas de números. Pedir que los repasen con el dedo siguiendo la dirección correcta.

Experimentamos: ¿Cómo podemos mover un balón sin tocarlo con las manos?

- Comentar que una de las normas del fútbol es que los jugadores no pueden tocar el balón con las manos excepto el portero. Plantear la pregunta: «¿Cómo podemos mover un balón sin tocarlo con las manos?». Dejar que cada uno exponga su hipótesis.
- Organizar un recorrido sencillo y desplazar un balón sin utilizar las manos. Comentar la experiencia.
- Plantear el reto aumentando la dificultad, desplazándole sin tocar ninguna parte del cuerpo. El objetivo es que busquen alternativas a cada situación propuesta.
- Al finalizar, conversar sobre la experiencia y determinar las conclusiones respondiendo a la pregunta inicial y a otras: ¿cómo ha sido más fácil?, ¿cómo más difícil...?

Investigamos: El fútbol

- Investigar sobre las reglas del fútbol y confeccionar un mural con imágenes y textos sencillos.
- Buscar información sobre cómo se juega al fútbol en otros países o qué otros deportes se parecen a este.
- Resolver la adivinanza (el fútbol).

Vivenciamos: Un partido de fútbol

- Jugar un partido haciendo hincapié en las normas de juego.
- Apuntar en un panel los goles que van marcando. Al final, conversar sobre los goles que metió cada equipo y quién marcó más.
- Inventar pareados con los nombres del alumnado, teniendo como referencia el deporte, como los propuesto en Pareados.

Texto motivador

Teté también quiere jugar al fútbol. Lo que más le gustaría es ser portera.

Actividades

- Cuenta los balones que hay en cada portería y escribe su número en la etiqueta.
- Repasa los números.
- Rodea la letra «T» en la palabra escrita.

Ampliación

- Cuenta los balones.
- Repasa y completa los números.

Pareados

- El balón de María entró en la portería.
- El balón de Raúl entró en el baúl.
- El balón de Inés se quedó en el pie.
- El balón de Loles hace muchos goles.
- El balón de Nano, tocó la mano.
- El balón de Nando salió volando.

* Inventarse más pareados con los nombres del alumnado.

Adivinanza

Si chutas el balón con puntería, metes gol en la portería.
¿Qué deporte es?
(El fútbol)

¡A jugar!

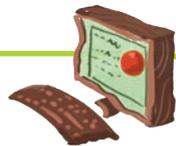
El entrenador

Necesitamos: Silbato, tarjetas de los números 1, 2 y 3 por duplicado o triplicado, dependiendo del número de jugadores.

Desarrollo: Repartir las tarjetas entre el alumnado. Correr por la sala simulando que juegan al fútbol. A un pitido se paran y el entrenador (el docente) les muestra una tarjeta con el número: 1, 2 o 3. Los que tengan ese número salen del juego. Vuelven a correr hasta que el entrenador pita de nuevo, mostrando otra tarjeta; los que tienen ese número salen del juego y se incorporan los anteriores. Se repite el juego hasta que todos hayan salido y entrado del campo.

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 14.



English corner

Vocabulary: *One* (uno), *two* (dos), *three* (tres).

Play time:

- Contar tres balones de fútbol. Recitar la retahíla *One, two, three* con la palabra *ball*.
- Poner a cada balón un número: 1, 2 y 3. Jugar luego a que nos los entreguen: *Give me the number one...*

Entrenamos competencias

Saber decir: El número de objetos que hay en tres grupos con uno, dos y tres elementos respectivamente.

Saber hacer: Mostrar las láminas de los números para que den a un balón la cantidad de patadas que indica el número.

Saber ser: Practicar diferentes situaciones de juego con el balón de fútbol y comentar después si les ha gustado o no y cómo se han sentido.

La gimnasia rítmica

Colores rojo, amarillo, azul



Objetivos

- Interés por conocer algunos deportes e iniciativa para ponerlos en práctica: La gimnasia rítmica.
- Ajustar la coordinación del movimiento a las características del objeto.
- Discriminar e identificar los colores básicos: Rojo, amarillo y azul.

Materiales

De la clase

- Pelotas, aros, cintas, mazas (se pueden sustituir por botellines de plástico rellenos de arena y sellados con cinta adhesiva).
- Papel de seda: Rojo, amarillo y azul.
- Vasos o frascos forrados.

- Cartulina.
- Pintura de dedos.

Del alumnado

- Cuaderno de artística. Ficha 6: Los colores y Ficha 8: Obra de arte.
- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Láminas: Colores rojo, azul y amarillo.
- Audio 4. Audiciones. Track 4.

Observamos en asamblea: La gimnasia rítmica

- Observar y comentar la ilustración de la ficha: ¿qué hacen estas niñas?, ¿con qué juegan?, ¿de qué color son los objetos...? Centrar la atención sobre el color de las mazas.
- Conversar sobre este deporte.

Exploramos: Objetos de gimnasia rítmica

- Disponer de pelotas, aros, cintas, mazas o botellines de plástico rellenos con algo de arena... Dejar que los exploren libremente en clase.
- Conversar sobre su nombre, color, forma, tamaño, para qué sirven, etc, centrándonos en el color.
- Mostrar la ropa que llevan y decir de qué color es.
- Recorrer la clase y buscar objetos de los colores primarios.
- Hacer tres equipos: uno rojo, otro azul y el último amarillo. Identificar a cada miembro con un trozo de papel de seda. Permanecer sentados. Mostrar la lámina de uno de los colores y los niños y niñas que lo tengan se levantarán. Repetir varias veces. Variar el ritmo.

Experimentamos: Colores

- Disponer de tres vasos o frascos llenos de agua y pinturas de dedo de color rojo, azul y amarillo.
- Pedir que nos digan el color del agua.
- Tapar los vasos con una cartulina a la que previamente habremos hecho un agujero pequeño.
- Invitar a echar una gota de un color distinto en cada vaso por el hueco de la cartulina.
- Antes de destaparlos, adivinar de qué color será el agua.

Para saber de qué hablamos

La **gimnasia rítmica** es un deporte que combina elementos de *ballet*, gimnasia y danza. Además utiliza diversos utensilios: cuerda, aro, pelota, mazas y cinta. Su ejecución se acompaña de música.

Investigamos: La gimnasia rítmica

- Buscar información sobre este deporte: deportistas famosos, tipos de ejercicios, objetos que se utilizan, etc.
- Visionar algún vídeo sobre este deporte.

Vivenciamos: Somos gimnastas

- Poner la audición de la unidad. Repartir pelotas e invitar a realizar movimientos lentos de *ballet* o danza. Indicarles que lleven el ritmo mientras juegan con ellas de un lado para otro. Cuando para la música, quedan inmóviles. Crear una imagen plástica con las diferentes posturas.
- Repartir unas cintas no muy largas, para que no se enreden, y bailar con ellas de un lado para otro dando vueltas y saltos al ritmo de la música. Cuando quedan en silencio, parar y mantener la posición.
- Bailar con las mazas (botellines) y con los aros.
- Realizar una sencilla coreografía, bailando con diferentes objetos.
- Recitar el poema *¡Cómo mola!*
- Realizar la obra de arte: La danza. (Ver apartado ¡Estoy hecho un artista!).



GIMNASIA RÍTMICA



Texto motivador
Estas niñas practican gimnasia rítmica. A Teté le encanta y también participa.

Actividades

- Fíjate en las mazas que tiene la gimnasta y colorea el resto igual.

Descubre con los goguis

- ¿Qué hacen estas gimnastas?, ¿qué utilizan?
- Repasa los trazos.
- Rodea la letra «T» en la palabra escrita que la tiene.

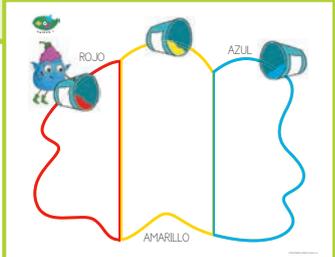
Poema

¡Cómo mola!
 Cómo mola la gimnasia
 con pelota, maza y aro;
 y la cinta que la enrolla
 de la cintura a las manos.
 La pelota sube y baja,
 vueltas y vueltas el aro,
 la cinta baila que baila,
 las mazas suben muy alto.
 (Aurora Estébanez)

Cuaderno de artística
Colores (Ficha 6)

Actividades

- Colorea con un pincel o pinturas de color rojo, amarillo y azul según corresponda.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 15.

English corner

Vocabulary: Red (rojo), yellow (amarillo), blue (azul).
 What colour is it? (¿De qué color es?) Show me... (muéstrame...).

Play time:

- Disponer de un aro rojo, uno amarillo y otro azul. Decir *show me the red/yellow/blue*, para que nos lo muestren y repitan tres veces el nombre del color.
- El docente hará rodar uno de los tres aros preguntando *What colour is it?*, para que respondan el color que es.

Entrenamos competencias

Saber decir: Señalar cosas de color rojo, amarillo o azul y decir su nombre y color.

Saber hacer: Clasificar las fichas de los bloques lógicos por colores y decir de qué color es cada grupo.

Saber ser: Preguntar qué color les gusta más, contrastando las distintas opiniones y aprendiendo a respetarlas.

**Objetivo**

- Interés por conocer algunos deportes e iniciativa para ponerlos en práctica: Carreras con obstáculos.
- Desarrollar las habilidades básicas y la motricidad fina.

Materiales**De la clase**

- Tacos de psicomotricidad.
- Cinta aislante de colores: negra, roja, amarilla y azul.
- Folios y pinturas.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Lámina mural.
- Tarjeta de vocabulario: Atletismo.
- Lámina grafomotricidad: Trazo mixto.

Observamos en asamblea: Una carrera de obstáculos

- Observar la lámina mural. Señalar a los niños y niñas que están haciendo una carrera de obstáculos. Describir el recorrido: Saltar los aros, subir las escaleras y bajar por la rampa, gatear por la alfombra y atravesar el túnel.
- Colocar unos tacos u obstáculos por el suelo. Explicar que Teté se está preparando para la carrera de obstáculos. Preguntar: ¿qué es lo que saltará? (tacos, fichas, botes, etc.).
- Conversar sobre si han visto alguna vez una carrera de obstáculo: ¿qué saltaban los corredores?, ¿se caían...?
- Observar la tarjeta de vocabulario, pasarla para que la observen y diga cada uno una cosa que ven. Leer la palabra escrita, buscar la letra «T» y señalarla.
- Observar la ficha y describir lo que ven en ella. Repasar con el dedo la línea de puntos y decir a la vez... «¡Salto!».

Exploramos: El salto de obstáculos

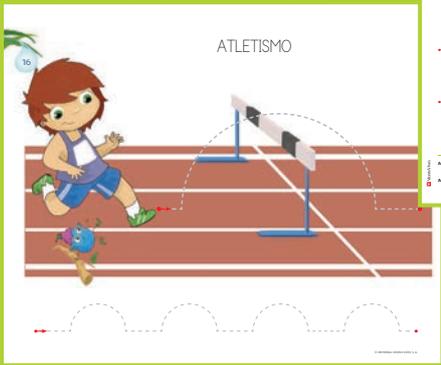
- Practicar el salto de obstáculos en el patio o en el gimnasio. Colocar una serie de tacos, que han de saltar para llegar a la meta. Dividir la clase en dos grupos: uno hace el recorrido, mientras el otro explora e indica el recorrido con el dedo y hace una curva cada vez que saltan un taco. Luego se invierten los roles.
- Dibujar el trazo en la pizarra y, siguiendo la direccionalidad correcta, solicitar que el alumnado salga a borrarlo con el dedo.
- Lo dibujamos en la espalda del compañero, en la palma de la mano, en la pierna, en el aire...
- Dibujar el trazo en el suelo y recorrerlo.
- Repartir folios y pinturas para que dibujen el recorrido con los saltos que han hecho.

Experimentamos: ¿Cuánto puedo saltar?

- Preguntar cuánto pueden saltar. Permitir que se expresen libremente y proponerles comprobar lo que dicen.
- Preparar un lugar donde delimitar un espacio de saltos. Marcar una línea en el suelo con cinta aislante negra, que indicará el punto a partir del cual darán el salto. Colocar otras tres líneas (roja, amarilla y azul) a diferentes distancias. Decir antes de saltar hasta dónde cree que llegará: hasta la línea roja, la amarilla o la azul. Realizar el salto y verificar la predicción.
- Confeccionar una plantilla en la que recoger los resultados de cada salto. Hacer valoraciones contabilizando los niños y niñas que saltaron hasta cada marca, de la más cercana a la más alejada del punto de partida.
- Extraer conclusiones.

Investigamos: El atletismo

- Buscar información sobre las distintas pruebas que se realizan en una competición de atletismo y contarla.
- Fotocopiar la lámina de trazos y repartirla entre el alumnado. Repasar el trazo siguiendo la direccionalidad correcta.



ATLETISMO

16

Actividad: **«¿Qué deporte es este? ¿Qué deporte está practicando? Cuéntaselo a los compañeros.»**

Objetivo: **«Reconocer y escribir la letra «T».**

Actividad: **«Repasa los trazos.»**

Objetivo: **«Repasar los trazos de la letra «T».**

Texto motivador

Una prueba muy difícil para los atletas es la carrera de obstáculos. ¿Has visto cómo saltan las vallas y lo deprisa que lo hacen? Teté ha querido probar, pero no puede.

Actividades

- ¿Qué hace este atleta?, ¿qué deporte está practicando? Cuéntaselo a los compañeros.
- Repasa los trazos.

Ampliación

- Repasa los trazos.
- Rodea la letra «T» en la palabra escrita.

Adivinanzas

¿Qué deporte es,
que corre deprisa
en la pista,
salta obstáculos
a toda prisa
y el más veloz
es el ganador?

(La carrera de obstáculos)

Taller

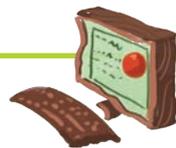


Nos preparamos para la escritura

- Modelar bolas de plastilina grandes, medianas y pequeñas.
- Modelar una bola grande y hacer agujeros en ella con la yema de los dedos.
- Teclar sobre la mesa, como si tocásemos el piano.
- Juntar las yemas de ambas manos y presionar unas contra otras.
- Dibujar con la yema del dedo sobre la mesa, arena, alfombra, etc.

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 16.



Entrenamos competencias

Saber decir: Con sus palabras cómo es una carrera de obstáculos.

Saber hacer: El trazo que estamos trabajando.

Saber ser: Trabajar en silencio, concentrado en la tarea de clase.

Hago gimnasia

De frente-de espaldas



Objetivo

- Sentir curiosidad por conocer algunos deportes y ponerlos en práctica: La gimnasia,
- Conocer el cuerpo por delante y por detrás, enumerando sus elementos.

Materiales

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Lámina de conceptos: De frente-de espaldas.
- Lámina mural.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Observamos en asamblea: La posición «de frente» y «de espaldas»

- Colocarse en la asamblea de espaldas al alumnado, junto con la gogui Teté también en la misma posición. Preguntar: ¿dónde estáis?, ¿por qué no os veo? Llegar a la conclusión de que el docente no los ve porque está colocado de espaldas a ellos. Girarse y mirarlos. Preguntar: y ahora ¿puedo veros? El alumnado contestará razonando la respuesta... (si, porque está de frente).
- Hacer lo mismo con la gogui Teté y repetir el proceso anterior.
- Pedir a un niño o niña que se coloque frente a sus compañeros y otro alumno a su lado, de espaldas. Conversar sobre las diferencias.
- Mostrar la lámina del concepto y describirla.

Exploramos: Nuestro cuerpo por delante y por detrás

- Por parejas, colocarse frente a frente. Señalar y nombrar cada parte del cuerpo que observan «de frente»: cara, cuello, pecho, barriga, piernas, rodillas, etc. A continuación, uno de los niños de la pareja se pone «de espaldas» y el otro lo examina y nombra las partes que ve ahora del cuerpo.
- Decir lo que han visto por delante y por detrás, señalando las partes que van nombrando en su cuerpo.
- Pedir que se coloquen frente a la pared: la olemos, ¿a qué huele? (a pintura, a limpio...); la tocamos, ¿cómo es? (dura, blanda, áspera, rugosa); le decimos alguna cosa. A continuación, colocarse de espaldas: restregar el culete contra ella, apoyarse en ella de espaldas, estirar los brazos...
- Dar diferentes instrucciones: de frente a «...» (nombre de un niño o niña); de espaldas a «...». De frente a la ventana, ¿qué vemos?; de espaldas a la ventana, ¿qué vemos?

- Todos juntos, hacer una serie. Colocarse en fila y el docente irá señalando «de frente», «de espaldas» el siguiente y se irán colocando como se les dice. Repetirá luego el proceso un niño o niña, que señalará a sus compañeros cómo colocarse.

Experimentamos: ¿Y si caminamos de espaldas hacia atrás?

- Plantear la siguiente pregunta: «¿Qué pasaría si camináramos de espaldas hacia atrás?». Pedir que planteen sus propias hipótesis.
- Proponer y experimentar diversas situaciones que hagan necesario un desplazamiento: salir al patio, ir al baño, caminar por la clase o simplemente definir un lugar de salida y otro de llegada. El alumnado lo hará caminando de espaldas hacia atrás.
- Comentar entre todos las dificultades que supone y establecer las conclusiones de que «se anda mejor de frente que de espaldas».

Investigamos: ¿Cómo caminan los cangrejos?

