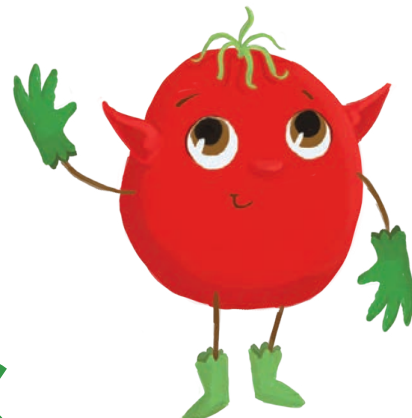


Muestra
promocional



GOGUIS

5 años

Unidad 2 Primer trimestre



Recursos para el profesorado



Vicenc Vives

2

¿Quiénes eran los romanos?

y todo lo que quiero saber sobre la vida en la Antigua Roma



1. ¿Por qué hemos escogido este tema?

A lo largo de esta unidad se desarrolla el centro de interés, que está relacionado con la casa y la familia. A través de las propuestas didácticas presentamos un conjunto de actividades encaminadas a que el alumnado explore, conozca e interiorice conceptos relacionados con la **casa**, tales como los distintos tipos de estancias que posee, sus características y funciones, sus objetos más significativos.

El entorno familiar es el primer grupo social donde se desarrolla la vida del niño y la niña, y es su punto de referencia afectiva donde se siente seguro. En esta unidad descubrirán las relaciones de parentesco entre los miembros de su **familia**, sus relaciones de convivencia, las formas de colaboración y la expresión de sus sentimientos.

Todo ello motivado por el divertido viaje en el tiempo para conocer quiénes eran los romanos, cómo vivían, cómo se vestían, cómo eran sus casas, de qué dependencias disponían y cómo estaban amuebladas. Ahondaremos en sus tiempos de ocio y les mostraremos el legado que nos han dejado, como el lenguaje (latín), los nombres romanos, el calendario, los utensilios de cocina, las calzadas, los monumentos y muchas cosas más.

El **cuento** *La casa enterrada* motiva la unidad. El topo Soplillo, vecino y gran amigo de los goguis, encuentra un muro de piedra mientras excava una galería y decide consultar a la reina Goguilís. Mufi, siempre atento y curioso, decide investigar por su cuenta y descubre, junto a Pasi Flora, un tesoro romano escondido que tendrá una especial relevancia en el objetivo de los goguis por recuperar su vida en el bosque.

El Goguilibro **Descubre con los goguis** amplía información sobre el centro de interés, a través de fotos de la realidad circundante.

El **proyecto** propuesto para esta segunda unidad se titula **La Navidad en el mundo**, donde podremos conocer la

procedencia de algunas de las tradiciones navideñas que se celebran en nuestro país y cómo se celebran estas fechas en otros lugares menos conocidos por el alumnado.

Para motivar y reforzar los aprendizajes se pueden utilizar las **pegatinas del gogui Mufi**, en los momentos que se consideren más oportunos.

En el transcurso de la unidad se presenta un conjunto de actividades, cuyo fin consiste en conseguir los objetivos previstos. El docente seleccionará aquellas actividades acordes al nivel del alumnado, 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

Los romanos



- La casa romana: Habitaciones.
- La familia romana: Sus miembros.
- El vestido. El peinado. Accesorios.
- La calzada romana.
- La ciudad romana.
- Diversiones: El circo y el anfiteatro.
- Las cuadrigas.
- Los soldados.
- Inventos romanos: Alfabeto, calendario.
- Legado: monumentos, puentes, acueductos...

Vocabulario: Relativo a la casa y sus dependencias.

Grafomotricidad: Trazo quebrado.

Lenguaje escrito: Conciencia silábica.

El alfabeto. Nombres romanos.

Fonemas /K/, /R/, /RR/, /Ñ/, /Z/. Letras: "C", "R", "RR", "Ñ".

Motricidad fina: Recortado y pegado

Literatura: *La casa enterrada*

Vocación de repartidor, de C. J. Cela.

Viaje al centro de la Tierra, de Julio Verne.

Secuencia 2: *La llegada al volcán*.

Emociones: La motivación.

Valor: La amistad.

Habilidad social: Hablo amablemente.

Norma: Levanto la mano para hablar.

Resolución de conflictos: El niño o niña dominante.

NÚMERO

6

Descomposición
ORDINALES
1.º, 2.º, 3.º, 4.º

CONCEPTOS

Grueso-delgado.
A través.
Par.
Liso-rizado.

FORMA



COLOR



LÓGICA

Situaciones problemáticas.
La suma (+2).
Series.
Semejanzas y diferencias.

MÚSICA

Sonidos de la casa.

Canciones: *La casa romana*

Yo tengo una casita que es así, así...

Five little ducks

Instrumento: La batería.

Audiciones: Canto gregoriano. *Hossana filio David* Anónimo

Fragmento de jazz con instrumentos de percusión

Relajación: *Andante concierto para piano n.º 2*,
de J. Brahms.

Baile popular: Sevillanas.

ARTE

El otoño, de Archimboldo.

Técnica. *Collage*.

DRAMATIZACIÓN

Esta es la llave de Roma (popular).

3. Preparamos la clase

MATERIALES



Lámina mural

La casa romana



Norma de clase

Levanto la mano para hablar

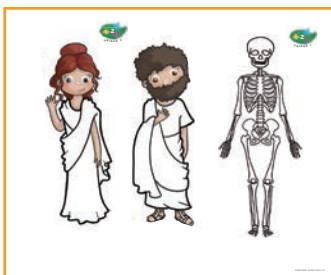


CUENTO GIGANTE

La casa enterrada

PROPUESTAS

Una guirnalda para la clase: Romanos



Utilizar las siluetas de los romanos, que se encuentran en el cuaderno de artística (ficha 2). Realizar la actividad que se propone de forma individual. Colorea las prendas de vestir de los romanos. Desprende e introduce

un cordel y decora la clase.

Una calzada romana

Para decorar la entrada al aula, confeccionar un dibujo de piedras sobre papel de embalar y colorearlas de color gris, como si fuera una calzada romana.

La casa romana (domus):

Ambientar y aprovechar algunos rincones del aula. Cada uno de los espacios se puede decorar con ilustraciones propias de la época:

- El **patio**, que se hallará en el centro de la clase, puede prepararse delimitándolo con cinta aislante. En los laterales se ubicarán las habitaciones.
- El **comedor** se hará con una alfombra y grandes cojines, para tumbarse cuando hayan finalizado sus tareas.
- La **cocina** contará con los utensilios propios de esta que se puedan aportar y que guarden relación con los romanos: mortero, vasijas, vasos, cuencos, cazuelas de barro, etc. Si no es posible, podemos hacerlos con arcilla o plastilina.

- El **dormitorio** estará formado por una colchoneta, que se cerrará alrededor con una tela simulando un dosel.

Damos la bienvenida al otoño

Disponer de un rincón del aula en el que colocar la palabra «OTOÑO» y decorar con hojas secas de diferentes tonalidades: verde, amarillo, marrón, naranja, rojo... Acompañar con fotos de frutas propias del tiempo: racimos de uvas, manzanas o frutos secos. Completar el conjunto con láminas de árboles en otoño y escenas o paisajes típicos de esta estación.

Hacer una bonita **cortina otoñal** y colgarla sobre las ventanas, decorada con hojas sujetas a unos cordones.

EL GRAN SAUCE Y EL GOGUI MUFI

- Pedir al alumnado que lleve a clase hojas secas para pegarlas en la copa del árbol y vestirlo de otoño.
- Hacer una casita a Mufi. Preparar un hogar al gogui en un rincón del aula. Permitir que quiénes den ideas, debatan entre ellos y lleguen a acuerdos sobre lo que hay que poner y cómo.

BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL DE CONSULTA

- **Cuentos** sobre la casa y la familia: *Los siete cabritillos*, *La casita de chocolate*, *La ratita presumida*, *Los tres osos*.
- **Libros de consulta**
Roma vista por dentro. S. Biesty. EducaKids.com
A través del tiempo: Roma y los romanos. Ed. SM
- **Audiovisuales**
Series televisivas, que traten sobre los romanos: *Érase una vez el hombre*
Vídeos YouTube: Roma para niños, Imperio romano para niños, Antigua Roma...

4. Espacios

RINCÓN DEL MAQUILLAJE Y LOS ABALORIOS

Ubicar el rincón en un lugar iluminado. Disponer de estanterías y de todo tipo de recipientes para dejar las pinturas y los accesorios.

- **Normas establecidas:** no malgastar las pinturas, cuidarlas y usarlas solo lo necesario, cerrar los frascos o tubos, no desparramar su contenido y guardarlas una vez utilizadas.
- **Materiales:** maquillajes no tóxicos y un espejo grande o varios espejos de mano, bisutería de poco valor: abalorios, pulseras, collares, broches, etc.
- **Puede servir:** como juego simbólico, que reproduce modelos de adultos.

(fotocopiados), monederos, tiras de papel con números para el turno, etc.

- **Puede servir:** principalmente, para jugar a las tiendas. Al principio, para familiarizarse con el juego, el docente será el tendero y los niños y niñas los clientes. Una vez aprendido el juego se invertirán los papeles, turnándose. Se puede aprovechar para hacer clasificaciones, operaciones matemáticas sencillas, familiarizarse con la moneda, etc.



RINCÓN DEL SUPERMERCADO

Ubicarlo en un espacio amplio, donde puedan verse muy bien los artículos. Colocar carteles con el nombre de los productos que se venden, realizados por el alumnado. Establecer varias zonas dentro de este rincón, simulando diferentes tipos de tiendas: de alimentación (frutería, panadería, etc.), de moda, librería.

- **Normas establecidas:** respetar las normas de cortesía: «Dar los buenos días» o «buenas tardes», pedir las cosas «por favor» y «dar las gracias», guardar el turno.
- **Materiales:** mueble grande, báscula y caja registradora, cestas o cajas grandes para poner los diversos productos, papel moneda de distinto valor: billetes, monedas

RINCÓN DE LOS DISFRACES

Este rincón se proveerá, en esta ocasión, con todo lo necesario para que puedan disfrazarse de romanos. Les permitirá simbolizar situaciones de aquellos tiempos.

- **Normas establecidas:** respetar el material, compartir las cosas, no gritar.
- **Materiales:** un baúl con telas grandes, sábanas, cinturones, accesorios, etc. Decorar el rincón con algún cartel e ilustración de la época.
- **Puede servir:** para tomar conciencia de sí mismo e identificarse con personajes de la antigua Roma.

5. Evaluación inicial

¿Qué saben los niños y niñas sobre los romanos?

Obtener información relevante mediante la observación y comentario de la ambientación de la clase, la lámina mural y las preguntas en la asamblea, sobre lo que saben del centro de interés y los conceptos que se van a trabajar. Estas son algunas pistas:

- ¿Qué saben de los romanos?, ¿dónde vivieron?, ¿cómo vestían?, ¿qué comían?, ¿cuáles eran sus diversiones?
- ¿Conocen la forma del rombo?
- ¿Identifican el número 6?
- ¿Señalan el color morado?
- ¿Conocen los conceptos: «grueso-delgado», «a través», «par»...?

La información obtenida será el punto de partida para planificar el proceso de aprendizaje.

6. Mirar, descubrir y aprender

La casa romana

Goguitic

- Lámina mural: *La casa romana*.



ANTES DE MOSTRAR LA LÁMINA

- Con la lámina enrollada, decir su título: *La casa romana*.
- Comentar el título y predecir qué puede haber dibujado en la lámina y que verán a continuación.

EN LA LÁMINA

Observación libre

- Abrir la lámina y colocarla en un lugar visible, más o menos a la altura del alumnado, con el fin de que puedan observar lo que hay en ella. Invitarles a que se acerquen, para verla libremente.
- Tocar a los personajes, comentar con los compañeros y compañeras, etc. Proporcionar ayudas a los despistados. Luego, en asamblea, realizar una lluvia de ideas sobre lo que han visto.

Exploración dirigida

- Centrarse en las diferentes escenas de la lámina, atendiendo a cada una de las estancias de la casa romana y explorando cada una:
 - ¿Qué se ve en la entrada de la casa?, ¿qué hace allí el soldado?
 - Nombrar y señalar las distintas dependencias de la casa romana: cocina, comedor, dormitorio, aseo.
 - Señalar el *atrium*, espacio abierto por donde entraba la luz a la casa, tenía un estanque, que recogía el agua, alrededor columnas y estaba decorado con estatuas. De él partían todas las habitaciones. Verbalizar su nombre.

- Detenerse en cada una de las habitaciones como la cocina y comentar la escena: ¿qué utensilios hay?, ¿qué hace el cocinero?, ¿qué preparará hoy para comer?
- Pasar al salón: ¿qué ven en él?, ¿cómo está amueblado?
- El cuarto de baño: ¿qué objetos tiene?, ¿para qué sirven?...
- Y en el dormitorio: ¿qué muebles tiene? Nombrarlos y señalarlos.
- ¿Dónde está el gogui Mufi? De esta forma avanzar por la escena de izquierda a derecha, buscando al gogui.
- Buscar los objetos de la parte inferior de la lámina. Decir su nombre y dónde están.

Analizamos

- Buscar y señalar en la lámina cuántas personas hay.
- Contar el número de columnas del patio.
- De qué color es el vestido de la dama que está tumbada en la cama del dormitorio.
- Buscar un par de estatuas.

Exploramos el lenguaje

- Hacer frases sobre los personajes, según el esquema siguiente: ¿quién es?, ¿qué hace?
- 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 poniéndoles nombres.

Imaginamos

- ¿Qué pasaría si en esta casa se celebrara una boda?, ¿qué se pondrían?, ¿cuánta gente iría?, ¿cómo irían vestidos?, ¿dónde comerían?, ¿qué comerían?

Dramatizamos

- Pedir que elijan un personaje de la lámina y que imiten lo que hace.
- Elegir una escena de la lámina y representarla inventando lo que harían o dirían los personajes.

Recordamos

- Tapar con papel personajes o situaciones significativas para el alumnado y recordar quién estaba en ese lugar, qué hacía o qué objetos utilizaba.

Crítica personal

- Comparar los personajes, objetos y situaciones de la lámina con el alumnado y sus cosas: en qué se parecen y diferencian; si les gusta, si lo hacen ellos...
- Conversar sobre cómo se sentirán los personajes que aparecen en las diferentes escenas: alegres, tristes, si lo pasan bien...

Síntesis

- Comparar la casa romana con la propia: ¿qué tienen en común?, ¿qué tienen diferente?, ¿cuál nos gusta más?

DESPUÉS DE MOSTRAR LA LÁMINA**Actividades colectivas**

- Jugar con el puzle de la lámina mural que se encuentra en el material de aula.
- Fotocopiar por separado las distintas dependencias de la casa romana. Dividir la clase en tantos grupos como habitaciones haya. Dar a cada grupo la fotocopia de una de ellas y pedir a sus componentes que recorten los elementos que tiene. Una vez recortados, repartir entre el alumnado. Caminar por la clase y, a una señal, agruparse con los que tengan los elementos que corresponden a una misma dependencia. Repetir la actividad repartiendo de nuevo los elementos. Al finalizar, pegar los elementos en un folio y reconstruir la habitación colocando los objetos de la misma forma que en la lámina mural.

Actividades individuales

- Dibujarse disfrazado de romano.
- Modelar con plastilina un objeto de la casa.
- Preparar entre todos la maqueta de una casa romana.

¿Qué contiene la bolsa del gogui Mufi?

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

- Algunas tarjetas del vocabulario de la unidad o láminas de conceptos.
- Un objeto relacionado con el centro de interés.
- El Goguilibro *Descubre con los goguis*, correspondiente a esta unidad.
- El cuento *La casa enterrada*.

Preguntar qué tiene la bolsa del gogui Mufi y sacar los elementos de uno en uno mientras se 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 proponerles leerlo.



7. La hora del cuento

ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

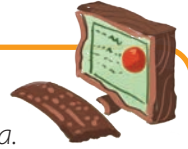
- Antes de leer el cuento, crear un clima de suspense. Sentar a Mufi en una silla al lado del docente, con un papel enrollado en la mano. Captar la atención del alumnado con algunas preguntas: ¿qué pondrá en esta carta?, ¿será algo relacionado con el tema que vamos a empezar?, ¿la leemos?
- Desenrollar la carta con suspense y comenzar a leerla. En ella se dan varias pistas para encontrar objetos o libros relacionados con el tema, que deberán buscar en sitios concretos del aula.
- Mostrar el cuento y leer el título *La casa enterrada*. ¿De qué tratará?

ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

- Utilizar las imágenes del libro gigante a la hora de contar el cuento.
- Gesticular e imitar la voz de los distintos personajes, para dar así mayor expresividad.
- Interactuar con el alumnado en momentos puntuales del cuento, aprovechando para preguntar y comprobar si siguen el hilo de la historia.
- Utilizar una palabra como consigna, por ejemplo «muro», y establecer un gesto o movimiento que harán cada vez que se diga dicha palabra.
- Corear y acompañar con palmas y movimientos corporales las retahílas que utiliza el protagonista para entrar y salir del Gran Sauce.

Goguitic

- Cuento: *La casa enterrada*.
- Audio 5. Cuentos. Track 4.



Para saber más

Los antiguos romanos fueron grandes arquitectos y descubridores. Nos dejaron como legado grandes inventos y llegaron a formar un gran Imperio.

EN GOGUILÁN

Goguiguguen es el gogui constructor de Goguilán. Cuando vivían en el bosque, era el encargado de construir las casas en las que vivirían sus vecinos goguis.

Utilizaba siempre materiales naturales: hojas, ramas, piedras, etc.



La casa enterrada



—¿Y estas piedras?

El topillo Soplillo, en su tarea diaria de excavar galerías, hoy se ha encontrado con una sorpresa que no esperaba.

—Reina Goguilís, estaba yo excavando aquí cerca cuando, de pronto, me di de bruces con un muro de piedra. Y es tan duro que ya no he podido acabar mi trabajo.

—¿Un muro de piedra bajo tierra? —pregunta la reina.

Sí que es raro. Cuando los goguis excavaron las galerías de Goguilán solo encontraron tierra y más tierra.

—Quizá sea la pared de alguna vieja casa que hubo aquí hace tiempo.

Mufi, siempre tan atento y curioso, oye lo que Soplillo cuenta.



Lo primero que hace Mufi es hablar con Pasi Flora. Su familia siempre ha vivido en el bosque, así que quizá sepa si por aquí se construyeron casas en tiempos de sus padres o sus abuelos.

Pasi Flora escucha a Mufi sorprendida: «Aquí nunca hubo casas, solo árboles», dice.

—¿Y por qué no excavamos? Si el muro no está muy profundo, pronto llegaremos a él —propone Mufi.

—¡Qué buena idea! —responde Pasi Flora—. Pero será mejor que lo hagamos más tarde. Después de que la ruidosa excavadora se haya marchado.

–¡Mmm! –piensa Mufi– ¿serán como las que encontró Goguiguguen el otro día? ¡Es el momento de investigar! No se lo piensa dos veces, se coloca ante la puerta del Gran Sauce y repite las palabras mágicas:

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

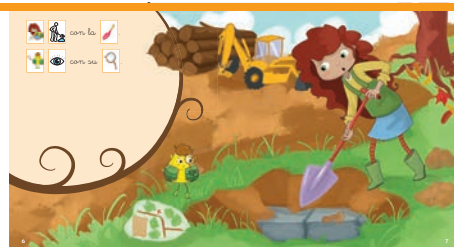
Pronto empezará a anochecer. Pasi Flora, pala en mano, comienza a excavar. Mufi, con su lupa, mira atentamente el mapa que Soplillo ha dibujado e indica a su amiga dónde debe excavar. Y en poco tiempo...

–¡Mira! ¡Aquí está!

¡¡¡Sí!!! ¡Ya se ven las primeras piedras!

¡No os podéis imaginar la cara de sorpresa de Pasi Flora! Sin duda, se trata de algo importante. ¿Qué será?

–Tengo que seguir excavando –dice la joven–. Pero he de tener mucho cuidado.



Después de unas paladas más, llega a lo que parece ser el suelo sobre el que se posa el muro. Mufi y la joven se quedan con la boca abierta ante lo que están viendo. ¡Es maravilloso! El suelo está formado por pedacitos diminutos de piedras de colores.

–Mufi, ¡esto es un tesoro! –grita Pasi Flora–. ¡Son los restos de una casa romana! Pasi Flora explica a Mufi quiénes eran los romanos, que vivieron hace muchos, muchos años y que construyeron teatros, acueductos y bonitas casas con suelos como este, cubiertos por mosaicos.



Pasi Flora sabe que los restos que han encontrado son muy valiosos. Y tienen que cuidarlos.

Por eso reúne a sus vecinos bajo el Gran Sauce. Además de los niños y Mufi, acuden a la asamblea Goguilís, como reina de Goguilán, el topillo Soplillo, el conejo Gus... Para todos es una gran sorpresa saber que bajo la tierra se esconde un tesoro tan valioso.

–¡Caray! Nunca lo hubiera imaginado –exclama Soplillo.

–Y si vuelve la excavadora, ¿destruirá nuestra casa romana? –pregunta Gus.

–¡¡¡No!!! –dice Mufi muy seguro–. Escucha a Pasi Flora.

–Amigos, lo que hoy hemos encontrado es muy importante y no podemos permitir que nadie lo destruya. Ninguna máquina volverá a rodar sobre esta tierra. Los árboles crecerán de nuevo y todo volverá a ser como antes. ¡Y lo conseguiremos entre todos!



Goguilís y Mufi vuelven a Goguilán muy satisfechos. Mufi hasta tiembla de alegría al recordar las piedras preciosas que han descubierto bajo tierra.

Los dos goguis repiten al mismo tiempo las palabras mágicas y también dan las tres palmadas:

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



Mufi cuenta a todos los goguis que Goguilán guarda un tesoro y que quizá muy pronto puedan vivir de nuevo en el bosque. La reina Goguilís se dirige al Salón Real. Tiene un montón de dudas: ¿los romanos?, ¿quiénes eran los romanos? ¿cuándo vivieron?, ¿cómo hacían esas casas tan bonitas?

Actividades para después de la lectura

CONVERSAMOS

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

Viñeta 1. ¿Qué animal habla con la reina Goguilís?, ¿qué ha encontrado?, ¿de qué son esas piedras?, ¿quién le está observando?

Viñeta 2. ¿A quién acude Mufi en busca de información?, ¿le resuelve las dudas que tiene?, ¿qué deciden hacer Pasi Flora y él para averiguar lo que había antes en el bosque?

Viñeta 3. ¿Qué hace Pasi Flora?, ¿qué herramienta necesita para excavar?, ¿qué hace Mufi mientras Pasi Flora excava?, ¿encuentran algo?, ¿el qué?, ¿qué opina esta del hallazgo?

Viñeta 4. ¿Qué descubren?, ¿cómo es?, ¿de qué está hecho?, ¿a quién perteneció?, ¿quiénes eran?, ¿cómo se llaman esos dibujos hechos con teselas?

Viñeta 5. ¿Es importante lo que han descubierto?, ¿quién va a la reunión que organiza Pasi Flora?, ¿qué les dice a sus vecinos?

Viñeta 6. ¿Se ponen contentos los goguis con el descubrimiento?, ¿por qué?, ¿qué creen que puede pasar?, ¿qué preguntas se hace la reina Goguilís?

VOCABULARIO

Darse de bruces

Muro

Acueducto

Mosaico

Romano

APRENDEMOS PALABRAS NUEVAS

- Buscar en las viñetas o en el texto las palabras del vocabulario. Comentar el significado de la frase: Darse de bruces.
- Dar una palmada por cada sílaba, contar las letras de cada palabra e identificar si estas son cortas o largas.
- Buscar las vocales de cada palabra y si alguna de las consonantes que lleva la conocen ya.
- Pensar en otras palabras que empiezan o acaban igual que las que se están trabajando.
- Conversar sobre el resto de palabras y lo que significan, poniendo ejemplos prácticos.

DRAMATIZAMOS

- Repartir entre el alumnado los papeles de los protagonistas y dramatizar las escenas del cuento: Mufi, Pasi Flora, la reina Goguilís, el topillo Soplillo, los niños del colegio, los vecinos, los animales. Todos tendrán un papel. El docente guiará y ayudará a completar diálogos y escenas.

SENTIMOS

- Imitar las siguientes situaciones y emociones. Al terminar, conversar sobre si alguna vez se han sentido así.
 - El topillo pensativo observa el muro y no sabe de qué se trata.
 - Mufi curioso espía lo que hablan la reina y el topillo.
 - Pasi Flora exhausta de tanto cavar.
 - Mufi intrigado. (Mira con su lupa lo que hace Pasi Flora).
 - Pasi Flora y Mufi sorprendidos se asombran al descubrir el mosaico.
 - Todos atentos muestran interés en la reunión por lo que allí se habla.

–Mufi contento tintinea de alegría al ver que algún día no muy lejano vivirán de nuevo en el bosque.

TRABAJO COOPERATIVO

- Por grupo, elegir un dibujo sencillo, que completarán pegando cuadritos de cartulina de colores, como si fueran las teselas de un mosaico.

EN GOGUILÁN

El libro secreto de los goguis

A lo largo de la unidad, escribir en él las anécdotas del alumnado, sus versiones de algunos hechos y significado de palabras, fotos realizando tareas, etc.



Cuento del alumnado

LECTURA DE IMÁGENES, PALABRAS Y PICTOGRAMAS

Actividades

- Leer el significado de las imágenes y las palabras con el docente.
- Pedir a un niño o niña que mime el significado de algún pictograma y que los demás compañeros lo adivinen.
- Preparar tarjetas con las fotocopias de las imágenes y los pictogramas que aparecen en el cuento. Recortarlas y plastificarlas.
- Hacer frases con las palabras y los pictogramas y leerlas con el docente.

Lectura del cuento

- Hacer tarjetas con los artículos *el, la, los, las*; las preposiciones *con, de*, y la conjunción *y*.
- Leer las frases en el cuento y luego reproducirlas con las tarjetas.

Viñeta 1. El topo Soplillo choca con las piedras. El topo habla con la reina. Mufi escucha atento.

Viñeta 2. Mufi habla con Pasi Flora y piensan una idea.

Viñeta 3. Pasi Flora excava con la pala. Mufi mira con su lupa.

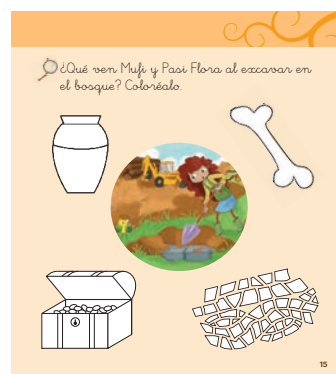
Viñeta 4. Mufi y Pasi Flora ven un mosaico. Mufi y Pasi Flora están sorprendidos.

Viñeta 5. Pasi Flora habla con sus amigos. El mosaico es importante.

Viñeta 6. La reina Goguilís y Mufi dicen a los goguis que muy pronto vivirán en el bosque.

Comprensión

- Recordar el cuento y exponer las ideas principales.
- **Actividad:** ¿Qué ven Mufi y Pasi Flora al excavar en el jardín? Coloréalo.



Canción: *La casa romana*

Audio 5. Track 8.

- **Presentación del texto:** Leer la letra de la canción. Explicarla y comentarla 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 con 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.

Ayer me dijeron:
la casa romana,
aunque no lo creas,
«ínsula» se llama.

Tiene habitaciones
igual que mi casa,
pero muy pequeñas
tiene las ventanas.

Y no hay luz eléctrica,
¿qué cosa tan rara!
Lámpara de aceite
por la noche usaban.

Y por el invierno,
para calentarla,
braseros de bronce
con eso bastaba.

(Julián Alonso)

8. Fichas



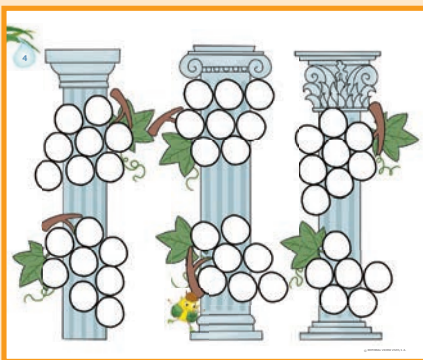
1 Una casa enterrada en Goguilán



2 La casa romana
Fonemas /K/, /Z/. Letra: "C"



3 La familia romana
Número 6



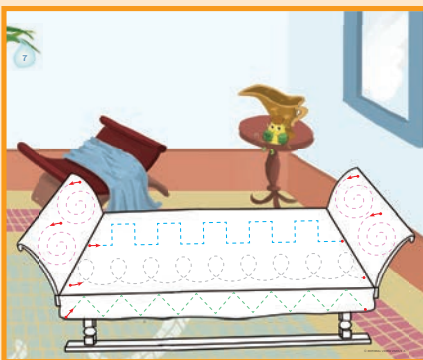
4 El patio de la casa romana
Color morado



5 La sala comedor ¿Qué comían los romanos? Números del 1 al 6



6 La cocina romana y sus utensilios
Semejanzas y diferencias



7 El dormitorio
Trazos varios



8 El peinado. Complementos de belleza. Liso-rizado
Fonemas /R/-/RR/. Letras: "R" y "RR"



9 Las joyas romanas.
Forma: El rombo



10 ¿Cómo vestían los romanos?



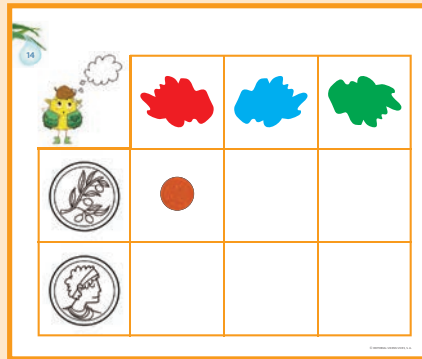
11 El abanico. Color: Gama de morado. Conciencia silábica



12 La calzada romana
La calle



13 Las tiendas
Numeración: sumas



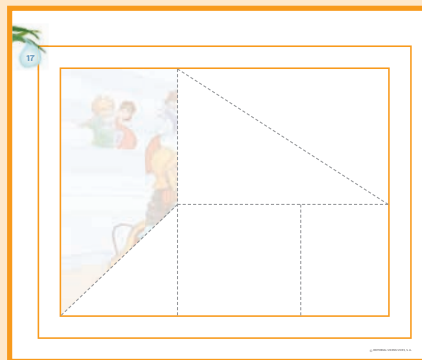
14 Las monedas romanas
Producto cartesiano



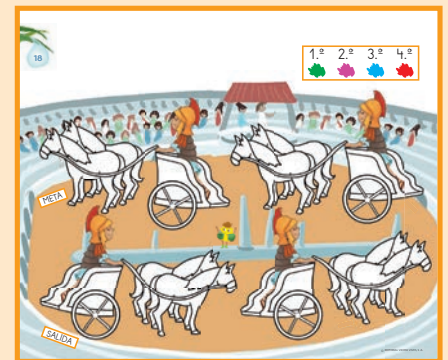
15 Las diversiones de los romanos
A través



16 El carro de caballos



17 Puzzle



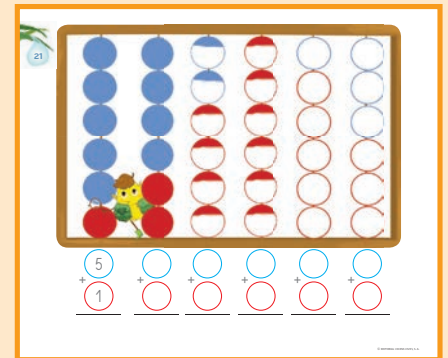
18 El circo romano. La carrera de cuádrigas. Ordinales 1.º a 4.º



19 Los soldados romanos
Grosso-Degado



20 El calzado romano
Par



21 El ábaco
Descomposición del número 6



22 Nombres propios romanos



23 El calendario: días y meses
Fonema /Ñ/. Letra "Ñ"



24 ¿Qué hemos aprendido?
Laberinto



Objetivos

- Conocer otras culturas y su forma de vida, identificando sus características y comparándolas con las nuestras.
- Conocer e identificar la profesión de arqueólogo.