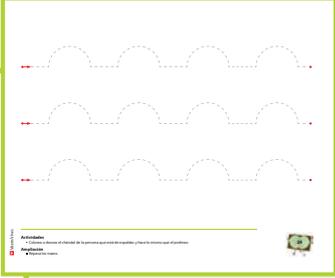
- Buscar información sobre algunos animales que caminan o se desplazan hacia atrás. Recopilar todos los datos curiosos que encontremos al respecto.

Vivenciamos: Una sesión de gimnasia

- Observar la lámina mural. Buscar a los niños y niñas que hacen gimnasia con su profesor. Describir la vestimenta y las posturas que hacen e imitarlas. ¿Quién de los tres hace lo que manda el profesor?
- Realizar la sesión de gimnasia que se propone en el apartado ¡A jugar!
- Recitar el poema: *Para hacer gimnasia*.



GINNASIA



Texto motivador

¡Hoy toca gimnasia! Colocado de frente, el profesor pide al niño y a la niña que imiten sus movimientos. Teté está muy atenta para no equivocarse.

Actividades

- Colorea o decora el chándal de la persona que está de espaldas y hace lo mismo que el profesor.

Ampliación

- Repasa los trazos.

Poema

Para hacer gimnasia

Brazos arriba,
brazos abajo,
brazos en cruz
y aplaudo.

Pierna arriba,
pierna abajo,
piernas abiertas
y salto.

Media vuelta a un lado,
media vuelta al otro,
corre que te corre
y me agacho.

(Aurora Estébanez)

¡A jugar!

Una sesión de gimnasia

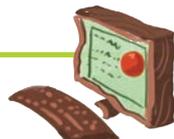
Con una música de fondo, realizar una sesión de gimnasia, siguiendo el ritmo de la música. El alumnado frente al profesor imitan los movimientos con distintas partes del cuerpo que este realiza.

Repetir el mismo movimiento tres veces.

Realizarlos a distintas velocidades: lentamente, normal, deprisa, variando la velocidad para mantener la atención del alumnado.

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 17.



English corner

Vocabulary: *In front of* (de frente); *with the back to* (de espaldas)

Play time:

- Mostrar la lámina de conceptos: de frente/ de espaldas y verbalizar los conceptos en inglés, a la vez que se señalan.
- Pedir al alumnado que se coloque: *In front of* o *with the back to* a la puerta, a la ventana, al docente, etc.
- Situarse de frente o de espaldas al alumnado y estos dirán si está de frente o de espaldas en inglés.

Entrenamos competencias

Saber decir: El nombre de lo que tiene de frente y de espaldas.

Saber hacer: Pedirle que se coloque de espaldas a la pared, a la puerta, de frente a la pizarra, etc.

Saber ser: Colocarse de espaldas, para que aprenda a valorar en cuál percibe mayor autoeficacia y confianza.



Objetivos

- Conocer algunos deportes, el lugar donde se realizan, las normas y los utensilios necesarios para su práctica: La natación.
- Progresar en la adquisición de hábitos relacionados con el fortalecimiento y cuidado de la salud.
- Identificar la cantidad y grafía de los números: 1, 2 y 3.

Materiales

De la clase

- Bolsa de deporte con traje de baño, gorro y gafas.
- Recipiente grande.
- Objetos que flotan y objetos que no.

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Láminas: Números 1, 2 y 3.
- Tarjeta de vocabulario: Natación.
- Lámina mural.

Observamos en asamblea: Los objetos de la natación

- Presentar a la gogui Teté junto a la bolsa del material del proyecto, en la que previamente se habrá metido: traje de baño, gorro y gafas de bucear. Enseñar la bolsa al alumnado y preguntarles qué creen que hay en ella. Sacar los objetos de uno en uno y pedirles que digan de qué se trata, para qué sirve y dónde se utiliza. Preguntar qué deporte se practica con todo esto.
- Localizar en lámina mural la piscina. Señalar a la profesora y los niños. Describir que llevan puesto: gorro y traje de baño. Qué objetos utilizan para aprender a nadar. Poner la atención en la persona que ya sabe nadar.
- Presentar la tarjeta de vocabulario y pasarla para que todos la puedan examinar. Observarla detenidamente y conversar sobre ella: si han estado alguna vez en una piscina como esa, si es grande o pequeña, si tiene mucha agua o poca, si hay calles, si llevan gorro, etc.
- Comentar si van a menudo a la piscina y con quién; si saben nadar, qué partes del cuerpo mueven cuando lo hacen...
- Simular que nadamos moviendo los brazos de diferente forma.
- Saber respirar es muy importante para nadar bien. Tapar la nariz y comprobar cuánto tiempo resistimos sin respirar. Contar.

Exploramos: Los números 1, 2, 3...

- Colocar un montón de lápices en el centro de cada mesa. Pedirles que tomen uno y preguntar por los que tienen en su mano; luego, sumar uno más y que digan cuántos tienen ahora. Invitarles a que tomen uno más y preguntar de nuevo. Contarlos.

- Salir al encerado a realizar los números 1, 2 y 3 siguiendo la direccionalidad correcta.
- Colocarse por parejas y dibujar los números en la espalda del compañero. Deben adivinar de qué número se trata en cada caso. Cambiar de roles.

Experimentamos: Flota o se hunde

- Recordar que flotamos en la piscina para no ir al fondo. Mostrar varios objetos. Para cada uno de ellos deberán predecir si flota o no.
- Comprobarlo introduciendo de uno en uno los objetos en un recipiente grande con agua.
- Establecer las conclusiones.

Investigamos: ¡Diferentes estilos de natación!

- Investigar sobre los distintos estilos de natación. (Espalda, braza, mariposa, crol).
- Dramatizar cómo se mueven los brazos y los pies cuando se practica cada uno de ellos.
- ¿Qué otros deportes se practican en el agua? (Salto de trampolín, waterpolo, natación sincronizada). Buscar información sobre ellos.



Texto motivador

Va a comenzar la prueba de natación y los nadadores se colocan en posición de salida.

Actividades

- Repasa los números correctos de cada calle de la piscina.
- Colorea el agua de la piscina con una pintura azul de cera tumbada.

Descubre con los goguis

- Observa las fotografías y explica lo que ves en ellas: ¿qué deporte están practicando?
- Repasa y completa los números.
- Rodea la letra «T» en la palabra escrita.

Poema

¡Cómo mola!

Uno, dos y tres
nado con los pies.
Uno, dos y tres
nado del revés.
Uno, dos y tres
nado muy bien.
Un, dos, tres
.....*

*Inventarse acciones
y calificativos que rimen.

Adivinanza

¿Qué deporte es,
que practicas en el agua
y con bañador nadas?
(La natación)

English corner



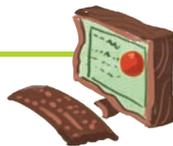
Vocabulary: *To swim* (nadar), *I like swimming* (me gusta nadar).

Play time:

- Contar en voz alta *one, two, three* y al llegar al tres decir *swim* para que se muevan por el aula simulando que nadan mientras dicen: *I like swimming*.

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 18.

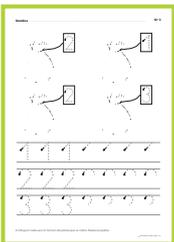


Actividades complementarias

Refuerzo: Fotocopiar las láminas de los números 1, 2 y 3. Dárselas al niño o niña para que pique la grafía del número siguiendo la dirección correcta.

Ampliación: Pedirles que nos den tantas pinturas cómo indica el número que se les presenta.

Fotocopiable 3: Dibuja en cada saco el número de pelotas que se indica. Realiza las grafías.



Entrenamos competencias

Saber decir: Contar en voz alta grupos de 1, 2 y 3 objetos relacionados con la natación.

Saber hacer: Clasificaciones de 1, 2 y 3 objetos relacionados con la natación, escribiendo el número correspondiente en un papel para acompañarlos.

Saber ser: Realizar un mural con los números 1, 2 y 3 decorarlo con pinturas, bolas de papel, etc., aprovechando para cooperar y despertar el gusto estético.



Objetivos

- Conocer cómo es la vida de un deportista.
- Disfrutar con la práctica de algún deporte.
- Organizar, planificar y ordenar la acción de secuencias temporales.

Materiales

De la clase

- Folletos de alimentos.
- Tijeras.
- Papel continuo o cartulina.
- Pirámide alimentaria.
- Juegos de secuencias.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.
- Goguilibro *Descubre con los goguis*.

Del proyecto

- Bolsa.

Observamos en asamblea: La vida de un deportista

- Mostrar la ficha del libro del alumnado y animarles a que describan lo que ven en ella.
- Conversar sobre lo que hace un deportista desde que se levanta hasta que se acuesta.
- Explicar por turno lo que han hecho desde por la mañana. Incidir en que sea de forma ordenada.

Exploramos: Secuencias

- Dramatizar las situaciones que realizamos desde que nos levantamos hasta que llegamos al colegio.
- Dramatizar la vida de un deportista desde que se levanta hasta que se acuesta.
- Proponer una serie de movimientos, que el alumnado ha de imitar en el mismo orden. Comenzar con dos e ir aumentando la cantidad. Preguntar qué se hizo primero y qué se hizo después.
- Mostrar las tarjetas de un juego de secuencias de forma desordenada. El alumnado indicará al docente el orden correcto.
- **Juego: «Ordenar secuencias».** Poner las tarjetas de algunos juegos de secuencias (dependiendo del alumnado que tengamos en clase) dentro de la bolsa del material de aula y pedir a cada niño y niña que saque una. Buscar luego a los otros compañeros con las tarjetas que completan la historia. Ordenarlas según corresponda.
- Sentados en corro, el docente comenzará una historia y la continuará el alumnado, por turnos, ampliando la historia y terminándola.

Investigamos: Una dieta saludable

- Buscar información sobre cómo llevar una dieta saludable. Partir de una pirámide alimentaria y analizarla: ¿de qué alimentos hay que comer más?, ¿de cuáles menos?, etc.
- En papel continuo o cartulina, representar las diferentes comidas del día. Atendiendo a la información vista en la pirámide, definir entre todos menús saludables para las diferentes comidas del día.
- Utilizar imágenes de alimentos recortados de revistas y pegarlos en el mural para representar nuestra dieta saludable.
- Ojear y comentar el Goguilibro *Descubre con los goguis*, el apartado: Para ser buen deportista hay que alimentarse bien. Observar los alimentos y decir sus nombres, si los toman y si les gustan.

Experimentamos: Lo que aguanta nuestro cuerpo

- Proponer diversas acciones realizadas con el cuerpo y calcular cuántas veces podemos hacer cada una.
- Realizar las experiencias:
 - Saltar con los dos pies: ¿cuántos saltos pueden dar? Comprobarlo.
 - ¿De cuántas maneras podemos saltar? Animar a que hagan las propuestas y llevarlas a la práctica.
 - ¿Cuántos botes con la pelota puedo dar seguidos?, ¿con una mano?, ¿con la otra?

Texto motivador

Teté está preparada con el reloj. ¡Cuántas cosas hay que hacer durante el día! Comenzamos.

Actividades

- Recorta las imágenes y pégalas en orden.

**Poema****El deporte**

Practicar deporte es algo muy sano. Movemos los pies, movemos las manos, giramos el cuerpo y nos agachamos. Para estar en forma y nunca cansarnos, practicar deporte es algo muy sano.

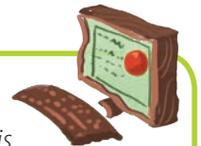
(Julián Alonso)

EN GOGUILÁN
Goguideporte

- Imaginar qué deportes practicaban los goguis cuando estaban en el bosque.
- Incluir en el *Libro secreto de los goguis*, dos páginas. En la primera representar los deportes de los goguis inventados por todos, mientras que destinan la segunda a pegar fotografías de actividades propias de los niños y niñas de la clase: bicicleta, natación, jugar en el parque, etc.

Goguitic

- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Lámina de trabajo individual n.º 19.

**Entrenamos competencias**

Saber decir: Contar algunas de las cosas que hace desde que se levanta hasta que se acuesta, ordenadas cronológicamente.

Saber hacer: Ordenar secuencialmente una serie de imágenes.

Saber ser: Comportarse bien prestando atención y poniendo interés en las actividades que realizan.



Objetivos

- Conocer y participar en juegos populares de su entorno, respetando las normas.
- Identificar formas: Círculo y cuadrado.

Materiales

De la clase

- Bloques lógicos.

Del alumnado

- Cuaderno de artística. Las formas: círculo y cuadrado. Ficha 4.
- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Láminas: Círculo y cuadrado.
- Bolsa.
- Audio 4. Canción. Track 4: *Los fantoches*.

Observamos en asamblea: Juegos populares

- Observar la ficha del alumnado y conversar sobre los juegos populares que se ven. El corro: ¿a qué juegan los niños y niñas?, ¿habéis jugado alguna vez?, ¿sabéis cómo se juega? Las cuatro esquinas: ¿a qué juegan?, ¿lo conocéis?, ¿habéis jugado alguna vez?
- Pedir que enumeren los juegos populares que conozcan: El docente los irá apuntando en la pizarra para jugar a ellos.
- Comentar qué forma tiene el marco de los juegos populares de la ficha.
- Mostrar las láminas del círculo y del cuadrado y compararlas con los marcos de la ficha del alumno.

Exploramos: Círculo, cuadrado

- Manipular las formas de los bloques lógicos. Separar las fichas cuadradas de las circulares.
- Hacer clasificaciones con distintas consignas: forma (círculo, cuadrado), tamaño (grande, pequeño), color (azul, amarillo, rojo)...
- Dibujar en la pizarra varios círculos y cuadrados incompletos. Salir a completar la parte que falta.

Experimentamos: ¿Qué forma saldrá?

- Mostrar un grupo de muchos bloques lógicos circulares y uno solo de forma cuadrada. Meter las piezas en una bolsa: ¿qué forma saldrá?
- Invitarles a sacar una ficha. Preguntarles antes qué forma creen que va a salir. Llegar a la conclusión de que si hemos metido muchos círculos y un cuadrado, hay más probabilidades de que salga un círculo.

Investigamos: Juegos de siempre

- Pedir que pregunten a sus familiares sobre los juegos a los que jugaban cuando eran pequeños.
- Preparar una ficha con dos o tres apartados sobre los que preguntar, consensuados entre todos: nombre del juego, quién jugaba, explicación de las normas, material necesario, etc. Cada uno llevará una copia de la ficha a casa, que las familias completarán. Pedirles que las traigan a clase o proponer que las envíen por correo electrónico.
- Cuando estén todas las fichas, ponerlas en común y hacer un registro de los juegos: cuántos han coincidido, cuántos son iguales que los del listado inicial de la asamblea; clasificarlos según si se necesitan o no materiales, si se juega solo o en grupo, etc.

Vivenciamos: Juegos populares

- Preparar una sesión de juegos en la que, organizados por grupos, practiquen varios juegos populares. De entre los presentes en las actividades anteriores, elegir cuatro de su preferencia. Se puede realizar una votación a mano alzada o con urna y papeletas. Contabilizar los votos.
- Determinar, en un espacio amplio del colegio, tantas zonas como juegos hayan votado. Preparar cada zona con los materiales necesarios para jugar.
- Cada grupo permanecerá en una zona el tiempo determinado por el docente, tras lo cual cambiará de zona y de juego. Todos los grupos pasarán por las distintas zonas.
- Jugar a los juegos *Pase misí* y *Al corro chirimbolo*, cantando las canciones.
- Cantar la canción *Los fantoches*, marchando en fila marcando el ritmo, y moviendo las partes que se indican. (ver texto en Anexo canciones).

Texto motivador
Teté quiere aprender juegos populares para enseñárselos a los demás goguis y así jugar todos juntos.

Actividades

- Decora el marco de estos juegos populares (Al corro y Las cuatro esquinas) con círculos y cuadrados, respectivamente.

Ampliación

- Repasa las formas.

Canciones

Pase misí

Pase misí,
pase misá,
por la puerta
de Alcalá,
el de adelante
corre mucho
y el de atrás
se quedará.

(Popular)

Al corro chirimbolo

El corro chirimbolo
¡qué bonito es!
Un pie,
otro pie.
Una mano,
otra mano.
Un codo,
otro codo,
la nariz... y el morro.

(Popular)

Cuaderno de artística
Círculo y cuadrado (Ficha 4)

Actividades

- Colorea el marco del círculo y del cuadrado. Desprende las figuras círculo y cuadrado.
- Decóralas y guárdalas para el collar del final de la unidad.

Goguitic

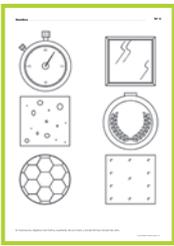
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 20.

English corner

Vocabulary: *Circle* (círculo), *square* (cuadrado).

Play time:

- Dibujar un círculo y un cuadrado gigante en el suelo y nombrarlos en inglés. Meterse en la forma geométrica correspondiente diciendo *circle* o *square*.



Actividades complementarias

Refuerzo: Buscar por la clase formas cuadradas y circulares.

Ampliación: Dar a cada niño y niña un folio con un círculo o un cuadrado. Pedir que realicen un dibujo libre a partir de esta forma.

Fotocopiable 4: Colorea los objetos con forma cuadrada de un color y los de forma circular de otro.

Entrenamos competencias

Saber decir: El nombre de algún juego.

Saber hacer: Enseñar a sus compañeros cómo se juega a alguno de los juegos nombrados.

Saber ser: Procurar que participen en los diferentes juegos populares propuestos, disfrutando y apreciando la diversidad cultural.

¡Me duele!

Partes duras y blandas del cuerpo

**Objetivos**

- Adoptar comportamientos de prevención y seguridad ante el juego.
- Identificar partes duras y blandas del cuerpo.