Materiales

De la clase

- Una bolsa de teselas (en tiendas de manualidades).
- Imágenes de mosaicos.
- Dibujos sencillos de diferentes temáticas.
- Plástilina.

Del alumnado

- Carné de investigador.
- Pegatina: Pasi Flora.

Del proyecto

- Cuento gigante.
- Tarjeta de vocabulario: Mosaico.

Observamos en asamblea: Un mosaico romano

- Recordar la viñeta 4 del cuento y conversar sobre ella: ¿qué encontraron Mufi y Pasi Flora?, ¿por qué lo llaman tesoro?
- Explicar qué es un mosaico.
- Dialogar sobre si han visto alguna vez un mosaico y qué les pareció.
- Mostrar la tarjeta de vocabulario y otras imágenes de mosaicos. Observarlas con detenimiento, comprobando la información que se da en el apartado «Para saber de qué hablamos».
- Enumerar los colores y los dibujos que se pueden ver.

Exploramos: ¿Cómo hacer un mosaico?

- Disponer de una bolsa de teselas de diferentes colores y repartirlas entre el alumnado para que las manipulen libremente.
- Conversar sobre sus características: dureza, color, forma, textura, etc.
- Clasificarlas por colores y jugar a formar composiciones con ellas.
- Repartir cartulinas para que realice un sencillo dibujo. Proponerle completarlo con trocitos de plastilina a modo teselas. Una vez realizado, mostrarlo al resto y explicar lo que han hecho.
- Recitar el poema *Cosas de romanos*.

Experimentamos: ¿Cuántas caben?

- Mostrar y preguntar cuántas teselas caben en el dibujo.
- Por grupos, o de forma individual, comprobarlo. Repartir dos dibujos iguales. Poner al alcance del alumnado diversas teselas hechas con cartulina de dos tamaños

Para saber de qué hablamos

El **mosaico** era una técnica que los romanos utilizaban para decorar suelos, paredes, vasijas, etc. Consistía en pequeños cuadraditos, llamados teselas, que hechos de roca, vidrio o cerámica de colores, encajaban formando todo tipo de dibujos y escenas sobre la naturaleza, la vida real e incluso personajes. El mosaico era como una pintura hecha en piedra.

diferentes. Pedirles que completen el espacio utilizando solo un tamaño de teselas por dibujo.

- ¿Qué ha pasado?, ¿cuántas teselas han tenido que poner en cada dibujo? Plantear las conclusiones.

Investigamos: El arqueólogo

- Con el carné de investigador, averiguar en la biblioteca o en internet quiénes son los arqueólogos y en qué consiste su trabajo.

Sentimos: El tesoro

- Recordar cómo se sintieron los protagonistas del cuento al encontrar el tesoro, preguntar cómo se sentirían ellos si encontraran uno, ¿les gustaría?
- Preguntar qué tesoro les gustaría encontrar. Imaginar qué harían si encontraran uno y con quién o quiénes lo compartirían.



Texto motivador

El topillo Soplillo ha descubierto un muro en las galerías de los goguis.

Mufi, que lo ha visto, decide investigar de qué se trata.

¿Quieres saber lo que ha descubierto el topillo Soplillo?

Actividades

- Pica por la línea de puntos y descubre qué encontró el topillo Soplillo.
- Busca la pegatina de Pasi Flora cavando y colócala donde creas conveniente.

Poema

Cosas de romanos

Ayer salimos del cole
cogiditos de la mano.

—¿Dónde vamos profesora?

—A ver cosas de romanos,
que son cosas muy antiguas
y, aunque nos parezcan rotas,
son cosas tan importantes
que hay que conservarlas todas.

(Julián Alonso)

Taller

Mosaico con la inicial de nuestro nombre

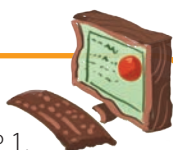
Necesitamos: Cartulinas cuadradas, medidas 20 por 20 cm, con la letra, hueca, inicial del nombre de cada niño y niña.

Actividades: Pedir que rellenen su inicial con papelitos de un color, y el resto de la cartulina, de otro color diferente.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 1.



Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos diga a quién pertenecían los restos que encontraron en Goguilán.

Saber hacer: Imitar la profesión de un arqueólogo. Hacer como si excavan para encontrar restos.

Saber ser: Escuchar con atención y sin interrumpir la narración.

FICHA 2

La casa romana

Fonemas /K/-/Z/. Letra: "C"



Objetivos

- Conocer cómo eran las casas romanas e identificar semejanzas y diferencias.
- Discriminar e identificar los fonema /K/ y /Z/ en nombres que lo llevan y su grafía: «C»

Materiales

De la clase

- Fotos o folletos publicitarios donde aparezca algún yacimiento romano.
- Piezas de construcción.

Del alumnado

- Goguilibro *Descubre con los goguis* para hacer una casa y tipos de casas.

Del proyecto

- Lámina mural.
- Lámina de grafomotricidad: Letra «C».

Observamos en asamblea: Una casa romana

- Recordar lo que han descubierto Pasi Flora y Mufi (los restos de una casa romana). Preguntar si saben cómo eran las casas romanas.
- Observar la lámina mural y dialogar sobre la casa romana teniendo en cuenta el apartado «Para saber de qué hablamos»: cómo se la llamaba, de qué partes constaba, etc.

Exploramos: Nuestra casa

- Conversar sobre la casa de cada uno (edificio de pisos, adosado, chalé, etc.), dónde está situada (en la ciudad o en el campo), etc. Apoyarse en las imágenes del Goguilibro *Descubre con los goguis*.
- Establecer comparaciones y diferencias con la casa romana: número de habitaciones, mobiliario, si tienen patio o jardín, etc. Si vive en una casa señorial, en una ínsula o en una villa, etc.
- Construir casas con las piezas de construcción.
- Consultar el goguilibro *Descubre con los goguis*: las personas que trabajan en la construcción de una casa, materiales que se emplean, los tipos de casas, etc.

Investigamos: ¿Todas las casas son iguales?

- Investigar sobre otros tipos de casas que existen en el mundo.
- Observar el goguilibro *Descubre con los goguis* y preparar un mural que recoja imágenes de diferentes casas del mundo. Pedir la colaboración de las familias.

Vivenciamos: Una casa romana

- Realizar una salida para ver los restos de una casa romana.
- Si no es posible, realizar una visita virtual a una página de internet.
- Conversar sobre lo que han visto y si es como se lo imaginaban.

Para saber de qué hablamos

Los romanos llamaban a sus casas **domus**. Además, estas se diferenciaban entre sí:

- **Casa señorial**. Era la habitada por una sola familia.
- **Ínsula**. Se denominaba así a los bloques de pisos en los que vivían varias familias.
- **Villa**. Recibían este nombre las casas situadas en el campo.

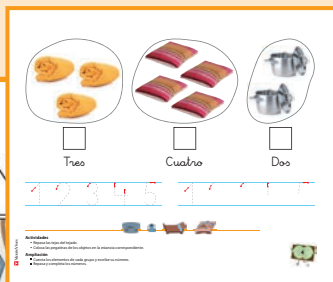
A la entrada de la casa estaba el **atrium**, un espacio abierto, sin tejado, que permitía la entrada de la luz del sol. En él había un estanque donde se recogía el agua de lluvia. Solía ser la estancia mejor decorada de la casa, pues lucía numerosas esculturas.

Rara vez había ventanas abiertas al exterior, y si las había solían ser muy pequeñas. Esto era para evitar los ruidos y los malos olores procedentes de la calle. Por las noches, como aún no había luz eléctrica, la casa se iluminaba con antorchas, velas y lámparas de aceite.

La mayor parte de los habitantes de la ciudad vivían en bloques de viviendas llamadas ínsulas. Para dar su dirección decían: «Yo vivo en la ínsula número...».

Sentimos: Mi casa

- Cada niño y niña mostrará y describirá un dibujo que habrá hecho sobre su propia casa.
- Por turnos, decir si les gusta, qué dependencia cambiarían o qué les gustaría tener en su casa.
- Recitar el trabalenguas: "La casa está enladrillada, ¿quién la desenladrillará? El desenladrillador que la desenladrille, buen desenladrillador será".



Texto motivador

Mufi ha encontrado algunos trocitos de suelo de una casa romana. Después de investigar, ha descubierto que las casas de los antiguos romanos se parecen mucho a las nuestras.

Actividades

- Repasa las tejas del tejado.
- Coloca las pegatinas de los objetos en la estancia correspondiente.

Ampliación

- Cuenta los elementos de cada grupo y escribe su número.
- Repasa y completa los números.
- Rodea la sílaba que contiene la letra «c» y nómbrala.

Taller de Lectoescritura

Fonema /K/: sonido y grafía («ca», «co», «cu»)

Casa: Señalar la «casa», pronunciar su nombre muy despacio y escribirlo en la pizarra. Centrar la atención en el sonido /K/ letra «C». Buscar nombres del vocabulario que comiencen por él (cama) y por «co, cu» (cocina, comedor, cuchara...). Escribirlas en la pizarra, en tres columnas: «ca»- «co»- «cu». Salir a rodear la letra «c». Hacer hincapié que suena así cuando va con «a, o, u».

Fonema /Z/: sonido y grafía («ce», «ci»)

Cerradura. Señalar la cerradura de la puerta de la casa, preguntar qué es y para qué sirve. Pronunciar su nombre y escribirlo en la pizarra, deteniéndose en la primera sílaba «ce». Buscar palabras que comiencen por «ce» y «ci» (cepillo, ciruela). Escribirlas en la pizarra en dos columnas. Salir a rodear la letra «c». Decirles que suena así cuando va con «e, i».

Repartir hojas de periódico para que recorten palabras que contengan la letra «c» y pegarlas en carteles, haciendo una libreta para la biblioteca de clase.

Lámina de grafomotricidad: Letra «C». Fotocopiables 5, 6, 7 y 8.

Trabajo cooperativo

Construimos una casa

Necesitamos: Cartulinas o papel continuo, folletos publicitarios de tiendas de muebles.

Desarrollo: Elegir un espacio de clase donde colocar las cartulinas o el papel continuo. Decidir entre todos qué dependencias tendrá la casa y dónde estará situada cada una. Dividir la clase en grupos y asignar a cada uno la responsabilidad de decorar una dependencia. Entre los miembros del grupo deberán ponerse de acuerdo sobre qué tipo de muebles poner y en qué lugar.

Repartir una cartulina o zona del papel continuo sobre el que cada equipo trabajará.

Esta actividad puede realizarse a lo largo de la unidad. Cada equipo trabajará en su zona de la casa durante el desarrollo de la ficha correspondiente.

Goguitic

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

English corner

Vocabulary: *House* (casa), *kitchen* (cocina), *bedroom* (habitación), *bathroom* (baño), *living room* (salón).

Play time:

- Observar una casa y sus dependencias mientras decimos *This is a house*, y los niños y niñas lo repetirán. Hacer lo mismo con el resto de dependencias a la vez que las señalamos.

Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos describa cómo es una casa.

Saber hacer: Pedir que nos dibuje una casa.

Saber ser: Invitar a que nos diga qué es lo que más y lo que menos le gusta de su casa.

FICHA 3

La familia romana

Número 6

Objetivos

- Identificar grupos sociales: La familia.
- Mostrar interés y curiosidad por los cambios relacionados con las costumbres y el paso del tiempo.
- Identificar la cantidad y grafía del número 6.

Materiales

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.
- Una foto familiar.
- Cuaderno de artística: El número 6 (ficha 6).

Del proyecto

- Lámina: Número 6.
- Audio 5. Track 10. Canción *Five little ducks*.

Observamos en asamblea: Una familia romana

- Observar la ficha y decir de qué se trata. (Es una familia romana).
- Describir: ¿cómo van vestidos?
- Conversar sobre la familia romana ampliando información, teniendo en cuenta el apartado «Para saber de qué hablamos». Compararla con la propia.
- Dialogar sobre asuntos concretos, como las normas que hay en casa.
- ¿Cuántas personas tiene esta familia? Contarlas. ¿Cuántos miembros la componen?
- Invitar a que nos digan quiénes viven en su casa y cuántos son en total.

Exploramos: El número 6

- Presentar la lámina del número 6 y pedir que lo repasen con el dedo.
- Dibujarlo en la pizarra en grande, al tiempo que verbalizan: «Es el número seis». Pedir que lo exploren y digan: ¿cómo es?, ¿a qué se parece?
- Caminar por la sala contando hasta seis. Cada vez que lleguen al número 6, pararse y dar otras tantas palmadas.
- Mostrar seis dedos, y contarlos todos juntos.
- Contar seis cosas: fichas, pinturas, sillas...
- Recitar y memorizar el poema *El número seis*.
- Cantar la canción en inglés *Five little ducks* (ver letra en el anexo, al final de la guía).

Investigamos: Mi árbol genealógico

- Investigar, con ayuda de sus familiares, cuál es su árbol genealógico.
- Buscar fotos de sus parientes más próximos y que las lleven a clase para comentarlas con sus compañeros.
- Confeccionar su árbol genealógico.

Para saber de qué hablamos

Cuando nacía un bebé romano, lo primero que hacían era lavarlo, y, a continuación, el padre lo alzaba en alto para anunciar que ya formaba parte de la familia. Luego se envolvía en unas vendas muy apretadas. A los pocos días se le ponía un amuleto de la suerte, llamado **bullā**, para proteger al bebé de los espíritus malignos.

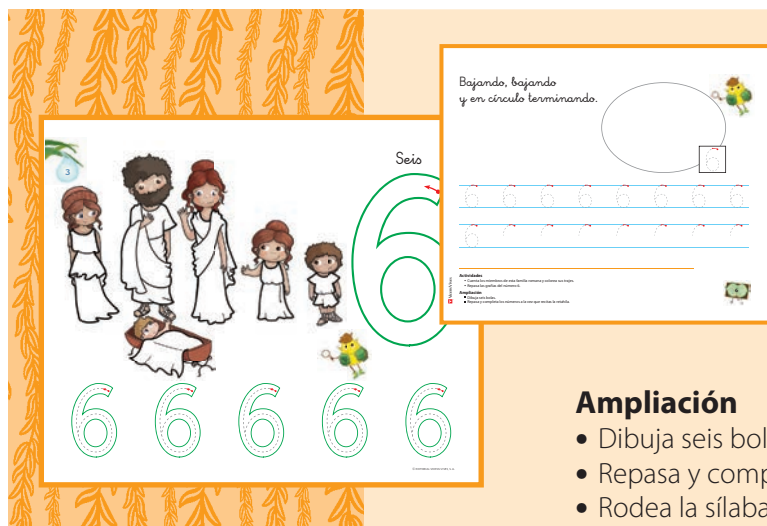
Los padres eran muy cariñosos con sus hijos, pero a la vez esperaban de ellos que obedecieran, pues había mucha disciplina.

Cuando cumplían 7 años, iban a la escuela. Allí enseñaban a leer, escribir y contar.

En vez de cuadernos y fichas como ahora, utilizaban en sus clases tablillas de madera recubiertas de cera. Escribían las letras sobre la cera mediante un punzón de metal, que se llamaba **estilo**. La punta se usaba para escribir, y el otro extremo para borrar.

Vivenciamos: El amuleto de la suerte

- Confeccionar un amuleto con un trozo de arcilla o pasta de sal y hacerle un agujerito.
- Una vez seco, pasar una cuerda delgada o cordel por el agujero y llevarlo al cuello para que les dé suerte.



Bajando, bajando y en círculo terminando.

Seis

Actividades:

- Cuenta los miembros de esta familia romana y colorea sus trajes.
- Repasa las grafías del número 6.

Texto motivador

Mufi imagina cómo sería la familia romana que vivió hace muchísimos años en aquella casa y observa con atención la de la ficha.

Actividades

- Cuenta los miembros de esta familia romana y colorea sus trajes.
- Repasa las grafías del número 6.

Ampliación

- Dibuja seis bolas.
- Repasa y completa los números a la vez que recitas la retahíla.
- Rodea la sílaba que contiene la letra «c» y léela.

Poema

El número 6

El número uno y el dos,
después viene el tres,
detrás llega el cuatro,
el cinco y el seis.
¡Qué buena pandilla!
Formaron ayer,
bien puestos en fila,
como podéis ver:
1, 2, 3, 4
5 y también el 6.

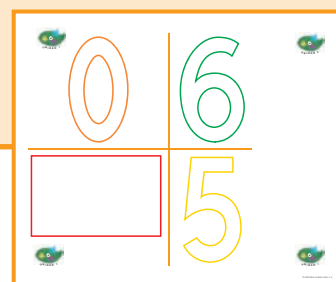
(Julián Alonso)

Cuaderno de artística

El número 6 (Ficha 6)

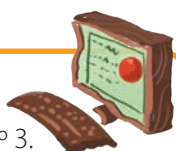
Actividades

- Colorea el número seis de verde oscuro, desprende el troquelado y guárdalo para el collar del final de la unidad.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 3.

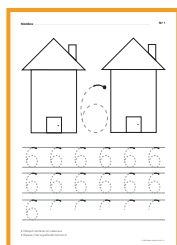


Actividades complementarias

Refuerzo: Mostrar seis elementos y pedir que los cuenten en alto mientras los van señalando.

Ampliación: Dar bolas al alumnado y decirle que las agrupe de seis en seis.

Fotocopiable 1: Dibuja seis ventanas en cada casa. Repasa y haz la grafía del número 6.



English corner

Vocabulary: *Six* (seis), *mother* (mamá), *father* (papá), *sister* (hermana), *brother* (hermano), *baby* (bebé).

Play time:

- Mostrar la lámina del número 6 diciendo *This is the number six*, animando a repetir la frase.
- Hacer grupos de seis niños y niñas y representar la familia de la ficha diciendo: *I am the mother/father/sister/brother/baby*.
- Colocar en el mural de inglés el cartel del número 6 con la palabra *six* al lado.

Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos diga qué número es, mostrándole la tarjeta del n.º 6.

Saber hacer: Pedir que nos diga el nombre de seis miembros de su familia y los dibuje.

Saber ser: Decir seis cosas por las que quieren mucho a su familia.

FICHA 4

El patio de la casa romana

Color morado
El otoño

Objetivos

- Observar y explorar de forma activa cómo era una casa romana: el patio.
- Mostrar interés por su conocimiento.
- Identificar el color morado.

Materiales

De la clase

- Uvas blancas y negras.
- Témperas rojo y azul.
- Brochas y recipientes.
- Objetos morados.
- Papel morado, rojo y azul.
- Aros.

Del alumnado

- Cuaderno de artística: Ficha 10: Color morado. Ficha 12: Obra de arte.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina mural.
- Lámina: Color morado.

Observamos en asamblea: El patio de la casa romana

- Presentar a Mufi junto a la lámina mural, de modo que llame la atención sobre el patio de la casa romana.
- Conversar sobre el patio romano ante la lámina: ¿cómo lo llamaban?, ¿por qué era importante?, ¿cómo era?, ¿qué había en el centro del patio?, ¿para qué servía?, ¿qué había a su alrededor? («Para saber de qué hablamos»).
- Preguntar si alguno tiene o ha visto una casa con patio: ¿cómo es?, ¿qué tiene?, ¿qué se suele hacer en él?, etc.
- Comparar el patio que conocen con el de la casa romana.
- Nombrar todo lo que ven en el patio de la lámina. Identificar los elementos y su color.

Exploramos: El color morado

- Buscar en la lámina elementos de color morado.
- Presentar la lámina del color morado. Observar y decir de qué color se trata.
- Buscar por la clase objetos morados. De uno en uno, comentar de qué se trata y su color.
- Formar tres grupos y pedir que se coloquen en fila. Dar a cada uno de ellos una pelota o un trozo de papel de color diferente (rojo, azul y morado). A unos cinco metros, colocar tres aros de esos mismos colores. Correr hacia los aros cumpliendo una orden dada y volviendo luego al punto de partida: «Dejar la pelota en el aro rojo», «Colocar el papel en el aro morado», etc. Continuar el juego con cada uno de los tres primeros de cada fila. Aumentar la dificultad, dando consignas un poco más complejas: «Poner el papel rojo en el aro azul», «Arrojar un papel rojo dentro del aro morado», etc.

Para saber de qué hablamos

El **perystilum**, patio romano, se encontraba en la parte interior de la casa. Consistía en un jardín, rodeado de un pórtico (pasillo con columnas). A su alrededor se repartían las estancias principales de la casa. Solía estar decorado con estatuas y plantas, como enredaderas y parras con racimos de uvas, que subían por las columnas.

Experimentamos: ¿De dónde sale el color morado?

- Proponer obtener el color morado: ¿qué saben de él?, ¿de dónde sale? Plantear sus propias hipótesis.
- Pedirles que mezclen poco a poco una pequeña cantidad de témpera roja y azul en recipientes. Comprobar los resultados.

Investigamos: El mosto

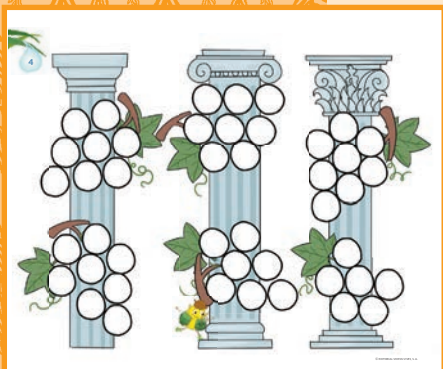
- Buscar información sobre las uvas: ¿de dónde sale este fruto?, ¿cómo es?, ¿para qué se emplea?, ¿en qué época se recolectan? Investigar en qué consiste la vendimia.
- Llevar a clase uvas blancas y negras y elaborar un mosto de cada tipo. Probarlos. Llamar la atención sobre el color de cada uno. Contar y comentar la fábula *La zorra y las uvas*.
- Salida al entorno, para investigar las características del otoño, sus colores y otros frutos. Completar la actividad con la realización de la obra de arte: *El otoño* de Arcimboldo. (Ver apartado ¡Estoy hecho un artista!).

Texto motivador

Las casas romanas tenían un patio con columnas. Estas se solían adornar con parras. Las que aquí vemos, como estamos en la estación del otoño, ya han madurado. «¡Ummm! ¡Qué ricas! El patio está precioso de color morado», dice Mufi.

Actividades

- Impregna el dedo en pintura de color morado y estampa tu huella sobre cada uva.

**FÁBULA: La zorra y las uvas**

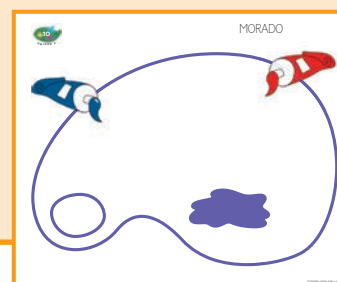
Había una vez una zorra, que encontró en el camino una parra con unos hermosos racimos cuyas uvas estaban ya maduras. Tenía muchas ganas de comerlas, y buscó un medio para alcanzar los racimos. Pero fue inútil, por lo que al no poder llegar hasta ellas de ningún modo, y viendo frustrado su deseo, dijo para consolarse: –Estas uvas no están maduras. Y se fue sin comérselas.

(Esopo, fabulista griego)

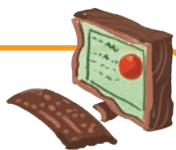
- Comentar: ¿qué se encontró la zorra en el camino?, ¿las quería comer?, ¿qué dijo al no poder cogerlas?, ¿qué hizo?
- Moraleja: muchas veces para conseguir lo que queremos hay que enfrentarse a dificultades, pero no por tener que enfrentarse a ellas debemos perder el interés por conseguirlo.

Cuaderno de artística**El color morado (Ficha 10)****Actividades**

- Pon en el centro de la ficha un poquito de pintura de dedos roja y azul.
- Mezcla ambas con el pincel y pinta la paleta del pintor con el color resultante. ¿Qué color es? (Morado).

**Goguitic**

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 4.

**English corner**

Vocabulary: *Purple* (morado).

Play time:

- Repetir la retahíla: *Purple, purple in my class, / purple, purple here you are!* (Morado, morado en mi clase, / morado, morado ¡aquí estás!). Buscar luego cosas de ese color y elegir una de ellas para poner en nuestro mural de inglés de la unidad, titulado *Purple*.

**Entrenamos competencias**

Saber decir: Pedir que nombre cosas de color morado.

Saber hacer: Pedir que realice dibujos utilizando solo el color morado.

Saber ser: Fomentar el esfuerzo colectivo preparando una exposición conjunta del color morado.

La sala comedor. ¿Qué comían los romanos?

Números del 1 al 6



Objetivos

- Conocer las dependencias de la casa romana: El comedor.
- Contar elementos.

Materiales

De la clase

- Objetos y alimentos del rincón de la cocina.
- Cartones con números del 1 al 6.
- Baraja de cartas (del 1 al 6).
- Una lupa.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina mural.
- Láminas: Números del 1 al 6.
- Baraja de cartas goguis.

Observamos en asamblea: La sala comedor

- Mufi quiere conocer una nueva dependencia de la casa romana. Plantear adivinanzas sencillas y proponer que adivinen de qué estancia se trata: nombrar algún objeto propio de ella, qué hacían los romanos allí, etc.
- Repetir el nombre *triclinium*, como si de un trabalenguas se tratara.
- Conversar sobre la sala del comedor de la casa romana, teniendo en cuenta el apartado «Para saber de qué hablamos». Utilizar la lupa por turnos, acercarse a la lámina e identificar algún objeto que haya en ella: adornos, personajes, etc.
- Contar los elementos que se ven en esta estancia.
- Comentar cómo es el lugar donde comen en sus casas: ¿cómo se llama?, ¿qué mobiliario tiene?, ¿qué se hace en ese sitio?
- Conversar sobre quién prepara la comida en casa, si ayudan a poner la mesa, recogen su servilleta y el plato, etc.

Exploramos: Los números del 1 al 6

- Buscar números en elementos de la clase.
- Esconder las láminas de los números y pedir que las encuentren.
- Recordar su grafía repasando los números de las láminas.
- Llenar la pizarra de números del 1 al 6. Por turnos, borrar solo los números que se indique.
- Repartir cartones con los seis números. Seleccionar luego aquellas cartas de la baraja de los goguis que tengan de uno a seis goguis. Por último, contar los objetos de cada carta e ir tachando en su cartón el número correspondiente hasta que estén todos tachados.
- Mostrar un número y dar una orden (palmas, saltos, etc.), y realizar tantas veces como indique dicho número.

Para saber de qué hablamos

La **sala comedor** se llamaba en latín **triclinium**. Era la estancia más importante de la casa. Estaba adornada con esculturas de emperadores romanos.

Los comensales comían alrededor de la mesa, reclinados en sofás cubiertos de cojines.

Como entonces no había cubiertos, los romanos comían con los dedos. Las comidas tenían lugar tres veces al día.

El desayuno consistía generalmente en un vaso de agua, pan y fruta. Al mediodía, realizaban una comida ligera a base de pan, queso, pescado, carne y verdura. La cena era la comida principal, cuando se juntaba toda la familia. El cerdo era su plato favorito.

Investigamos: ¿Qué comían los romanos?

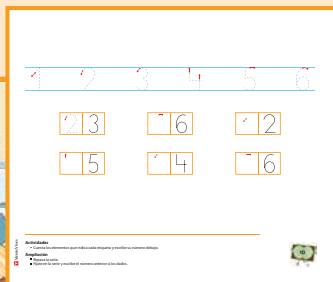
- Buscar información sobre las comidas que realizaban los romanos y qué alimentos ingerían en cada una de ellas.
- Comparar las comidas que hacían los romanos con las que hacen en sus casas.
- Recitar y comentar el poema *La comida*.

Experimentamos: Una salsa

- Preparar una salsa, con dos o tres ingredientes que el alumnado aporte de casa para mezclar en la clase. Probarlas y decidir cuál de ellas sabe mejor y para qué puede servir.

Vivenciamos: Los banquetes

- Dramatizar un banquete romano y decir lo que cada uno quiere comer. Realizar los gestos apropiados al comer los alimentos que han pedido.



Texto motivador

De vez en cuando, en las grandes casas romanas se celebran fiestas con banquete. Mufi sueña e imagina que lo han invitado a esta.

Actividades

- Cuenta los elementos que indica cada etiqueta y escribe su número debajo.
- Nombra los objetos de la parte inferior y rodea el que contiene el sonido /CO/ (copa, cojín).

Ampliación

- Repasa la serie.
- Fíjate en la serie y escribe el número anterior a los dados.

Poema

La comida

¿Qué comían los romanos?
El maestro lo ha explicado.
¿Pues qué habían de comer?:
mucho pan, mucho pescado,
frutas, carne, ricos guisos,
un paté que llaman *garum*;
pero no tenían sillas
y comían recostados.
Entonces dijo una niña:
«¡Qué cómodos los romanos!».

(Julián Alonso)

Canción

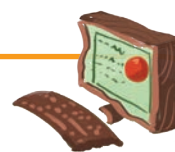
Buen menú, señor...

–¡Camarero!...
–Señor (Señores).
–¡Camarero!...
–Señor (Señores).
–¿Qué hay para comer?
Señor (Señores), un buen menú.
Solomillo asado, con patatas fritas.
sesos huecos, hígado, liebre,
chateaubriand.
...

(Letra: Kari Zörlner)

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 5.



English corner

Vocabulary: *One* (uno), *two* (dos), *three* (tres), *four* (cuatro), *five* (cinco), *six* (seis).

Play time:

- Sacar las tarjetas de los números y repasarlos de uno en uno, diciendo en inglés: *one, two, three, four, five... and...* y con sorpresa sacar el *six*.
- Barajar las tarjetas para sacarlas desordenadas. El alumnado irá diciendo los nombres.



Actividades complementarias

Refuerzo: Solicitar que recite la serie numérica hasta donde sepa contar.

Ampliación: Pedirle que diga qué número va después del: 2... 4... 3...

Fotocopiable 2: Colorea en cada fila el número de elementos que se indica.

Realiza la serie ascendente y descendente.

Entrenamos competencias

Saber decir: Dar seis palmadas y pedir que nos diga cuántas palmadas dimos.

Saber hacer: Pedir que dé tantas palmadas como el número que escribamos (entre uno y seis).

Saber ser: Conversar sobre la importancia de comer de todo, con cuidado de no mancharse. Practicar en el aula con algún alimento.

**Objetivos**

- Observar y explorar las dependencias de la casa romana: La cocina.
- Desarrollar el pensamiento lógico: Semejanzas y diferencias.

Materiales**De la clase**

- Objetos del rincón de la cocina.
- Mortero y colador.
- Alimentos: pan seco, semillas, sal gorda, caramelos, pieles de fruta, etc.
- Una lupa.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina mural.

Observamos en asamblea: La cocina

- Presentar a Mufi con un objeto de cocina (mortero o colador). Preguntar qué nos trae y a qué dependencia de la casa pertenece.
- **Juego: «Caliente, caliente».** Adivinar de qué se trata, según se vayan acercando en sus indagaciones.
- Conversar sobre las características de la cocina romana. Pronunciar su nombre «*culina*». Utilizar la información del apartado «Para saber de qué hablamos». Con ayuda de la lupa, describir qué se ve en esta estancia en la lámina mural.
- Decir elementos de la propia cocina sin repetir. Utilizar la fórmula: «Un, dos, tres, responda usted».
- Dialogar sobre las semejanzas y diferencias que hay entre la cocina propia y la de los romanos.
- Recitar el poema *Un día en la cocina*.

Exploramos: Utensilios de cocina

- Jugar en el rincón de la cocinita.
- Manipular utensilios de cocina como el mortero y el colador. Describir cómo son, de qué están hechos, su color, etc.

Investigamos: De Roma hasta la actualidad

- Consultar en internet o en alguna enciclopedia y averiguar qué utensilios de cocina de origen romano se emplean aún en la actualidad: colador, mortero, vasos, ánforas, etc.
- Investigar en sus casas y localizar algún utensilio de los que nos han legado los romanos: mortero, espumadera, cuencos y cucharas de madera, etc.
- Llevarlos a clase, con el permiso de la familia, para que puedan verlos sus compañeros y compañeras.

Para saber de qué hablamos

La cocina romana se llamaba **culina**. Solía ser pequeña y oscura.

La comida se cocinaba en ollas de barro o cazuelas, que calentaban con leña o carbón en hornos de ladrillo.

Asaban la carne al fuego, puesta a la parrilla.

La preparación de la cena podía llevar todo el día. En tiempos de los romanos ya se reciclaba: cuando las botellas de vino se rompían, se guardaban y aprovechaban los restos para hacer otras nuevas igual que hacemos hoy.

Experimentamos: Cómo funciona el mortero y el colador

- Disponer de un mortero y de unos cuantos alimentos: pan seco y del día, pasta (macarrones), piedrecitas, sal gorda, caramelos, pieles de naranja, etc. Preguntar: ¿podrá el mortero machacar todos los alimentos?, ¿cómo quedarán? Animar a que expresen sus opiniones.
- Proceder a machacar cada tipo de alimento. Examinar cómo ha quedado cada uno. Registrar los resultados. En un folio dividido a la mitad, pegar el alimento sin machacar a un lado y en el otro poner el resultado una vez machacado.
- Comprobar finalmente qué alimentos quedaron mejor machacados, cuáles peor y los que no pudieron ser machacados. Formular conclusiones sobre la experiencia.
- Experimentar con el colador. Colar los alimentos machacados y sin machacar y comprobar cuáles pasan por el colador y cuáles no. Sacar conclusiones.



Texto motivador

Mufi ha descubierto algunos utensilios empleados por los romanos en su cocina.

Actividades

- Busca y rodea del mismo color los objetos parecidos de estas dos cocinas.
- Tacha los que son diferentes.

Descubre con los goguis

- Observa estas fotos de objetos de la época romana. Investiga cómo se llaman estos utensilios de cocina.
- Rodear el objeto cuyo nombre contiene el sonido /CU/ (cuchara).

Poema

Un día en la cocina

En tiempo de los romanos
se cocinaba con leña,
en cazuelas de barro
con bonitos decorados,
pues no había gas butano,
ni tampoco olla exprés.
Sus cocinas eran grandes,
pero con pocos armarios
y una despensa repleta
de alimentos y cacharros.

(Julián Alonso)

Taller de Lectoescritura

Semejanzas y diferencias entre los sonidos /CO/, /CI/

Señalar la cocina en la lámina mural. Preguntar de qué parte de la casa se trata. Nombrarla, al tiempo que se escribe su nombre en el encerado con letras mayúsculas. Analizar las palabras: las sílabas que tiene a la vez que se rodean. Poner atención en la pronunciación de cada sílaba, exagerando el gesto, deteniéndose en las sílabas: «co» y «ci». Por parejas, observar en el otro, dónde coloca la lengua al pronunciarlas (atrás y entre los dientes).

Observar las sílabas escritas y buscar semejanzas y diferencias, haciendo hincapié que, cuando la letra «c» va acompañada de «a, o, u», se pronuncia: /CA/, /CO/, /CU/ y cuando va con las vocales «e, i», se pronuncia: /CE/, /CI/.

Juego: Fotocopiar las letras del Proyecto. Repartir letras «c» y «las vocales». A una señal juntarse una letra «c» con una vocal y decir cómo suena. Repetir, cambiando tarjetas.



English corner

Vocabulary: *Kitchen* (cocina), *pan* (cazo), *bowl* (bol), *ladle* (cucharón), *jug* (jarra), *plate* (plato), *pot* (cazuela-olla), *broom* (escoba).

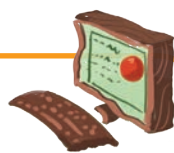
Play time:

- Señalar los objetos en la ficha e ir diciendo: *pan, broon*. Jugar a señalar diferentes objetos de la ficha y preguntar: *Is this a pan...*? Los alumnos entonces contestarán: *Yes, it is* o *No, it isn't*.
- Utilizar juguetes de la clase relacionados con la casa y preguntarles: *Is it in the kitchen?* Y responderán: *Yes, it is* o *No, it isn't*.
- Recortar de una revista la foto de una cocina y colocarla en el mural de inglés junto con la palabra escrita en ese idioma.



Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 6.



Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos diga algunos de los utensilios que utilizaban en la cocina de los romanos.

Saber hacer: Pedir que imagine utilizar algún utensilio de cocina de la época de los romanos dramatizando alguna escena.

Saber ser: Animar a expresar cómo se sienten cuando ayudan en las tareas domésticas.

El dormitorio

Grafomotricidad: Trazos varios



Objetivos

- Conocer cómo eran los dormitorios de las casas romanas.
- Realizar trazos cada vez más precisos, siguiendo la direccionalidad correcta.

Materiales

De la clase

- Aros.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina mural.
- Audio 5. Track 8. Canción *La casa romana*.
- Láminas de grafomotricidad: trazos.

Observamos en asamblea: El dormitorio propio y romano

- Describir el propio dormitorio: cómo es, qué tiene, si está ordenado, dónde guardan sus cosas, si lo comparten o duermen solos.
- Observar lo que hay en el dormitorio romano de la lámina mural.
- Conversar sobre el dormitorio romano: ¿cómo lo llamaban?, ¿qué muebles tenía?, etc. Ampliar con la información del apartado «Para saber de qué hablamos».
- Comentar las semejanzas y diferencias entre su dormitorio y el de una casa romana.
- Enumerar estancias de la casa. Cuando escuchen la palabra «dormitorio», ponerse de pie. Decir las palabras cada vez más deprisa, para mantener así la atención.
- **Juego: «El dormitorio».** Disponer de tantos aros como alumnado haya en clase. Moverse por el espacio al ritmo de la música. Cuando esta pare, quedará inmóvil. En ese momento, el docente nombrará las estancias de la casa. Cuando oigan «dormitorio», se meterán dentro del aro que tengan más cerca y simular que duermen. Cuando la música suene de nuevo, salir del aro y continuar bailando. Repetir el juego e ir eliminando aros de forma que tengan que pedir permiso a un «vecino» para utilizar su dormitorio, si es que no encuentra uno propio.

Exploramos: Los muebles del dormitorio

- Conversar sobre los muebles del dormitorio y para qué sirven.
- Comparar los muebles del dormitorio de los romanos con los del propio.
- Decir un objeto propio del dormitorio. Comenzar con la retahíla: «Un, dos, tres, responda usted».
- Nombrar muebles de estancias de la casa. Decir «sí» o «no», según pertenezcan o no al dormitorio.

Para saber de qué hablamos

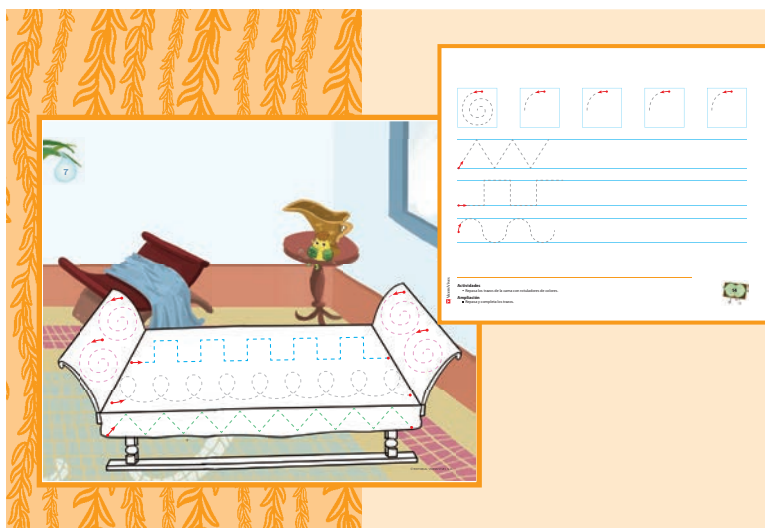
El dormitorio romano se llamaba **cubiculum**. Los romanos no daban mucha importancia a esta dependencia. Era muy sencillo, solo tenía lo imprescindible: una cama, un tocador y una silla. Al igual que el resto de la casa, estaba decorado con pinturas y mosaicos. Durante el invierno lo calentaban con braseros o estufas.

Experimentamos: ¿Cómo se duerme mejor?

- Preguntar: "¿Cómo se duerme mejor?" Luego, dejar que planteen sus hipótesis.
- Comprobarlas, mimando las acciones en el suelo: boca-riba, bocabajo; de un lado, del otro; encogidos, estirados; con almohada, sin ella; con demasiadas mantas, solo con una; etc.
- Después de experimentar las hipótesis, llegar a una conclusión diciendo cómo se han sentido mejor.

Investigamos

- Investigar individualmente qué es un brasero y para qué se utilizaba.
- Contar la información a través de imágenes.



Texto motivador

Mufi mira con atención la bonita decoración de la cama.

Actividades

- Repasa los trazos de la cama con rotuladores de colores.

Ampliación

- Repasa y completa los trazos.

Poema

El dormitorio romano

El dormitorio romano
apenas tenía nada:
una silla de madera,
un armario y una cama.
Su vida era muy sencilla
con poco se conformaban
¿para qué querían más
si no lo necesitaban?

(Julián Alonso)

GRAFOMOTRICIDAD

Motricidad fina

- Teclear con la yema de los dedos sobre la mesa, golpeando sucesivamente con los cinco dedos de una mano y luego con los de la otra.
- Teclear simultáneamente con los dedos de cada mano: pulgar, índice, corazón, etc.
- Teclear alternando los dedos de una mano con los de la otra.
- Teclear a una orden: una mano, la otra, las dos a la vez...
- Fotocopiar las láminas de grafomotricidad con los trazos que se trabajan y repartirlas para que el alumnado los repase.
- Acompañar el momento con música de fondo.

Goguitic

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



English corner

Vocabulary: *Bedroom* (dormitorio), *bed* (cama).

Play time:

- Señalar el dormitorio de la lámina mural y nombrarlo en inglés. Luego hacer lo mismo con la cama.
- Recortar un dormitorio y una cama y colocarlas en el mural junto con la palabra en inglés.



Actividades complementarias

Refuerzo: Buscar líneas o trazos en el entorno y repasarlos con el dedo.

Ampliación: Inventarse trazos y dibujarlos en un folio.

Fotocopiable 3: Decora el ánfora, repasando los trazos que se indican de diferentes colores.

Entrenamos competencias

Saber decir: Cómo es un dormitorio, de qué elementos se compone, etc.

Saber hacer: Recortar muebles de un dormitorio de un catálogo y pegarlos para hacer con ellos un dormitorio.

Saber ser: Dramatizar situaciones en las que imaginen que recogen su cuarto antes de acostarse. Dialogar sobre la importancia de tener el dormitorio recogido aunque suponga un esfuerzo.

FICHA 8

El peinado. Complementos de belleza

Liso-rizado

Fonemas: /R/-/RR/. Letras: «R», «RR»

Objetivos

- Sentir curiosidad por conocer cuáles eran los complementos de belleza de los romanos.
- Conocer costumbres de la época de los romanos en relación con el cuidado personal.
- Identificar el fonema /R/ y /RR/, en nombres y palabras que lo lleven.

Materiales

De la clase

- Pinturas de maquillaje no tóxicas.
- Pelucas de pelo liso o rizado.
- Cámara de fotos.
- Papel con el poema.

Del alumnado

- Una peluca si la tienen.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina: Liso-rizado.
- Lámina de grafomotricidad: Letra «R».

Observamos en asamblea: Los complementos de belleza de las personas romanas

- Presentar a Mufi con un rollo de papel sujeto a sus manos con una cinta, en el que estará escrito el poema *¡Qué coquetos los romanos!* Preguntar: ¿qué nos traerá hoy Mufi?, ¿queréis saberlo?
- Comentar el poema y preguntar si saben qué quiere decir «coquetos», si ellos lo son, qué hacen para ello.
- Explicar cómo se cuidaban los romanos, teniendo en cuenta la información «Para saber de qué hablamos».
- Comparar el cuidado personal de los romanos con el que ellos tienen: si van a la peluquería, si les gusta ir, si conocen a alguien que se maquilla y cómo lo hace, si les han maquillado alguna vez y si les gusta ir así.
- Decir qué se ponían los romanos para estar más guapos. Preguntar si tienen alguna peluca en casa: ¿cómo es?, ¿se la han puesto alguna vez?, ¿para qué?
- Hablar sobre las termas. Comentar si ellos van a la piscina y qué hacen allí, si les gusta ir, qué llevan...

Exploramos: Pelucas

- Disponer de alguna peluca y examinarla: ¿de qué color tienen el pelo?, ¿es largo o corto?, ¿rizado o liso...?
- Mostrar la lámina liso-rizado y preguntar: ¿quién tiene el pelo liso y quién rizado?
- Hacer dos grupos: uno con los que tienen el pelo liso y otro con los que lo tienen rizado.
- Ponerse las pelucas y hacer un pase de modelos.

Investigamos. ¿Quién se maquilla en casa?

- Averiguar si en la familia se maquilla alguien, cómo lo hace y qué utiliza.

Para saber de qué hablamos

Los romanos eran muy limpios. Al levantarse, aquellos que tenían baño se aseaban en casa; los que no, acudían a los baños públicos: las termas. También muy presumidos, los hombres se rizaban el pelo y se lo untaban de aceite. A las damas les gustaba teñírselo de colores: rojo, negro, gris... y se lo recogían en moños, trenzas o coletas. Se hacían peinados muy bonitos y altos, con grandes adornos, como diademas de perlas, alfileres o peinetas. A veces se metían dentro del cabello frasquitos de perfume, para utilizar su aroma en diversos momentos. Estaban de moda las pelucas y los postizos. Y también tenían bonitos espejos de mano, para mirarse. Las mujeres se arreglaban mucho: se pintaban los labios y los ojos, y se maquillaban el rostro, el cuello y los brazos con tiza en polvo. Les gustaba tener la piel muy pálida. Los hombres también se pintaban los ojos, las cejas y los párpados.

Experimentamos: Una sesión de maquillaje

- Utilizar pinturas de maquillaje o tizas de colores, pelucas y espejos.
- Conversar sobre cómo estarán cuando se maquillen: si parecerán mayores, más guapos o más feos, más sucios o más limpios, etc. Permitir que expresen sus opiniones.
- Hacer una foto y, a continuación, maquillarse.
- Al finalizar, hacer otra foto con el resultado y compararla con la primera que se tomó. Responder a la pregunta inicial y plantear sus propias conclusiones.



Texto motivador

¡Qué presumidos eran los romanos! Para estar más guapos, se ponían grandes pelucas y se pintaban la cara. «¿Los chicos y las chicas?», pregunta Mufi, «¡Sí, todos!».

Actividades

- Pica la peluca que más te guste y colócala sobre la cabeza.
- Dibuja la cara y maquíllala con tizas de colores.

Descubre con los goguis

- Observa y diferencia el pelo liso y rizado de las fotografías.
- Rodea las palabras que empiezan por la letra «R».

Poema

¡Qué coquetos los romanos!

¡Qué coquetos los romanos!
Pasaban parte del día
maquillándose en su casa
o allá, en la peluquería,
y se pintaban la cara
lo mismo chicos que chicas;
y se iban a las termas,
que eran igual que piscinas,
para bañarse con agua
templada, caliente y fría...
y se ponían pelucas.
¡Vaya cómo presumían!

(Julián Alonso)

Taller de Lectoescritura

Fonema /R/ y /RR/. Letras «R» y «RR»

Observar las imágenes del reverso de la ficha y preguntar cómo tienen el pelo. Leer las palabras escritas y detenerse en las que lleva el sonido y letra «R».

Escribirla en el encerado en tamaño grandes. Leerla de nuevo, deteniéndose en el primer sonido y letra.

Escribir la letra «R» y pronunciarla delante del espejo, fijándose en la colocación de los órganos articulatorios.

Juego: «La moto». Dibujar una gran «r» en el suelo, para recorrerla en la dirección correcta. Simularán que conducen una moto y la recorren diciendo «rrrrrrrrrr».

Dibujar «erres» en la pizarra, salir al encerado a borrarlas con el dedo.

Buscar palabras que contengan el fonema /RR/ e ir escribiéndolas en la pizarra.

Repartir rótulos de revistas y periódicos, para que recorten palabras que contengan la letra «r» y pegarlas en cartulinas, haciendo una libreta para la biblioteca de clase.

Observar en palabras las diferencias del sonido suave y fuerte (perro, loro, pera, rata, etc.), y cómo se escribe uno y otro sonido.

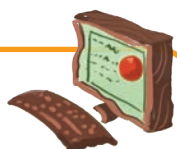
Recitar el trabalenguas: «La rosa de Rosa es rosa».

Lámina de grafomotricidad: Letra «R». Fotocopiables 9 y 10.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 8.



English corner

Vocabulary: *Hair* (pelo), *straight* (liso), *curly* (rizado).

Play time:

- Utilizar muñecos que tengan el pelo liso o rizado y señalarlo diciendo: *straight hair* o *curly hair*. Hacer que lo repitan en alto.
- Preguntar por su propio pelo: *Do you have straight /curly hair?*, para que respondan *yes* o *no*.



Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos señale a alguien que tenga el pelo liso y a alguien con él rizado.

Saber hacer: Dibujar varias cabezas en la pizarra para que dibuje el pelo alternando liso y rizado.

Saber ser: Jugar a peinarse conversando sobre la importancia de mantener hábitos de higiene y cuidado personal.

**Objetivos**

- Conocer algunas costumbres romanas: Los accesorios y las joyas.
- Identificar formas: El rombo.

Materiales**De la clase**

- Joyas de bisutería.
- Tijeras.
- Plastilina.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina: Forma rombo.

Observamos en asamblea: Accesorios romanos

- Recordar si los romanos eran presumidos: ¿se peinaban?, ¿se maquillaban?, ¿se bañaban?, ¿cómo?, ¿dónde...?
- Presentar a Mufi con un collar u otro tipo de adorno. Comentar qué lleva puesto. Preguntar si los romanos los utilizaban. Ampliar con la información que aparece en el apartado «Para saber de qué hablamos».
- Presentar a Mufi con una caja llena de joyas, mostrarlas para que las nombren y digan de qué se trata, dónde se colocan, etc.
- **Juego: «Un, dos, tres, responde usted».** Dar tres palmadas y por turno decir un accesorio distinto o con cualidades diferentes. Agregar calificativos: grande, pequeño, color, forma, etc.
- Observar la ficha. Atender a las formas de las piedras o a las propias joyas. Llamar la atención sobre aquellas que tengan forma de rombo.

Exploramos: El rombo

- Mostrar la lámina. Decir de qué forma se trata y si la han visto alguna vez. Repasar el trazo con el dedo.
- Preguntar si alguien tiene o lleva puesto un jersey o unos calcetines de rombos. Invitarle a enseñarlo o a llevarlo al día siguiente.
- Buscar en clase objetos con forma de rombo.
- Dibujar rombos en la pizarra y solicitar que los repasen con el dedo.
- Modelar en plastilina rombos de diferente tamaño.

Experimentamos: ¿Cómo formar un rombo?

- Conversar sobre la posibilidad de formar un rombo con dos triángulos: ¿se podrá hacer o no?, ¿cómo habrá que colocarlos?

Para saber de qué hablamos

Las **mujeres** romanas lucían joyas y abalorios por todo el cuerpo: broches, anillos, horquillas, pendientes, collares, pulseras, brazaletes e imperdibles.

Los **hombres** llevaban anillos, normalmente de oro, y collares y broches con los que sujetaban o adornaban la túnica o la toga. El anillo de los emperadores tenía la figura de su cara. Lo utilizaban para sellar documentos y cartas.

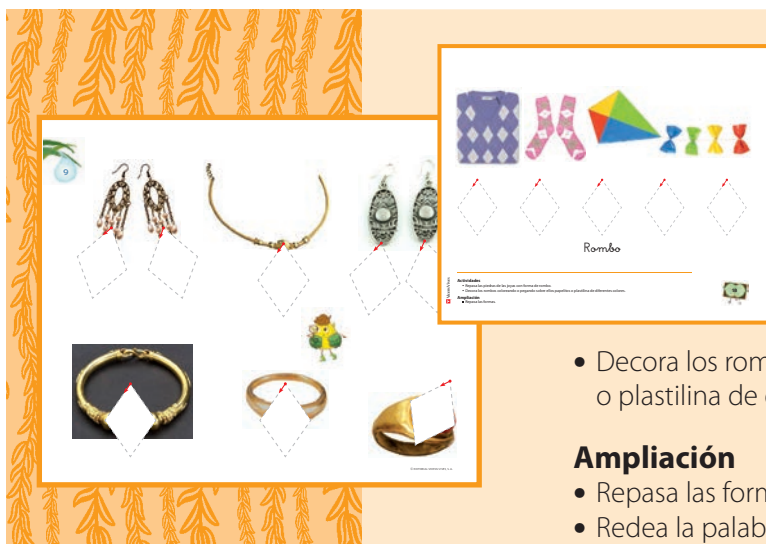
Los **niños y niñas** portaban al cuello una especie de collar con una concha, que se quitaban al hacerse mayores y ponerse la toga.

Las **perlas** eran muy usadas tanto para embellecer los broches de sus túnicas, como para hacer más elegantes las sandalias o los zapatos que se ponían.

- Dar a cada niño y niña dos triángulos dibujados en un folio y dejar que los recorten. Animar a que intenten formar rombos, probando la mejor manera de colocar ambos triángulos.
- Dialogar sobre si ha sido posible, si hay una o más maneras de conseguirlo y sacar sus propias conclusiones.
- Terminar la actividad realizando diferentes composiciones con los rombos hechos por el alumnado, en pequeños grupos o en gran grupo.

Investigamos: ¿Quiénes eran los orfebres?

- Buscar información sobre el oficio de orfebre: ¿en qué consistía?, ¿qué instrumentos empleaba?, ¿de qué materiales hacía las joyas...?
- Si es posible, visitar algún museo antropológico cercano donde se exhiban joyas de los romanos o de otras épocas.
- Recitar y comentar el poema *Ayer fuimos al museo*.



Texto motivador

En el museo de arte romano, hay tesoros preciosos. Mufi está asombrado de las joyas tan bonitas que llevaban los romanos, algunas con forma de rombo.

Actividades

- Repasa las piedras de las joyas con forma de rombo.
- Decora los rombos coloreando o pegando sobre ellos papelitos o plastilina de diferentes colores.

Ampliación

- Repasa las formas.
- Redea la palabra que contiene la letra «R».

Poema

Un día en el museo

Ayer fuimos al museo,
y vimos una vitrina
con anillos y pulseras
igual que en la joyería.
–Son cosas de los romanos
–nos dijo la señorita–.
¿Veis qué collar tan bonito
de oro y de pedrería?,
mirad la forma de rombo
con cuatro caras pulidas.
Eran grandes orfebres
que trabajaban sin prisa,
por eso sabían hacer
unas joyas tan bonitas.

(Julián Alonso)

Taller

Hacemos nuestras propias joyas

Necesitamos: cordones de lana o cuero, arcilla o pasta de papel reciclado; elementos naturales como hojas, conchas, piedras, flores, etc.

Desarrollo: Cada niño y niña elegirá la joya que desea realizar y seleccionará los materiales que necesita para ello.

Collares: Prepararlos con conchas o usando arcilla o pasta de papel reciclado. Practicar un agujerito en el colgante para pasar el cordón.

Pulseras: Cortar un trozo de cordón del tamaño adecuado y preparar un elemento o varios. Realizar varios agujeros para pasar el cordón.

Broches: Realizarlos con elementos más grandes en los que pegar por detrás una pinza que permita sujetarlos.

Anillos: También con un cordón, o con arcilla o pasta de papel al que pegar un abalorio con la forma deseada.

English corner

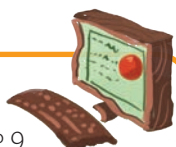
Vocabulary: *Diamond* (rombo).

Play time:

- Dibujar triángulos y rombos en el suelo. Nombrar y jugar a que los niños y niñas corran hacia el rombo cuando digamos *diamond*.
- Jugar a formar un rombo con sus cuerpos repitiendo *diamond*.
- Hacer la tarjeta para colocar en el panel.

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 9.



Entrenamos competencias

Saber decir: Mostrar la tarjeta con la forma rombo. Pedir al niño que nos diga de qué forma se trata.

Saber hacer: Pedir que nos dibuje rombos sobre láminas de plastilina que habrá aplastado.

Saber ser: Realizar un brazalete romano con rombos de papel mostrando interés por conocer las tradiciones y costumbres artísticas de otras culturas.



Objetivos

- Conocer cómo vestían los romanos.
- Mostrar interés e identificar semejanzas y diferencias con las ropas actuales.

Materiales

De la clase

- Una tela rectangular (toga).
- Una camiseta larga y ancha (túnica).
- Un vestido sencillo largo (estola).

Del alumnado

- Carné de investigador.

Observamos en asamblea: Prendas de vestir romanas

- Disponer de una tela rectangular, un vestido sencillo que llegue hasta los pies y una camiseta ancha. Invitar a tres voluntarios a que se pongan las prendas al estilo de los romanos.
- Hacer un pequeño desfile y decir que van vestidos con prendas romanas. Verbalizar el nombre de cada prenda: toga, túnica, estola, y señalarla a la vez en los niños.
- Conversar sobre las características de cada prenda de vestir, teniendo en cuenta el apartado «Para saber de qué hablamos».
- Escribir en letras grandes el nombre de las tres prendas. Observarlas y analizarlas: ¿por qué letra empieza cada una?, ¿qué letras tienen?, ¿cuál es la más corta?, ¿cuáles tienen el mismo número de letras?
- **Juego: «Toga, túnica, estola».** Identificar un gesto con cada palabra. Por ejemplo cuando se diga «toga», colocar las manos en la cabeza; si se oye «túnica», las manos en los hombros; si es la palabra «estola», los brazos abajo. Cuando el docente diga las palabras, realizar la acción establecida. Practicar el juego cada vez más deprisa.
- Recitar el poema *La moda romana*. Mimar las acciones.

Exploramos: La ropa que llevamos puesta

- Explorar las prendas de vestir que llevan puesta y decir si se parece a alguna de las prendas de los romanos.
- Disponer de varias telas o ropas y permitir que jueguen libremente con ellas, disfrazándose de hombres y mujeres de la Antigua Roma.

Experimentamos: Otras formas de vestir

- Recordar cómo se colocaban la toga los romanos. Planear la posibilidad de usar la tela para aparentar otro tipo de prenda.

Para saber de qué hablamos

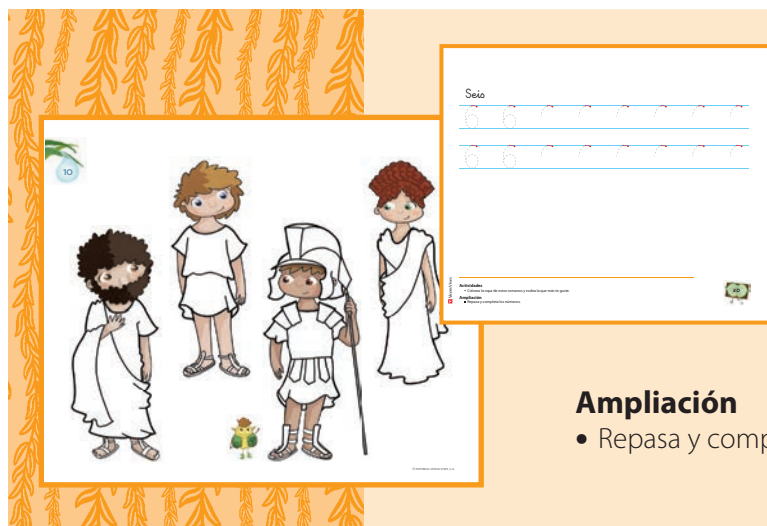
La **túnica** era la prenda básica de los romanos. La utilizaban para estar en casa o en el campo, y también la llevaban los soldados. Parecía una camisa larga sin mangas, muy simple y cómoda. Cuando salían a la calle, los hombres se ponían la toga y las mujeres la estola.

La **toga** era la prenda de vestir romana más importante. Consistía en una tela rectangular, que se colocaba alrededor del cuerpo. Ponerse la toga era todo un arte, a veces se necesitaba la ayuda de un sirviente. La **estola** era el vestido de las mujeres cuando se casaban. Iba adornada en la cintura con una especie de cinturón. Este largo vestido cubría de los hombros a los pies. Se complementaba con la palla, un velo o manto de forma cuadrada o rectangular, que podía usarse asimismo como bufanda. Se empleaba para cubrir los hombros y la cabeza cuando se salía a la calle.

- Disponer de una tela por pareja. Un miembro de la pareja hará de maniquí y su compañero buscará la forma de vestirlo con dicha tela.
- Animar a que inventen nuevas formas de colocar la tela: como toga, capa, vestido, falda, como los fantasmas, formando con ella una especie de gorro o sombrero, etc.
- Al finalizar, realizar un pase de modelos en el que cada pareja muestre a los demás su alternativa.

Investigamos: Antes y ahora

- Con el carné de investigador, averiguar qué ropas de las actuales se parecen a las de los romanos: vestidos, fulares, túnicas, capas, pañoletas, pañolones, etc.



Texto motivador

En la clase de los amigos de Mufi, se ha organizado una fiesta de disfraces. Todos irán vestidos de romanos. A Mufi le gusta la toga, que es una prenda muy elegante.

Actividades

- Colorea la ropa de estos romanos y rodea la que más te guste.

Ampliación

- Repasa y completa los números.

Poema

La moda romana

Ya no está de moda
la ropa romana:
la elegante estola,
la toga y la capa.
Entonces las novias
estola llevaban,
y los importantes
una toga larga.
Se ponían túnica
para andar por casa,
y para la calle
llevaban la capa:
por delante abierta,
por detrás cerrada.

(Julián Alonso)

¡A jugar!

Buscar la pareja

Necesitamos: medio folio para cada niño y niña, cinta adhesiva u otro medio para poder sujetar el folio en el pecho.

Desarrollo: Colocar en el pecho el medio folio con la palabra toga, túnica o estola, que habrán escrito previamente según un modelo. Elegir la palabra que deseen. Tener la precaución de que al menos dos tengan la misma palabra.

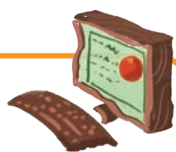
A la orden de «¡Busca a tu pareja!», cada niño y niña tendrá que encontrar al compañero que tiene su misma palabra y comprobar si las letras de dicha palabra son iguales.

Cambiar de palabra entre los compañeros y repetir el juego.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 10.



English corner



Vocabulary: *Dress* (vestido), *trousers* (pantalón), *skirt* (falda), *shirt* (camisa), *jacket* (chaqueta). *Put on the...* (Pon...).

Play time:

- Aplicar el vocabulario a la ropa que llevan puesta. Tomar a varios niños y niñas como muestra o modelo según la prenda que llevan vestida e ir colocándose el resto al lado de aquel que se corresponde con lo que llevan puesto.
- Jugar a vestir muñecos diciendo los nombres de las prendas en inglés utilizando la expresión *Put on the dress...*

Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que diga las prendas de vestir usadas por los romanos.

Saber hacer: Pedir que se dibuje con lo que lleva puesto.

Saber ser: Jugar a ser maniqués que se visten solos demostrando autonomía a la hora de vestirse.

El abanico

Color: Gama de morado. Conciencia silábica



Objetivos

- Identificar el abanico y conocer alguno de sus códigos.
- Reconocer los diferentes tonos del color morado.
- Identificar los golpes de voz que se dan al pronunciar una palabra.

Materiales

De la clase

- Abanico.
- Pintura de dedos roja, azul, blanca y negra.
- Pinceles y recipientes.