Materiales**De la clase**

- Objetos duros y blandos.
- Tiritas.
- Pan del día y galletas.

Del alumnado

- Pegatinas: dos piedras y una esponja.
- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Gogui Teté.
- Láminas de conceptos: Duro-blando.

Observamos en asamblea: Las marcas que quedan cuando nos hacemos daño

- Colocarle a Teté varias tiritas en diversas partes de su cuerpo. Ponerlas muy visibles, para que puedan verlas el alumnado.
- Observar a Teté y preguntar: ¿dónde se ha hecho daño Teté?, ¿qué le duele?,...
- A veces, cuando jugamos, nos hacemos daño: ¿os ha pasado alguna vez?, ¿qué os pasó?, ¿qué hizo la familia?, ¿os llevaron al médico?, ¿os ha quedado alguna marca o señal? (moratón, puntos, herida, etc.). Invitarles que las muestren, si quieren.
- Ojea y comentar las escenas del goguilibro *Descubre con los goguis*: Un accidente y Medidas de protección. Conversar sobre las imágenes.

Exploramos: Duro y blando

- Observar a Teté de nuevo y decir en qué parte de su cuerpo se ha hecho daño. Pedir a los niños y niñas que se toquen ellos esa parte y digan si es dura o blanda.
- Nombrar otras partes del cuerpo a la vez que las van señalando. Invitarles a que las toquen en su cuerpo al mismo tiempo. Responder si está dura o blanda.
- **Juego: «Verdad-mentira».** El docente dirá una frase y el alumnado responderá diciendo si es verdad o mentira: «La nariz es dura», «Las pantorrillas son blandas», «Las rodillas son duras», «Las orejas son duras», etc.
- Mostrar la ficha del libro del alumno y observar lo que le pasa a cada personaje.
- Agrupar al alumnado por parejas, uno hará de médico y otro de paciente. Estos simularán dolor donde les duele a las personas de la ficha, y los médicos les tocarán esa parte del cuerpo diciendo si es dura o blanda.

- Disponer de diversos objetos duros y blandos (algodón, piedras, plastilina blanda, un muñeco de goma de los que emiten sonidos al apretarlos, lápices, gomas, etc.). Con los ojos cerrados, palpar los objetos y decir si están duros o blandos. Clasificarlos.

Investigamos: Cosas duras y blandas

- Buscar objetos por la clase que sean duros y blandos.
- Conversar sobre ello: decir su nombre y si son cosas duras o blandas.
- Colocar los objetos blandos a un lado y lo duros al otro.
- Recitar el poema *Duro o blando*.

Experimentamos: Duro o blando

- Disponer de algunos trozos de pan del día y de galletas. Permitir que los toquen y los prueben. Comprobar si el pan está duro o blando y la galleta crujiente o blanda.
- Colocar la lámina de los conceptos: duro y blando y disponer el trozo de pan y la galleta, según corresponda. Preguntar: ¿qué pasará si los dejamos unos días? Animar a que formulen sus propias hipótesis.
- Poner los alimentos en un plato y dejarlos en un lugar seco. Tras varios días, comprobar que el pan se ha quedado duro y la galleta está más blanda.
- Recordar las hipótesis planteadas: ¿hemos acertado? Sacar conclusiones.



Texto motivador

A veces, cuando jugamos, nos hacemos daño en alguna parte del cuerpo y nos duele. Entonces hay que llamar al médico o ir al hospital.

Actividades

- ¿Dónde se han hecho daño estos niños? Pica por las líneas de puntos y lo descubrirás.
- Di si la parte dañada es dura o blanda y coloca las pegatinas de las piedras o la esponja donde corresponde.

Poema

Duro o blando

Si me toco la cabeza,
es dura como una piedra.
Si me toco los carrillos,
puedo darme pellizcos.
Si me toco la tripa,
está muy blandita.
Si me toco las orejas,
se mueven y no están quietas.
Si me toco los tobillos,
¡qué duros están, chiquillo!

(Aurora Estébanez)

¡A jugar!

Toco duro o toco blando

Desarrollo. El docente será el que la queda y el alumnado correrá para no ser tocado.

El docente dirá en alto: «Toco en duro» y correrá a tocar una parte dura del cuerpo de los niños y niñas, a la vez que dice «toco rodilla» (o cabeza, muñeca, tobillo, hombro...). Los que son tocados seguirán corriendo colocando la palma de la mano en la parte tocada.

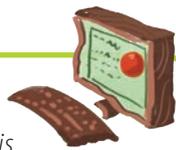
Luego cambiará la orden: «Toco en blando» (muslo, carrillo, brazo, pantorrilla...) y seguirán el juego.

El juego termina cuando todos han sido tocados.

Al final cada uno dirá en qué parte fue tocado y si esa parte del cuerpo es dura o blanda.

Goguitic

- Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 21.



English corner

Vocabulary: *Hard* (duro), *soft* (blando).

Play time:

- Colocar en una pared un objeto duro y en otra uno blando. Desplazarse por el aula, y al oír *hard* los niños y niñas tendrán que dirigirse a la pared en que está el objeto duro. Repetir la actividad diciendo *hard* o *soft* aleatoriamente.

Entrenamos competencias

Saber decir: Señalar distintas partes del cuerpo y decir si son duras o blandas.

Saber hacer: Clasificar diferentes partes de su cuerpo en duras y blandas.

Saber ser: Practicar diferentes juegos, haciendo hincapié en la prevención y seguridad para evitar riesgos.



Objetivos

- Identificar algunos profesionales relacionados con la salud y el deporte.
- Reconocer su lugar de trabajo y los objetos que utiliza para llevarlo a cabo.

Materiales

De la clase

- Silbato.
- Toallas, cremas, etc.
- Tres tarjetas (roja, verde, amarilla).

Del proyecto

- Cuento gigante.

Observamos en asamblea: Profesiones relacionadas con los deportes

- Recordar la viñeta 1 del cuento, cuando los goguis van a ver a la doctora: ¿cómo se llama?, ¿por qué van a verla?, ¿qué les duele?, ¿qué le pregunta la reina Goguilís a la doctora?, ¿qué le contesta esta?, ¿qué problema tienen los goguis?, ¿cómo lo solucionan?
- Observar imágenes de profesionales relacionados con el deporte. Conversar sobre si saben de quiénes se trata, cuál es su trabajo, si los han visto trabajar alguna vez, etc.

Exploramos: La profesión de árbitro y masajista

- Simular ser árbitros, masajistas. Dramatizar algunas acciones propias de estas profesiones.
- Manipular alguno de los objetos que utilizan: toalla, silbato, tarjetas, cremas, etc.
- Por parejas, dar masajes al compañero. Uno estará sentado y el otro le masajea las piernas, le da pellizquitos, golpecitos con los dedos, etc.

Experimentamos: La profesión de «Utilero»

- Preguntar al alumnado si saben en qué consiste la profesión de «utilero».
- Informales sobre ella, como la persona que se encarga de la ropa y el material deportivo de los jugadores.
- Para experimentar esta profesión, irán ejerciéndola cuando realicemos las sesiones de psicomotricidad, siendo el encargado de llevar el material necesario: aros, pelotas, etc. (Si el material es pesado, pueden ser dos o tres los que la desempeñen, con el fin de que todos participen).

Investigamos: Si en la familia hay profesiones relacionadas con el deporte

- Averiguar si el familiar de algún niño o niña tiene una profesión relacionada con el deporte. En caso afirmativo,

invitar a esa persona a clase para que cuente en qué consiste su profesión, los materiales que utiliza.

- Trabajar en grupos pequeños y recopilar información sobre profesiones relacionadas con el deporte. Cada grupo elegirá una profesión determinada y recibirá la ayuda de sus familias. Plasmar en un mural todos los datos conseguidos y exponerlo a los demás compañeros.

Vivenciamos: Las tarjetas del árbitro

- El docente será el árbitro y dispondrá de un silbato y tres tarjetas: roja, amarilla y verde.
- Durante la jornada escolar, utiliza el silbato y las tarjetas para llamar la atención del alumnado y decirles cómo están trabajando. Cada cierto tiempo, tocará el silbato y les mostrará una tarjeta:
 - Verde, si están trabajando muy bien.
 - Amarilla, si la clase está alborotada y considera que es una falta. La segunda vez que saca la tarjeta amarilla, les dice: «Van dos faltas». A la tercera vez, les advierte que la próxima tarjeta será la roja.
 - Roja, que supone abandonar lo que se está haciendo y permanecer un ratito en silencio. Cuando el docente muestra de nuevo la tarjeta verde, retoman la actividad que estaban realizando.

Sentimos: La expulsión

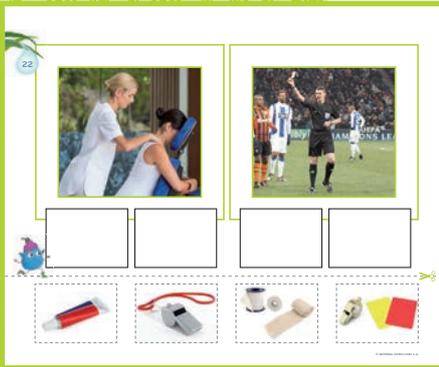
- Conversar cómo se han sentido cuando han sido apartados de la actividad (si se ha dado el caso). Comparar con lo que sienten los deportistas cuando incumplen las normas y son sancionados con la expulsión o descalificados de la competición.
- Qué sienten ellos cuando se hacen daño jugando o practicando un deporte y comparar con lo que sienten los deportistas cuando se caen o se dan golpes al jugar o en los entrenamientos, ¿les dolerá mucho?, ¿quién les atiende?...

Texto motivador

Hay mucha gente cuyo trabajo está relacionado con el deporte, como el árbitro o el masajista. Teté quiere ser masajista. Y a ti, ¿qué te gustaría ser de mayor?

Actividades

- Nombra y recorta los objetos. Pégalos debajo del profesional que los utiliza en su trabajo.

**Poema**

Se ha caído en el partido,
no se puede levantar.
¡Salen los camilleros
a llevarlo al hospital!
El árbitro –que vigila–
vio quién le dio la patada,
le ha sacado una tarjeta
y le ha pitado ¡FALTA!
Da las gracias al masajista,
el dolor se le ha pasado,
que nadie se preocupe
que vuelve a salir al campo.

(Aurora Estébanez)

¡A jugar!**Al fútbol**

Necesitamos: Un balón, que puedan manejar el alumnado. Tres tarjetas: roja, verde y amarilla. Un silbato.

Preparación: Dibujar el campo y las porterías. Hacer dos equipos y cada uno elige un color (pañuelo o tira de cartulina en el brazo, etc.). Recordar las reglas para jugar.

Desarrollo: El árbitro (el docente o un niño o niña), en el centro del campo con el balón y los dos equipos cada uno en una parte del campo. Se tira el balón y comienza el juego, pasándolo entre los del mismo equipo e intentando meter gol en la portería del equipo contrario. El árbitro tocará el silbato cuando se cometa falta y enseñará la tarjeta del color según la falta. Se van anotando los goles en una cartulina y al final a los ganadores se les da la enhorabuena y un aplauso.

**English corner**

Vocabulary: *Trainer* (o *coach*) (entrenador); *referee* (árbitro).

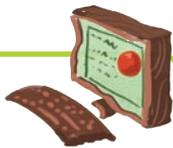
Play time:

- El docente llama a un niño o niña para que haga de entrenador, y pide al resto de la clase que le animen coreando: *trainer, trainer...*; luego llama a otro para hacer de árbitro, mientras el resto corean *referee, referee...* El árbitro tendrá dos tarjetas, una roja y otra amarilla; y el entrenador un banderín verde.

El resto de la clase, a la pata coja, tiene que saltar una línea, si la saltan bien el entrenador levanta el banderín verde, diciendo *green*. A quién lo hace regular el árbitro le saca tarjeta amarilla, diciendo *yellow*, y al que le sale mal el árbitro le saca la tarjeta roja, diciendo *red*.

**Goguitic**

- Cuento.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 22.

**Entrenamos competencias**

Saber decir: El nombre de profesiones relacionadas con el deporte.

Saber hacer: Agrupar varios objetos deportivos y pedirle que busquen entre ellos algunos relacionados con una profesión del deporte.

Saber ser: Proponer juegos sencillos en los que tenga que hacer de «árbitro», aprendiendo a hacerse responsable del respeto a pequeñas normas por parte de sus compañeros.



Objetivo

- Compartir las cosas y los juguetes con los demás.

Materiales

De la clase

- Juguetes varios.
- Cromos u otro material que se pueda compartir.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Lámina de valores: Compartir.

Observamos en asamblea: La palabra «Compartir»

- Escribir en la pizarra la palabra COMPARTIR, leerla en alto y preguntar: «¿Quién sabe lo que quiere decir esta palabra?». Permitir que se expresen libremente.
- Hacer una demostración con algo que tengamos y que podemos repartir entre todos; por ejemplo, unos cromos. Decir: «Voy a compartir unos cromos con vosotros», y dar uno a cada niño y niña.
- Conversar sobre lo que es y no es «compartir»: si ellos han compartido algo alguna vez y qué ha sido, en qué situaciones han notado que alguien no compartía...
- Mostrar la ficha del alumno y comentar lo que vemos en ella: ¿quiénes comparten lo que tienen?, ¿quién no lo hace...?
- Contar las letras de la palabra compartir y decir cuáles conocen, qué letras tienen ellos en su nombre... Dar palmadas por cada sílaba que la compone, identificar la sílaba que lleva el sonido «T» y rodear la letra en la palabra escrita, etc.
- Escuchar el poema *Compartimos* y memorizar algún verso.

Exploramos: Juegos en los que hay que compartir

- Enseñar juegos de equipo en los que varios jugadores tienen que trabajar juntos para lograr una meta común. Por ejemplo, componer puzles. Repartir un puzle por mesa, para que lo compongan entre todos los miembros de cada equipo.
- Poner ejemplos de juegos o deportes en los que han de compartir el material de juego. Por ejemplo, en el fútbol: ¿cuántos jugadores hay?, ¿tiene un balón cada uno?, ¿cuántos balones hay?, ¿qué tienen que hacer los jugadores para jugar todos?, ¿qué pasaría si solo lo tuviera uno y no se lo pasara a los demás?, ¿qué pasaría si cada jugador tuviera un balón? Poner ejemplos de otros deportes.

Investigamos: ¿Cómo lo compartimos?

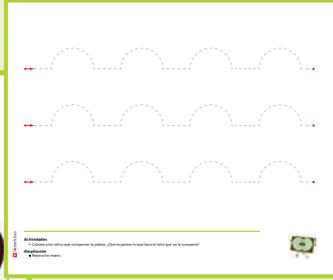
- Organizar al alumnado en grupos pequeños. Preparar varios elementos que tengan que compartir, por ejemplo: galletas, pinturas y folios, juguetes, etc. La cantidad de estos elementos será inferior al número de alumnado que componen los grupos, para así forzar la necesidad de compartirlos.
- Investigar de qué forma pueden compartir los materiales para que todos los usen. Permitir que cada grupo resuelva la situación con sus propias estrategias.
- Al finalizar la tarea, compartir la experiencia con el resto de compañeros explicando cómo se resolvió la situación.

Experimentamos: ¿Qué es mejor?

- Plantear la siguiente situación: ¿qué es mejor cuando alguien no quiere compartir un juguete de la clase, quedarse sin él o tenerlo menos rato?
- Experimentar la propuesta y sacar conclusiones: ¿qué ha sido mejor?

Sentimos: ¿Qué pasa si comparto?, ¿y si no comparto?

- Hablar con los niños y niñas cuando riñan por un juguete. La mejor forma de solucionar el problema es que lo compartan y lo tenga cada uno un ratito. Mostrarles en el reloj el tiempo que lo tendrá cada uno.
- Ayudarles a expresar sus sentimientos y compartan las cosas cuando no las quieren dejar. Que nos cuenten cómo se sienten en ambas situaciones.
- Explicarles que compartir algo propio no es lo mismo que regalar, que el juguete será siempre suyo y se lo llevará luego a casa. Además si comparte sus juguetes con los amigos, ellos compartirán también los suyos con él.



Texto motivador

Uno de los niños no quiere compartir la pelota con sus amigos. La quiere para él solo. Eso a ti qué te parece: ¿está bien o no está bien?

Actividades

- Colorea a los niños que comparten la pelota. ¿Qué te parece lo que hace el niño que no la comparte?
- Rodea la letra «T» en la palabra escrita.

Ampliación

- Repasa los trazos.

Poema

Compartimos

Compartiendo los juguetes
cuando llega la ocasión,
al lado de mis amigos
lo paso mucho mejor.

Juan me deja su triciclo,
yo dejo a Luisa el balón,
María presta su comba
y Carlos la construcción.

Si jugamos todos juntos,
se acabó la discusión,
pues compartiendo juguetes
aumenta la diversión.

(Julián Alonso)

¡A jugar!

La caja sorpresa

Necesitamos: Cajas de diversos tamaños que encajen unas en otras. Papel de embalar o de periódico. En la caja más pequeña meter detallitos, uno por cada niño y niña. Envolver la caja más pequeña y meterla en otra un poquito mayor que envolveremos, luego meterla en otra y envolver, luego en otra y así sucesivamente, hasta envolver todas las cajas que tengamos. Música, reproductor o un pandero.