Del alumnado

- Un abanico.

Del proyecto

- Gogui Mufi.

Observamos en asamblea: Un abanico

- Presentar a Mufi con un abanico y preguntar si saben qué lleva el gogui y para qué sirve.
- Pasarse el abanico de Mufi y observarlo.
- Conversar sobre el abanico romano: ¿para qué lo utilizaban?, ¿cómo lo llamaban?, ¿qué tamaño tenía?, ¿de qué estaba hecho?, ¿quiénes lo utilizaban?, etc.
- Ampliar información, teniendo en cuenta el apartado «Para saber de qué hablamos».

Exploramos: El color de nuestro abanico

- Cada niño y niña abrirá su abanico, lo cerrará, lo moverá para abanicarse, etc.
- Describir, uno a uno, las características de su abanico: color, material, dibujos, su número de varillas, etc.
- Preguntar si alguno de ellos es de color morado o tiene elementos de este color. Si es así, mostrarlo.
- Mezclar los colores rojo y azul a partes iguales, para obtener el color morado.
- Realizar una composición utilizando solo el color morado.

Experimentamos: La gama del color morado

- Preguntar: ¿cómo hacer que este color morado sea más claro o más oscuro?
- Utilizar la mezcla obtenida en el apartado «Exploramos». Disponer de pintura de dedos de color blanco y negro. Probar a mezclar los colores por separado con el morado. En tarjetas de papel pintar con el resultado de cada mezcla.
- Concluiremos que, con una pequeña cantidad de color blanco o de negro, conseguimos las tonalidades deseadas.

Para saber de qué hablamos

El **abanico** de los romanos estaba confeccionado con hojas o plumas. Lo utilizaban para refrescarse, a este abanico lo llamaban **flabelo** y **muscaria** se empleaba para espantar a las moscas. Había abanicos de muchos tamaños, algunos muy grandes, que manejaban los siervos para librar del calor a sus señores. Los abanicos también servían como complemento de moda, utilizados sobre todo por las mujeres.

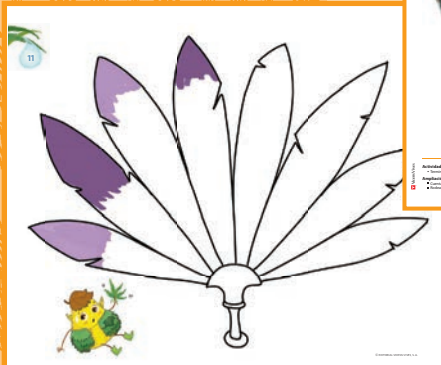
El lenguaje del abanico

Durante mucho tiempo el abanico fue empleado como medio de comunicación. Algunos de los gestos que con él realizaba quien lo llevaba tenían un significado:

- Colocar sobre el corazón: «Te quiero».
- Ponerlo sobre los labios: «Te envío un beso».
- Pasar los dedos sobre las varillas como contándolas: «Quiero hablar contigo».
- Apoyarlo sobre la mejilla derecha quería decir «sí», y sobre la mejilla izquierda, «no».

Investigamos: El código secreto del abanico

- Averiguar algunos gestos que se hacían con el abanico y su significado. Ponerlos en práctica.
- Comunicarse con algunos de los códigos del abanico. («Para saber de qué hablamos»).
- Proponer que inventen sus propios códigos; por ejemplo: ¿quieres jugar conmigo?, ¿quieres ser mi amigo?, ¿vamos al parque?



Texto motivador

Para evitar el sol y el calor, los romanos utilizaban preciosos abanicos. Mufi quiere colorear este con tonos morados.

Actividades

- Termina de colorear el abanico siguiendo la serie «claro-oscuro» del color morado.

Ampliación

- Cuenta las sílabas de las palabras y escribe su número en las etiquetas.
- Rodea las vocales.
- Copia el nombre del objeto que al pronunciarlo contiene la sílaba «co».

Poema

El abanico

Tu abanico es mariposa
que en tu mano se posó,
porque en su vuelo otra rosa
más bonita no encontré.

(Hermanos Álvarez Quintero)

Taller de lenguaje

Conciencia silábica

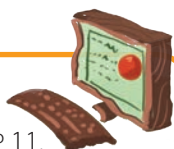
Actividades

Fotocopiar palabras del vocabulario y sus imágenes.
Repartir las palabras con sus imágenes.
Pronunciar las palabras y decir los golpes de voz que dan al pronunciar sus nombres y pedir que recorten cada sílaba.
Mostrar en un lugar visible cada imagen junto a su nombre escrito.
Repartir las sílabas que forman las palabras. Caminar por la sala y a una señal, colocarse junto a la palabra que contiene la sílaba que portan.
Colocarse en orden para formar la palabra y leerla todos juntos.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 11.



English corner



Vocabulary: *Light purple* (morado claro), *dark purple* (morado oscuro).

Play time:

- Mostrar rotuladores o pinturas de estas tonalidades y nombrarlas para que el alumnado las repita.
- Pedir que vayan haciendo manchas o rayas sobre un papel del color que se mencione.
- Colgar una muestra en el mural de inglés.

Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos diga los colores que utilizamos para hacer las tonalidades del color morado.

Saber hacer: Pedir que haga distintas tonalidades del color morado mezclando colores.

Saber ser: Emplear de manera adecuada los materiales de plástico ocupándose de su cuidado y limpieza. Aprovechar para hablar de la importancia de evitar manchar las mesas, utilizando algún elemento que las cubra, etc.



Objetivos

- Sentir curiosidad por cómo eran las calles en la época romana y cómo eran sus ciudades.

Materiales

De la clase

- Piedras.
- Tarjetas postales o fotos de monumentos romanos.
- Ladrillos de psicomotricidad, envases de leche, papel.

Del alumnado

- Pegatina: Un carro de caballos.

Observamos en asamblea: Una calzada romana

- Colocar varias piedras desde la puerta hasta el lugar de la clase donde está Mufi con una de ellas. Preguntar quién habrá hecho ese camino de piedras. Utilizar la lupa para descubrirlo, siguiendo el recorrido hasta llegar al gogui.
- Preguntar por qué lleva Mufi una piedra. Acercarle al oído y comentar que ha dicho que es para hacer una calzada romana.
- Preguntar si saben qué es una «calzada romana». Explicar qué eran y para qué servían.
- Moverse al ritmo del pandero, como si fueran soldados romanos, caminando por una calzada de su época.
- Nombrar elementos de la calle de ahora y decir si existían ya, o no, en la época de los romanos.
- Memorizar la dirección donde se vive: nombre de la calle, número del portal y el piso.
- Recitar el poema *La calzada romana*.

Exploramos: La ciudad romana

- Explorar «La ciudad romana» a través de imágenes de la época, a la vez que les contamos cómo era. «Solía estar amurallada, con una puerta muy grande que por las noches se cerraba para que no entrara el enemigo. Las calles se iluminaban con lamparillas de aceite. Había magníficos edificios públicos: teatros, templos, acueductos, etc., tabernas y tiendas donde vendían comida preparada».
- Comparar la ciudad romana con las de ahora. Buscar semejanzas y diferencias.

Experimentamos: ¿Cómo hacer una calzada romana?

- Plantear las siguientes preguntas: ¿seríamos capaces de hacer una calzada romana?, ¿qué materiales utilizaríamos? Dar tiempo para que formulen sus hipótesis.
- Proporcionar diferentes materiales: ladrillos de psicomotricidad, envases de leche, piedras, etc. Dividir la clase en tantos grupos como tipo de materiales tengamos.

Para saber de qué hablamos

Las **calzadas romanas** eran como las actuales carreteras. Se construyeron para que durasen mucho tiempo, tanto que todavía hoy existen calzadas romanas. Para **construirlas** primero decidían el trayecto, que era lo más recto posible, y lo limpiaban de árboles y rocas. A continuación excavaban una zanja y comprimían la tierra con grandes mazos, para así allanarla. Después echaban una capa de arena, encima otra más de piedras y gravilla y finalizaban con una última capa de losas planas, una base muy llana y firme que posibilitaba desplazarse con cierta facilidad. Las calzadas **fueron usadas**, en un principio, por el ejército romano. Con el tiempo también se destinaron al tránsito de personas y carros para mejorar la comunicación y el intercambio comercial. En las ciudades se producían numerosos atropellos debido a la estrechez de las calles, a la gran cantidad de gente y al intenso tráfico de carros. Tanto es así, que se llegó a prohibir durante el día la circulación rodada, de forma que los carros solo podían salir durante la noche.

- Ejecutar la calzada. Al finalizar comprobar cuál ha sido el mejor material, si es resistente y si se puede caminar por la construcción, corroborando sus hipótesis.

Investigamos: El legado romano

- Recopilar información sobre diversas construcciones romanas. Preparar unas fichas sencillas, para completar con ayuda de las familias, donde incluir la imagen de una edificación y algún dato de ella.
- Comparar las construcciones de la Antigua Roma con las actuales.



Texto motivador

Mufi ha descubierto que, aunque no tenían coches, los romanos contaban con magníficas carreteras, que llamaban calzadas, por donde circulaban las personas y los carros.

Actividades

- Haz los adoquines de esta calle romana utilizando trocitos de plastilina o papel.
- Busca la pegatina del carro y colócalo en la calzada.

Poema

La calzada romana

Las carreteras
por las que viajaban
eran muy rectas,
también muy largas,
toditas de piedras
muy bien colocadas,
que les daban un nombre:
eran «las calzadas».
Carretas y carros
por ellas marchaban,
y hasta los soldados
a tierras lejanas.

(Julián Alonso)

Frase popular

«Todos los caminos conducen a Roma».

Taller

Describir el mapa de la ciudad

Necesitamos: Mapa turístico de la ciudad (con los dibujos de los monumentos y edificios públicos).

Desarrollo: Comentar el mapa describiendo los monumentos y los edificios públicos, si están en el centro o fuera de la ciudad; dónde está la catedral, dónde el ayuntamiento, etc. Buscar la calle propia o el barrio, el itinerario hasta el colegio, etc. Elaborar un mapa sobre una ciudad inventada e imaginarse el recorrido de casa al cole, de la zona del colegio, etc.



Taller de lectoescritura

Señalar la calle en la ficha, decir y escribir su nombre en el encerado. Analizar la palabra «calle», deletrear las letras que conocen, centrar la atención en la sílaba «ca». Copiar la palabra «calle» en un folio y hacer un dibujo sobre su calle. Una vez que han pegado la pegatina del carro. Decir su nombre, identificar el sonido y la grafía «ca». Escribirlo en un folio y hacer un dibujo.



English corner

Vocabulary: *City* (ciudad), *street* (calle), *in what city do you live?* (en qué ciudad vives), *In what street do you live?* (en qué calle vives).

Play time:

- Preguntar por la ciudad y la calle donde viven: *in what city do you live?* ...; *in what street do you live?* y contestar con el nombre de la ciudad y el de la calle. Luego será el alumnado el que hará las preguntas al docente o alguno de sus compañeros.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 12.



Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos diga cómo es su calle y qué hay en ella.

Saber hacer: Pedir que nos dibuje su calle y explique al resto lo que ha dibujado y qué función tiene.

Saber ser: Dramatizar escenas en las que se desplaza por la calle mostrando responsabilidad en el cuidado del entorno y evitando riesgos.



Objetivos

- Observar e interesarse por las ocupaciones y los servicios comunitarios en la época romana.
- Resolver sumas sencillas.

Materiales

De la clase

- Productos de diferentes tiendas.
- Folletos de propaganda.
- Una balanza.
- Cartulinas.
- Una lupa.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Bolsa.

Observamos en asamblea: Tiendas y sus productos

- Conversar sobre las tiendas en la época romana y compararlas con las de ahora.
- Disponer de una bolsa con cosas compradas en diferentes tiendas: un jersey, unas gafas, un yogur, unos zapatos, una pieza de fruta, un muñeco, etc.
- Mostrar la bolsa. Sacar primero a Mufi, que está rebuscando con su lupa y se pregunta dónde comprar las cosas que esta contiene.
- Enseñar los productos que hay en la bolsa uno a uno y preguntar: ¿dónde se compran?
- Entablar una conversación sobre cómo y dónde compraban los romanos los productos que necesitaban.
- Ojear folletos publicitarios: ¿qué productos ofrecen?, ¿vienen con su precio?, ¿hay alguna oferta?, ¿cómo son las letras?, ¿tienen muchas fotos?, ¿conocen los números que aparecen en ellos?, etc.

Exploramos: El precio de los productos

- Explorar lo que cuestan algunos productos, a través de los folletos de propaganda: el más caro, el más barato, etc. (con ayuda).
- Repartir por grupos diversos folletos, recortarlos y clasificarlos por categorías: productos comestibles; artículos de higiene, de limpieza del hogar; ropa, libros...
- Preparar unas cartulinas y decorarlas como si fueran tiendas. Pegar en ellas los productos recortados y elegir un espacio del aula donde colgar las cartulinas simulando una calle comercial.
- Hacer tarjetas con las imágenes recortadas. Cada niño y niña tendrá una y escribirá un número en ella, que será el precio del producto. Jugar a emparejarse y sumar el precio de los productos de ambos para decir a los demás cuánto dinero necesitan para comprar sus artículos.

Para saber de qué hablamos

Las **tiendas** en Roma eran pequeñas, la mayoría tenía la superficie de una habitación y solo algunas disponían de una zona que servía de almacén o donde fabricaban los productos que vendían. Estas tenían su actividad en los locales de las casas que daban directamente a la calle. Había calles enteras de tiendas. Las primeras que surgieron vendían sal para condimentar la comida y conservar la carne. Más tarde fueron apareciendo tiendas de todo tipo. Un dato curioso es que las primeras panaderías se hicieron esperar, pues la gente elaboraba el pan en su propia casa. Para pesar productos pequeños, utilizaban la **balanza**.

- Realizar sumas con bolas, fichas, canicas, piedrecitas... Transcribirlas luego en un folio.

Investigamos: ¿Qué es una balanza?

- Buscar información e imágenes de balanzas y sobre los diferentes tipos que puede haber.
- Conocer su funcionamiento.

Experimentamos: La balanza

- Disponer de una balanza y de varios productos. Proponer pesar cada uno de ellos. Antes de proceder a pesarlos, preguntar: ¿cuál pesará más?, ¿cuál menos?, ¿por qué?
- Experimentar pesando garbanzos, bolas de plastilina, lapiceros... Colocar en cada vaso una cantidad diferente o igual, para ver cuál pesa más, cuál menos o si pesan lo mismo.
- Comprobar qué planteamientos eran ciertos y cuáles no. ¿Quiénes acertaron?



Sumas

$3 + 1 = \square$	$2 + 1 = \square$
$1 + 1 = \square$	$3 + 2 = \square$
$2 + 2 = \square$	$4 + 2 = \square$

Actividad: • Trabaja en parejas y resuelve las sumas. • El profesor o profesora irá comprobando los resultados.

Texto motivador

Mufi está investigando cuál es el precio de los productos que venden en esta panadería. ¿Le ayudamos?

Actividades

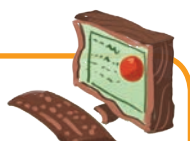
- Nombra cada alimento y di su precio.
- Escribe los precios de cada alimento y realiza las operaciones.

Ampliación

- Resuelve las sumas.

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 13.



¡A jugar!

Nos vamos de tiendas

Necesitamos: Diversos juguetes o, en su defecto, tarjetas plásticas con sus imágenes; monedas hechas con plastilina, papel u otros materiales.

Preparamos los materiales: Inventar una moneda que se pueda usar en clase. Elaborarlas entre todos, dándoles un valor del 1 al 5. Una parte del alumnado serán tenderos y otra clientes.

Preparar varias tiendas con diferentes productos. Los tenderos seleccionarán los productos que quieren vender en su tienda y pondrán el precio de cada uno de ellos.

Cada cliente hará una lista con los productos que desea adquirir en su turno de compra.

Desarrollo: El docente tendrá en su poder todas las monedas realizadas, clasificadas según su valor. Los clientes deberán poner en su lista de la compra dos productos, se acercarán a las tiendas correspondientes para adquirirlos y anotarán el precio de ambos. A continuación se dirigirán al lugar donde están las monedas, resolverán la suma correspondiente y dirán al docente la cantidad que necesitan para pagarlos. El docente les dará las monedas que precisen.

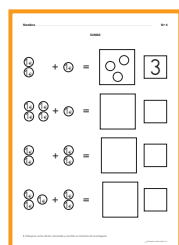
Variante: Dejar que busque entre las monedas las necesarias para realizar la compra.

Actividades complementarias

Refuerzo: Colocar dos bolas y pedirle que las cuente. Agregar una más: ¿cuántas hay ahora? Repetir con dos más.

Ampliación: Transcribir en un folio las sumas realizadas con las bolas.

Fotocopiable 4: Dibuja la suma de las monedas y escribe su número en el recuadro.



Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos diga las tiendas que hay en su calle.

Saber hacer: Pedir que escoja una de esas tiendas y moldee con plastilina uno de los productos que en ella se puedan adquirir.

Saber ser: Jugar a las tiendas haciendo hincapié en la necesidad de esperar turno.



Objetivos

- Conocer el valor de algunas monedas y el cambio que han experimentado con el paso del tiempo.
- Desarrollar el pensamiento lógico mediante la resolución de productos cartesianos.

Materiales

De la clase

- Monedas: 1, 10, 20 y 50 céntimos, 1 euro.
- Folletos de propaganda de juguetes y otros artículos.

Del alumnado

- Carné de investigador.
- Pegatinas de monedas.

Observamos en asamblea: ¿Con qué se paga la compra?

- Recordar el juego de las tiendas de la ficha anterior: ¿con qué pagaban los clientes a los tenderos?
- Sacar un monedero y preguntar si saben qué es y qué hay dentro. Abrirlo y mostrar unas cuantas monedas.
- Preguntar dónde suelen ver monedas, si les dan monedas a ellos, quiénes se las dan y qué hacen con ellas, si tienen hucha, qué pueden comprar con ellas.

Exploramos: Monedas

- Permitir que exploren y manipulen monedas. Por turno, elegir una moneda y comentar la forma que tiene, si es grande o pequeña, suave o áspera, el número dibujado en ella...
- Ordenar las monedas por tamaños o por la cantidad.
- Hacer parejas con monedas de poco valor.
- Preparar tablas de doble entrada, para clasificar las monedas según diferentes criterios: tamaño-valor, color-tamaño, valor-dibujo, etc. Jugar a colocar monedas de verdad en los espacios adecuados.

Investigamos: Las monedas en Roma

- Utilizar el carné de investigador para hacer una visita a la biblioteca y buscar en enciclopedias o en internet información e imágenes de monedas romanas.
- Comparar las monedas de antes con las de ahora.
- Recitar y comentar el poema *Las monedas*.

Vivenciamos: Un producto cartesiano viviente

- Dibujar en el suelo un producto cartesiano como el de la ficha. Mostrar las filas y las columnas. Jugar a ocupar diferentes celdas.

Para saber de qué hablamos

Las **monedas** llevaban diversos motivos impresos en su superficie: animales, objetos, ramitas, dioses, carros de caballos, monumentos, la efigie del emperador, etc. También podían verse ciertas letras y números. Las monedas más conocidas eran:

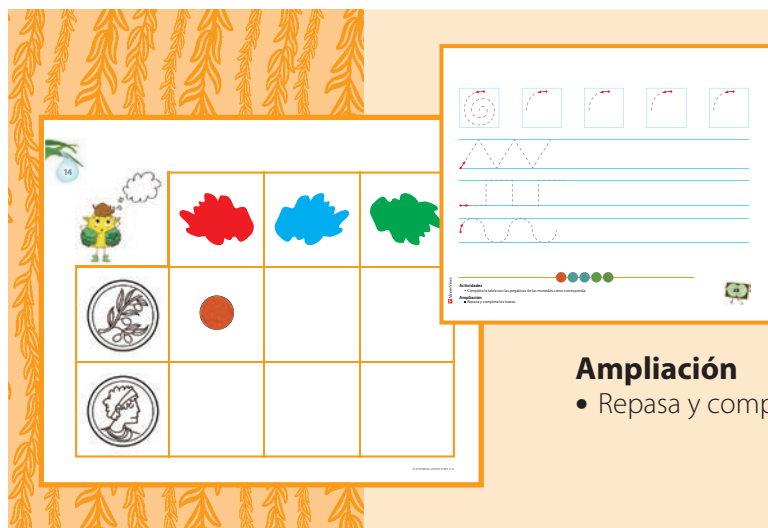
- *Áureo* (de oro)
- *Denario* (de plata)
- *Dupondio* (de bronce)
- *As* (de cobre)

Dependiendo del material con que estaban realizadas, así era su valor.

- Colocar en las columnas tres tarjetas de cartulina (roja, azul y verde); y en las filas, las dos monedas dibujadas en cartulina blanca. Preparar las monedas con los colores y los dibujos precisos para resolver la tabla.
- Pedir que se coloquen en los espacios correspondientes, reproduciendo el producto cartesiano de la ficha. Repetir para que todos puedan participar.

Aprendemos valores: El consumismo

- Pedir que hagan una lista de lo que van a pedir por Navidad.
- Proporcionarles folletos de propaganda y escribir junto a cada juguete su precio.
- Valorar la lista entre todos: son muchas o pocas, caras o baratas, qué pueden suprimir, o sustituir por otras más baratas...
- Enseñarles a apreciar el valor de las cosas, evitando el consumismo.



Texto motivador

Mufi está desconcertado, no sabe cómo resolver este producto cartesiano.
¿Le ayudamos?

Actividades

- Completa la tabla con las pegatinas de las monedas como corresponda.

Ampliación

- Repasa y completa los trazos.

Poema

Las monedas

En aquellos tiempos
había monedas
llamadas denarios,
que eran como el euro
para los romanos,
y tenían tiendas
por todos los lados:
tiendas de alimentos,
de telas, cacharros,
casas de comidas
y de objetos raros,
por calles enteras,
con toldos bajados
para protegerse
del sol del verano.

(Julián Alonso)

Taller

Confeccionamos nuestras propias monedas

Desarrollo: Pensar entre todos cómo puede ser la moneda de la clase. Buscar un nombre y definir sus características: forma, valor y material con el que fabricarla. Una vez consensuado, realizar la moneda de clase.



English corner

Vocabulary: Numbers from 1 to 6. Coin (moneda). Can you give me... coins? (¿Podrías darme... monedas?).

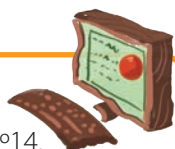
Play time:

- Disponer de un montón de monedas de mentira. Pedir un número determinado, diciendo por ejemplo *Could you give me two coins?*, para que nos den esa cantidad. Cada vez que las dan, pedir que las cuenten de una en una entre todos hasta llegar al número y, entonces, exclamar: *Ok, two coins!*
- Preparar un cartel con una moneda y su nombre en inglés, para colocarlo en el panel.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º14.



Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos diga cuál es nuestra moneda oficial.

Saber hacer: Utilizar una moneda oficial para dibujar su contorno en cartulina, recortarla, decorarla asemejando a la real y jugar con ella.

Saber ser: Conversar sobre la importancia de ser responsables a la hora de utilizar el dinero.

Las diversiones de los romanos

A través



Objetivos

- Conocer e interesarse por algunas señas de identidad de los romanos: Tiempos y espacios de ocio.
- Identificar conceptos: A través.

Materiales

De la clase

- Balón.
- Trozos de tela o coladores.
- Líquidos de diferente densidad y semillas.
- Recipientes transparentes.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina de conceptos: A través.

Observamos en asamblea: Cómo se divertían los romanos

- Presentar a Mufi con un balón en la mano. Motivar diciendo que jugar al balón es lo que más divierte al gogui.
- Preguntar qué hacían y dónde se divertían los romanos.
- Conversar sobre el anfiteatro y el teatro, si saben de qué se trata, si han ido alguna vez... («Para saber de qué hablamos»).
- Hablar sobre lo que hacen ellos para divertirse en sus ratos de ocio. Compararlo con lo que hacían los romanos y establecer diferencias y similitudes.
- Jugar libremente durante un rato. Al final, comentar si se han divertido y lo han pasado bien.
- Recitar y comentar el poema *Las diversiones*.

Exploramos: El concepto a través

- Simular ser leones en un anfiteatro. El docente sujetará un aro a través del que han de pasar los leones.
- Hacer una fila de aros sujetos por varios niños y niñas y el resto pasará a través de ellos.
- Mostrar la lámina del concepto y comentar qué se ve en ella. Reproducir la situación.
- Colocarse en fila con las piernas abiertas. El primero de la fila pasará el gogui Mufi, a través de sus piernas, al compañero situado detrás suyo, y así sucesivamente hasta el final de la fila. Recitar el poema *A través*.

Experimentamos: ¿Pasará o no pasará?

- Disponer de varios trozos de la misma tela o coladores, líquidos de diferente densidad (agua, aceite, zumo, etc.) y legumbres secas (garbanzos, alubias secas, etc.). Plantear que averigüen si estos líquidos y legumbres pueden pasar a través de la tela.

Para saber de qué hablamos

Los **anfiteatros** tenían forma circular. Allí se celebraban muchos espectáculos: luchas de gladiadores, exhibiciones de animales domesticados y exóticos, como el elefante o el avestruz, e incluso la recreación de batallas navales.

El **teatro** es el lugar donde se representaban obras teatrales literarias. La gente se sentaba en semicírculo, frente al escenario. Los actores eran hombres y mujeres, que en algunas ocasiones llevaban máscaras. A los romanos les encantaba el teatro, sobre todo las comedias; pero si la función no les gustaba, gritaban y silbaban.

Los asientos eran de piedra, por lo que los espectadores solían llevar de casa unos cojines para estar más cómodos.

- Colocar trozos de tela sobre diversos recipientes transparentes y sujetarlos con unas gomas. Verter luego un líquido diferente o legumbre sobre la tela y comprobar qué sucede en cada caso.
- Registrar los resultados en una tabla y hacer las valoraciones pertinentes.
- También puede realizarse el experimento con un colador.

Investigamos: Espacios de ocio en Roma

- De los edificios recopilados en el apartado de investigación de la ficha 12 destacar los que utilizaban para el ocio.



Actividad:
Repasar los números del 1 al 6.
Repasar los números del 1 al 6.
Repasar los números del 1 al 6.

Texto motivador

Al ver el espectáculo de fieras, Mufi exclama: «¡Qué valientes son los especialistas de los anfiteatros romanos!».

Actividades

- Colorea al león que pasa a través del aro.

Descubre con los goguis

- ¿Qué cosas pasan a través de otras? El hilo a través de la aguja, el niño a través del aro...
- Repasa los números. Fíjate en la serie y escribe el número anterior a los dados.

Poemas

A través

A través de las puertas,
de uno en uno,
las niñas y los niños
pasan seguros.
A través de aquel campo,
de dos en dos,
las niñas y los niños
con un balón.
A través de la calle,
de tres en tres,
las niñas y los niños
pasean también.
A través de las horas,
de cuatro en cuatro,
los niños y las niñas
están jugando.
A través del colegio,
de cinco en cinco,
los niños y las niñas
por el pasillo.
A través de los días,
de seis en seis,
las niñas y los niños
lo pasan bien.

(Julián Alonso)

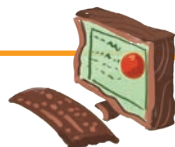
Las diversiones

¿Para qué servía
el circo romano?
Para hacer carreras
con carro y caballos.
¿Y qué es lo que había
en el anfiteatro?
Peleas de fieras
y hombres luchando.

(Julián Alonso)

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 15.



NOS PREPARAMOS PARA LA ESCRITURA

Motricidad fina

- «Juegos de cosido». Utilizar agujas de plástico y enhebrarlas para coser en una tela.
- Pasar cordones a través de botones, bolas de ensartar, etc.



English corner

Vocabulary: *Through* (a través).

Play time:

- Pasar una pelota a través de una aro y verbalizar: *The ball goes through the hoop* (la pelota pasa a través del aro).
- Repetir la acción con la frase e invitar al alumnado a que la diga con nosotros, haciendo hincapié en la palabra *through*.
- En una tercera repetición, al llegar a la palabra *through*, callaremos para que la verbalice solamente el alumnado.
- Observar las ilustraciones del reverso de la ficha y verbalizarlas, empleando la palabra *through*: La aguja pasa... El niño pasa..., etc.
- Confeccionar una tarjeta con una de las imágenes de la ficha del alumnado y debajo la palabra escrita *through* y colocarla en el panel.

Entrenamos competencias

Saber decir: Elegir un espacio de ocio actual y describirlo.

Saber hacer: Dramatizar las actividades que se llevan a cabo en el espacio elegido, por ejemplo: mirar el cartel, sacar las entradas, guardar la cola, sentarse en la butaca, etc.

Saber ser: Conversar sobre la forma de comportarse en estas situaciones: guardar silencio, aplaudir, etc.



Objetivos

- Acercarse al conocimiento de otras culturas, como la de los romanos, y a la manera que tenían de divertirse.
- Desarrollar el pensamiento lógico mediante la resolución de puzles.

Materiales

De la clase

- Puzles de clase.
- Cronómetro.

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Del proyecto

- Puzle de la lámina mural.

Observamos en asamblea: El carro de caballos

- Mostrar la ficha y conversar sobre los carros en la época romana y para qué los utilizaban, teniendo en cuenta la información del apartado «Para saber de qué hablamos».
- Dialogar sobre si en la actualidad existen los carros de caballos y si se destinan a lo mismo que en la época romana. Establecer comparaciones.
- Hablar sobre las carreras: ¿qué competiciones se realizan en la actualidad que sean parecidas? (Hípica, carreras de coches, etc.)
- Establecer semejanzas y diferencias entre las competiciones que se hacían en la época de los romanos y las de ahora.
- Describir lo que se ve en la ficha de trabajo. Preguntar: ¿qué es?, ¿por quién está tirado?, ¿cuántas ruedas tiene?, ¿cómo es la persona que dirige el carro?, ¿qué lleva en la cabeza?, ¿ha visto alguien por la calle un carro parecido?, ¿dónde?, etc.

Exploramos: Puzles

- Fotocopiar la ficha del libro del alumnado y recortarla como se indica. Mostrar el puzle resuelto. Pedir que se tapen los ojos y quitar una pieza. Luego deberán identificar qué pieza falta.
- Jugar a recomponer puzles de clase.

Experimentamos: Recomponer puzles en tiempo récord

- El docente resolverá un puzle delante del alumnado, cronometrando el tiempo que emplea. Al finalizar entablará un diálogo para establecer hipótesis sobre si lo puede realizar el alumnado, en cuánto tiempo...
- Dividir la clase en varios grupos y dar un puzle a cada uno con igual número de piezas. A una señal, los integrantes de cada grupo empezarán a montar el puzle mientras el docente cronometra.

Para saber de qué hablamos

El **carro** era un carruaje de dos ruedas tirado por dos, cuatro y a veces hasta diez caballos.

Lo utilizaban los romanos para hacer carreras.

El **caballo** que iba situado en la parte izquierda del carro iba sujeto a sus compañeros y era el encargado de guiarlos en las maniobras que el conductor realizaba para evitar que lo adelantaran o para posicionarse en los primeros puestos en las curvas.

Al conductor del carro se le denominaba **auriga**, y era como los conductores de coches de carrera de ahora a los que llamamos pilotos.

Los aurigas se preparaban desde jóvenes para llevar los carros.

El conductor utilizaba casco y equipos de protección, como ahora.

Las carreras se celebraban en el circo romano.

- Establecer conclusiones sobre la colaboración en la resolución de puzles.

Investigamos: El carro de caballos

- Buscar en enciclopedias o internet imágenes de carros.
- Ver diferentes tipos de carros y hablar sobre sus características y la función que tenían.

Vivenciamos: La sensación de ser artistas

- Repartir folios y pedir que dibujen y coloreen un carro de caballos. El alumnado consensuará quién es el carro ganador mediante aplausos. Exponer todas las «obras de arte».