Desarrollo: Colocarse en círculo y uno de ellos porta la caja grande (con el resto dentro). Esta se va pasando al ritmo de un pandero o música. Cuando deja de sonar, quien tiene en ese momento la caja, la desenvuelve y saca la que hay dentro. Tocar de nuevo el pandero y continúan pasando la caja, al dejar de sonar la música, el que la tiene la desenvolverá, y continúa el juego hasta llegar a la última caja que contiene los detallitos. A quien le toque los compartirá con sus compañeros.

English corner

Vocabulary: *To share* (compartir).

Play time:

- El docente repartirá 4 tarjetas, al azar, de distintos colores a cada niño y niña. A la orden: *share red colour*, los que tienen la tarjeta roja la comparten con el resto. Volver a dar la orden con otro color y repetir el juego hasta que alguno se quede sin tarjetas, siendo el ganador, porque es el que más ha compartido.

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 23.



Entrenamos competencias

Saber decir: Utilizar la expresión «¿Me lo dejas, por favor?», cuando quiera un juguete que tiene otro compañero. Poner en práctica también la expresión «Sí, cuando termine te lo dejo», en el supuesto de que aún esté jugando. En este caso asegurarse de que, después de un rato, comparte su juguete con el compañero que se lo ha solicitado.

Saber hacer: Dejar un ratito el juguete a un niño o niña.

Saber ser: Practicar diferentes situaciones en las que tenga que compartir como, por ejemplo, jugar con otro compañero o compañera que está solo y dejarle los juguetes.



Objetivos

- Tomar conciencia de los propios aprendizajes, dificultades y logros.
- Valorar el trabajo bien hecho.
- Expresar emociones e ideas mediante el lenguaje oral.

Materiales

De la clase

- Una cinta para hacer el collar.

Del alumnado

- Cuaderno de fichas.
- Goguilibro *Descubre con los goguis*.

Del proyecto

- Tarjetas de vocabulario de la unidad.
- Audio 4. Canciones. Track 3, 4 y 5.
- Audio 4. Audiciones. Track 1, 4, 5.
- Audio 4. Cuentos. Track 2 y 3. *Teté y los colores y ¡Un, dos!*

El libro secreto de los goguis

Teté ya sabe todo lo que tiene que hacer para mantener un cuerpo sano. Y como cualquier momento del día es bueno para hacer deporte, corriendo, corriendo va a buscar a la reina Goguillís para contárselo. Cuando entra en el Salón Real, tintinea y, haciendo una reverencia, dice:

*Tilín, tilín, talán, talán,
algo nuevo tengo que contar.*

- ¿La ayudamos? Motivar a los niños y niñas para que recuerden lo que han aprendido en esta unidad. Pueden apoyarse en el cuaderno de fichas que han trabajado. Guiar las propuestas tomando como base el ejemplo de mapa conceptual que se presenta a continuación.

- Tintinear con Teté cuando se menciona lo aprendido.
- Para finalizar la actividad:

A la reina Goguillís le parece muy importante todo lo que Teté le ha contado sobre lo bueno que es el deporte para cuidar nuestro cuerpo y no ponernos enfermos, y para que todos lo sepan lo ha escrito en El libro secreto de los goguis.

Mapa conceptual: Con antelación, preparar tarjetas con dibujos o iconos alusivos a los contenidos vistos. Utilizar *El libro secreto de los goguis*, que se elabora en clase. Incluir dos páginas donde plasmar este mapa.

NUESTRO CUERPO TIENE

Huesos Músculos Partes duras y blandas Articulaciones

PARA ESTAR EN FORMA NECESITAMOS

Jugar	Hacer deporte	Buenos hábitos de:	Cuidar la salud
	Ciclismo	Alimentación	
	Baloncesto	Descanso	
	Natación	Higiene	
	Fútbol...		

PARA HACER DEPORTE NECESITAMOS

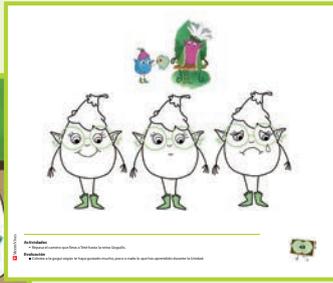
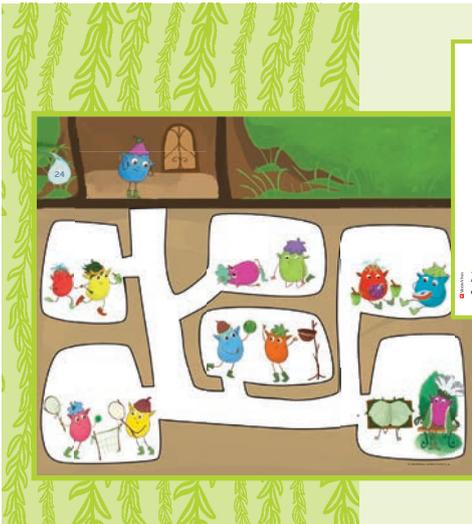
Ropa deportiva	Medidas de protección	Objetos y materiales
Chandal, zapatillas...	Casco, rodilleras...	Raqueta, pelota, balón...

PROFESIONES RELACIONADAS CON EL DEPORTE

Árbitro Masajista Médico deportista Utillero

Y ADEMÁS

Números 1, 2 y 3
Colores rojo, amarillo y azul
Formas redonda y cuadrada
Alrededor
Grande-mediano-pequeño
Primero-último
A un lado-a otro lado
De frente-de espaldas
Duro-blando
Compartir



Texto motivador

Teté ha aprendido que hay que jugar para estar sanos y fuertes, así que ha ido corriendo a contárselo a la reina.

Actividades

- Repasa el camino que lleva a Teté hasta la reina Goguilís.

EVALUACIÓN

- Colorea a la gogui según te haya gustado mucho, poco o nada lo que has aprendido durante la unidad.

Y además...

Cantar la canción de la unidad *El deporte es sano*.

Recordar el poema, el cuento o el juego que más haya gustado al alumnado.

Para saber más, repasar el goguilibro *Descubre con los goguis: ¿Cómo puedo estar en forma?* Repetir el juego «Hago lo que me toca».

Hacer un collar con los troquelados del cuaderno de artística: los números 1, 2 y 3, las formas cuadrada y circular, el piano y la pelota utilizada para ambientar la clase.

Como colofón: Una miniolimpiada

Competir practicando diversos deportes adaptados al nivel del alumnado, insistiendo en el sentido de la participación y de unión e inculcándoles que lo importante es participar y divertirse.

- Participar toda la clase en la confección de medallas, banderas, trajes, regalos o copas, etc.
- En un espacio amplio del colegio, preparar diferentes zonas donde disputar las pruebas. Estas podrían ser:
 - Carreras. Acotar un circuito para realizar la carrera o limitar una pista en el mismo patio. Colocar una pancarta en la salida y otra en la llegada.
 - Ciclismo. Se efectuará con los triciclos, bicis o monopatinos que ellos mismos aporten. Igual que en el caso de las carreras, señalar el espacio asignado a los triciclos o las bicis.
 - Baloncesto. Disponer de cestas y pelotas apropiadas a su nivel. En vez de por equipos, pueden ir tirando a encestar de uno en uno y adquirir así puntos que canjear por algunas chucherías, cromos, canicas...
 - Tenis. Utilizar palas pequeñas y pelotas de poco peso. Delimitar una pista sencilla con una malla no muy alta, situada cerca del suelo.
 - Fútbol. Formar dos equipos y que chuten el balón a la portería, alternándose de uno en uno. El portero será siempre una persona del equipo contrario. Gana el equipo que al final haya metido más goles.
 - Circuito con obstáculos. Deberán recorrerlo con actividades como dar la voltereta en una colchoneta, subir una pequeña rampa, pasar un túnel, saltar de un aro a otro, etc.
 - Juegos motrices en el patio. Organizar un circuito guardando el turno.
- Al final, poner música de fondo y realizar la ceremonia de «entrega de medallas».

9. Para completar

Educación emocional

Cómo me siento: Relajado y tranquilo



Objetivo

- Aprender a relajarse.

La **tranquilidad** es una emoción positiva, un estado emocional de bienestar; en cambio el nerviosismo es una emoción negativa, desagradable, que hace sentirse a uno mal.

Actividades orientativas

- Establecer el rincón de la relajación (ver el apartado Rincones, página 61). Hablar de este espacio mostrando la lámina.
- Poner en práctica estrategias sencillas para los momentos en los que se encuentran más alborotados:
 - Contar hasta diez, bajando progresivamente el tono de voz hasta conseguir atraer su atención y que se tranquilicen.
 - Cuando hablen muy alto, hablarles bajito.
 - Poner música de relajación de fondo mientras trabajan o juegan, durante las entradas y salidas de clase, a la espera de un acontecimiento, etc.
 - Practicar juegos de relajación:

Juegos que invitan a la relajación

«**La pelotita**». Colocados por parejas. Uno de ellos tiene la pelota y la va pasando suavemente por el cuerpo del compañero, tumbado en el suelo. Luego, cambiar los roles.

«**Mimitos**». Hacerse mimitos, dándose masajes. Pasarle delicadamente la mano al compañero por el cuerpo.

«**Reírse a carcajadas**». Hacer dos grupos y ponerse uno frente al otro. Uno de ellos trata de hacer reír al otro grupo. Luego, cambiar los roles.

Practico valores: Compartir



Objetivo

- Compartir las cosas con los demás.

Compartir es uno de los valores más difíciles de enseñar a los niños y niñas. La acción de compartir no es algo natural, pues se trata de un proceso que se desarrolla lentamente y que precisa tiempo y paciencia.

Actividades orientativas

- Antes de compartir deben tener claro lo que es suyo, lo que es de otros y las cosas que son de todos.
- Invitar a los niños y niñas de otras clases a pasar un ratito con nosotros. Dejarles nuestros juguetes y convencerles de que ellos compartan los suyos.
- Proponer turnos para usar los objetos en caso de que surjan conflictos.
- Deben saber que si llevan algo al colegio es para compartirlo con los demás. Comentarlos con la familia.
- Proponer actividades y juegos en los que tengan que compartir objetos: pinturas, plastilina, construcciones, juguetes, etc.
- Elogiarles, felicitarles cuando compartan y mostrarles con hechos cómo compartir, verbalizando diversas situaciones: «Estamos compartiendo las galletas», «Compartimos el juguete que traje...».
- Cuando el alumnado esté compartiendo, el docente puede hacer mayor hincapié diciendo «Lo que estáis haciendo es supergogui».

Respeto normas: Hago bien la fila y camino sin empujar



Objetivos

- Respetar las normas de convivencia.
- Colocarse en fila y caminar sin empujar.

Actividades orientativas

- Colocar la lámina en un lugar visible y conversar sobre las situaciones que se ven en ella. Hacer una fila y caminar sin empujar al otro.
- Cada día será un niño o niña distinto quien se coloque en primer lugar. Procurar que todos vayan pasando por ese puesto.
- Buscar una canción o música para que se coloquen en fila, y utilizarla siempre que sea necesario.
- Para motivar, dispondremos de dos tarjetas: una roja y otra verde. La roja indica que no se puede salir o entrar, porque la fila está mal hecha. La verde indica que se puede pasar, porque la fila está correcta.
- Recordar la norma las veces que sea necesario: en la entrada y la salida a clase, para ir al servicio, etc.
- Aprender la retahíla y recordarla cada vez que se tenga que hacer una fila.

Retahíla

Uno y dos,
en la fila estoy.
Bien colocado,
sin mirar a los lados.
No empujo al compañero
ni le adelanto.
Así, bien colocadito,
camino despacito.

Practico habilidades sociales: Sigo instrucciones



Objetivos

- Comprender y llevar a cabo instrucciones sencillas.
- Poner en práctica habilidades sociales: mirar a la cara a la persona que nos habla, prestar atención a lo que dice, etc.

Una de las habilidades sociales más importantes que el alumnado debe aprender cuanto antes mejor es el responder a órdenes e instrucciones, por ello creemos necesario trabajarla desde el comienzo de curso.

Para que sigan una orden o una instrucción, lo primero que tenemos que hacer es saber si ha captado la orden, si sabe lo que tiene que hacer, si lo ha entendido; si no es así, es probable que no la realice no porque no quiera, sino porque no sabe lo que tiene que hacer.

Actividades orientativas

- Pedir que hagan algo siguiendo los siguientes pasos:
 - Escuchar la orden o instrucción con contacto ocular, mirándole a los ojos y que él o ella nos mire a nosotros.
 - Repetir la orden, para asegurarnos de que la ha captado.
 - Preguntarle: «¿Sabes lo que tienes que hacer?». Si no lo sabe, repetirle de nuevo lo que ha de hacer.
 - Responder a la orden o instrucción realizándola.
- Tener en cuenta que las instrucciones deben ser:
 - Cortas.
 - Con un lenguaje sencillo, apropiado a la edad.
 - Dar solo una orden hasta que se habitúen a seguirla.

Cuento popular



LA SIRENITA

«**E**n el fondo del mar vivía una pequeña sirenita, hija del rey de los mares.

Su piel era suave y sus ojos azules como el mar, pero como le ocurría a todas las sirenitas no tenía piernas: su cuerpo acababa en una gran cola de pez.

Cuando la sirenita hizo 15 años, su familia lo celebró con una gran tarta con tantas velas como años cumplía. Y a partir de esa edad todas las sirenitas ya no podían subir a la superficie del mar, ni sentarse en las rocas y contemplar la luz del sol y de la luna, ni ver los grandes barcos y a las personas.

Un día la sirenita desobedeció y subió a la superficie. Sacó la cabeza del agua y vio un gran barco, donde se oía música y se veía gente bailar.

Cuando se hizo de noche se encendieron cientos de farolillos multicolores, pues celebraban el cumpleaños de un príncipe de grandes ojos negros.

¡De repente se levantó una gran tormenta! Las olas eran cada vez más grandes, aparecieron unos nubarrones muy oscuros y se veían relámpagos. El barco se balanceaba cada vez más y el príncipe se cayó al agua.

–¡Se está ahogando, se está ahogando! –gritó la sirenita, y corrió a salvarle.

Lo llevó hasta la arena y le habló con una voz tan suave, que el príncipe nunca la olvidaría.

La sirenita dejó al príncipe en la arena y volvió al fondo del mar. Desde ese momento estuvo enamorada.

La sirenita fue a ver a la bruja del mar y le pidió que le diera unas piernas.

La bruja le dijo que si le daba las piernas, ella tenía que darle otra cosa a cambio.

Y así pasó: la bruja le hizo crecer las piernas, pero a cambio se quedó con su voz.

La bruja guardó la voz en una caja de música y la lanzó al mar.

Un día que el príncipe pasaba por la playa se encontró a la sirenita y le preguntó:

–¿Cómo te llamas?

Pero no pudo contestar, porque no tenía voz. Entonces el príncipe la tomó en sus brazos y se la llevó a palacio.

Un pez curioso, que estaba en el fondo del mar, encontró la caja que guardaba la voz de la sirenita y la abrió. Salió la voz y la sirenita recuperó inmediatamente su voz.

En ese instante, el príncipe reconoció aquella voz dulce que le había salvado de ahogarse y se casó con la sirenita.

La boda se celebró en palacio. La sirenita escuchaba la música, olía el ramo de flores y degustaba la tarta. Y, con sus manos entrelazadas, se miraban a los ojos.

La sirenita y el príncipe vivieron muchos años y fueron muy felices».

(Adaptación: *La sirenita*, de Hans Christian Andersen)

Actividades orientativas

- Comentar el cuento.
- Volver a contar el cuento cambiando algunos detalles. Cuando adviertan algún cambio, pararán el cuento y dirán de qué se trata.
- Dramatizar algún aspecto del cuento.
- Repartir folios, para que dibujen a la sirenita y al príncipe.

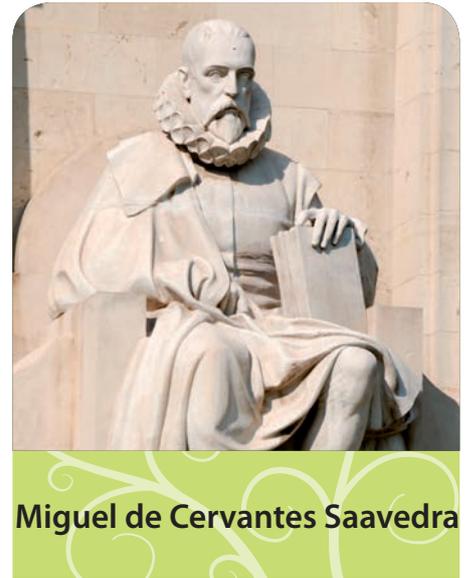
Fragmentos de la literatura universal

Objetivos

- Conocer obras literarias de tradición cultural.
- Familiarizarse con la obra de Miguel de Cervantes, *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, a través de la lectura de pequeños fragmentos.

EL AUTOR

Miguel de Cervantes Saavedra. Nace en Alcalá de Henares (1547) y muere en Madrid (1616). Era el sexto de siete hermanos. En aquella época en que la mayoría de niños y niñas no estudiaban, con 8 años comienza a asistir a la escuela animado por el deseo de su padre de que sus hijos tuvieran una buena educación. Fue soldado, novelista, poeta y dramaturgo. Le gustaba mucho leer y presenciar representaciones teatrales. Cultivó toda clase de géneros narrativos habituales de la época: novela bizantina, pastoril, picaresca, morisca. Murió a los 69 años.



Miguel de Cervantes Saavedra

OBRA LITERARIA

El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha (1605). Considerada como la primera novela moderna y una de las mejores de la literatura universal, cuenta las aventuras de un hidalgo manchego, Alonso Quijano, que de tanto leer novelas de caballería se creyó un caballero andante.

En sus aventuras se hizo llamar Don Quijote de la Mancha, y cabalgaba sobre su caballo, Rocinante, en compañía de su fiel escudero Sancho Panza. Todo lo que hace es en honor de su amada, Dulcinea del Toboso.



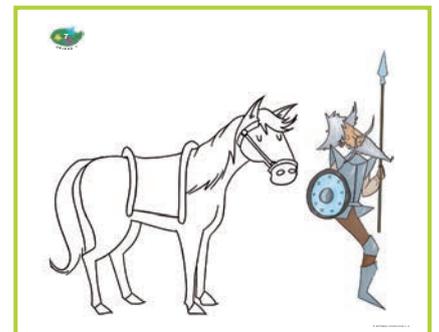
Secuencia 1. Don Quijote

En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, vivió hace mucho tiempo un hombre muy delgado y flaco llamado Alonso Quijano. Vivía con su sobrina y el ama de llaves. Le encantaba leer libros de caballería, cuyos personajes se hacían llamar caballeros andantes, hombres muy valientes que no tenían miedo a nada y a nadie; luchaban contra dragones, gigantes, magos, brujos y bribones.

De tanto leer estos libros de aventuras, dejó de comer y dormir y se volvió loco. Un día, se dijo:

«Voy a ser caballero andante, me llamaré Don Quijote de la Mancha e iré por los caminos en busca de aventura».

Así que subió al desván de su casa, y buscó una lanza y una espada para luchar, un casco para proteger su cabeza y un escudo para defender su cuerpo. Pero le faltaba lo más importante, un caballo para salir de aventuras; y pensó en el que tenía en su cuadra, un caballo en los puros huesos, tan flaco como él, al que puso por nombre Rocinante.



Actividades orientativas

- Leer el texto ante la ilustración n.º 1: Describir las características de Don Quijote.
- Repartir la ficha n.º 7 del cuaderno de artística y realizar la actividad que se propone.

Actividades

- Colorea a Rocinante
- Desprende el troquelado de don Quijote y pégalo en el caballo.

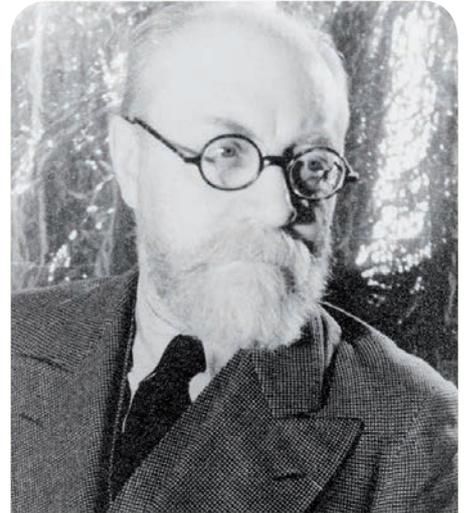
¡Estoy hecho un artista!

Objetivos

- Desarrollar la habilidad para apreciar y comprender diferentes manifestaciones culturales y artísticas. Utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.
- Acercarse al conocimiento de obras plásticas y realizar actividades mediante el empleo de diversos materiales y técnicas.

EL AUTOR

Henri Matisse. Nace en 1869 en Le Cateau-Cambrésis, una pequeña localidad del norte de Francia. Inició estudios, pero durante la convalecencia de una enfermedad comienza a pintar y descubre su verdadera vocación. Se traslada a París e ingresa en la Escuela de Bellas Artes. Es conocido por el lenguaje expresivo del color y por el uso original y fluido del dibujo. Su pintura está llena de colorido y produce tranquilidad. Fue dibujante, grabador y escultor, pero sobre todo pintor. Matisse es reconocido como uno de los grandes artistas del siglo xx y del arte moderno. Muere en Niza en el año 1954.

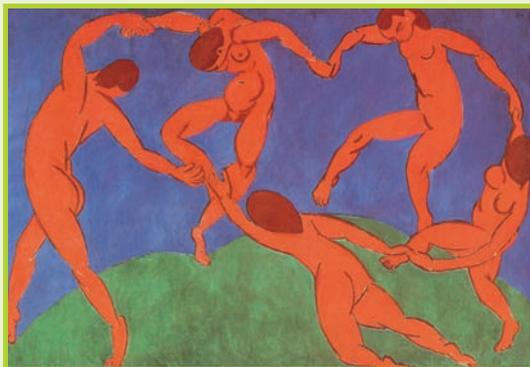


Henri Matisse

OBRA DE ARTE

La danza (1910). Henri Matisse emplea en esta obra tres colores para realzar las figuras humanas, que bailan una danza. La pintura fue encargada para adornar los rellanos de la escalera de un palacio moscovita con objeto de que quien ascendiera por ella se sintiera más tranquilo a medida que subía. La obra se encuentra en el Hermitage, museo de Moscú.

El cuadro representa a cinco personas desnudas de ambos sexos, que bailan en círculo, dándose la mano. El color azul, representa el cielo, las personas, la vida, están pintadas de rojo, y el verde representa la naturaleza.

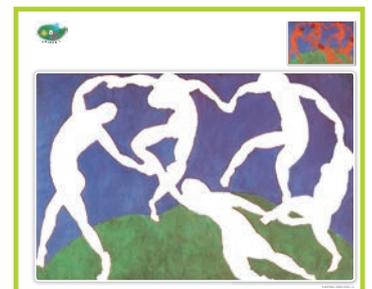


Actividades orientativas

- Poner música de las audiciones y permitir que observen la obra durante unos minutos.
- Tapar el cuadro y preguntar qué han visto.
- Analizarlo más detalladamente: ¿qué representa?, ¿qué hacen las personas?, etc.
- Invitarles a cantar y bailar una canción. ¿Os gusta bailar?
- Dramatizar la escena en grupos: ¿cuántos niños y niñas hacen falta?, ¿cómo se tienen que colocar...?
- Observar atentamente los colores: el azul del fondo, la silueta de los cuerpos en rojo, etc.
- Repartir la ficha n.º 8 del cuaderno de artística y realizar la actividad que se propone.

Actividades

- Colorea las siluetas de las personas de color rojo.



Dramatizamos

Objetivos

- Expresar corporalmente emociones, sentimientos, deseos, ideas, vivencias... e iniciarse en la representación de obras literarias sencillas.
- Participar activamente en pequeñas dramatizaciones.

¿Qué tenemos que preparar?

- Objetos de deporte infantiles: patinete, bicicleta, balón, raqueta y pelota, cuerda, aro, un traje de baño y un gorro. (En su defecto, lo que tengamos en clase: esto requerirá adaptar los pareados).

Sugerencias para la puesta en escena

Designar a un presentador o presentadora. Cada niño y niña llevará un objeto para hacer deporte, lo mostrará y recitará un pareado.

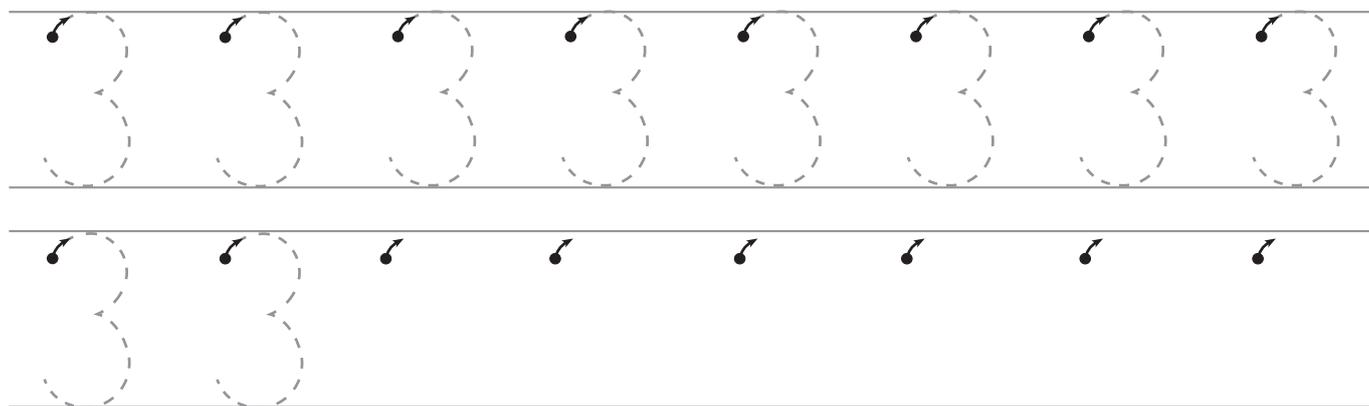
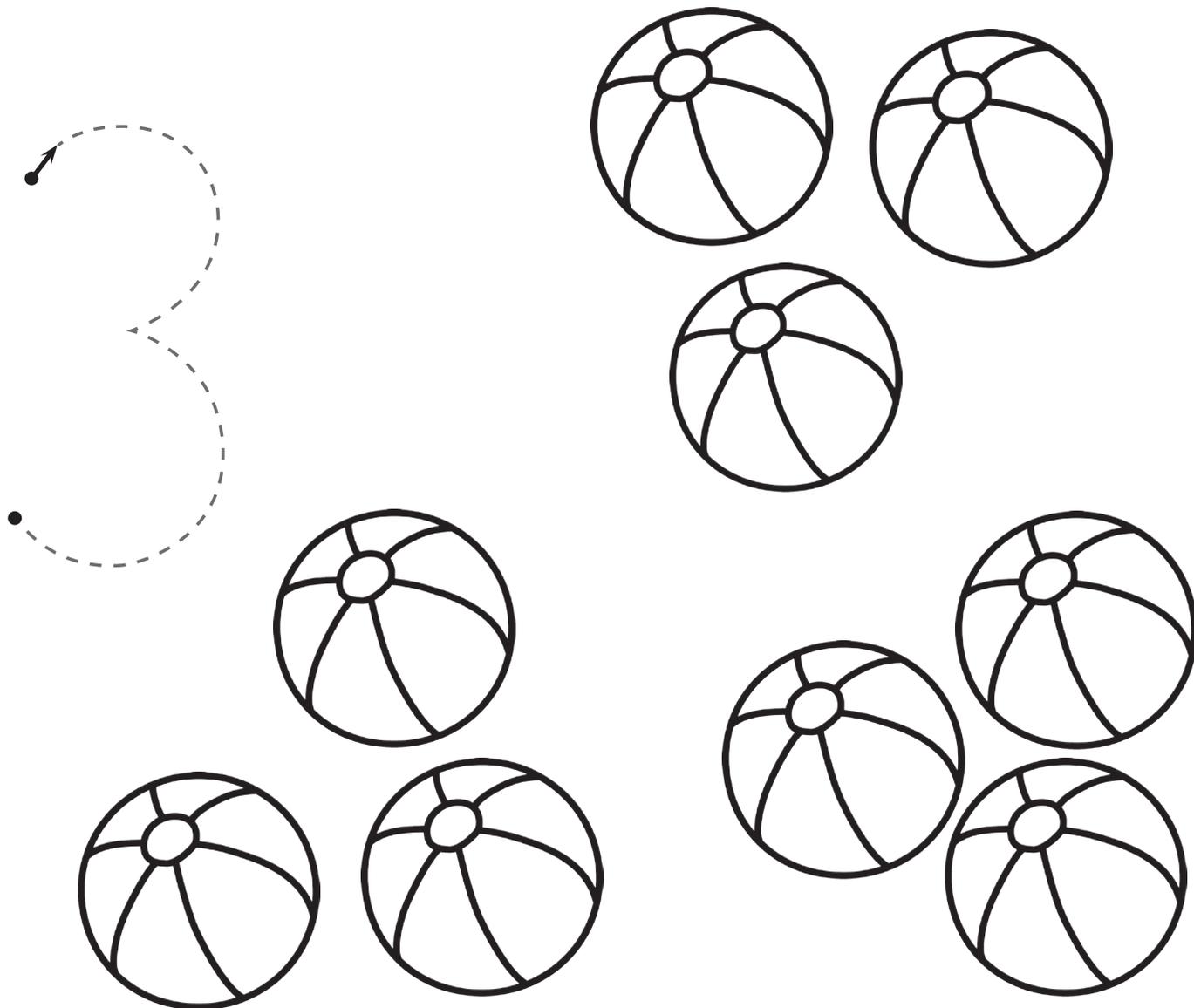
Irán saliendo de uno en uno, desde un lateral del escenario, con el objeto que les ha tocado. Se colocarán en el centro y recitarán el pareado. Al finalizar, se pondrán en fila en la parte de atrás.

Hacer la dramatización según el número de pareados, o inventar más si la intención es hacerlo en gran grupo.

EL JUEGO Y EL MOVIMIENTO

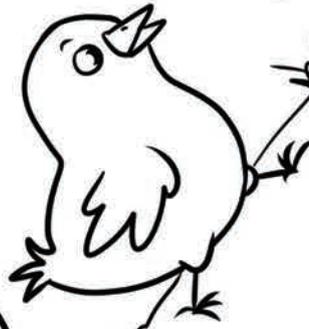
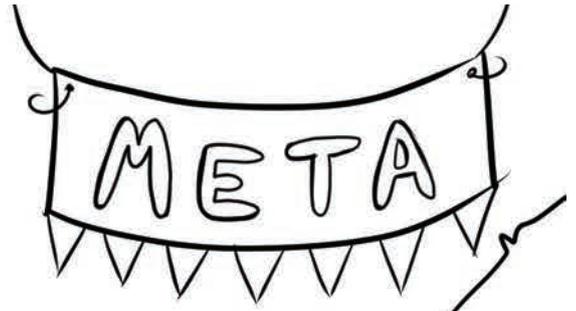
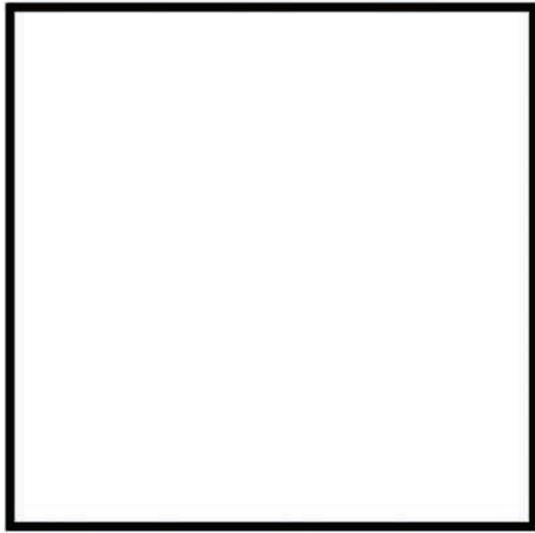
Niño 1:	Con este patinete, voy de rechupete.
Niño 2:	Con la bicicleta, voy a ver a tía Clea.
Niño 3:	Con el patín, voy a ver Pepín.
Niño 4:	Con el balón, meto goles a mogollón.
Niño 5:	Con raqueta y pelota, juego al tenis con Carlota.
Niño 6:	Si practico natación, nado un montón.
Niño 7:	Con el balón de baloncesto, siempre en la canasta encesto.
Niño 8:	Corro, corro sin parar, a la meta he de llegar.
Niño 9:	Con la cuerda me lo paso pipa, haciendo gimnasia rítmica.
Niño 10:	Muevo el aro en la cintura, bailo el <i>hula hoop</i> .
Todos:	¡Hacer deporte! ¡Es muy sano!

(Aurora Estébanez)

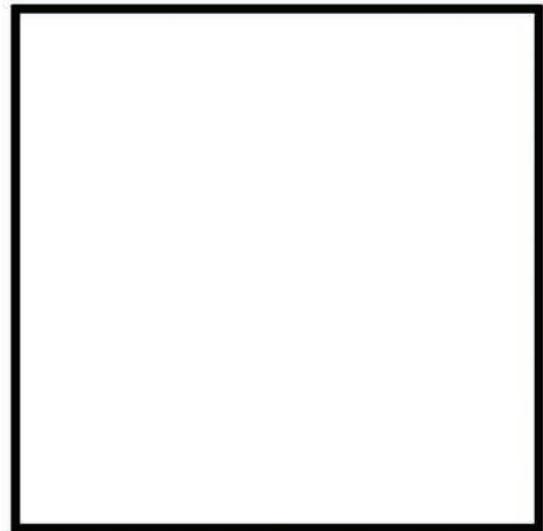


- Haz grupos de tres pelotas. Colorea las pelotas de cada grupo de un color.
- Repasa y realiza el número 3.