Texto motivador

A Mufi le encanta el carro de caballos: ¡Cómo le gustaría tener uno igual! Lo de correr por Goguilán en un carro tirado por caballos... ¡¡ufffff!!

Actividades

- Recorta la imagen por las líneas discontinuas.
- Pega luego las piezas en la ficha siguiente y recompón el puzle.
- Decora el marco.

**Taller****Construcción de puzles**

Recorta en trozos el carro de caballo que han dibujado, sabiendo que tienen que recomponerlo. Repartir folios para que recompongan el puzle. Una vez realizada la tarea, pegar las piezas en el folio.

**English corner**

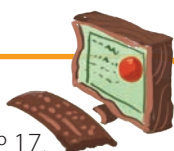
Vocabulary: *Horse cart* (carro de caballos).

Play time:

- Señalar en la ficha del alumnado el carro de caballos a la vez que se dice su nombre en inglés. Invitar al alumnado a repetir con nosotros.
- Mostrar diversas imágenes de transportes entre ellas el carro de caballos. Ir diciendo los nombres de los transportes en inglés, cuando escuchen *horse cart*, saldrán corriendo, simulando que conducen un carro de caballos.
- Colocar en el mural un carro de caballos con su nombre en inglés.

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 17.

**Entrenamos competencias**

Saber decir: Pedir que nos describa una competición actual.

Saber hacer: Hacer grupos y representar una de esas competiciones.

Saber ser: Valorar la importancia de esforzarse y participar en algunas competiciones, sin frustrar por no ganar.

El circo romano. Las carreras de cuadrigas

Números ordinales del 1.º al 4.º



Objetivos

- Conocer e interesarse por algunas costumbres de los romanos.
- Identificar los números ordinales del 1.º al 4.º

Materiales

De la clase

- Tarjetas con los números ordinales del 1.º al 4.º

Del alumnado

- Ficha de trabajo individual.

Observamos en asamblea: El circo romano

- Recordar lo trabajado en la sesión anterior y preguntar en qué lugar se disputaban las carreras de carros.
- Conversar, ampliando información, sobre el circo romano, cómo era y que espectáculos se celebraban.
- Poner en el aula algún audiovisual sobre el circo romano y las carreras de carros.
- Observar la ficha y comentar: ¿de qué se trata?, ¿qué espectáculos se veían?, ¿es igual que el circo de ahora?
- Dialogar sobre las semejanzas y diferencias de un circo actual con el de los romanos: ¿es al aire libre?

Exploramos: Del primero al cuarto

- Conversar sobre las «Carreras de cuádrigas» («Para saber de qué hablamos»).
- Simular una carrera de cuadrigas. Ver ¡A jugar! en la página siguiente.
- Hacer una fila de cuatro niños y niñas. Preguntar: ¿quién está el primero?, ¿quién el segundo?, ¿quién el tercero, ¿y el cuarto?
- Repartir tarjetas con los ordinales del 1.º al 4.º e invitar a desplazarse por el aula. A una señal agruparse de cuatro en cuatro y colocarse en fila según la posición que indica su tarjeta.

Investigamos: ¿Qué diversiones provienen de la época romana?

- Investigar y buscar información sobre algunas diversiones heredadas de los romanos.
- Conocer las partes y los elementos de algunas instalaciones. (Pistas, tribunas, gradas, vestuarios, podio, etc.).
- Aprovechar para conocer qué saben. Preguntarles, por ejemplo: ¿qué carreras y equipos conocen?, ¿qué carrera les gusta más?, ¿cuáles son sus equipos preferidos?, ¿cuáles sus corredores favoritos?, ¿han asistido a alguna carrera de coches o motos?, etc.

Para saber de qué hablamos

El **circo romano** tenía forma de óvalo. En medio había un muro, que lo dividía en dos, y se adornaba con esculturas de personajes famosos. El emperador ocupaba una tribuna privada, y la gente se repartía por el aforo o por las gradas.

En el circo se celebraban toda clase de espectáculos y representaciones. Entre las diversiones favoritas de los romanos estaban las carreras de carros con cuatro caballos, llamadas cuadrigas. Antes de la salida los participantes saludaban al emperador.

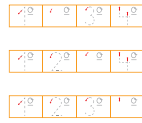
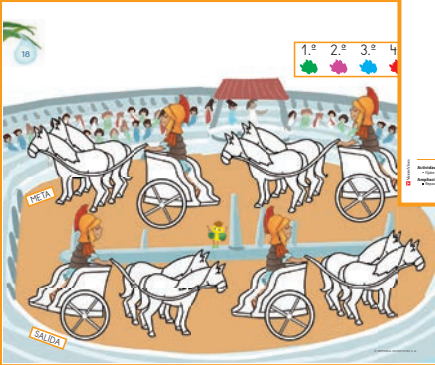
La carrera consistía en dar siete vueltas al circuito ovalado. Comenzaba cuando el emperador, desde su tribuna, bajaba como señal un pañuelo blanco. Entonces se abrían las puertas donde estaban los carros y estos salían todos al mismo tiempo, produciéndose un tremendo estruendo por los vítores del público, que animaba a sus corredores favoritos. Los carros se podían adelantar unos a otros, lo que era muy emocionante y peligroso.

El triunfador recibía el aplauso del público y el premio ganado: un trofeo de vidrio y una corona de laurel.

- Qué les ponen o dan a los ganadores: una medalla, una banda, una copa, etc.
- Recitar y comentar el poema *La carrera de cuadrigas*.

Vivenciamos: Los números ordinales

- Elegir a cuatro y darles una tarjeta a cada uno con un número ordinal (1.º, 2.º, 3.º, 4.º), que llevarán colgadas al cuello con una cinta o sujetas con un clip. Colocarse en el puesto asignado siempre que se haga una fila: para salir al recreo, para ir al servicio, para corregir la ficha, etc. Rotar los roles para que participen todos.



Texto motivador

Mufi está emocionado y sufre viendo correr a los caballos.

Actividades

- Fíjate en el puesto de los carros en la carrera y coloréalos según el código.

Ampliación

- Repasa y completa los números ordinales desde el 1.º hasta el 4.º

Poema

La carrera de cuadrigas

Ya están todas preparadas
en la línea de salida,
las cuadrigas.
Bien juntos de cuatro en cuatro,
amarrados con correas,
los caballos.
Nerviosos cogen las riendas
y de reojo se miran,
los aurigas.
Mientras la gente jalea
con cánticos y con gritos
a su favorito.

(Julián Alonso)

¡A jugar!

Una carrera de cuadrigas

Hacer un podio, con una silla.

Organizar una carrera de cuadrigas teniendo en cuenta la información del apartado «Para saber de qué hablamos». Establecer previamente un punto de salida y otro de llegada.

Formar los carros de la carrera por parejas: un niño o niña de la pareja será el carro; el otro, el piloto. Este agarrará por los pies al compañero que hace de carro, que caminará con las manos.

Una vez terminada la carrera, se subirá al podio la primera pareja en entrar a la meta.

A la pareja ganadora, se les colocará en la cabeza una corona de laurel o semejante.

Repetir cambiando los roles.

Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 18.



English corner

Vocabulary: *First* (primero), *second* (segundo), *third* (tercero), *fourth* (cuarto).

Play time:

- Pedir al alumnado que coloquen cuatro objetos en un orden determinado. Por ejemplo: *First the car. Second the pencil. Third the doll. Fourth the ball.*
- Hacer una foto y escribir debajo de cada objeto el lugar que ocupa en inglés. Colocar en el panel.

Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos nombre los números ordinales que conoce.

Saber hacer: Animar a que dé las instrucciones para que otro se coloque en 1.ª, 2.ª, 3.ª o 4.ª posición.

Saber ser: Hacer grupos de cuatro y pedir a un niño o niña que dé un abrazo al que se encuentre en la posición que le indiquemos.



Objetivos

- Conocer e identificar los distintos grupos sociales en el Imperio romano, observando sus características.
- Diferenciar propiedades de los objetos: Grueso-delgado.

Materiales

De la clase

- Objetos gruesos y delgados.
- Bloque lógicos.
- Plastilina.
- Ramas de laurel.

Del alumnado

- Pegatinas: Un escudo.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Tarjeta de vocabulario: Soldado romano.
- Lámina: Conceptos grueso-delgado.
- Bolsa.

Observamos en asamblea: Los soldados romanos

- Conversar sobre los soldados romanos. Preguntar si han visto alguna vez alguno y en qué lugar lo han visto, si saben en qué consiste su trabajo...
- Decir que Mufi ha llegado con la tarjeta de vocabulario. Mirarla con detenimiento y hablar sobre las características de las ropas. Dar la información oportuna que se facilita en el apartado «Para saber de qué hablamos».
- Imaginar que son soldados romanos y caminar como ellos.
- Recitar y comentar el poema *Los soldados*.

Exploramos: Los conceptos grueso-delgado

- Mostrar la lámina del concepto grueso-delgado y describir lo que ven.
- Simular que están ante una cosa gruesa y otra cosa delgada. Abrazar la gruesa y luego la delgada.
- Mostrar fichas de los bloques lógicos y llamar la atención sobre su grosor. Permitir que las manipulen y adviertan la diferencia.
- **Juego: «Grueso o delgado».** Tapar los ojos y repartir las fichas de los bloques lógicos. Dar unas cuantas a cada uno. Pedir que las identifiquen diciendo si son gruesas o delgadas. El docente las irá colocando en dos cestas según las indicaciones del participante. Al terminar, comprobar los resultados.
- Buscar objetos gruesos y delgados por la clase: rotulador grueso y delgado, libro grueso y delgado, etc.
- Hacer churros de plastilina, uno grueso y otro delgado.

Para saber de qué hablamos

Los **soldados romanos** eran famosos porque conquistaban tierras para el emperador. Estaban agrupados por legiones, y cada una de ellas llevaba un estandarte diferente. Cuando volvían de combatir, si habían ganado al enemigo, participaban en un desfile. En estos desfiles, los emperadores lucían una corona de laurel en vez de su corona habitual.

Si iban a combatir, se ponían un casco para proteger el cráneo, el cuello y las mejillas; también llevaban puesta una armadura de hierro, que preservaba su pecho, y una falda corta con otra por encima de mallas metálicas, que mantenía a salvo su cuerpo. En los pies se calzaban unas sandalias o unas botas de cuero. Y como equipamiento adicional frente a los ataques, portaban un escudo para defenderse del enemigo durante la lucha cuerpo a cuerpo.

Investigamos: La corona de laurel

- Buscar información sobre el motivo por el que la corona del máximo general del ejército romano, el César, era de laurel y no de hojas de otro tipo.
- Descubrir que el laurel es «símbolo de la victoria», porque es un árbol que nunca se seca y que siempre rebrota si se hiela.

Sentimos: Vencedores

- Llevar a clase varias ramas de laurel y hacer una corona. Ponérsela al alumnado cuando se considere oportuno, lo que servirá para reforzar sus actitudes y acciones positivas.



Texto motivador

A Mufi le encantaría participar en un desfile romano y hacer el saludo al emperador. Desde ahora saludará a la reina de esta manera: «Ave reina, los goguis te saludan». ¡Qué contenta se va a poner!

Actividades

- Colorea el traje del soldado grueso.
- Ponle el escudo que encontrarás en las pegatinas.

Ampliación

- Coloca un adhesivo o rodea las cosas que son delgadas.

Poema

Los soldados

En el Imperio de Roma
había muchos soldados
con sus lanzas, sus espadas,
sus escudos y sus cascos.
Marchaban todos en orden
y muy bien uniformados.
¿Sabéis cómo se llamaban?
Se llamaban legionarios.
Iban en grupos de cien
desfilando en formación
y al hombre que iba delante
le llamaban centurión.

(Julián Alonso)

Taller

Discriminación fonética: Suena parecido

Tomar los nombres del alumnado como base para buscar palabras que suenan fonéticamente parecidas: *Aurora* con *bola*, *Jaime* con *dame*. Tomar como referencia cosas de la clase, por ejemplo: *silla* con *camilla*; *cartera* con *pera*; *lapicero* con *peluquero*, etc. Tomar como referencia imágenes de la ficha del alumno, como: soldado con dado; escudo con embudo; lanza con panza...



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 19.



English corner

Vocabulary: *Thick, fat* (grueso), *thin* (delgado).

Play time:

- Mostrar un objeto grueso y uno fino, por ejemplo un libro. Colocar las láminas de los conceptos bocarriba. Darles el objeto diciendo *thick* or *thin*, para que lo coloquen junto a la lámina correspondiente.
- Completar el mural.



Entrenamos competencias

Saber decir: Ante dos objetos de diferente tamaño, señalar y decir cuál es el grueso y cuál el delgado.

Saber hacer: Animarle a que represente algo delgado con diferentes materiales.

Saber ser: Valorar la importancia de ser feliz tal y como es.



Objetivos

- Interesarse por conocer el calzado de los romanos.
- Reconocer y diferenciar cuantificadores de medida: El par.

Materiales

De la clase

- Pares de cosas: calcetines, pendientes, guantes, etc.
- Libros sobre la Antigua Roma.

Del alumnado

- Zapatos o deportivas que llevan puestos.

Del proyecto

- Lámina: Concepto par.
- Lámina mural.

Observamos en asamblea: El calzado romano

- Pedir al alumnado que enseñe el calzado que lleva puesto y diga su nombre y el color.
- Preguntar: «¿qué pasaría si no tuviéramos zapatos para caminar?» conversar sobre la importancia del calzado.
- ¿Qué calzado usaban los romanos? Permitir que se expresen libremente. Dar la información oportuna que se facilita en el apartado «Para saber de qué hablamos».
- Ojear libros sobre la Antigua Roma de los que dispongamos en el aula y observar detenidamente en ellos el calzado.
- Disponer por una parte de unas sandalias planas y un calzado de tacón, y, por otra, de unas sandalias romanas (de algún disfraz) o, en su defecto, de una fotografía de las mismas. Examinarlas y establecer comparaciones y diferencias.
- Observar la lámina mural, buscar a las personas que llevan calzado y decir qué clase de calzado es.

Exploramos: El par

- **Juego: «Mi par de zapatos».** Pedir que se quiten los zapatos y los coloquen en el centro de la clase mezclados con los de los compañeros. A una señal, buscar cada uno su par de zapatos.
- Mostrar la lámina del concepto y explicar lo que es un par.
- Invitar a que nos muestren un par de dedos, un par de zapatos, un par de... (cualquier objeto de la clase).
- Dar un par de saltos, un par de palmadas (1 y 2), etc.
- Hacer pares de pinturas, juntándolas de dos en dos.
- **Juego: «Cada oveja con su pareja».** Distribuir pares de cosas entre el alumnado, sin que se vea. Caminar y, a una señal, buscar la pareja.

Para saber de qué hablamos

Los romanos utilizaban distintos tipos de calzado: sandalias, zapatos y hasta botas, confeccionado todo con cuero. Solo las personas de clase alta se podían permitir el lujo de decorar su calzado con perlas y otros adornos hechos con oro.

Las **sandalias**, que llamaban *soleae*, era el calzado propiamente de trabajo y para estar en casa. Muy cómodas, se parecían a las sandalias de tiras de cuero que se llevan ahora.

Los **zapatos** recibían el nombre de *calceti*. Los usaban para salir a la calle y si iban de visita a casa de un amigo, a la que también llevaban unas sandalias para ponerse y estar así más cómodos. Cuando se iban, volvían a ponerse los zapatos antes de salir a la calle.

Investigamos: Para hacer calzado

- ¿Cómo curtían las pieles para hacer el calzado?
- Buscar información sobre el proceso y cómo es este en la actualidad.

Vivenciamos: Diseñadores de calzado

- Proponer al alumnado diseñar su propio par de zapatos. Dar la base de un zapato o dejar que lo dibujen ellos solos.
- Poner a su alcance diversos materiales para que decoren el par de zapatos libremente.

Texto motivador

Mufi ha descubierto que las sandalias eran el calzado de los romanos. Realmente son bonitas, pero ¿no se les quedarían los pies un poco fríos?

Actividades

- Recorta los diferentes tipos de calzado y completa los pares pegándolos al lado de su igual.

**Poema****Un par de zapatos**

Los zapatos siempre andan
muy juntos de dos en dos.
Parecen buenos amigos
y seguro que lo son.
Juntitos y bien sujetos,
¡qué buena pareja hacen!,
caminando por la acera
o corriendo por el parque.

(Gabriela Mistral)

¡A jugar!**Hacer parejas**

Necesitamos: dos barajas de cartas. Una música y reproductor.

Desarrollo: Separar las sotas, caballos y reyes de las dos barajas.

Repartir las cartas, de forma que se completen parejas.

Caminar al ritmo de una música. Pararla y pedirles que busquen a su pareja (una carta igual que la suya y del mismo palo).

Cuando se han formado las parejas, mostrar las cartas y comprobar que es correcto. Cambiar las cartas entre ellos y repetir el juego.

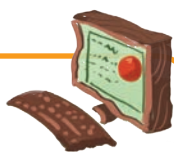
Memory con las parejas de cartas del juego anterior.

Colocar las cartas hacia abajo y por turno levantar dos, si forman pareja se queda con ellas, si no vuelve a dejarlas en el mismo sitio hacia abajo, pasando el turno al siguiente. El juego termina cuando no quedan cartas.

Pueden añadirse todas las parejas que queramos.

Goguitic

- Lámina mural.
- Ficha de trabajo del alumnado n.º 20.

**English corner**

Vocabulary: *Pair* (par).

Play time:

- Poner diversos elementos de la clase en común e ir formando con ellos pares de zapatos, guantes, pinturas... El docente pedirá que se los muestren diciendo: *Show me a pair of shoes*. Y añadir: *Ok, count with me: one, two. This is a pair of shoes*. Animar a que repitan la acción.

Entrenamos competencias

Saber decir: Pedir que nos explique cuántas cosas forman un par.

Saber hacer: Animar a que nos acerque un par de objetos.

Saber ser: Buscar a otro niño o niña y cogerse de la mano para formar un «par de amigos».

Herramienta de los romanos para contar: el ábaco

Descomposición del número 6



Objetivos

- Mostrar curiosidad por algunos instrumentos de conteo, como el ábaco, y conocer su procedencia.
- Componer y descomponer cantidades.

Materiales

De la clase

- Ábacos.
- Alubias pintas y blancas.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Tarjeta de vocabulario: Ábaco.

Observamos en asamblea: El ábaco romano

- Presentar a Mufi con un ábaco. Preguntar si saben lo que es y para qué sirve.
- Comentar que los romanos también lo utilizaban para contar y explicar cómo lo hacían antes de descubrir este invento. Utilizar la información que se aporta en el apartado «Para saber de qué hablamos».
- Observar el ábaco de los romanos en la tarjeta de vocabulario.
- De aquel ábaco surgieron otros más modernos, de madera o de plástico, con un marco que contiene unas barras por las que se deslizan las bolas para contar.
- Comparar el ábaco de los romanos con el de la clase, decir en qué se parecen y en qué se diferencian.
- Recitar el poema que lleva por título *El ábaco* y comentarlo.

Exploramos: El ábaco de clase

- Observar y manipular el ábaco libremente. Decir cómo es, de qué colores son las cuentas, contar las bolas que tiene cada varilla.
- Hacer demostraciones para aprender a usarlo.
- Formar dos grupos. Un grupo dispondrá de un ábaco cada uno. Pedirles que separen bolas de dos varillas, cuya suma sean seis. Invitarles a que digan cuántas bolas separaron de un color y cuántas del otro. El otro grupo irá realizando las transcripciones numéricas en la pizarra. Por ejemplo: 2 rojas + 4 azules = 6. Comprobar que todas las transcripciones suman seis. Cambiar roles.
- Distribuirse por parejas y proporcionar un ábaco a cada una. Un miembro de la pareja separa un número de bolas de una varilla, inferior a seis. El compañero ha de completar hasta seis, con bolas de otra varilla. Comprobar que la suma de las bolas de ambas varillas son seis bolas.

Para saber de qué hablamos

Antiguamente, antes de conocerse los números que hoy empleamos, se contaba con las manos, con los dedos, con piedrecillas, y hasta con ramitas de árbol; y es que cualquier cosa servía para contar.

Los comerciantes enseguida tuvieron la necesidad disponer de un instrumento preciso para calcular y contar.

Aunque no se sabe con certeza, parece ser que el ábaco se inventó en la antigua China hace muchísimos años. Pero fue utilizado ya en la época primitiva, realizado con materiales muy rudimentarios.

El diseño del ábaco como lo conocemos hoy en día se atribuye a un filósofo romano llamado Boethius, que le encantaba la geometría.

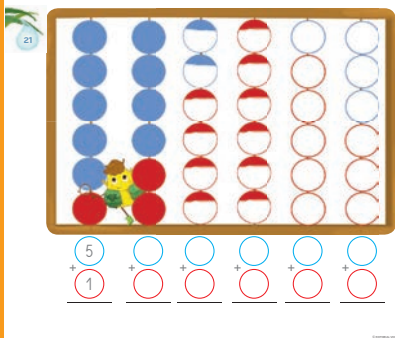
En Roma también utilizaron el ábaco, un tablero de bronce con surcos en los que se deslizaban las bolas para contar.

Experimentamos: La descomposición del número seis

- Disponer de un saco de alubias: blancas y pintas. Invitar al alumnado a tomar seis alubias al azar.
- Proporcionar folios para realizar la transcripción numérica: número de alubias blancas más número de alubias pintas igual a seis.
- Repetir unas cuantas veces, comprobando que el resultado siempre es seis, aunque la cantidad de alubias blancas y pintas sea diferente.

Investigamos: Los números en el ábaco

- Averiguar las bolas que tienen cada fila y cómo se disponen en el ábaco los números que ya sabemos.



21

Resuelve las sumas.

Ampliación

Escribe los números y completa las series ascendentes.

Texto motivador

Mufi está encantado con este invento romano, así es más fácil resolver las sumas.

Actividades

- Termina de colorear las bolas.
- Cuenta las que hay de cada color en cada varilla del ábaco y escribe su número en el círculo correspondiente.

- Resuelve las sumas.

Ampliación

- Escribe los números y completa las series ascendentes.

Poema

El ábaco

Cuando no existían
las calculadoras,
las cuentas se hacían
por medio de bolas.
Bolas de colores
con un agujero,
que formaban filas
sobre un tablero.
¿Cómo se llamaba?:
Se llamaba ábaco,
y con él contaban
todos los romanos.

(Julián Alonso)

¡A jugar!

¿Cuántas son seis?

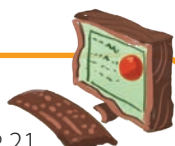
Necesitamos: bolas o fichas de dos colores.

Desarrollo: Repartir una bola a cada niño y niña. Caminar al ritmo de una música o pandero. Cuando deje de sonar, hacer grupos de seis. El grupo decide quién de ellos sale a hacer la transcripción numérica en la pizarra, dibujando las bolas que tiene su grupo y el color de ellas, y escribiendo el número de bolas del mismo color debajo y el resultado final. Leer en alto la transcripción, por ejemplo: dos rojas y cuatro azules hacen un total de seis. Comprobar que el total de las bolas del cada grupo son seis, aunque el total de bolas de cada color sea diferente: 3 azules y 3 rojas son seis; 1 azul y cinco rojas son seis, etc.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 21.



English corner

Vocabulary: *Number six* (número seis).

Play time:

- Colocar dos bandejas o cubetas en la asamblea y dar a un niño o una niña seis monedas contándolas en inglés a la vez que se las damos. Distribuir las monedas entre las dos bandejas y verbalizar la descomposición que ha hecho. Por ejemplo: *two plus four are six*.



Entrenamos competencias

Saber decir: Ante un conjunto de hasta seis elementos, contarlos y decir cuántos hay.

Saber hacer: Esconder por la clase distintos elementos y pedir que encuentre entre uno y seis, los que indique el docente y nos los muestre.

Saber ser: Hacer, por ejemplo, seis flores de papel y dar una a cada compañero al tiempo que verbaliza: una, dos, tres... (asegurarse de que todos reciben una flor).

**Objetivos**

- Conocer nombres de procedencia romana.
- Escribir su nombre, para acercarse a la lengua escrita como medio de comunicación.

Materiales**De la clase**

- Tarjetas con palabras en castellano y en latín.

Observamos en asamblea: La lengua de los romanos

- Explicar que la lengua de los romanos era el latín. Preguntar qué lengua o lenguas hablan ellos.
- Dialogar sobre algunas palabras heredadas de los romanos: agenda, gratis, plus, padre, madre, hijo, hija, *in fraganti*, *mea culpa*, agua, aves, tierra, marte, *a posteriori*, *modus operandi*, etc. Decir su significado.
- Explicar que muchos nombres propios son de origen romano: Julio, César, Antonio, Cristina, Estrella, Nuria, Mario, María, Alejandro, Inés, Helena, Patricia, Paula, etc.
- Comentar que los romanos inventaron el alfabeto que se sigue usando en la actualidad. Invitar al alumnado a enumerarlo con ayuda del docente.
- Recitar y memorizar el poema *Los nombres romanos*.

Exploramos: Nuestros nombres

- Cada niño y niña escribirá su nombre en una tarjeta.
- Observar si son largos o cortos, las letras que tienen, por qué letra empiezan y por cuál terminan, etc.
- Hacer agrupaciones: los niños y niñas cuyo nombre empieza o termina igual, los que son largos o cortos.
- Por turnos, decir el nombre y el compañero o compañera que tiene al lado, pensará y dirá una palabra que empiece por la misma letra o sílaba, luego dirá su nombre y continuará el juego.

Investigamos: El origen de nuestros nombres

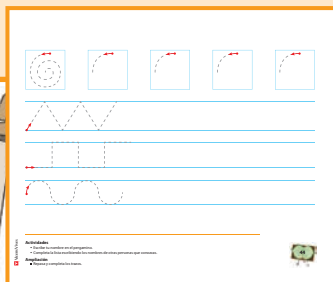
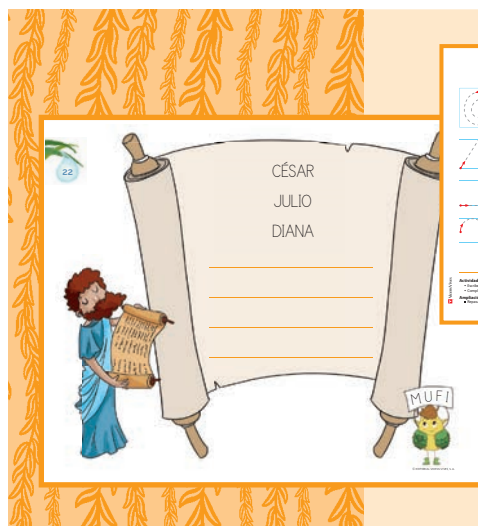
- Pedir la colaboración de las familias y averiguar el origen y significado del nombre de cada uno.
- Preparar entre todos una ficha sencilla, que llevarán a casa para completar con la ayuda de su familia: nombre, origen, significado y curiosidades (personajes que se llaman igual, frecuencia del nombre en la historia, abreviatura, diminutivo, etc.).
- Una vez en clase, exponer la información que han obtenido.

Experimentamos: Palabras procedentes del lenguaje de los romanos

- Muchas palabras del castellano proceden del latín. Preguntar: ¿somos capaces de entender palabras de la lengua romana? Dejar que formulen sus propias hipótesis.
- Escribir palabras en tarjetas, por un lado en castellano y por el otro en latín; por ejemplo: *aqua* (agua) *terra* (tierra), *filius* (hijo), *moneta* (moneda), *mesis* (mes), *bis* (dos), *campus* (campo), *duplex* (doble), *plus* (más), *folium* (folio), *lupus* (lobo).
- El docente dice una palabra en latín y responden con otra equivalente en castellano. Comprobar quiénes acertaron, dando la vuelta a la cuartilla y leyéndola en castellano.
- Observar las letras que forman cada palabra en castellano y en latín: ¿se parecen?, ¿hay muchas?, etc.
- Plantear las conclusiones oportunas.

Vivenciamos: ¿Cómo se registraba el nombre de los niños y niñas que nacían antes y cómo se hace ahora?

- Los romanos anotaban el nombre del recién nacido en grandes libros de papiro, seguido del nombre del padre. Por ejemplo: Julia, hija de César; Mario, hijo de Alejandro...
- Jugar a decir su nombre y de quién son hijos o hijas (añadiendo el nombre del padre y de la madre). Comienza el docente... (nombre), hijo o hija de... (nombre del padre) y de... (nombre de la madre).
- Pueden darse casos que haya niños o niñas que solo conozcan al padre o la madre, o vivan con los abuelos o en una casa de acogida, o tengan dos papás, o dos mamás. Para no herir sensibilidades, explicarles que la familia de cada uno son las personas con las que se vive.



Texto motivador

Con su carné de investigador, Mufi ha descubierto un libro de nombres romanos: ¿Estará el suyo?

Actividades

- Escribe tu nombre en el pergamino.
- Completa la lista escribiendo los nombres de otras personas que conozcas.

Ampliación

- Repasa y completa los trazos.

Poema

Los nombres romanos

Muchos de los nombres que algunos tenemos, son nombres romanos como bien veremos:
Es romano Julio,
Claudia, Adriana, Elías,
y romano Augusto,
Alejandro y César.

(Julián Alonso)

Taller

La escritura de los romanos

Necesitamos: Cartulina, plumas o palitos, pintura de dedos negra diluida en agua (que simule tinta). Arcilla o plastilina.

Desarrollo: Los romanos escribían en pergaminos de papiro con plumas que mojaban en tinta de un tintero.

Dar a cada niño y niña una cuartilla o cartulina y un palito. Colocar en el centro de cada mesa un pequeño recipiente con tinta china (témpera negra un poco diluida) e indicarles que escriban su nombre untando el palito o la pluma en la tinta.

Tablillas de cera

En la escuela aprendían a escribir utilizando tablillas de madera recubiertas de cera. Trazaban las letras sobre la cera con un punzón: la parte en punta era para escribir, y el extremo romo para borrar.

Lo llevamos a la práctica con la siguiente actividad

«Mi nombre». Dar un trocito de plastilina o arcilla a cada niño y niña. Invitarles a estirla todo lo que puedan con un rodillo. Luego, escribir su nombre en letras mayúsculas con un punzón. Si nos equivocamos, utilizar el otro extremo, la parte roma, para borrar y recomponer la arcilla o plastilina.



English corner

Vocabulary: *What's your name?* (¿Cómo te llamas?).

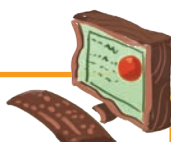
Play time:

- Ponernos en círculo con una pelota. Antes de lanzar esta a un compañero, le miramos y le decimos: *What's your name?* Se la lanzamos y quien la recibe contesta: *My name is...* A su vez, este pregunta el nombre a otro compañero antes de tirarle la pelota. Seguir el juego de la misma manera.
- Escribir en una tarjeta y colocarla en el panel.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 22.



Entrenamos competencias

Saber decir: Ante las tarjetas con los nombres del alumnado, buscar la propia y vocalizar su nombre.

Saber hacer: Utilizar su tarjeta para deletrear las letras de su nombre y escribirlas.

Saber ser: Valorar lo bonitos que son los nombres de los demás y el propio.

El calendario

Instrumentos de medida del tiempo: Días y meses
Fonema /Ñ/. Letra: «Ñ»



Objetivos

- Identificar el calendario como instrumento de medida y sentir curiosidad por quienes lo inventaron.
- Aprender los meses del año y los días de la semana.
- Discriminar e identificar el fonema /Ñ/ y su grafía en nombres y palabras que lo contienen.

Materiales

De la clase

- Un calendario de números grandes.

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Lámina de grafomotricidad: Letra «Ñ».

Observamos en asamblea: Un calendario

- Presentar a Mufi con un calendario enrollado y preguntar qué trae el gogui. Tomar el calendario y presentarlo: ¿qué es?, ¿para qué sirve?, ¿hasta qué número conocen?
- Observar el calendario y enumerar lo que ven.
- Observar el año que es y la palabra «año» y enlazar con el «Taller de lectoescritura: Fonema /Ñ/».