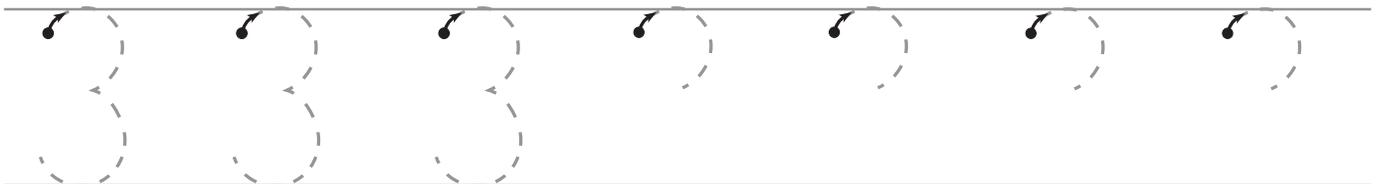
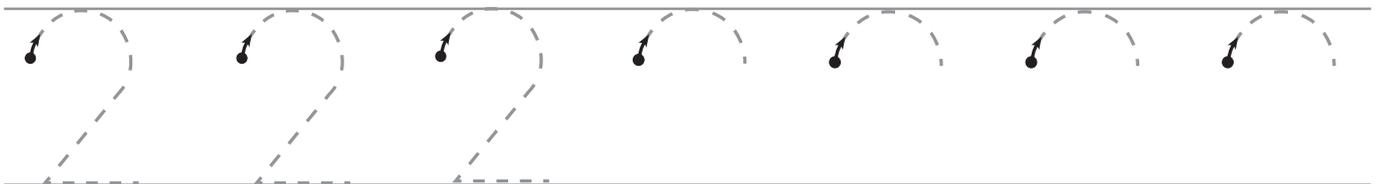
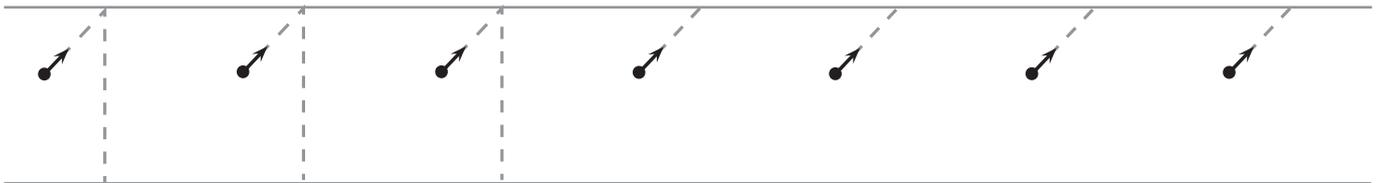
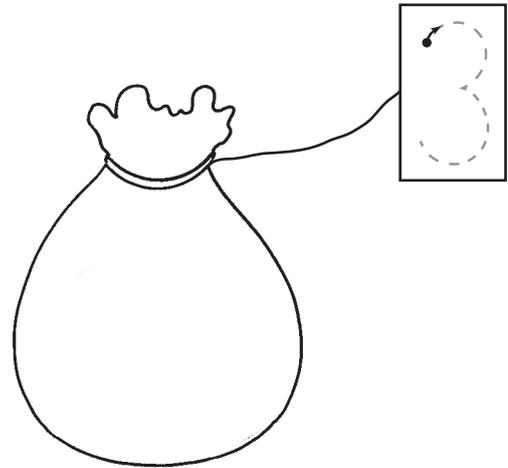
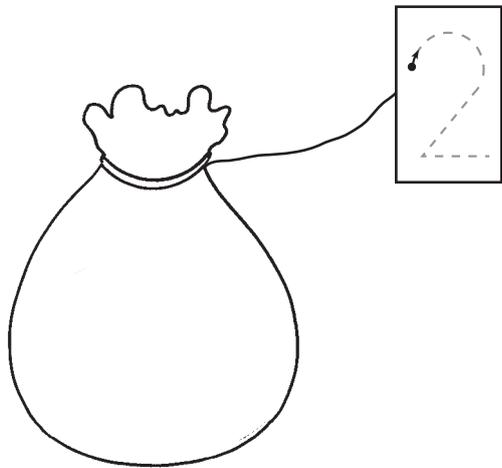
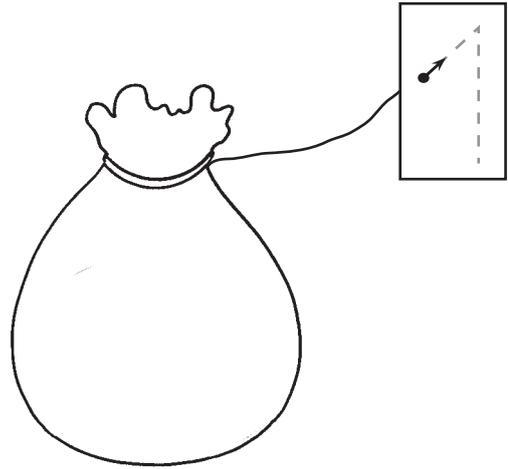
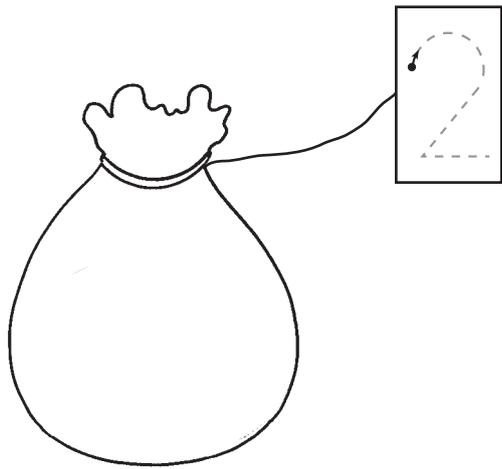
PRIMERO



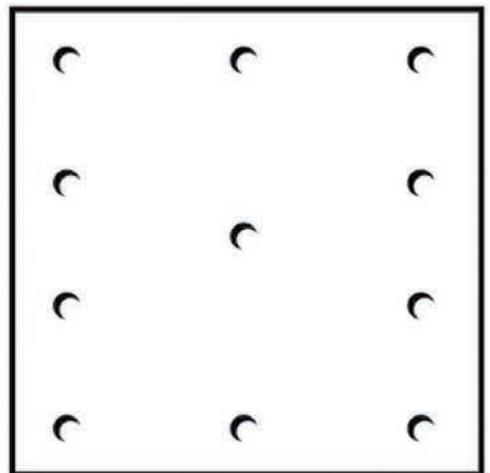
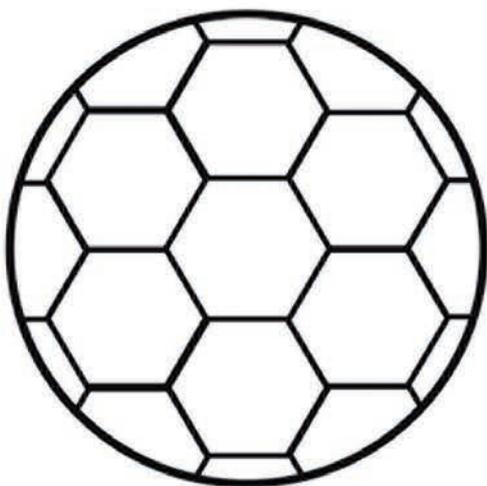
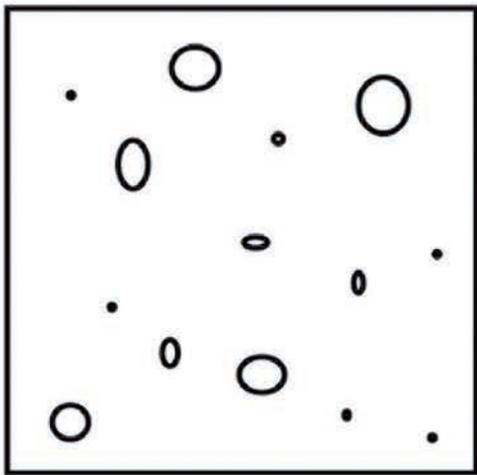
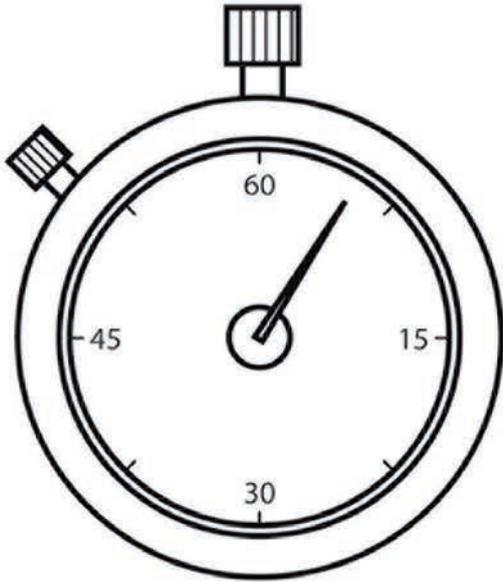
ÚLTIMO



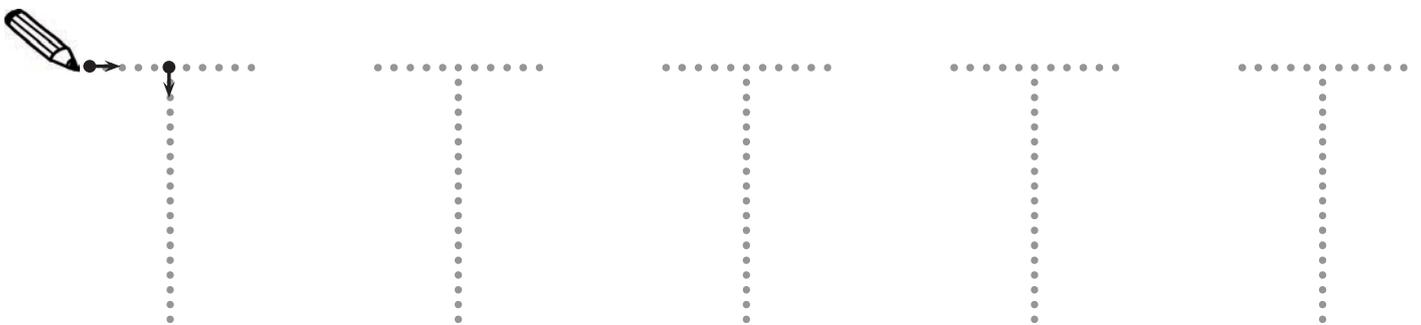
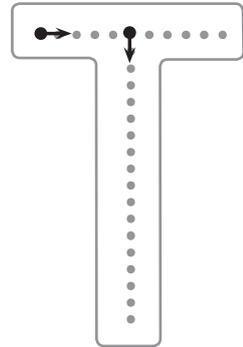
- Dibuja, en los cuadros correspondientes, el animal que va en primer lugar y el que va el último



- Dibuja en cada saco el número de pelotas que se indica. Realiza las gráficas.



• Colorea los objetos con forma cuadrada de un color y los de forma circular de otro.



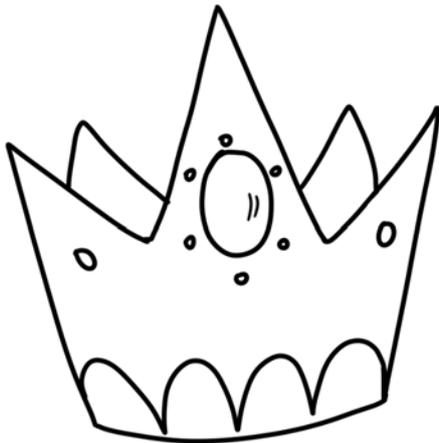
• Colorea el personaje cuyo nombre contiene el sonido /T/.



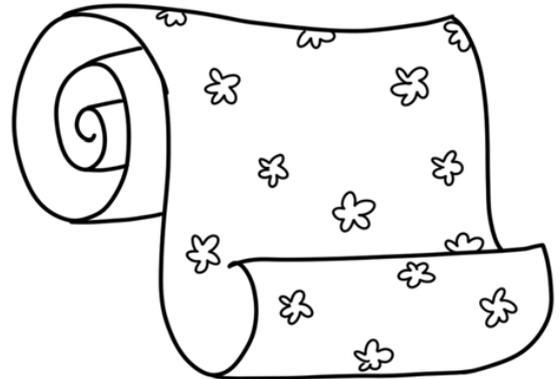
TETÉ



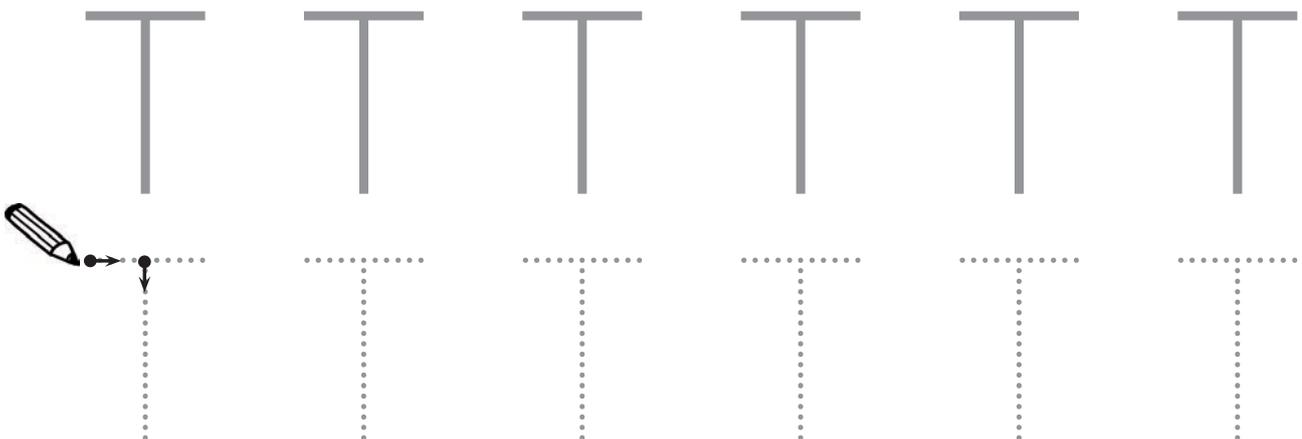
TOMATE



CORONA



TELA



• Rodea la letra «T» en las palabras que la contienen y colorea sus dibujos. Lee y repasa las letras «T».

10. Evaluación

Evaluamos por áreas

1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- | | C | EP |
|---|--------------------------|--------------------------|
| • Identifica y nombra elementos del cuerpo: partes duras y partes blandas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Sabe dónde tiene las articulaciones | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Manifiesta un progresivo control de su cuerpo; corre, salta | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Desarrolla la motricidad fina, trocea papel con los dedos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Trabaja un lado y otro del cuerpo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se le ve tranquilo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Participa en juegos motrices | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Muestra interés por las actividades y por el trabajo bien hecho | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Adquiere progresivamente hábitos saludables de higiene, alimentación y descanso | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se pone y quita prendas de vestir | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Aprende a compartir | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2. MEDIO FÍSICO, NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| • Identifica y discrimina objetos y elementos: pelotas, aros, mazas, cuerdas, etc. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Conoce e identifica algunos deportes: fútbol, tenis, natación, gimnasia | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Conoce la ropa que usa un deportista | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Identifica algunos profesionales que tienen que ver con los deportes, como el masajista y el árbitro | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Identifica formas: redonda y cuadrada, y nombra objetos que las tienen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Discrimina conceptos: grande, mediano, pequeño | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se sitúa de frente y de espaldas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Identifica los números 1, 2 y 3, su cantidad y grafía | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se interesa por fenómenos de la naturaleza: el tiempo atmosférico | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Participa en actividades de grupo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Respeta las normas de clase: se coloca en la fila | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Practica habilidades sociales: sigue instrucciones | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

3. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| • Escucha cuentos y narraciones con atención progresiva | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Identifica personajes de cuentos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Utiliza el lenguaje propio de su edad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Participa en asambleas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Comprende mensajes orales diversos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Sabe quién es Don Quijote de la Mancha | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Identifica colores: azul, rojo, amarillo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se interesa por obras artísticas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Le gusta dibujar y pintar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Identifica sonidos del cuerpo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Participa y disfruta con la interpretación de canciones | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se mueve al ritmo de la música | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Disfruta en la escucha de audiciones | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Códigos: **C** = conseguido. **EP** = en proceso.

Evaluación por competencias

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

- | | C | EP |
|---|--------------------------|--------------------------|
| • Señala y nombra partes del cuerpo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se pone y quita algunas prendas de vestir | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Toma iniciativas en el juego con los compañeros | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Cumple las normas de juego | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Adopta comportamientos de prevención y seguridad ante el riesgo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

SOCIAL Y CÍVICA

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| • Muestra interés por conocer juegos y deportes | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Valora y respeta las distintas profesiones en relación con los deportes | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Evita comportamientos de sumisión y dominio | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Se coloca en la fila | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Desarrolla actitudes y hábitos de compartir | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| • Percibe e identifica propiedades de los objetos: forma (redonda, cuadrada), color (amarillo, rojo, azul) y tamaño (grande, pequeño, mediano) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Utiliza la serie numérica para contar objetos: 1, 2, 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Conoce y usa elementos matemáticos básicos en situaciones cotidianas: 1, 2 y 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Clasifica los objetos según diferentes criterios: color, forma, tamaño | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Adquiere conceptos básicos para orientarse en el espacio: «Alrededor» | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

LINGÜÍSTICA

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| • Expresa de forma oral ideas, pensamientos, vivencias, experiencias y opiniones con un vocabulario adecuado a su edad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Escucha, habla, dialoga y conversa progresivamente | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Participa en situaciones de comunicación oral, respetando las normas sociales del intercambio lingüístico | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Memoriza y recita pequeños textos narrativos en lengua materna | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Usa fórmulas sencillas en una lengua extranjera | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Comprende mensajes y pequeños textos literarios contados por el adulto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Describe atributos físicos y sensoriales de los objetos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| • Aprecia y disfruta con el arte y otras manifestaciones culturales | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Conoce y valora diferentes manifestaciones culturales y artísticas, y las propias de la cultura de su comunidad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Respeto la diversidad cultural y el diálogo intercultural | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Utiliza diferentes lenguajes (literario, musical, plástico...) como instrumento de comunicación y representación | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Usa diversos recursos para expresar ideas, experiencias y sentimientos de forma creativa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Pone en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

APRENDER A APRENDER

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| • Observa, manipula y explora el entorno | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Siente curiosidad por las cosas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Presta atención | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Aprende con los demás | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

COMPETENCIA DIGITAL

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| • Es ayudado en el uso de tecnologías de la comunicación como fuente de aprendizaje | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|---|--------------------------|--------------------------|

Códigos: **C** = conseguido. **EP** = en proceso.

PARA SABER MÁS Y MÁS

El hospital

1. ¿Por qué hemos elegido este proyecto?

Con esta edad ya hemos aprendido e interiorizado cómo es nuestro cuerpo por fuera. Empiezan ahora a preguntarse y a buscar respuestas sobre cómo es y funciona por dentro.

Nos parece importante que nuestros alumnos sientan la necesidad de cuidar su cuerpo y de comprender que si este no funciona bien, o tenemos una enfermedad, existen profesionales que nos pueden ayudar.

La idea es que no vean el hospital exclusivamente como un sitio donde nos atienden cuando estamos enfermos. También han de verlo como el lugar donde acudimos para realizar las revisiones, para comprobar si nuestro cuerpo está sano, si vemos bien... Incluso donde nos pueden asesorar para que adquiramos hábitos de vida saludables.

Además el personal que trabaja en un centro hospitalario es como una gran familia, que incluye desde quienes limpian los pasillos hasta los médicos que nos curan o las personas que lo organizan.

Objetivos

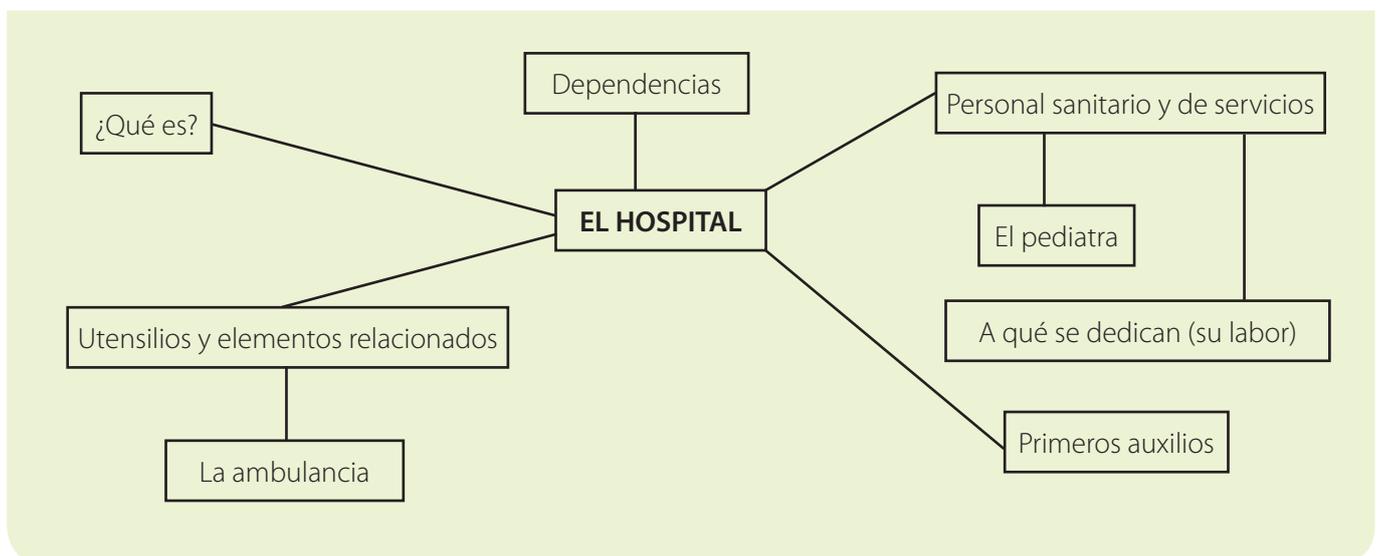
- Concienciar sobre la necesidad de cuidar nuestro cuerpo.
- Mantener hábitos de vida saludable.
- Identificar a los profesionales relacionados con la salud y describir su labor.
- Reconocer los elementos que contribuyen a mejorar nuestra salud.
- Aprender vocabulario relativo al mundo sanitario.
- Conocer diferentes dependencias de un hospital.
- Desarrollar la capacidad de seleccionar información e investigar.

Competencias clave

- Comunicación lingüística.
- Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender.
- Sociales y cívicas.

TEMPORALIZACIÓN: 2 semanas, aproximadamente.

2. ¿Qué vamos a aprender?





3. Ambientamos la clase

- Reservar un rincón como «centro médico». Disponer de una colchoneta, sábana blanca, maletín, material para que ellos se puedan curar (tiritas, vendas, mascarillas...). Este rincón nos irá muy bien para poner en práctica el proyecto que presentamos. Como en esta unidad trabajamos la salud del cuerpo, será un espacio que permita representar roles relacionados con la enfermedad y la salud. De esta manera aprenden jugando: exploran su cuerpo, comparan entre ellos peso y altura, escuchan los latidos de su corazón con el fonendoscopio... Así van tomando conciencia de sí mismos como seres únicos y vivos. A su vez practican el vocabulario y las normas sociales en la visita médica (saludo, preguntar por la salud, responder con educación, confiar en el doctor o la doctora...). Disponer de una esterilla o colchoneta para que se tumben cuando están malos, se han caído, visitan al doctor...
- Preparar una mesa donde colocar todos los objetos y materiales que los niños y niñas aportan al aula.

4. Desarrollo

4.1. Motivamos

- Utilizar como punto de partida una de las fichas de la unidad sobre el cuerpo. (Ficha 21: Las caídas y los accidentes en el deporte, por ejemplo).
- Jugar a decir cómo se llama nuestro pediatra y dónde vamos a verlo (pasa consulta).

4.2. ¿Qué sabemos de los hospitales?

Formular algunas preguntas:

- ¿Sabes qué es un hospital?
- ¿Has estado alguna vez en uno? Recordarles que todos han nacido en ellos.
- ¿Por qué fuiste?
- ¿Conoces a alguien que trabaje allí?
- ¿Cerca de tu casa hay algún hospital?
- ¿Además de los médicos, sabes qué otras personas trabajan en estos centros?
- ¿Sabes que cada hospital tiene un nombre?, ¿cómo se llama alguno de tu ciudad?
- ¿A estos lugares solo se va cuando se está enfermo?
- ¿Además de consultas médicas y habitaciones, qué otras dependencias hay en un hospital?

4.3. Lo que queremos saber

Del cuestionario anterior, concluir qué cosas interesan al alumnado sobre los hospitales y aquellas otras nuevas que vayan surgiendo:

- ¿Cómo es un hospital?
- ¿Cuál es el símbolo que indica que se trata de un centro de este tipo?
- ¿Quiénes trabajan en sus dependencias?
- ¿Por qué llevan siempre bata estas personas?
- ¿Qué utensilios utilizan para trabajar? (Fonendoscopio, termómetro, rayos X, depresor...).
- ¿Cómo trabajan y para qué?
- ¿Cómo se llama el médico que les cura?
- ¿En qué momento del día se cierra el hospital?
- ¿Quién prepara la comida a los enfermos?, ¿quién lava los pijamas?, ¿quién limpia estos lugares?, ¿quién mantiene todo arreglado?, ¿quién organiza sus dependencias?

4.4. Buscamos información

Pensar las estrategias más adecuadas para buscar información y responder a sus preguntas y, como se trata de niños y niñas pequeños, el docente puede dirigir y conducir los intereses colectivos. Algunos ejemplos son:

- Buscar en revistas, folletos..., algunas fotos y dibujos de médicos y de cualquier otro tema relacionado con los hospitales; luego, aportarlas a clase.
- Contar anécdotas sobre alguna visita realizada al hospital.
- Poner en común objetos y materiales relacionados con los centros hospitalarios.
- Completar la biblioteca de aula con libros sobre el cuerpo humano, hábitos saludables, los hospitales...
- Cantar canciones relacionadas con la salud.
- Ver en internet dibujos animados sobre el cuerpo humano y la salud.

4.5. Realizamos

Estos son algunos ejemplos de cosas que se pueden realizar a partir de la información que hemos obtenido:

- Hablar sobre los hospitales: anécdotas que conozcan relacionadas con ellos, si han visto alguna película o tienen algún cuento sobre estos lugares, por qué están siempre abiertos y qué pasaría si se cerrasen; quiénes van allí y por qué... Dibujar en la pizarra, o ver en internet, qué símbolo o logotipo los representa. Complementar la actividad con la realización del fotocopiable 1.
- Conversar sobre las dependencias del hospital, su mobiliario y a qué se dedica cada una de ellas.
- Comentar las distintas profesiones de las personas que trabajan en el hospital y en qué consiste su trabajo: médicos, celadores, enfermeros, camilleros, personal de limpieza, gerente del hospital, administrativos, cocineros, personal del servicio de lavandería...
- Conversar sobre las especialidades médicas y en qué consiste cada una (cirugía, pediatría, traumatología, etc.). ¿Qué especialidad elegirían el día de mañana si quisieran ser médicos?
- Hacer un mural en el que aparezcan elementos propios de un hospital (ambulancia, médico, enfermera, camilla, fonendoscopio, aparato de rayos X, venda, jeringuilla, algodón, tiritas, alcohol...).
- Invitar a un médico o pediatra a clase y pedirle que nos muestre su acreditación. Que nos explique en qué consiste su trabajo y nos enseñe hábitos de vida saludables y las herramientas que utiliza (si es posible, ver alguna). Preguntarle por su bata y por qué siempre la llevan puesta, así como su color. Complementar la actividad con la realización del fotocopiable 2.
- Hacer el maletín del médico con una caja y dos trocitos de cuerda para las asas. Pintar una cruz roja por fuera y poner dentro los utensilios del médico realizados con plastilina, según el fotocopiable. Complementar la actividad con la realización de los fotocopiables 3 y 4.
- Confeccionar un disfraz de médico con bolsas de color blanco o verde. Ponerse la acreditación de la ficha y mimar que pasan consulta.
- Invitar a una enfermera a clase (pedirle que lleve su traje para mostrarlo) y que nos enseñe a curar una herida (nociones de primeros auxilios).
- Conversar sobre la ambulancia: cómo es, para qué sirve, si les han llevado alguna vez en ella al hospital o a algún conocido, qué lleva dentro (camilla, aparatos médicos...).

- Emitir el sonido de la ambulancia y, si es posible, ver una con sus integrantes: médico, conductor, camillero, etc.
- Hacer una ambulancia con cajas de cartón. Complementar la actividad con la realización del fotocopiable 5.
- **Juego: «Somos doctores».** Para desempeñar esta profesión se necesitan muñecos y utensilios, frasquitos para las medicinas... Simular ser doctores y ejercen su actividad con los muñecos: les toman la temperatura (un palito puede servir como termómetro, los auscultan poniendo la oreja en su corazón y en la espalda, les miran la garganta con la lupa...). El docente irá pasando consulta a sus pacientes, y les pondrá un tratamiento o les dirá si tienen que quedarse en el hospital y ser trasladados en camilla a una habitación. Complementar la actividad con la realización del fotocopiable 6.
- **Taller: «El laboratorio del hospital».** Se necesita: tinta roja, lupa o microscopio y papel. Repartir cuartillas de papel y echar una gota de tinta roja en una de sus dos partes, simulando la sangre; doblar luego a la mitad y aparecerá una mancha. Examinar la mancha al microscopio o con la lupa y decir a qué se parece.
- Impregnar el dedo en pintura roja y plasmar su huella en la cuartilla. Examinarla al microscopio o con la lupa.

4.6. Exponemos

- Exponer murales, trabajos manuales, fichas, libros, objetos...
- Disponer de cartulinas, pintura y algodón o unas tiritas y realizar con ello las invitaciones para que nuestros familiares y amigos asistan a la muestra que hemos organizado. Decorar las cartulinas con algodón.
- Preparar una tarde de «puertas abiertas» a la exposición. Incluso proponer a algún papá que se ofrezca voluntario para que los alumnos le hagan una revisión médica.
- Dramatizar alguna historia de médicos.



5. ¿Qué hemos aprendido?

- Efectuar una «puesta en común» y dialogar sobre lo trabajado en el proyecto: ¿qué has aprendido?, ¿qué te ha gustado más?, ¿qué es lo que menos te ha gustado?

6. Glosario

- El proyecto se puede recoger en un glosario donde aparezcan fotos, algunos aspectos clave de la investigación, anécdotas... El formato dependerá en gran medida de la destreza e imaginación del docente. Podrá realizarse en soporte de papel, digital, vídeo...

7. Recursos

Poemas

El hospital

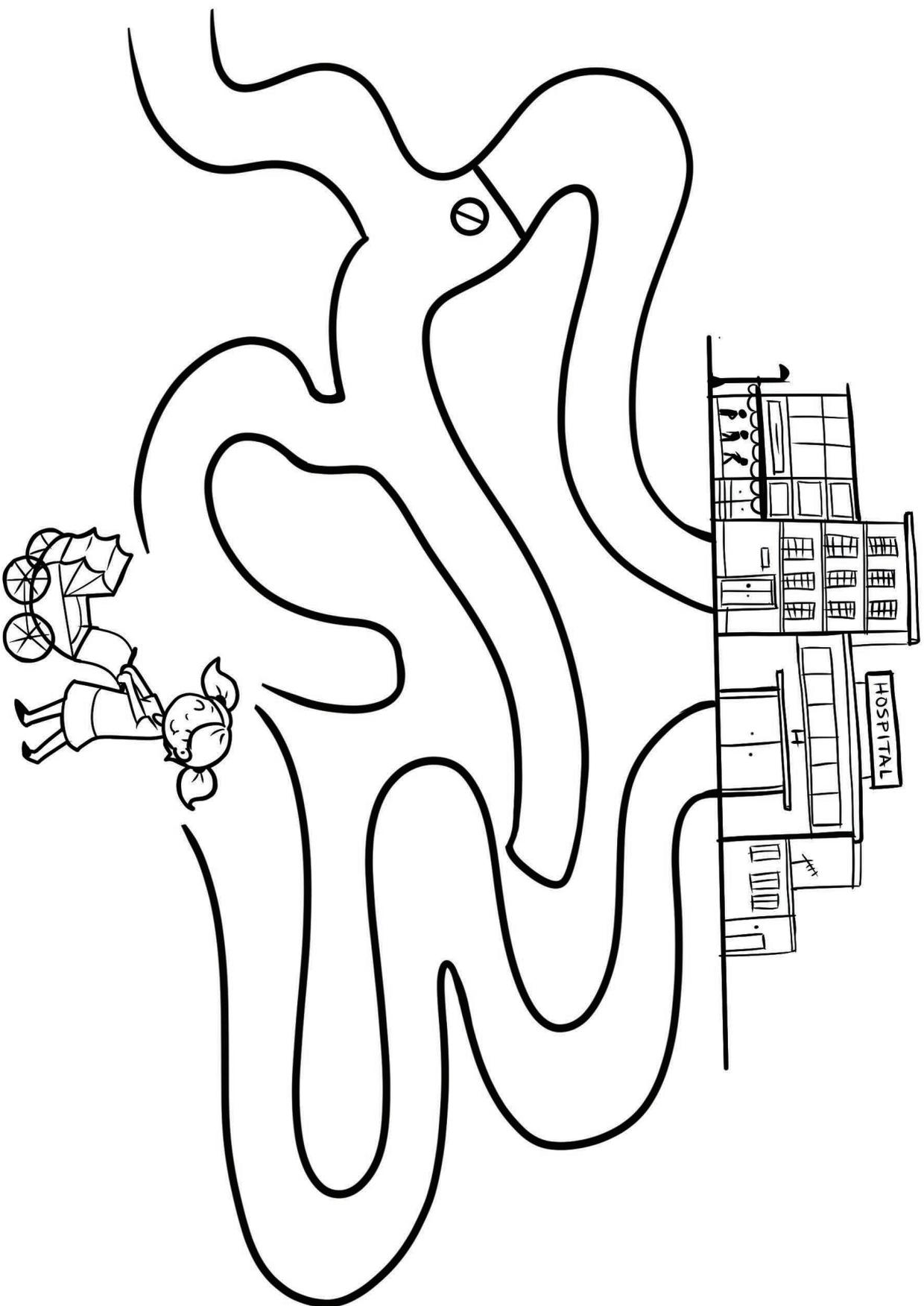
En el hospital
me dijo el doctor:
con este jarabe
se cura la tos.
Una cucharada
después de comer.
En dos o tres días
te pondrás muy bien.
Si haces lo que digo
irás a la escuela
y al parque a jugar.
(Julián Alonso)

El hospital del reino animal

Hay en el reino animal
un excelente hospital,
al que van los animales
a curarse de sus males.
Hoy acaba de llegar
el camello Gaspar.
De llevar tanto juguete,
se le ha inflado un juanete.
La jirafa ya no canta,
tiene mala la garganta.
Su bufanda –¡qué remedio!–
mide diez metros y medio.
Trajeron a la gaviota
con el ala izquierda rota.
La pilló una bruja boba
que estaba estrenando escoba.