Exploramos: La semana y los meses del año

- Utilizar el calendario que ha traído Mufi y comprobar dónde empieza la semana y dónde termina. Nombrar los días de la semana.
- Explorar los días que van en color: domingos y fiestas.
- Contar los días que van al colegio y los días que descansan.
- Señalar el día de la semana que es y decir su nombre, los días que han pasado y los que quedan para el fin de semana.
- Nombrar los meses del año (prestando ayudas). Contarlos, pasando una hoja del calendario cada mes.
- Nombrar el mes en el que estamos. Contar los meses que han pasado y los que quedan para terminar el año.

Investigamos: El calendario en la Antigua Roma

- Averiguar qué nombre le daban los romanos a los días de la semana y por qué.
- Buscar información sobre los meses del año.

Vivenciamos: Los días de la semana y los meses del año

- Durante el tiempo que dure la unidad, poner en práctica los días de la semana y los meses del año en la lengua de los romanos, el latín: Hoy es... *Martis* (por ejemplo) y estamos en el mes de *December*.
- Cuando llegue el fin de semana, decirles: mañana será *Saturni*. Y cuando vuelvan preguntarles qué hicieron el *Solis*.

Para saber de qué hablamos

El **calendario** que hoy utilizamos tiene su origen en el antiguo calendario romano. Fue con Rómulo, fundador de Roma y primer emperador romano, cuando se inventó el primer calendario. Después sufrió numerosos cambios, pero la estructura y división que actualmente tiene se debe a los ajustes introducidos por el emperador Julio César. La división de los meses y los días del año se basa en los cambios de luna.

Los **meses** del año eran: *Ianvarivs* (enero), *Febrvarivs* (febrero), *Martivs* (marzo), *Aprillis* (abril), *Maivs* (mayo), *Ivnivs* (junio), *Ivlivs-Qvntilis* (julio), *Augvstvs-Sextilis* (agosto), *September* (septiembre), *October* (octubre), *November* (noviembre) y *December* (diciembre).

Los **días** de la semana: Los romanos dedicaron cada uno de los días de la semana a uno de sus dioses:

Solis (domingo), Sol
Lunae (lunes), Luna
Martis (martes), Marte
Mercuri (miércoles), Mercurio
Jovis (jueves), Júpiter
Veneris (viernes), Venus
Saturni (sábado), Saturno

- Recitar y memorizar el poema: *Los días de la semana*.
- **Juego: ¡Bingo!** Disponer de dos fotocopias del mes en el que estamos. Recortar los días de una de ellas y repartir 7 días del mes a cada uno, al azar. El docente sacará una bola del juego del bingo y cantará su número, el que tengan ese día, lo coloca en la otra fotocopia. El primero que se quede sin días, cantará ¡bingo!, y se convertirá en ayudante del docente. Se continúa el juego hasta completar el mes.

Texto motivador

Cuando Mufi se ha enterado de que el calendario lo inventaron los romanos, se ha quedado con la boca abierta. ¡Pues sí que eran listos!

Actividades

- Pica el día de la semana y el día del mes que es hoy y pégalos donde corresponda.
- Colorea todos los espacios donde hay un 6.



Poema

Los días de la semana

Los días de la semana
son siete como verás.
Primeros lunes y martes,
miércoles viene detrás,
el jueves, que es muy travieso,
solo piensa en empujar.
Viernes y sábado juntos
llegan silbando un cantar.
Domingo, en traje de fiesta,
es el último en llegar.

(Julián Alonso)

Taller de Lectoescritura

Fonema /Ñ/: sonido y grafía

Presentar un calendario y señalar la palabra «Año». Visualizar y verbalizar haciendo hincapié en el sonido /ñ/. Buscar otras palabras que lo contengan y escribirlas en la pizarra. Leerlas todos juntos.

Centrar la atención en la letra «ñ». Analizarla. Rodearla en las palabras escritas. Investigar si la tienen en su nombre.

Repartir folios para copiar las palabras escritas en la pizarra.

Recortar palabras que contienen la letra «ñ» de hojas impresas, pegarlas en tarjetas y hacer una libreta para la biblioteca de clase.

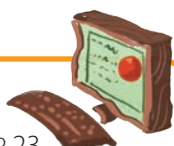
Buscar semejanzas y diferencias entre los fonemas /n/ y /ñ/.

Lámina de grafomotricidad: Letra «Ñ». Fotocopiables 11 y 12.



Goguitic

- Ficha de trabajo del alumnado n.º 23.



English corner

Vocabulary: *Monday* (lunes), *Tuesday* (martes), *Wednesday* (miércoles), *Thursday* (jueves), *Friday* (viernes), *Saturday* (sábado), *Sunday* (domingo).

Play time:

- Nombrar los días de la semana en inglés y señalarlos en el calendario pidiendo que los repitan.
- Señalar y nombrar en cada jornada el día de la semana en el que estamos, para que lo repitan en inglés.
- Quitar todo lo que hemos puesto en el mural y colocarlo en el libro de inglés de la clase.



Entrenamos competencias

Saber decir: Enumerar los días de la semana y el día que es hoy.

Saber hacer: Señalar el día que se indique en el calendario.

Saber ser: Animarles a que expresen una cosa positiva de cada día de la semana: «Me gustan los lunes porque...».



Objetivos

- Tener conciencia de los propios aprendizajes, dificultades y logros.
- Valorar el trabajo bien hecho.

Materiales

De la clase

- Una cinta para el collar.

Del alumnado

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

Del proyecto

- Gogui Mufi.
- Audio 5. Canciones. Audiciones.

El libro secreto de los goguis

No hay duda de que los romanos que vivieron hace muchísimos años sabían construir sus casas muy bien, porque todavía hoy pueden verse sus restos en algunos lugares. ¡Hasta en Goguilán!

Mufi escuchó atentamente todo lo que Pasi Flora le explicó sobre los romanos y quiere contárselo cuanto antes a la reina Goguils, así que se dirige al Salón Real. Cuando entra tintinea y, haciendo una reverencia, dice:

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

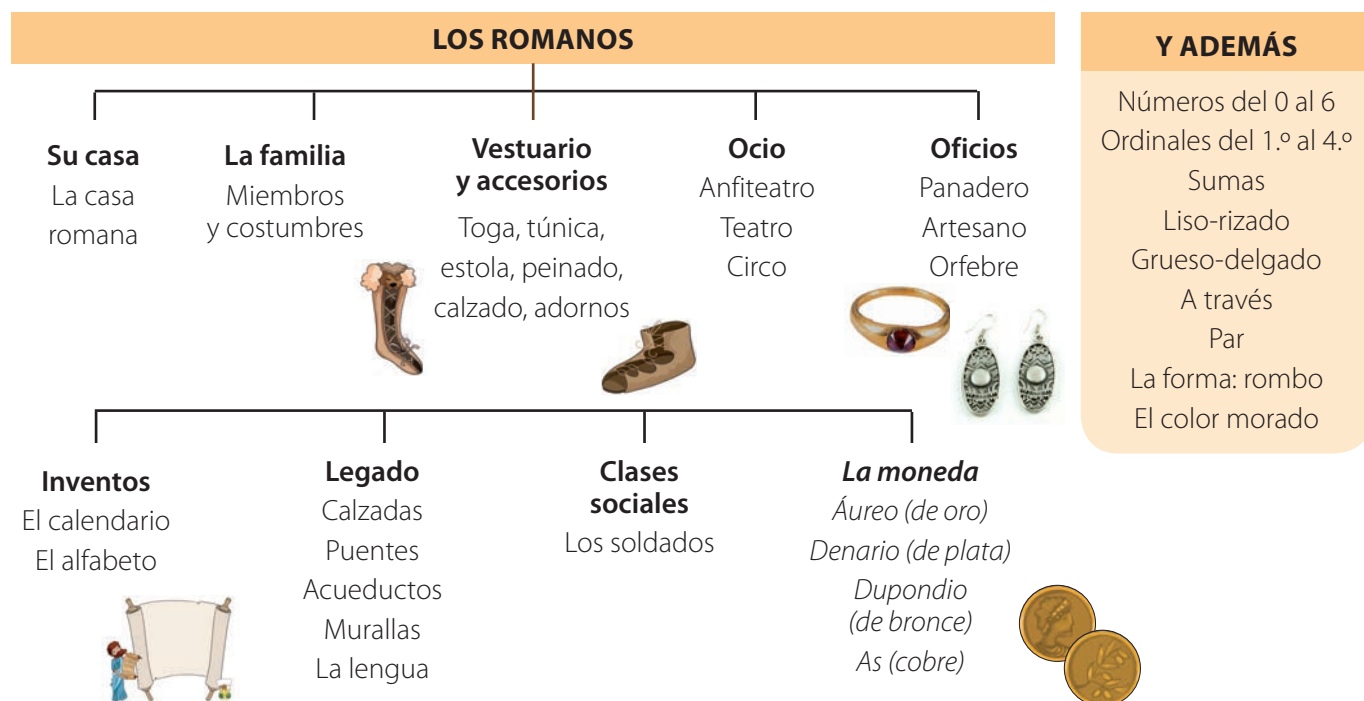
- ¿Le ayudamos? Motivar para que recuerden lo aprendido en esta unidad.

Guiar las propuestas tomando como base el ejemplo de mapa conceptual que se presenta a continuación.

- Tintinear con Mufi cuando se mencione cada contenido aprendido. Para finalizar la actividad:

Gracias a las explicaciones de Mufi, la reina Goguils ya sabe todo acerca de los romanos. Y, para que los goguis puedan aprenderlo, lo ha escrito en El libro secreto de los goguis.

Mapa conceptual: Preparar previamente unas tarjetas con dibujos o iconos alusivos a los contenidos vistos. Utilizar *El libro secreto de los goguis* que se confecciona en clase. Incluir dos páginas donde plasmar el mapa conceptual. Puede servir como ejemplo el siguiente:





Texto motivador

A Mufi le ha gustado tanto este tema que va corriendo a contárselo a la reina.

Actividades

- Repasa el camino que lleva a Mufi hasta la reina Goguils.

Evauación

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

Y además

Cantar la canción de la unidad *La casa romana*.

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

Para saber más, repasar el Goguilibro *Descubre con los goguis*. Jugar al juego de los vecinos, siguiendo las normas de juego.

Hacer un collar con los troquelados del cuaderno de artística: número seis, los personajes romanos...

Como colofón: Una fiesta romana

Vestirse de romanos con capas de diferentes colores, espadas de cartón y un escudo. Pintarse la cara.

Juego: «Las estatuas». Bailar al ritmo de una música moviendo pies, brazos y manos. Quedarse inmóviles cuando deje de sonar, y volver a bailar cuando suene de nuevo la música.

Juego: «El aro». El juego del aro es muy antiguo, tanto que los romanos ya jugaban con ellos. Consiste en desplazar el aro con una varilla. Si no se dispone de lo necesario, jugar con los aros de Psicomotricidad.

– Realizar un circuito para rodar el aro. Señalizar la salida y la llegada.

– Hacer bailar el aro en la cintura a ver quién resiste más.

– Colocar los aros a cierta distancia y encajar en ellos una ficha, piedrecita, etc. Dar un valor al color de cada aro y contar luego los puntos conseguidos.

– Encajar el aro en unas botellas de agua colocadas a cierta distancia.

Juego: «Carrera de cuadrigas». Por parejas, uno hace de caballo y el otro agarra del babi y hace de jinete. Cambiar luego los roles.

Cantamos la canción *Somos soldados romanos*, poniéndole música y desfilando como los soldados:

Somos soldados romanos desfilando por el patio, celebrando nuestro triunfo:

UNO, DOS, UN, DOS, TRES, CUATRO.

Delante, de generala, la maestra marca el paso y todos vamos diciendo:

UNO, DOS, UN, DOS, TRES, CUATRO.

Adelante legionarios el centurión va gritando y decimos tan contentos:

UNO, DOS, UN, DOS, TRES, CUATRO

9. Para completar

Educación emocional

Cómo me siento: Motivado



Objetivo

- Mostrar interés y motivación por la tarea.

Un alumnado **motivado** está alegre, contento, le encanta hacer las cosas bien, pone atención, se concentra, participa y pregunta.

En cambio un alumnado desmotivado es vago, perezoso, no tiene ganas de hacer nada y no participa.

Por otra parte, no debemos confundir un niño o niña vago con uno que necesita de más tiempo para hacer las tareas propuestas. Los lentos pero aplicados, que pasito a pasito terminan las tareas; otros son perfeccionistas; y también los hay que requieren de ayuda sin significar esto que están desmotivados.

Actividades orientativas

- Asignarles pequeñas responsabilidades o trabajos.
- Plantear firmemente unas normas y límites, que escribiremos en cartulina y tendremos a la vista.
- Utilizar una mezcla de firmeza y amabilidad, felicitándolos cuando hacen bien las cosas y animándolos a continuar. No consentir excusas para librarse de hacer las cosas.
- Motivar proponiendo tareas en las que tengan éxito.
- Centrarse en los avances más que en los errores.
- Alentar con palabras positivas: ¡Tú sí que puedes! ¡Buen trabajo! ¡Eso está bien...!
- No criticar, lo mejor es animar a que lo hagan mejor.
- Buscar como motivación actividades de su interés.
- Interesarse por sus cosas, sus dibujos y sus habilidades.

Practico valores: La amistad



Objetivo

- Hacer amigos y compartir con ellos las cosas.

La **amistad** es uno de los valores personales más importantes, que debe fomentarse desde pequeños. Para las niñas y niños pequeños tener amigos es jugar y correr con ellos, estar juntos en las actividades. Un amigo o amiga es alguien que les quiere, en cambio no es amigo quien pega y dice cosas que no le gustan. Todavía no conocen el significado de la amistad, pero sí la «sienten».

Estrategias para hacer amigos

- No pelearse. Compartir juguetes y juegos.
- Tratar de ayudarse (a ponerse los botones, a realizar la ficha, si se cae, si está triste, etc.).
- Estar contento y alegre. Sonreír. No excluir a nadie en el juego. Consolar a quien está triste y alegrarlo, jugar con él y demostrarle su afecto y cariño.

Actividades orientativas

- Conversar sobre la amistad: ¿qué entienden por amistad?, ¿tienen amigos?, ¿quiénes son?, ¿cómo los han hecho?, ¿por qué son amigos o por qué no lo son?, ¿quién no tiene amigos?, ¿qué hacen con los amigos?
- **Juego: «El amigo que más quiero».** Preparar un regalo (dibujo, piedrecita bonita, etc.) y, puestos en círculo, por turno salen al centro con su regalo, recita una retahíla, como si fuera una rifa, mientras va señalando a los demás. El niño o niña que coincida con la última palabra de la retahíla, recibirá el regalo. Después, al que le ha tocado sale con su regalo en las manos y se repite el juego.

Respeto normas: Levanto la mano para hablar



Objetivo

- Levantar la mano para hablar.

Actividades orientativas

- Colocar la lámina en un lugar visible al alumnado, al lado de la asamblea, para que todos la tengan presente.
- Verbalizar la norma e iniciar una conversación en la que expresen por qué creen que es importante esta norma.
- Llevarla a la práctica: en la asamblea, en conversaciones de grupo, cuando están trabajando, etc.
- Felicitar al final de la actividad por haber cumplido la norma. Decirles: «¡Ha sido SUPERGOGUI! ¡Qué bien habéis cumplido la norma! Todos han podido hablar sin interrupciones». Y dar un aplauso y una pégatina del gogui Mufi!

Resuelvo conflictos: El niño o niña dominante



Objetivo

- Resolver conflictos que puedan darse en clase.

El alumnado de **comportamiento dominante** pueden llegar a crear conflictos con y entre sus compañeros. Un niño o una niña dominante quiere controlarlo todo, mandar sobre los demás y que los otros le obedezcan y hagan lo que él o ella quiera en todo momento. Estos comportamientos deben vigilarse y hacer que se moderen desde que surgen.

Actividades orientativas

- Para prevenir estas conductas debemos crear un ambiente impregnado de afecto y seguridad, donde reine la paz, la calidez, que ayude a establecer relaciones positivas con los compañeros y docentes.
- Fijar límites claros: «No está permitido...».
- Ayudar a controlar su afán de dominio y así evitar que su actitud pueda desembocar en conductas agresivas.
- Mostrarles aprecio y ser entrañables con ellos.

Objetivo

- Hablar con amabilidad.

Actividades orientativas

- El cuerpo y las expresiones faciales pueden producir una impresión amable (amistosa), o, al contrario, desagradable. Pedir algo con distintas expresiones faciales y posturas del cuerpo, para ayudar a identificar lo que es la amabilidad.
- Hablar en voz baja, amable, pausada y cariñosa. Observar la diferencia que hay entre una voz amable y una voz fuerte y desagradable. Emplear tonos y volúmenes de voz diferentes y pedir que identifiquen cuáles expresan amabilidad.
- «Hablar con amabilidad» durante la jornada escolar: pedir las cosas por favor, dar las gracias después.

Practico habilidades sociales: Hablo con amabilidad



Cuento popular



VOCACIÓN DE REPARTIDOR

«Robertito tenía seis años, el pelo colorado, un jersey a rombos, dos hermanas más pequeñas que él y una grandísima vocación de «repartidor de leche».

A Robertito, por la mañana temprano, la madre le lava, le peina, le echa colonia, le pone su jersey a rombos y le da de desayunar.

Robertito está nervioso, impaciente, preocupado, imaginándose que el reloj vuela.

Ya en la calle, sale arreando hasta la esquina.

A lo lejos, por la acera abajo, vienen Luisito y Cándido, dos niños de nueve y diez años, los dos niños de la lechería, que ya han empezado el reparto.

Luisito y Cándido son los dos héroes de Robertito.

–¿Me dejáis ir con vosotros? –les pregunta Robertito.

–¡No! –responden los niños.

–¿Por qué?

–Porque no, eres un pesado y no queremos ser amigos tuyos.

Luisito y Cándido salen corriendo con el cajoncillo de lata donde guardan los botellines de leche. Robertito corre detrás. No se explica por qué no le permiten que

los acompañe a repartir la leche; él les ayudaría con mucho gusto. A cambio no pide nada, solo que le dejen marchar a su lado.

Al llegar a una casa los dos niños de la lechería se paran, se meten en el portal y Robertito entra detrás.

Suben las escaleras y los niños de la lechería le insultan y Robertito empieza a llorar y gritar.

Un señor que bajaba las escaleras al verlo les dice:

–¿Por qué le pegáis, si es pequeño?

–No señor; nosotros no le pegamos, es que no queremos que venga con nosotros.

El señor pregunta a Robertito:

–¿Tú vives aquí?

–No señor –responde Robertito entre hipo.

–¿Y eres de la lechería?

–No señor.

–¿Y, entonces, por qué vienes con estos?

Robertito mira al señor con unos ojos tiernísimos...

–Es que su trabajo es lo que más me gusta hacer.

(Camilo José Cela. Texto adaptado)

Actividades orientativas

Este cuento puede servir para trabajar la casa, la familia, los oficios y las aficiones personales, así como el hacer amigos:

Conversar sobre lo escuchado y responder luego a las preguntas siguientes:

- ¿Cómo se llama el protagonista?, ¿cuántos años tiene Robertito?, ¿de qué color es su pelo?, ¿cómo va vestido?
- ¿Cuántas hermanas tiene?, ¿mayores o más pequeñas que él?
- ¿Qué es lo que más le gusta hacer a Robertito?, ¿qué es lo que más os gusta hacer a vosotros?
- ¿Sabéis que es eso de «repartidor de leche»?
- ¿Qué hacía su madre cuando se levantaba?, ¿a vosotros también os lavan?
- ¿A quién acompañaba a repartir leche?, ¿les gustaba que Robertito fuera con ellos?, ¿por qué?
- ¿Está bien lo que hacen los niños a Robertito?, ¿lo haríais vosotros?
- Comentar las emociones a las que se alude en el cuento: nervioso, impaciente, preocupación, lo que sintió cuando los niños le dijeron que no fuera con ellos o cuando le insultaban.

Fragmentos de la literatura universal

Objetivos

- Conocer obras literarias de tradición cultural.
- Familiarizarse con la obra de Julio Verne, *Viaje al centro de la Tierra*, a través de la lectura de pequeños fragmentos y de las actividades que se realizarán a lo largo del curso.

EL AUTOR

Julio Verne. Fue el mayor de los cinco hijos que tuvo el matrimonio formado por Pierre Verne y Sophie Allote de la Fuÿe. Desde que iba al colegio sintió predilección por la Geografía, asignatura en la que destacó. Es considerado el padre de la ciencia ficción.



Julio Verne

Actividades orientativas

- Destacar de la biografía del autor: ¿cómo se llamaban sus padres?, ¿cuántos hermanos tenía?, ¿qué le gustaba estudiar?

OBRA LITERARIA

Viaje al centro de la Tierra (1864).



Secuencia 2. La llegada al volcán

Cuando llegaron al destino indicado de la isla de Islandia, buscaron a la persona que les acompañaría hasta el volcán. Se llamaba Hans y lo conocía muy bien. Cuando le encontraron, prepararon todo lo necesario para el viaje y partieron hacia allí.

El profesor Lidenbrock y su sobrino Axel iban montados a caballo y llevaban dos más para transportar las herramientas, las provisiones y algunas armas por lo que pudiera suceder. Hans, el guía, iba el primero, marcando el trayecto.

Mientras viajaban, les costaba distinguir el día de la noche; era verano y en Islandia, durante los días de junio y julio, el sol nunca se va, así que parece que todo el tiempo es de día: son lo que llaman «noches blancas». Tan solo se sabía que era de noche porque se veía la luna en el cielo junto con el sol en el horizonte.

De pronto vieron ríos de lava y el profesor Lidenbrock gritó: –¡Ya estamos cerca del volcán!

Bajaron de los caballos y unos hombres que por allí había, les ayudaron a portar el pesado equipaje. Comenzaron a subir por el volcán hacia la cima, mientras contemplaban el paisaje nevado y el río ardiendo.

Después de una larga caminata, ¡por fin!, llegaron y comenzaron a descender por el cráter hacia el interior de la Tierra. ¡Aquí empezaba el verdadero viaje al centro de la Tierra!



Actividades orientativas

- Leer el texto ante la ilustración n.º 2 de la obra literaria.
- Comentar el texto: ¿dónde llegaron?, ¿a quién buscaron?, ¿dónde les llevaría Hans?, ¿por qué buscaban el volcán?, ¿en qué iban montados el tío y el sobrino?...
- ¿Sabéis lo que es un volcán? Dejar que se expliquen y busquen más información al respecto.
- Repartir la ficha 11 del cuaderno de artística. Describir la escena y realizar la actividad que se propone.

Actividad

- Pega trocitos de papel marrón para completar el volcán.
- Pega un trocito de lana en cada cuerda.

¡Estoy hecho un artista!

Objetivo

- Acercarse al conocimiento de obras artísticas y realizar actividades mediante el empleo de diversos materiales y técnicas.

EL AUTOR

Giusseppe Arcimboldo. Nace en Milán en 1527 y fallece también en esta ciudad en 1593. Su padre trabajaba como pintor, oficio que despertó su afición y que pronto aprendió. Enseguida le encargaron trabajos y se hizo famoso. Trabajó en Praga para los Habsburgo, concretamente para el emperador Fernando I, como retratista de la corte.

Era un artista de gran ingenio, que combinaba las cosas más diversas para hacer sus cuadros. Fue el primer creador de retratos en los que el rostro estaba formado por animales, flores, frutas y toda clase de objetos.

Su pintura era muy curiosa, pero estaba considerada de poco valor artístico, aunque pasado el tiempo los surrealistas apreciaron sus cuadros por el juego visual de las composiciones y el carácter grotesco de sus alegorías.



Giusseppe Arcimboldo

OBRA DE ARTE

Otoño (1573). Esta obra forma parte de una serie artística que Arcimboldo realizó sobre las estaciones. Representa la estación del otoño a través de un rostro humano, que compone con vegetales propios de la estación: hojas caídas, setas y frutos de la cosecha.

Si se mira el cuadro con detenimiento, se observa que la nariz está formada por una pera; una seta hace de oreja, de la que cuelga un higo como pendiente; el pelo son racimos de uvas, hojas secas de parra y una calabaza; los carrillos, manzanas...

La obra se encuentra en el museo del Louvre de París.



Actividades orientativas

- Poner música y permitir que observen el cuadro durante unos minutos.
- Tapar la obra y preguntar qué han visto en ella.
- Analizar el cuadro detalladamente: ¿qué representa?, ¿qué frutas se ven?, ¿qué partes forma cada una?
- Preguntarles si les gusta la fruta y cuáles se comerían de las que aparecen en el cuadro. Conversar sobre lo saludable que es tomar fruta todos los días.
- Llevar a clase frutas y ver en qué parte de la obra se localizan. Observar los colores de las frutas y nombrarlos.
- Dedicar un rincón a la estación del otoño.
- Repartir la ficha 12 del cuaderno de artística y realizar la actividad que se propone.

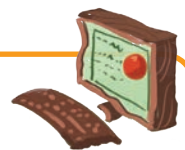
Actividades

- Recorta imágenes de frutas, verduras y hortalizas y realiza una composición parecida a la de Arcimboldo

Goguitic

Otros recursos

- Disfrutar de una reproducción en 3D de esta obra pictórica. En la página web: <https://www.youtube.com/watch?v=JCTfkxkdxP4>



Dramatizamos

Objetivo

- Participar en la dramatización de textos literarios, mostrando interés y disfrute.

¿Qué tenemos que preparar?

- Ocho personajes y lugares: romano o romana, calle, patio, sala, alcoba, dama, mesa, jaula, loro.
- Carteles con dibujos representativos de cada uno de los objetos. Pasar una cinta por detrás para colgarlos luego del cuello.
- Un vestido romano, una corona de laurel, seis llaves colgadas de la cintura y una muy grande en la mano.

Sugerencias para la puesta en escena:

El alumnado forma en el aula un semicírculo separados unos de otros y mirando al frente.

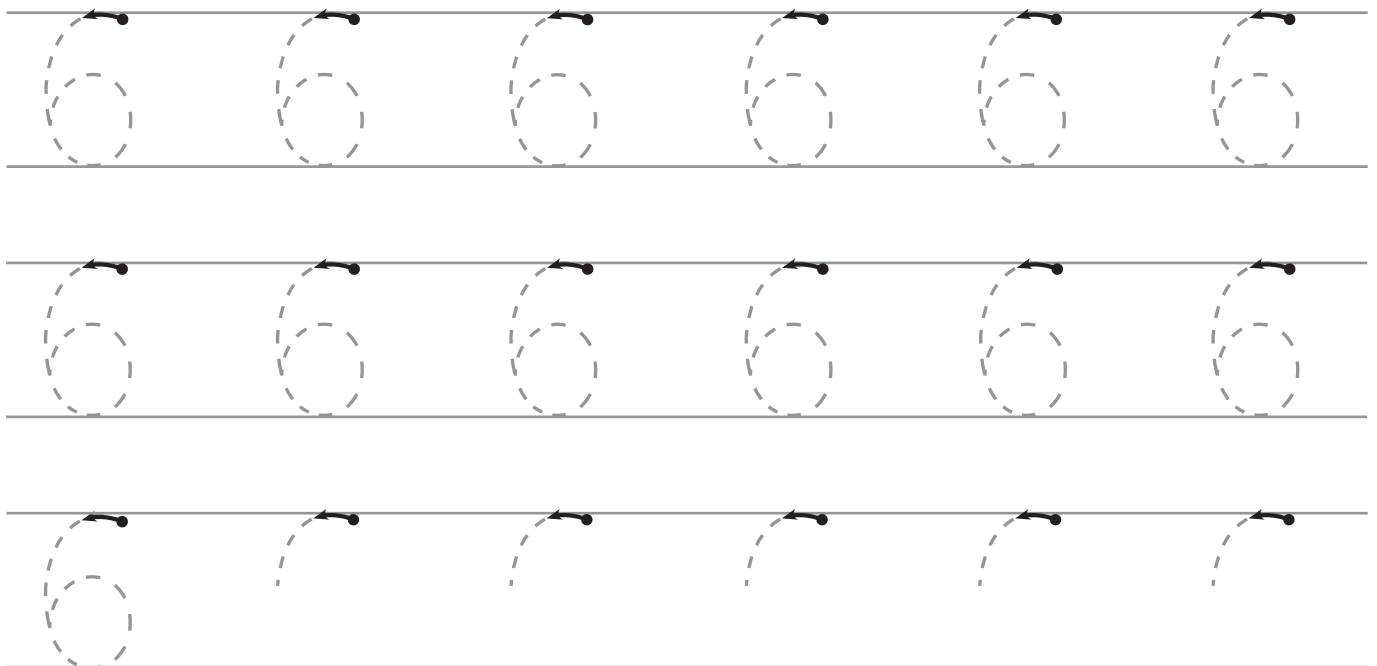
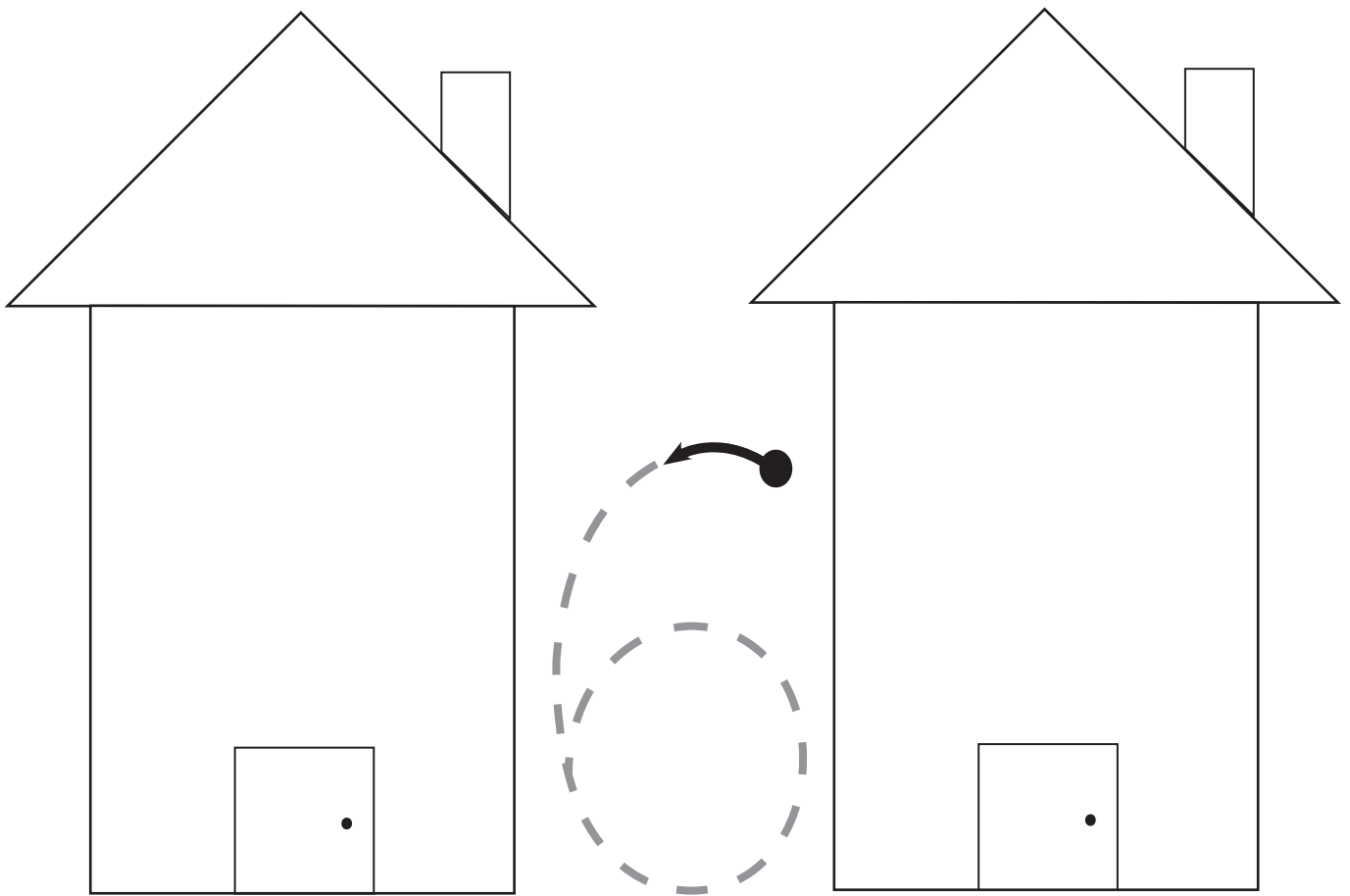
Cada uno simula lo que representa con gestos y un detalle alusivo (el cartel).