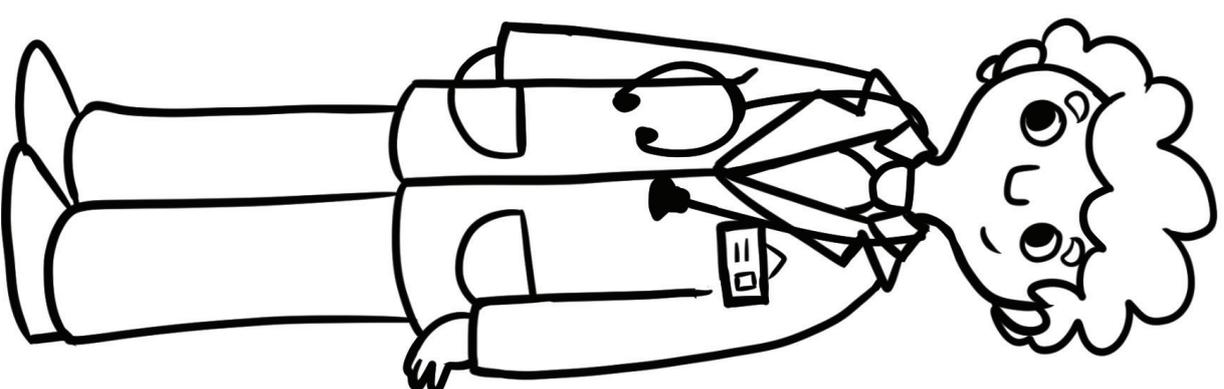
El avestruz de la sabana
comió ayer por la mañana
remolachas. ¡Vaya antojo!
¡Ahora ha puesto un huevo rojo!
Al elefante le mola
la escayola de la cola.
Le hacen todos un dibujo
y él se lo pasa de lujo.
Ese cerdo comilón
padece de indigestión.
Se puso el lunes las botas
con cien kilos de bellotas.
El pez –¡qué contrariedad!–
tiene alergia a la humedad
y da, con cada estornudo,
un brinco morrocotudo.
(Carmen Gil)

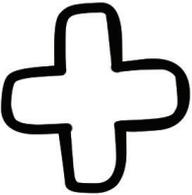
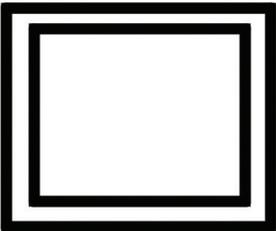
- Recitar el poema por estrofas, aprendiendo cada niño y niña una. Ir alternando hasta que lo aprendan. Dramatizarlo.



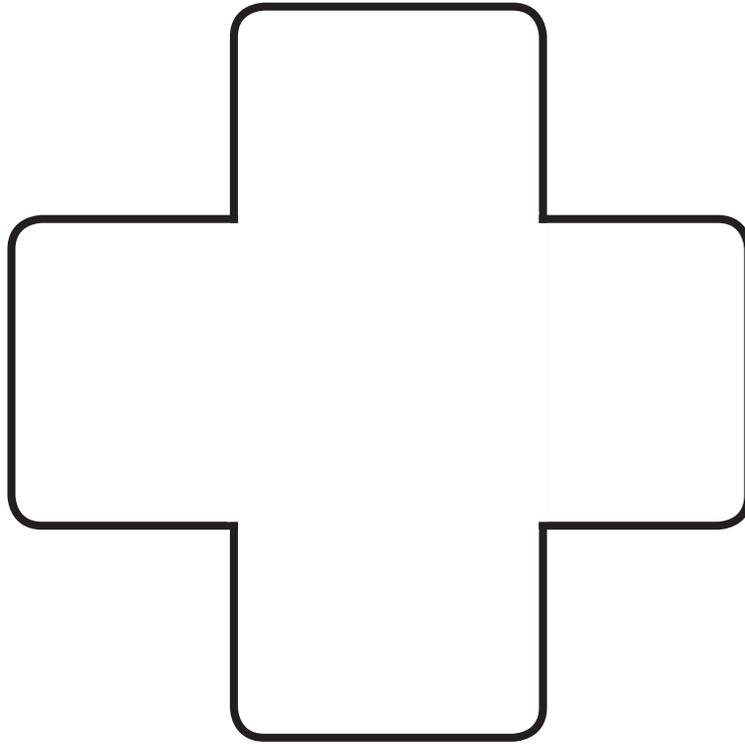
- Encuentra el camino que tiene que seguir la niña para llegar al hospital.

Nombre

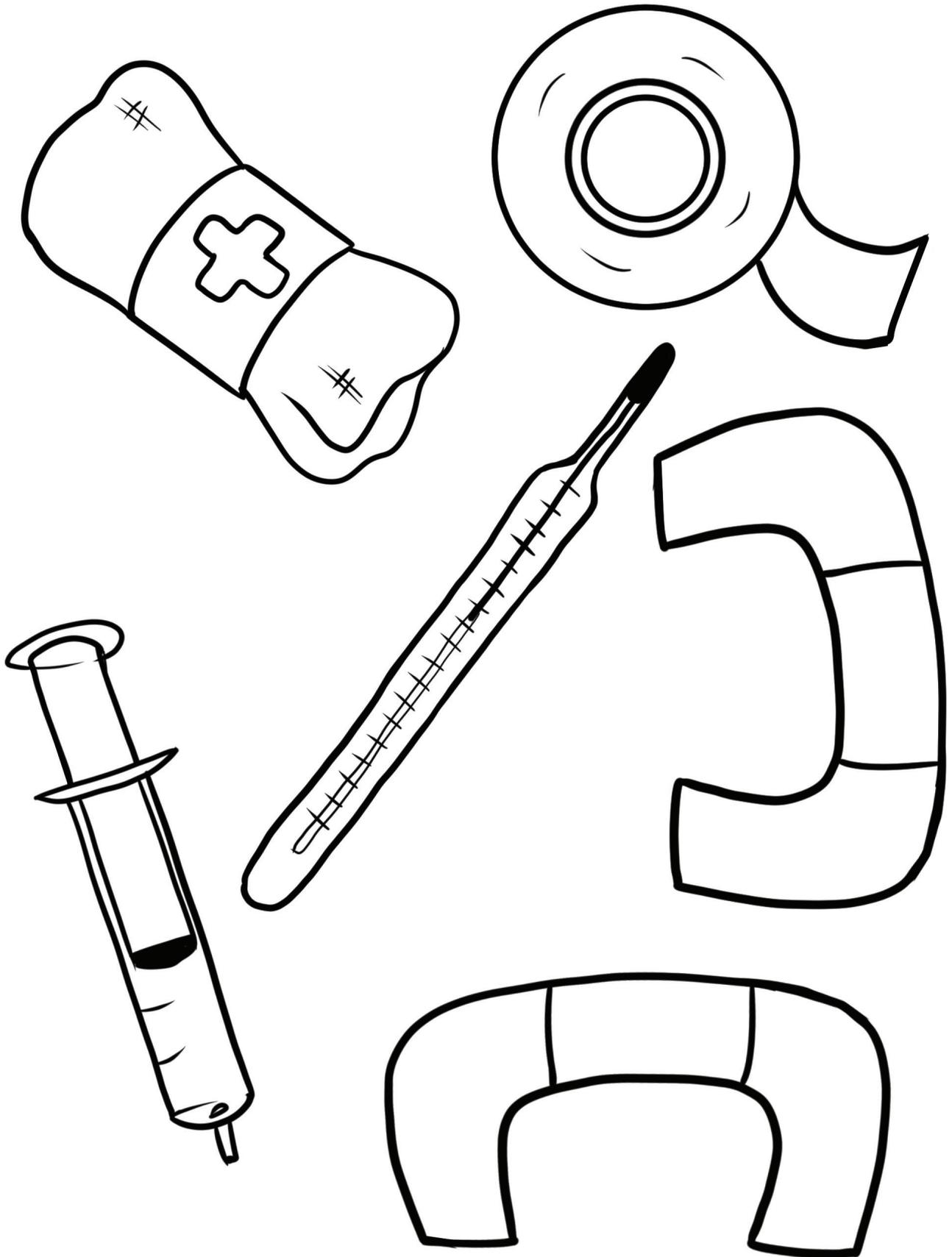


	
Dr/a _____	
Apellidos _____	
HOSPITAL DEL COLEGIO _____	
_____	FIRMA _____

- Completa la acreditación con tu foto y tu nombre. Recorta esta y colócala en tu bata.



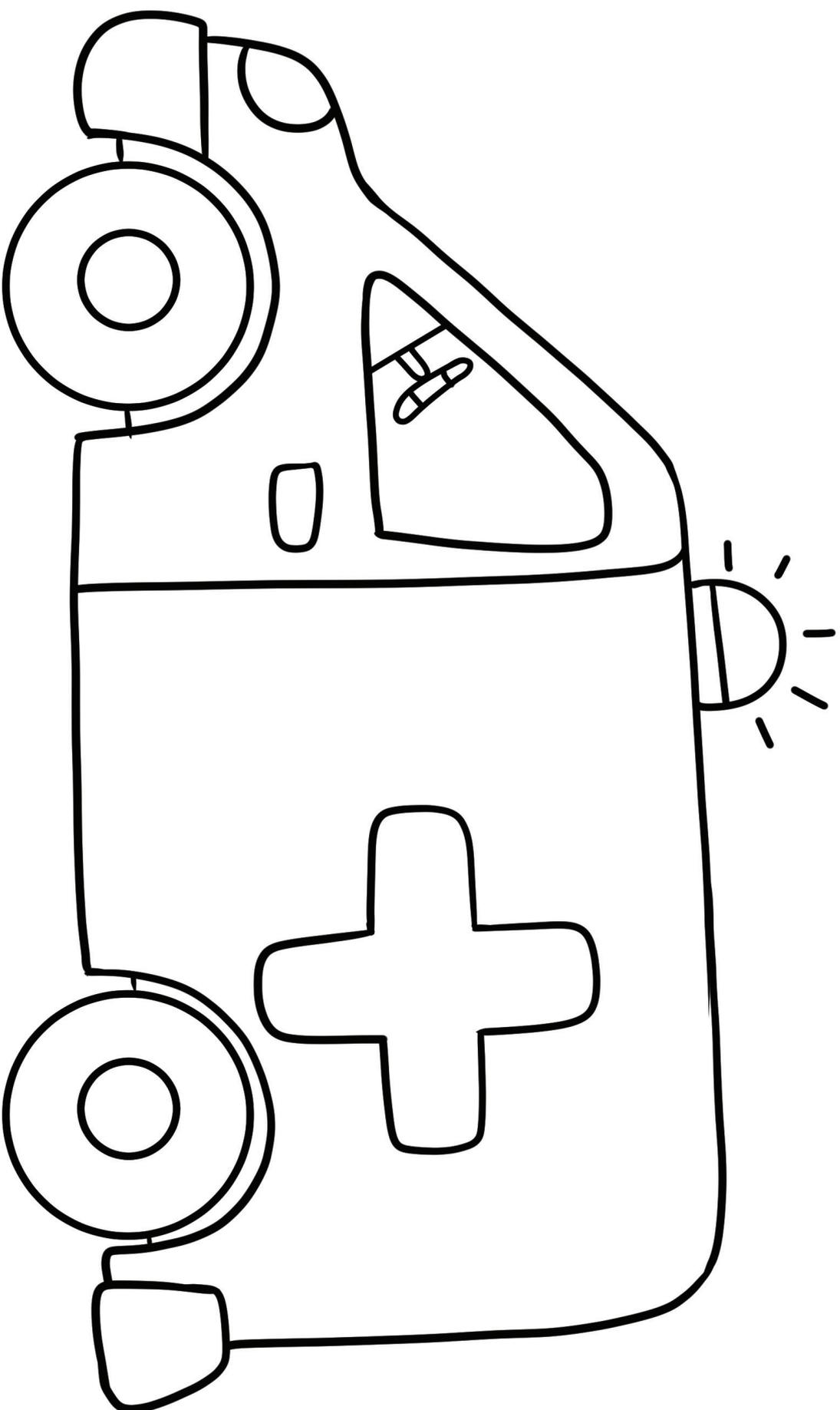
- Colorea de rojo la cruz, y dobla por los puntos y pega los laterales para hacer el maletín. (Guardar para completar con el fotocopiable 4).



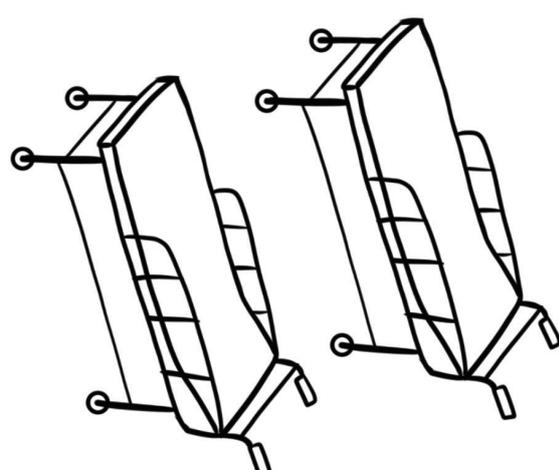
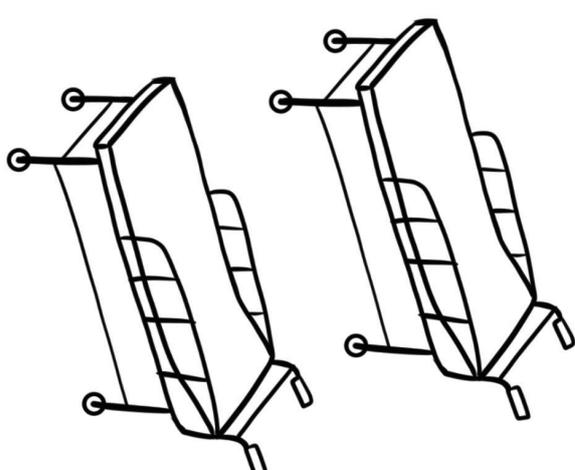
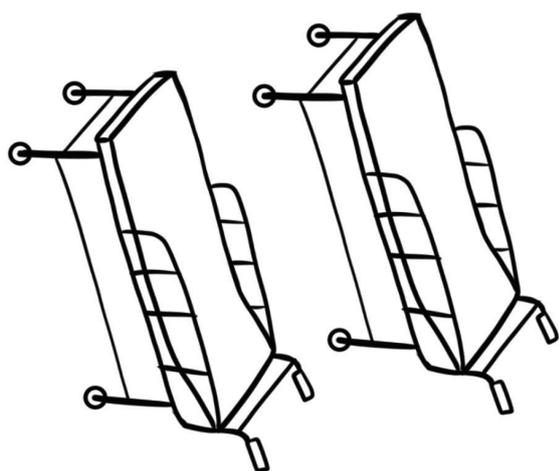
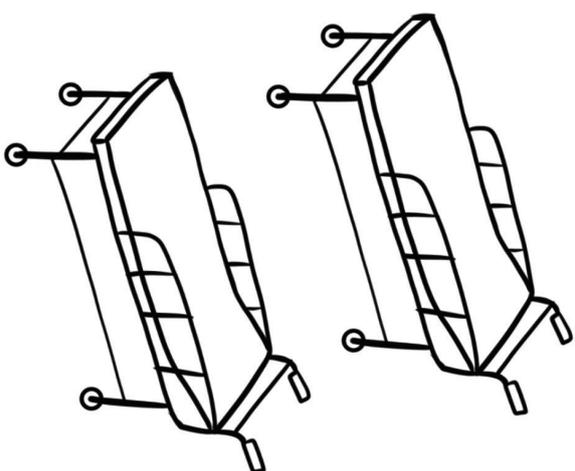
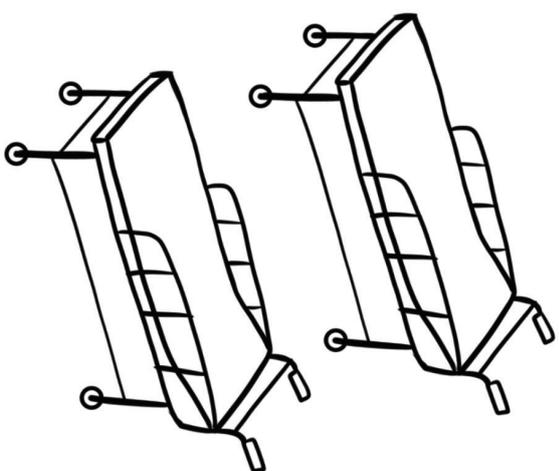
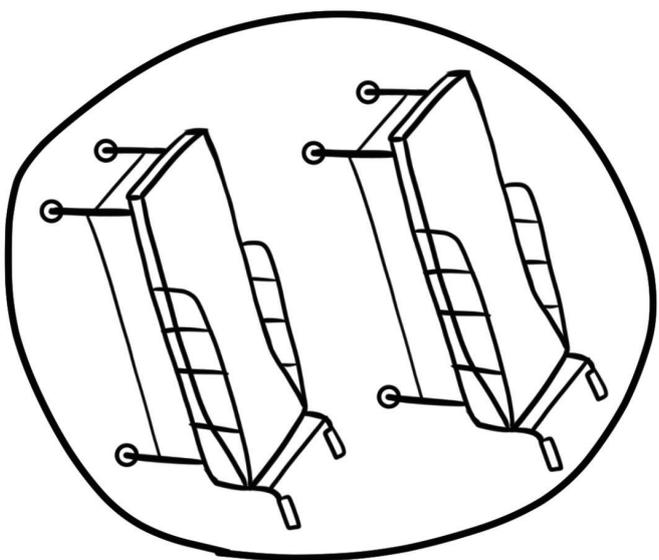
- Colorea, pica y desprende los utensilios; luego, pégalos dentro del maletín (fotocopiable 3).
- Haz lo mismo con las asas y pónselas a los lados.

Nombre

N.º 6



• Colorea la ambulancia.



• Agrupa las camillas de dos en dos.

Autoras: Aurora Estébanez, Isabel Aguilar y Noemí Rodríguez

Ilustrado por Macus Romero