El niño o la niña que comienza el texto estará en el extremo izquierdo y llevará puesto un vestido romano y una corona de laurel, con seis llaves colgadas de la cintura y una muy grande en la mano. El alumnado se irá pasando la llave grande de uno a otro, después de decir la frase que les corresponde. Cuando llega al último, el loro devolverá la llave a su compañero y esta realizará el recorrido de vuelta.

ESTA ES LA LLAVE DE ROMA

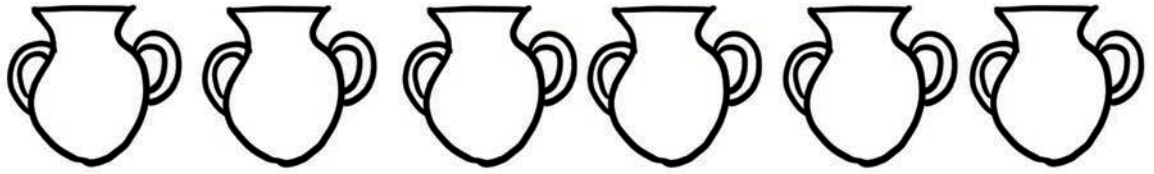
Niño o niña:	Esta es la llave de Roma, y toma. <i>(Mostrando la llave grande y pasándosela al compañero de su izquierda).</i>
La calle:	En Roma hay una calle.
El patio:	En la calle hay un patio.
La sala:	En el patio hay una sala.
La alcoba:	En la sala hay una alcoba.
La dama:	En la alcoba hay una dama.
La mesa:	Junto a la dama, una mesa.
La jaula:	En la mesa, una jaula.
El loro:	Dentro de la jaula, un loro.
El loro:	Saltó el loro. <i>(Dando un salto, pasa la llave al niño de la derecha).</i>
La jaula:	Saltó la jaula.
La dama:	Saltó la dama.
La alcoba:	Saltó la alcoba.
La sala:	Saltó la sala.
El patio:	Saltó el patio.
La casa:	Saltó la casa.
La calle:	Saltó la calle.
Niño o niña:	Y aquí tenéis a Roma, con sus siete llaves. <i>(Saliendo al centro del escenario y dando media vuelta, muestra a los compañeros las 7 llaves mientras recita el texto).</i>

(Popular)

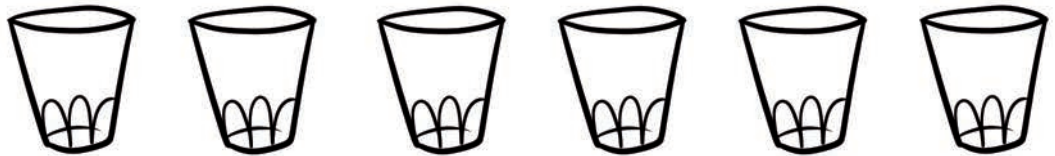


- Dibuja 6 ventanas en cada casa.
- Repasa y haz la grafía del número 6.

3



4



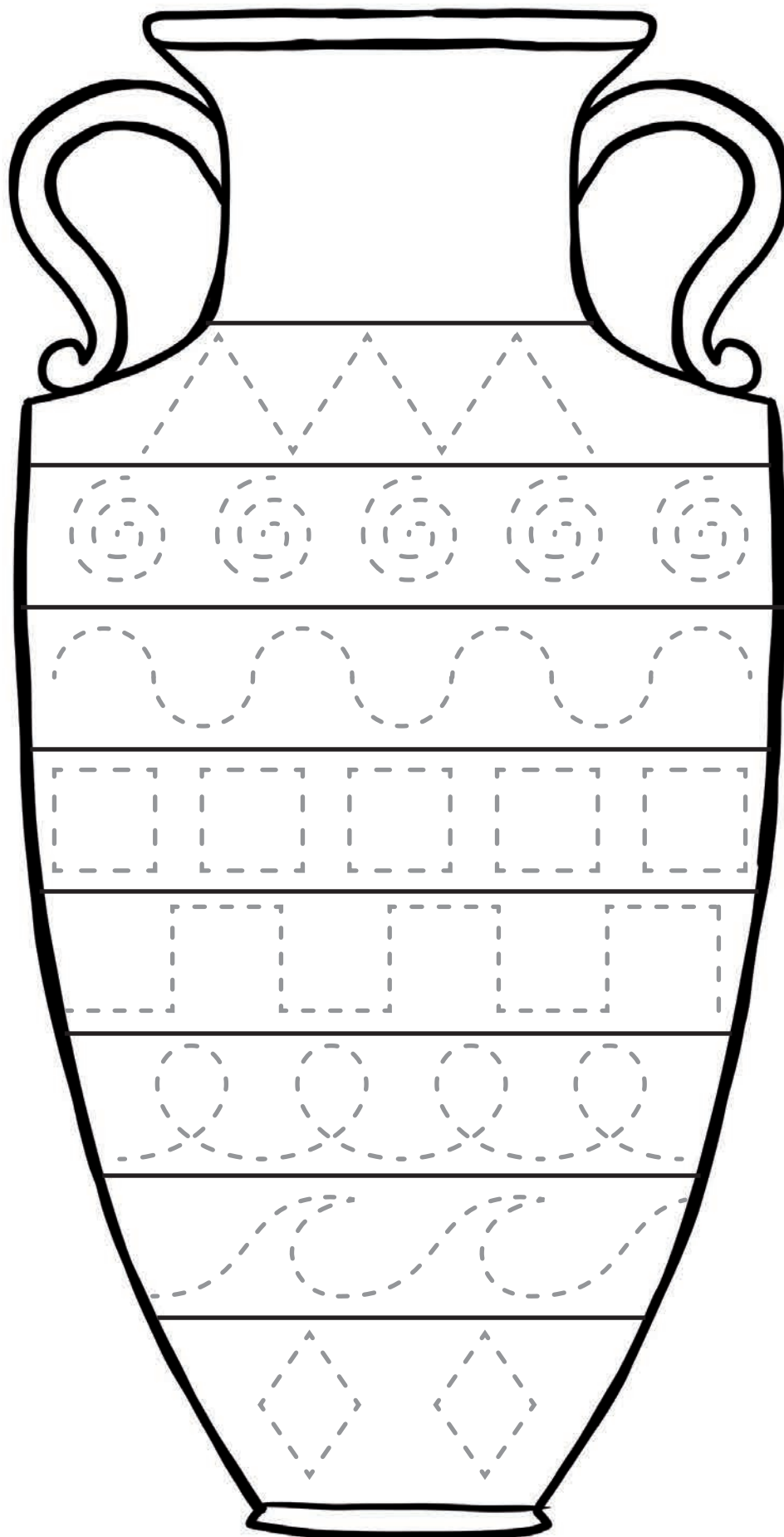
5



6



- Colorea en cada fila el número de elementos que se indica.
- Realiza la serie ascendente y descendente.



- Decora el ánfora con los trazos que se indican de diferentes colores.

SUMAS

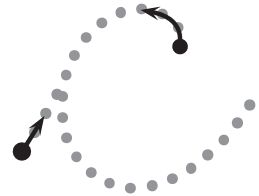
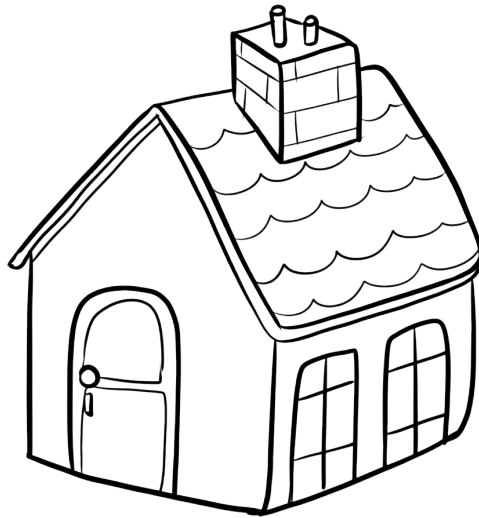
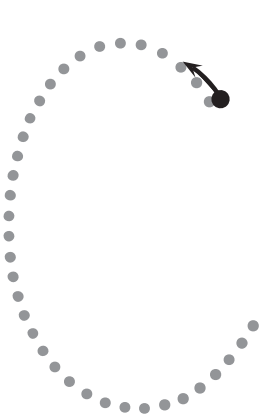
$$\begin{array}{c} 1\text{€} \\ 1\text{€} \end{array} + 1\text{€} = \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{cc} 1\text{€} & 1\text{€} \\ 1\text{€} & 1\text{€} \end{array} + 1\text{€} = \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array}$$

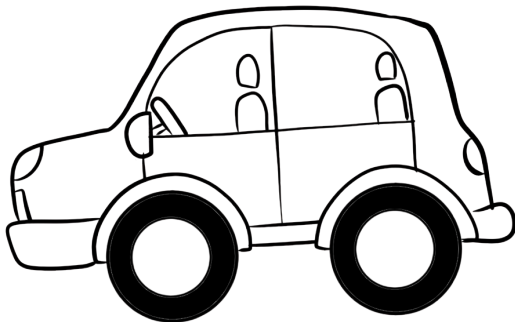
$$\begin{array}{c} 1\text{€} \\ 1\text{€} \end{array} + \begin{array}{c} 1\text{€} \\ 1\text{€} \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 1\text{€} \\ 1\text{€} \end{array} 1\text{€} + \begin{array}{c} 1\text{€} \\ 1\text{€} \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array}$$

- Dibuja la suma de las monedas y escribe su número en la etiqueta.



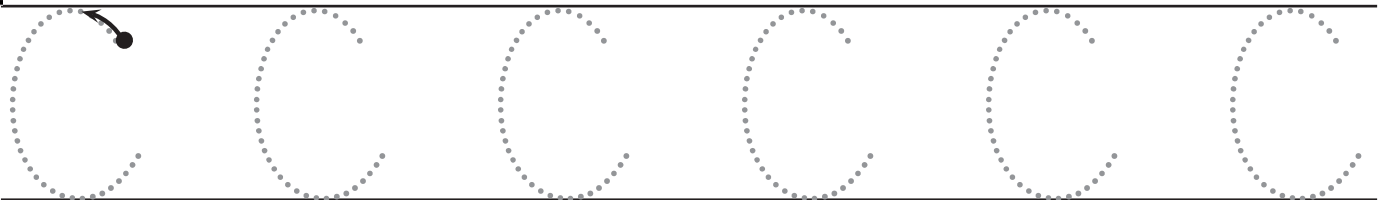
casa



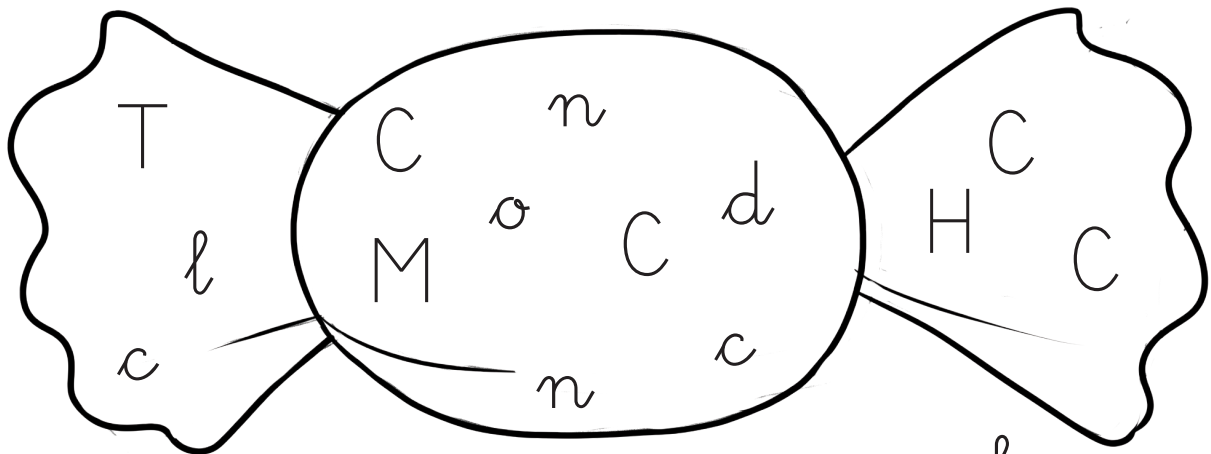
coche



árbol



- Colorea los dibujos cuyos nombres contiene el sonido /ca/, /co/, o /cu/.



caramelo

ca co cu ca co cu

ca co cu ca co cu

copa

copa

casa

casa

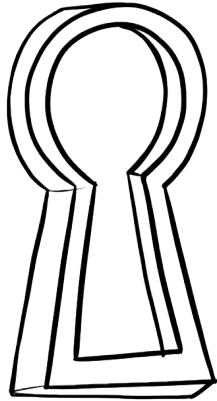
cuna

cuna



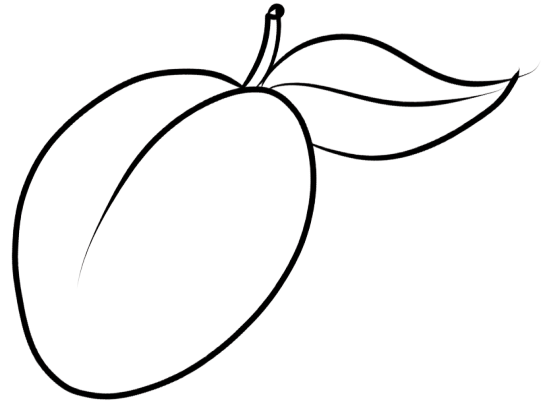
- Rodea las letras «C» de color rosa. Une cada palabra con su dibujo y coloréalos.

ce

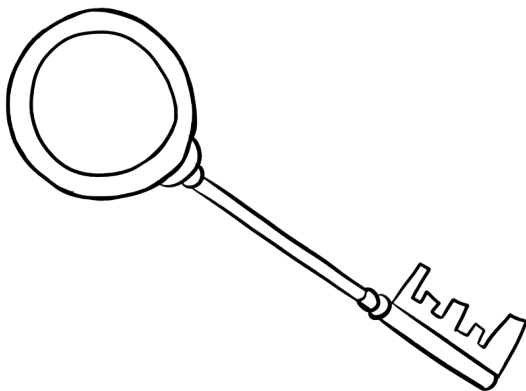


cerradura

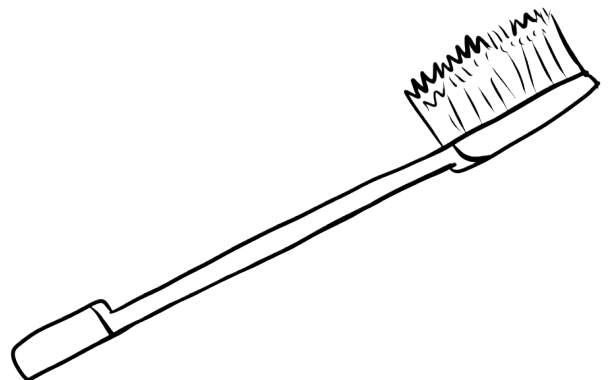
ci



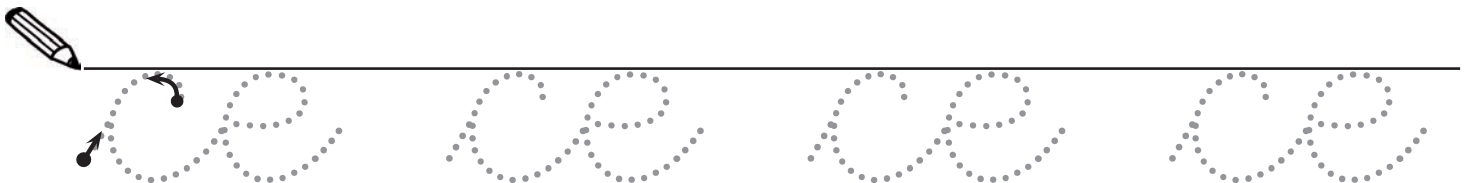
ciruela



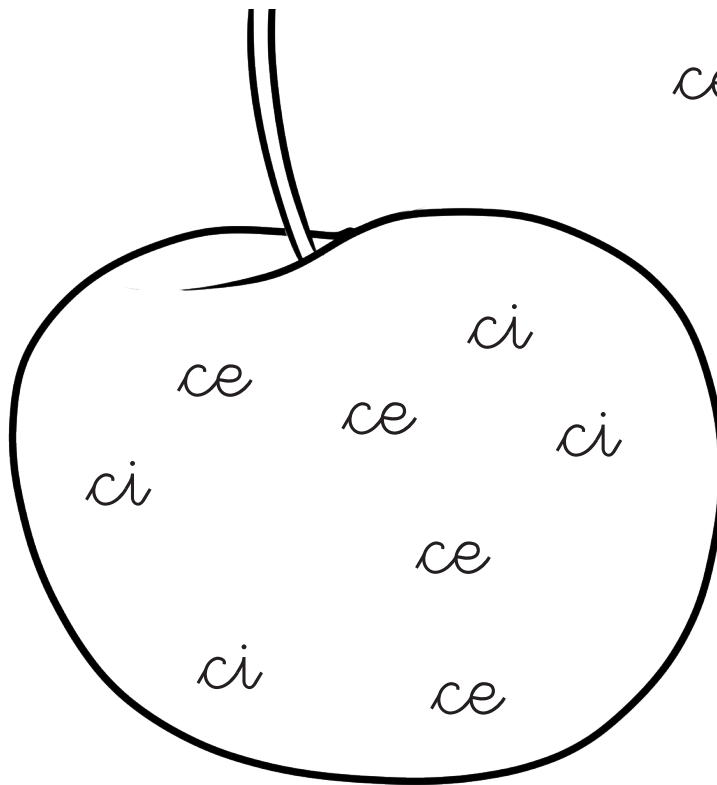
llave



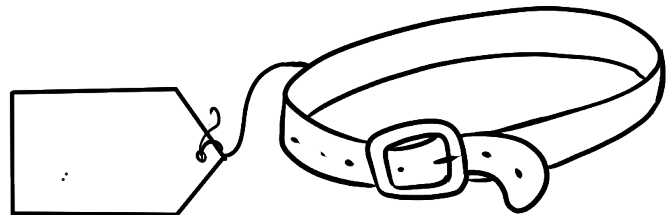
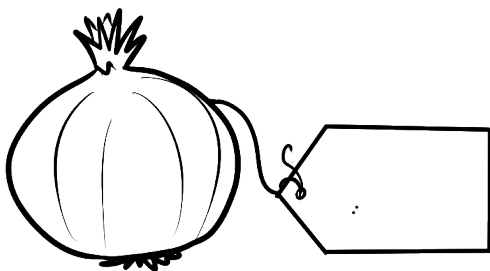
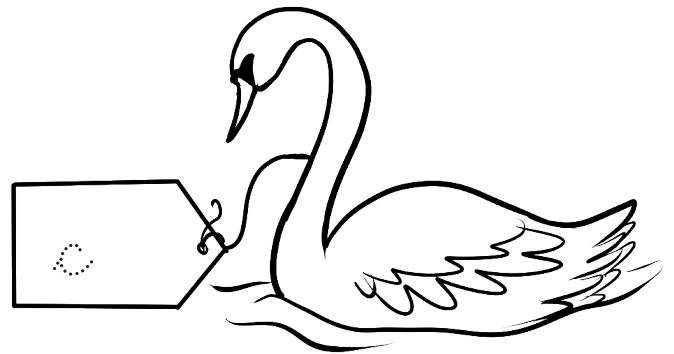
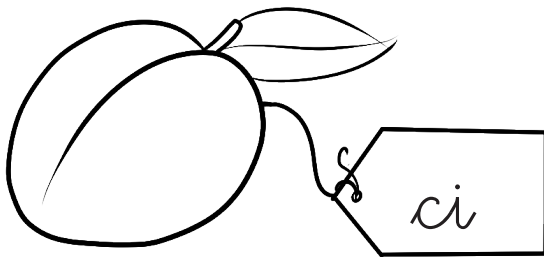
cepillo



- Colorea los dibujos que contienen los sonido ce o ci.



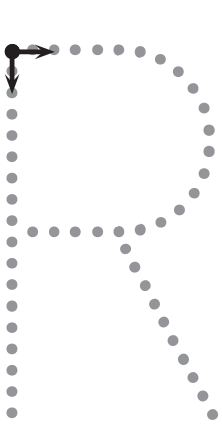
cereza



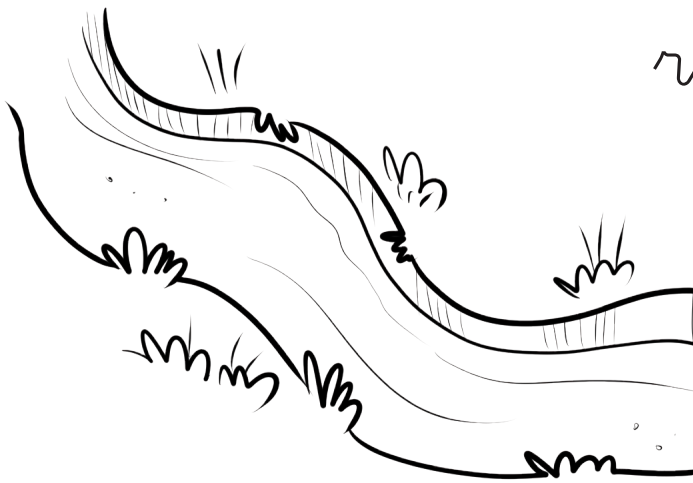
Celia come coco

Celia come coco

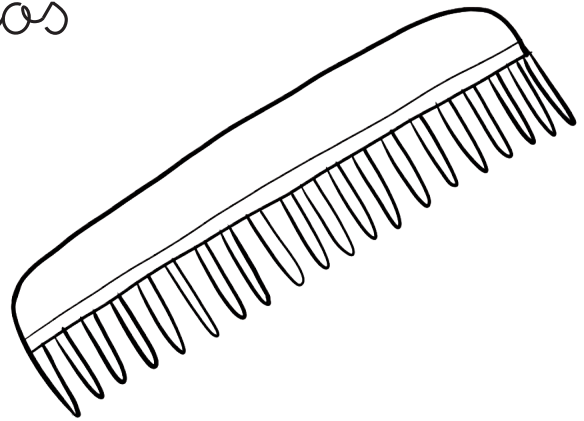
- Rodea las sílabas «ce» de un color y las «ci» de otro. Escribe en cada etiqueta la sílaba por la que empieza el nombre del dibujo. Lee y copia.



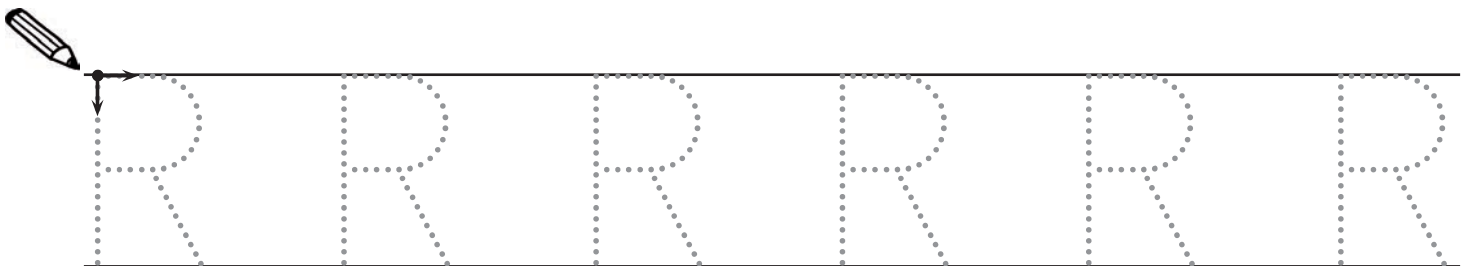
rizos



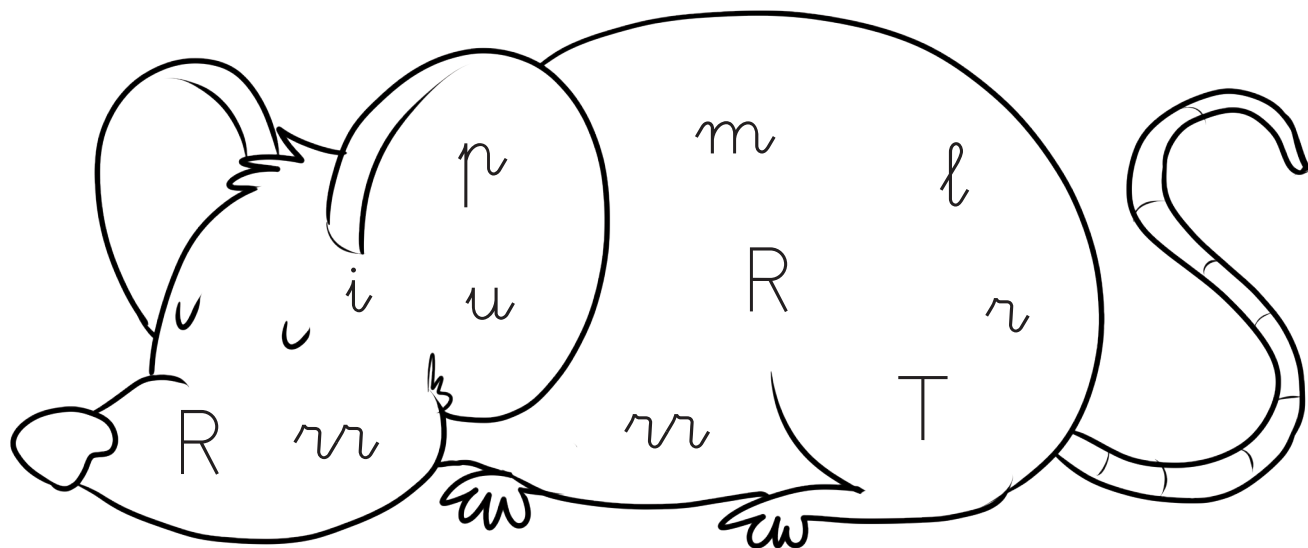
rio



peine



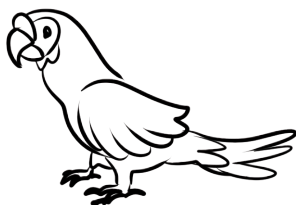
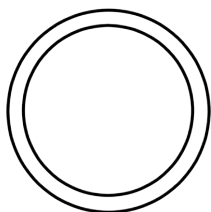
- Colorea los dibujos cuyos nombres contienen el sonido /RR/.



ratón

ra re ri ro ru

ra re ri ro ru



ojo

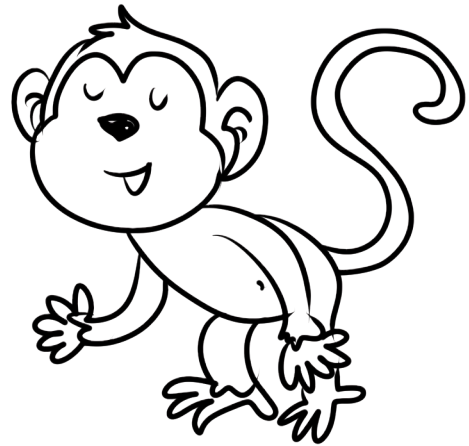
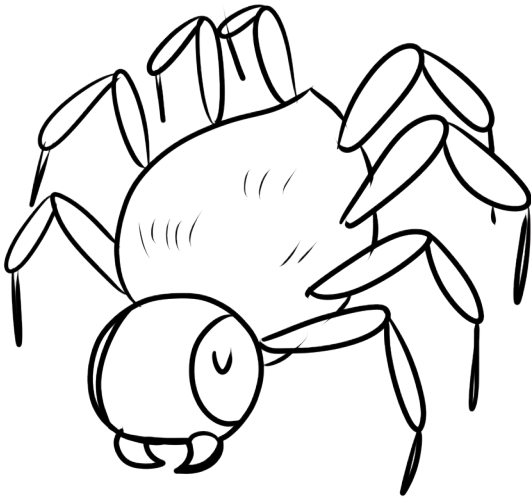
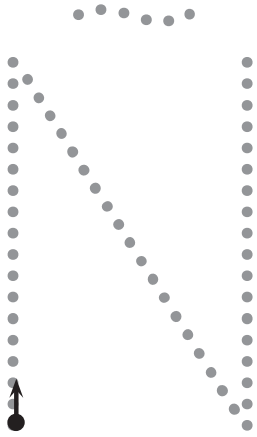
loro

perla

Rita huele rosas

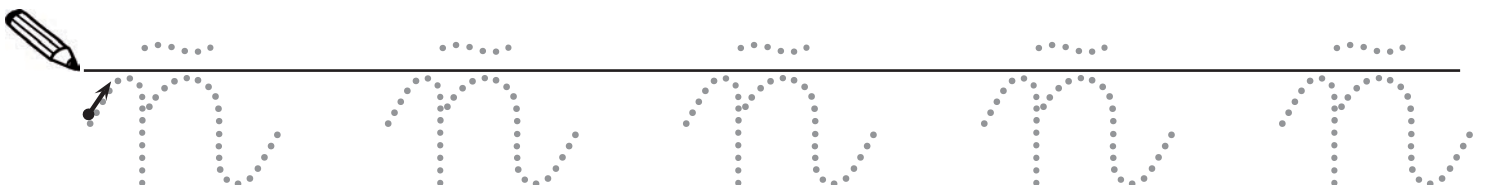
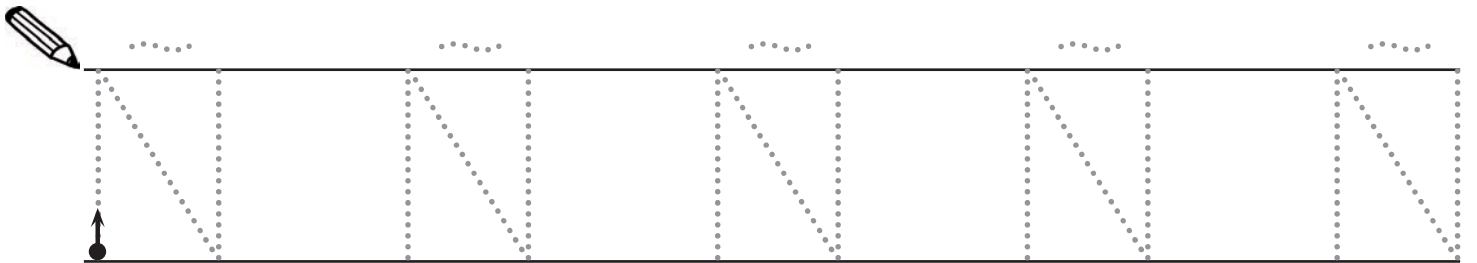
Rita huele rosas

- Rodea las letras «R» mayúscula de un color y las «r» y «rr» minúsculas de otro. Colorea sus dibujos. Lee la frase y comenta su significado.

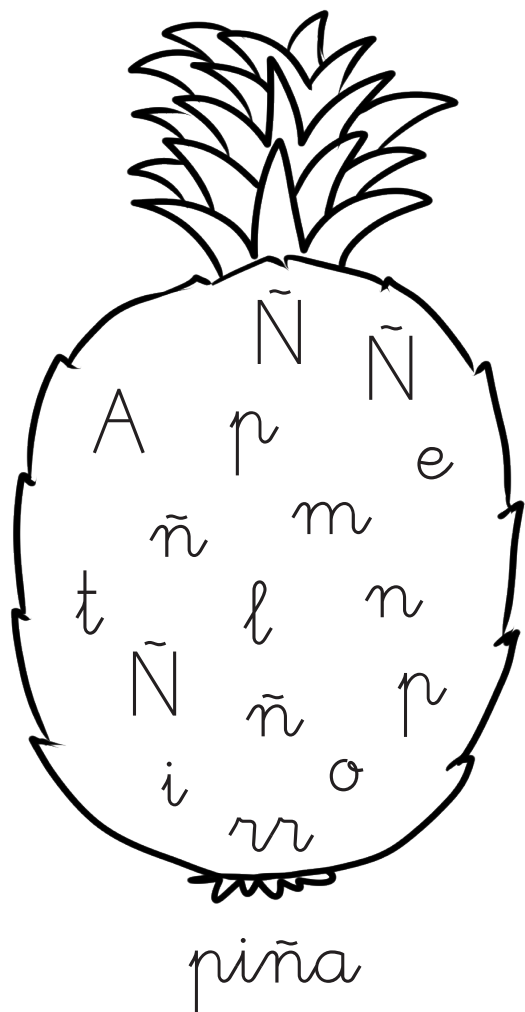


araña

mono



- Colorea el dibujo cuyo nombre contienen el sonido Ñ.



ña

ña

ni

ni

ne

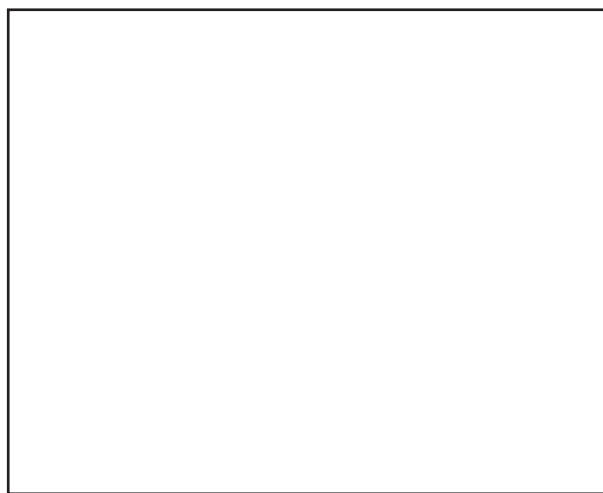
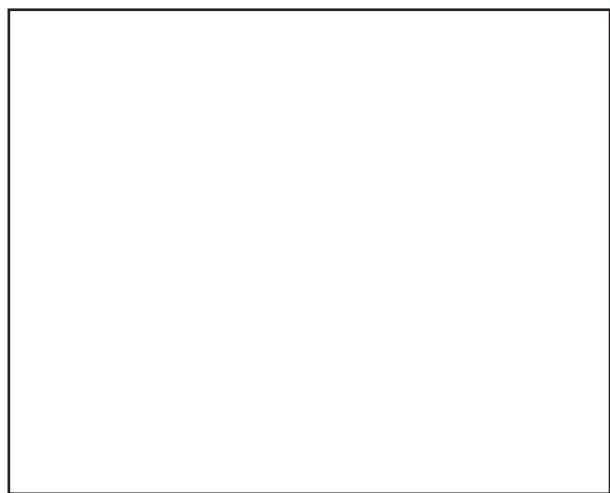
ne

no

no

nu

nu



uña



uña

muñeca

muñeca

- Colorea los espacios de la piña que tienen la letra «Ñ» mayúscula de marrón y los que tienen la «ñ» minúscula de amarillo. Lee y repasa las palabras y haz un dibujo sobre su significado.

10. Evaluación

Evaluamos por áreas

1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

	C	EP
• Identifica y nombra segmentos del cuerpo	☐	☐
• Manifiesta un progresivo control de su cuerpo	☐	☐
• Manifiesta un progresivo control de las habilidades de carácter fino: recortado, pegado	☐	☐
• Expresa emociones y las va regulando progresivamente: «motivado-desmotivado»	☐	☐
• Progresa en autonomía	☐	☐
• Practica valores: hace amigos	☐	☐
• Practica habilidades sociales: habla con amabilidad	☐	☐
• Resuelve conflictos por sí mismo	☐	☐

2. MEDIO FÍSICO, NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

• Identifica y discrimina objetos y elementos de la casa romana	☐	☐
• Nombra alguna prenda romana y el calzado	☐	☐
• Sabe lo que es una calzada romana	☐	☐
• Ubica objetos: «a través de...»	☐	☐
• Conoce conceptos: «liso-rizado», «grueso-delgado»	☐	☐
• Identifica la forma rombo y nombra objetos con esa forma	☐	☐
• Identifica el color morado	☐	☐
• Identifica el número 6: cantidad y grafía	☐	☐
• Realiza sumas	☐	☐
• Sabe lo que es un par	☐	☐
• Observa la naturaleza en otoño	☐	☐
• Muestra curiosidad e interés por conocer características del otoño: ropas, lluvia, frutos... ..	☐	☐
• Identifica a su familia y nombra miembros de ella	☐	☐
• Muestra vínculos familiares afectivos	☐	☐
• Identifica algunos elementos de la calle y conoce su función	☐	☐
• Respeta progresivamente las normas de clase: levanta la mano para hablar	☐	☐

3. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

• Escucha cuentos y narraciones con atención progresiva	☐	☐
• Identifica personajes de cuentos	☐	☐
• Se expresa con claridad	☐	☐
• Lleva a cabo situaciones comunicativas: pide ayuda, informa de hechos	☐	☐
• Participa en asambleas	☐	☐
• Comprende mensajes orales diversos	☐	☐
• Identifica palabras que suenan parecido	☐	☐
• Se interesa por conocer obras de la literatura universal: <i>Viaje al centro de la Tierra</i> , de Julio Verne	☐	☐
• Realiza trazos	☐	☐
• Identifica el color morado y sabe cómo se obtiene	☐	☐
• Observa y comenta obras artísticas: <i>El otoño</i> , de Giuseppe Arcimboldo	☐	☐
• Identifica sonidos de la casa	☐	☐
• Participa y disfruta en la interpretación de canciones y se mueve al ritmo de una música	☐	☐
• Escucha activamente y disfruta con las audiciones	☐	☐
• Participa en las dramatizaciones: <i>La llave de Roma</i>	☐	☐

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

Evaluación por competencias

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

	C	EP
• Conoce y usa de forma eficaz su cuerpo	☐	☐
• Tiene una imagen ajustada de sí mismo	☐	☐
• Actúa con autonomía en hábitos básicos: aseo, vestido, alimentación y descanso	☐	☐
• Toma la iniciativa en la resolución de tareas	☐	☐
• Participa en el desarrollo de proyectos	☐	☐

SOCIAL Y CÍVICA

• Conoce algunos grupos sociales cercanos, como su familia	☐	☐
• Valora y respeta las distintas profesiones en relación a la construcción de una casa	☐	☐
• Resuelve conflictos de forma pacífica	☐	☐
• Conoce y respeta las normas de clase: levanta la mano para hablar	☐	☐
• Manifiesta interés por conocer manifestaciones culturales de los romanos	☐	☐
• Desarrolla actitudes y hábitos de colaboración	☐	☐

MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

• Percibe e identifica propiedades de objetos como: color morado y forma de rombo	☐	☐
• Utiliza los números para contar objetos	☐	☐
• Ordena 1.º, 2.º, 3.º, 4.º	☐	☐
• Conoce y usa elementos matemáticos básicos en situaciones cotidianas: número 6	☐	☐
• Adquiere conceptos básicos: «a través de...», «grueso-delgado», «liso-rizado»	☐	☐
• Utiliza el vocabulario matemático con precisión para describir una situación: nociones espaciales, formas	☐	☐

LINGÜÍSTICA

• Tiene un vocabulario adecuado a su edad y sabe expresar de forma oral ideas, pensamientos, experiencias y opiniones	☐	☐
• Memoriza y recita pequeños textos narrativos en lengua materna	☐	☐
• Respeta progresivamente las normas establecidas en el intercambio comunicativo	☐	☐
• Describe atributos físicos y sensoriales de objetos y elementos	☐	☐
• Usa fórmulas sencillas de una lengua extranjera con entonación y pronunciación adecuadas	☐	☐
• Comprende mensajes orales sencillos en lengua extranjera	☐	☐
• Lee y escribe palabras	☐	☐

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

• Aprecia y disfruta con el arte y otras manifestaciones culturales	☐	☐
• Conoce algunas manifestaciones culturales y artísticas y las propias de su cultura	☐	☐
• Utiliza diversos lenguajes (literario, musical, plástico...) como instrumento de comunicación y de representación	☐	☐
• Pone en funcionamiento iniciativa, imaginación y creatividad para expresarse mediante códigos artísticos	☐	☐

APRENDER A APRENDER

• Conoce y confía en las capacidades y posibilidades propias	☐	☐
• Observa, manipula, explora e investiga el entorno	☐	☐
• Siente curiosidad por las cosas	☐	☐
• Es constante en las tareas	☐	☐

COMPETENCIA DIGITAL

• Usa las tecnologías de la comunicación como fuente de aprendizajes (con ayuda)	☐	☐
• Busca información a través de internet (con ayuda)	☐	☐

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

PARA SABER MÁS Y MÁS

La Navidad en el mundo

1. ¿Por que hemos elegido este proyecto?

La Navidad se vive en todas las partes del mundo, aunque de forma muy diferente. En cada lugar lo hacen de acuerdo a sus costumbres y forma de vida.

Hemos visto cómo se festejan las navidades en casa a los 3 años, cómo se celebran estas fiestas en la calle a los 4 años y, ahora, con 5 años el alumnado conocerá en este curso cómo se vive en otros países del mundo.

Necesitaremos un mapamundi con el fin de localizar el país al que nos estamos refiriendo en cada momento. También nos harán falta imágenes de esos países, de sus habitantes, sus casas, cómo van vestidos... Y fotos de personas celebrando la Navidad. Hoy en día, con las reseñas y las imágenes que nos proporcionan las nuevas tecnologías de la información y comunicación, traspasamos todo tipo de fronteras y podemos trasladarnos en unos segundos a otros países.

A lo largo del proyecto conoceremos el significado y la procedencia de algunos de los elementos y personajes más representativos de esta fiestas en los diferentes países y cómo se vive este tiempo en ellos.

Disponer de adornos, personajes navideños, así como de imágenes y vídeos resultará imprescindible para motivar al alumnado, despertar su interés y realizar un aprendizaje significativo.

La culminación y mejor expresión de esta vivencia será la «La fiesta de Navidad», que se irá preparando a lo largo del desarrollo del proyecto.

Objetivos

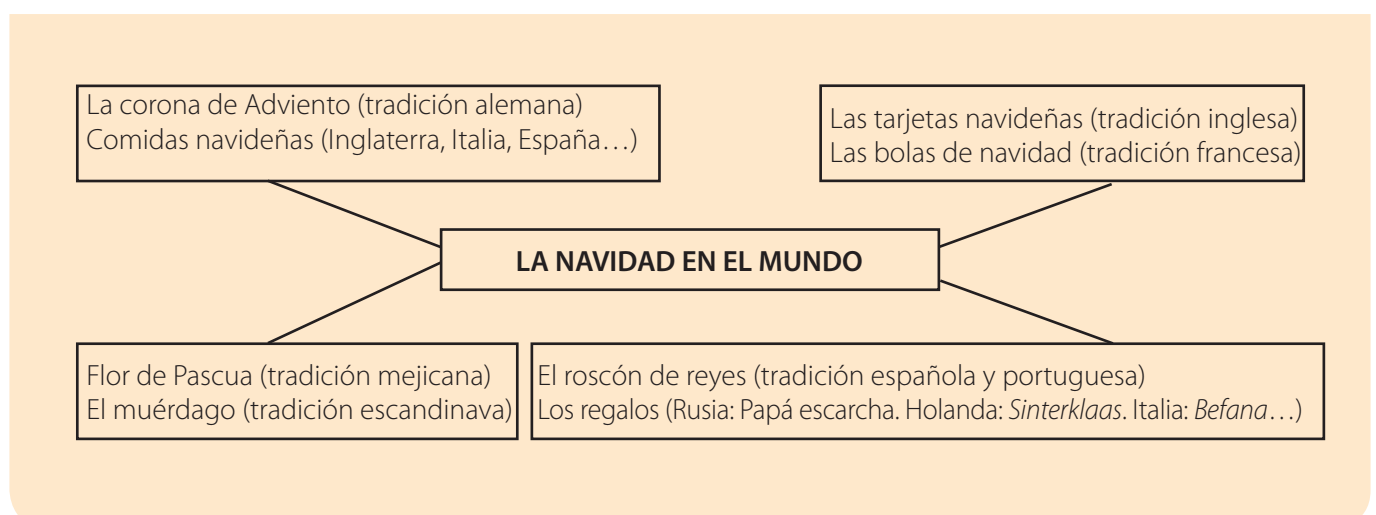
- Conocer algunas costumbres y tradiciones navideñas de otros países.
- Conocer la procedencia de las tradiciones de la Navidad.
- Participar en fiestas y tradiciones populares de estas fiestas, disfrutando de su entorno.
- Utilizar los instrumentos musicales apropiados y acompañar con ellos villancicos u otras músicas navideñas.

Competencias clave

- Lingüística
- Sociales y cívicas
- Aprender a aprender
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

TEMPORALIZACIÓN: 2 semanas, aproximadamente.

2. ¿Qué vamos a aprender?



3. Ambientamos la clase

- Como nuestra intención es conocer cómo se celebra la Navidad en el mundo, colocar un mapamundi en un lugar que puedan verlo. En él se señalará el país en el que vivimos y, a partir de ahí, buscar otros lugares con sus tradiciones. El mapa tiene que ser lo suficientemente grande como para poner en él fotos, manualidades y elementos alusivos a las tradiciones navideñas.
- Poco a poco el aula se irá llenando de color y calor navideño, ya que a medida que vamos investigando y descubriendo cosas nuevas iremos añadiendo detalles.
- Sería bueno reservar un rincón para poner una mesa de exposiciones, un hueco para el árbol de Navidad y otro para una cesta con disfraces.

4. Desarrollo

4.1. Motivamos

Presentar al gogui Mufi con una tarjeta de Navidad en la mano:

- Preguntarles qué lleva Mufi y por qué lo llevará. ¿Qué irá a hacer con la tarjeta?
- Comentar si conocen esta tradición y tienen costumbre de enviar y recibir postales navideñas.
- ¿Creen que esa costumbre es igual en todos los países del mundo?

4.2. ¿Qué sabemos de la Navidad en otros países?

Formular algunas preguntas:

- ¿Has estado por navidades en algún país diferente a España?
- ¿Conoces a alguien que te haya contado cómo se celebran estas fiestas allí?
- ¿La Navidad se festeja en todos los lugares del mundo?
- ¿La forma de celebrarla es igual en todos los sitios?
- ¿Cómo se felicita esta celebración en otras partes del mundo?
- ¿Cómo adornan sus casas por Navidad en otros países?
- ¿Qué comidas típicas preparan por estas fechas en esos lugares?
- ¿Conoces alguna tradición navideña diferente de las nuestras?
- ¿Hay alguna tradición española que hayamos adoptado de otros lugares?

4.3. Lo que queremos saber

Estas son algunas opciones:

- ¿De dónde provienen algunas tradiciones que ya conocemos?
- ¿Qué tradiciones navideñas de otros lugares no seguimos en España?
- ¿De qué lugares son Papá Noel, Los Reyes Magos...?
- ¿Cómo y qué día «se dejan» los regalos navideños en otros países del mundo?
- ¿De dónde viene la tradición de las bolas de Navidad para adornar las casas?
- Si el roscón de reyes solo se come en España, ¿qué se come en otros países?
- ¿Cuáles son los adornos típicos de otros países?
- ¿En que sitios se utilizan las tarjetas navideñas para felicitar estas fiestas?

4.4. Buscamos información

Para obtener información sobre la Navidad, podemos:

- Visitar la biblioteca y consultar libros sobre este tema, cuentos, enciclopedias...
- Entrar en internet y buscar enlaces: «La Navidad en diferentes países». «Cómo celebran la Navidad en diferentes países»...
- Realizar entrevistas a amigos, vecinos, familiares...
- Ver películas de esta celebración, vídeos, documentales...
- Ponernos en contacto con colegios de otros países y solicitarles información.

4. 5. Realizamos

- Conversar sobre cómo se felicitan las navidades en distintos lugares de España y otros países del mundo. (Algunos ejemplos: Asturias-Bones Navidades. Catalunya-Bon Nadal. Galicia-Bon Nada. País Vasco-Zorionak. En Inglaterra-Merry Christmas. Francia-Bonne Année. Japón-Shinnen omedeto...).
- Aprender un villancico propio de otro país.
- «La corona de Adviento y la Flor de Pascua», son adornos típicos de Alemania y Méjico respectivamente. Buscar estos países en el mapamundi. Algunas coronas de Navidad se decoran con flores de Pascua, muy típicas en estas fechas, pues es la única flor que florece en invierno. Sugerir confeccionar una corona para la puerta de clase pensando en los materiales necesarios. Complementar la actividad con la realización del fotocopiaable 1.
- «Los dulces navideños». Buscar los países en el mapamundi. En Italia se come un bizcocho especial llamado panetone, y la nochevieja... ¡lentejas! En Gran Bretaña tienen la costumbre de cocinar pudín de ciruelas. En Francia, toman un pastel de crema de avellanas. Y en España acostumbramos a degustar turrón, mazapanes y el «roscón de reyes». Conversar cómo es, qué esconde dentro, su significado, de qué está hecho, etc. Complementar la actividad con la realización del fotocopiaable 2.
- Hacer algún dulce navideño; por ejemplo, «crema de avellanas» de Francia: Machacar avellanas y mezclarlas con unas natillas recién hechas.
- «Las bolas de Navidad» es una tradición francesa. Buscar en el mapamundi dónde se encuentra Francia. En un pueblo francés debido a la sequía, se quedaron sin manzanas rojas para adornar los árboles, como era la tradición. Por ello un soplador de vidrio hizo las primeras bolas. Desde entonces alegran el ambiente de estas fiestas colocadas en árboles, calles, ventanas... Complementar la actividad con la realización del fotocopiaable 3.
- «El muérdago» es una tradición escandinava. Buscar información sobre su significado (salud y amor). Elaborar un adorno con ramas de muérdago para el dintel de la puerta de clase. Complementar la actividad con la realización del fotocopiaable 4.
- «¿Quién trae los regalos de Navidad?» Buscar los países en el mapamundi. En Rusia se le llama «Papá escarcha», porque allí hace mucho frío. En Dinamarca se denomina «Julemanden» y además juega con los más pequeños y les hace trucos. En Turquía lo hace «San Nicolás». En Holanda «Sinterklaas» solo pide que le dejen zanahorias y heno para su caballo. En Grecia es un «elfo» que baja por la chimenea

del salón. En Italia, una viejecita a la que llaman «Befana» deja los regalos en los zapatos que los niños y niñas ponen a la puerta de sus casas. Buscar unos retales de tela y realizar gorros, bolsas de basura de colores...; o confeccionar disfraces de Reyes Magos, Papá Noel, San Nicolás... Hacer dibujos de estos personajes. Complementar la actividad con la realización del fotocopiaable 5.

- «La tarjetas de Navidad» es una tradición inglesa. Un aristócrata inglés encargó a un amigo que le pintara un dibujo navideño para felicitar a sus amistades. Mandó hacer muchas copias y después de escribir en ellas las envió. Desde entonces existe la tradición de enviar estos «christmas» para felicitar a los seres queridos, deseándoles «Feliz Navidad». Realizar tarjetas de Navidad para enviar a casa. Completar la actividad con la Tarjeta de Navidad del cuaderno de artística (ficha 14).



- **Juego: «El aguinaldo».** Explicar que es una tradición romana, que consiste en llamar a la puerta de alguien y pedir el aguinaldo. Concretar con las otras clases que el alumnado va a pasar a cantarles un villancico y que les preparen algo de «aguinaldo» (unos dulces, fruta, galletas, etc.). Cantar el villancico y, al final, poner la cesta para recibir el aguinaldo.
- **Taller: «Campanas plateadas».** Reservar envases de yogur pequeños. Envolver cada envase en papel de aluminio. Para la cuerda del badajo, pasar un cordel por la base (corto, que no sobresalga del vaso) y hacer un nudo de manera que quede sujeto. Pegar en el extremo una bolita de plastilina que sirva de badajo. Posteriormente, poner otro cordel o hilo en la base del envase para poder colgarla. Complementar la actividad con la realización del fotocopiaable 6.
- **Taller: «Los Reyes Magos».** Disponer de tres tambores de cartón de detergente. Decorarlos de forma que parezcan los tres Reyes Magos: Melchor, Gaspar y Baltasar. Servirán de buzones para las cartas con lo que les pedimos, cada uno a su Rey Mago preferido.

4.6. Exponemos

- Confeccionar invitaciones para el teatro navideño, la degustación de dulces navideños o ver la exposición que se ha preparado y la que se puede denominar: «La Navidad en el mundo».
- Exhibición de los objetos y adornos navideños que hemos reunido en la exposición.
- Exposición y degustación de dulces navideños típicos de otros países.
- Representación de la obra navideña «iPOM, POM!» del apartado de Recursos y canto de un villancico de otra parte del mundo.
- Muestra de belenes de plastilina y de otros materiales...
- Celebrar en clase la fiesta de Navidad.

5. ¿Qué hemos aprendido?

- Efectuar una «puesta en común» y dialogar sobre 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 para apoyar el proyecto

Poemas

Los Reyes Magos

Los Reyes Magos,
con sus camellos,
todos los años
llegan al pueblo.

Los Reyes Magos,
como los ves,
son muy mayores
y suman tres.

Los Reyes Magos,
con sus regalos,
vienen a casa
todos los años.

(Julián Alonso)

Adivinanza

Con su boca y un solo diente,
desde lo alto llama a la gente.
¿Sabes quién soy?

(La campana)

El viento sopla

El viento sopla,
la nube corría,
Jesús tiritaba
de frío que hacía.

Ven, Niño bonito,
toma mi jersey,
si tú tienes frío
te calentaré.

(Rosa M.^a Alonso)

Chupilandia

Cuento dulce

El aire del pueblo olía a bizcocho.
Las casitas de turrón,
las tejas de chocolate,
ventanas de mazapán
y las puertas de guirlache.
De dulce las escaleras
y de tarta los balcones,
el suelo de caramelo
y de chicle los salones.

Al niño de Belén

La luna le lava la cara,
el agua le lame la piel,
el lirio le aroma de olores
al niño nacido en Belén.

(Popular)

Refranes

«Hasta Navidad no es invierno de verdad».

«En diciembre, no hay valiente que no tiemble».

Los muebles son de galleta
y el techo de polvorones.
Las camas blandas de flan,
la almohada de mantequilla,
los libros de hoja de hojaldre,
la piscina de natillas.
Pueblo dulce.
¡Qué empacho!
(Las farmacias en la esquina).

(Gloria Fuertes)

DRAMATIZACIÓN: «POM, POM»

¡POM, POM!

¡POM, POM!

¿Quién es?

Un pequeño pastorcillo
que quiere besar al Niño.

¡POM, POM!

¿Quién es?

Un ángel del cielo
que quiere ver al lucero.

¡POM, POM!

¿Quién es?

(Añadir estrofas dependiendo de los niños y niñas que se tengan en clase, para que participen todos).

¡POM, POM!

¿Quién es?

Somos los Reyes Magos,
que venimos con regalos.

Yo, el rey Melchor,
oro le traigo con amor.

Yo, el rey Gaspar,
incienso le voy a dar.

Yo, el rey Baltasar,
que con mirra le voy a perfumar.

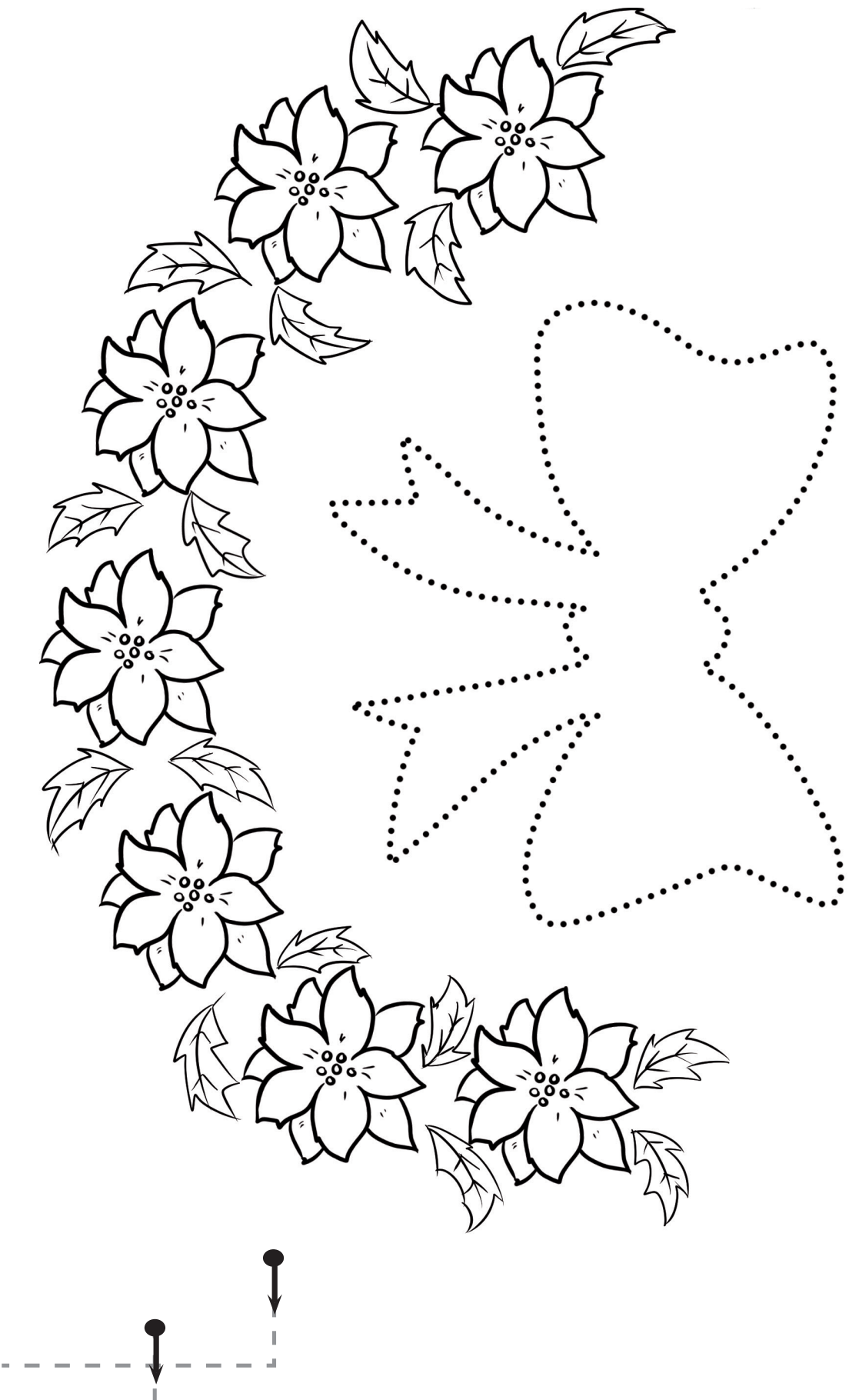
¡Pasen, pasen todos!

¡Pasen al portal!

El niño sonríe,
hoy es Navidad.

(Popular)

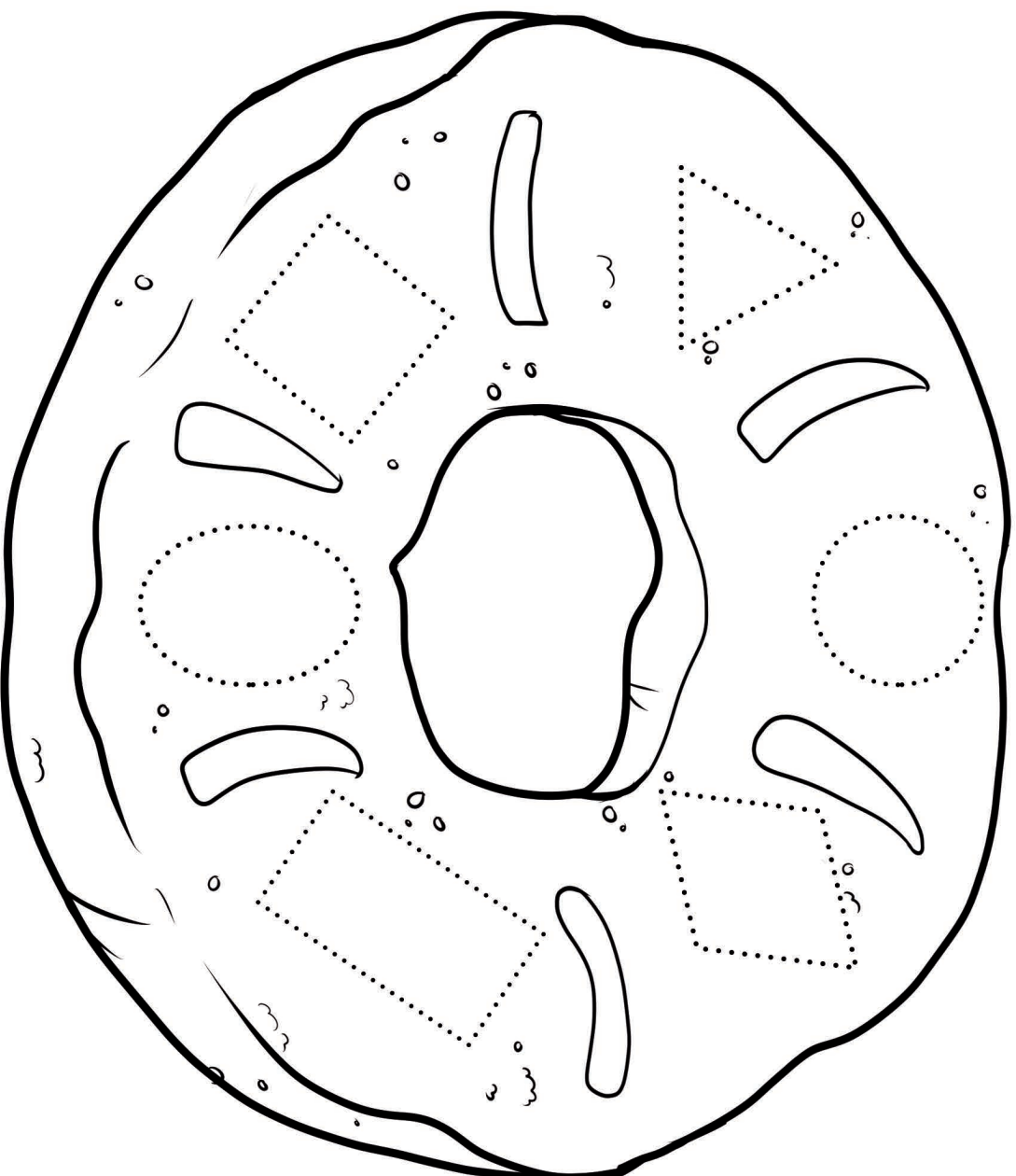
* Se pueden añadir los personajes y las tradiciones que hemos ido aprendiendo de «La Navidad en el mundo».



- Cuenta las flores de pascua y coloréalas.
- Pica y desprende con cuidado la silueta del lazo y pega por detrás un papel bonito. Repasa el número siete.

Nombre

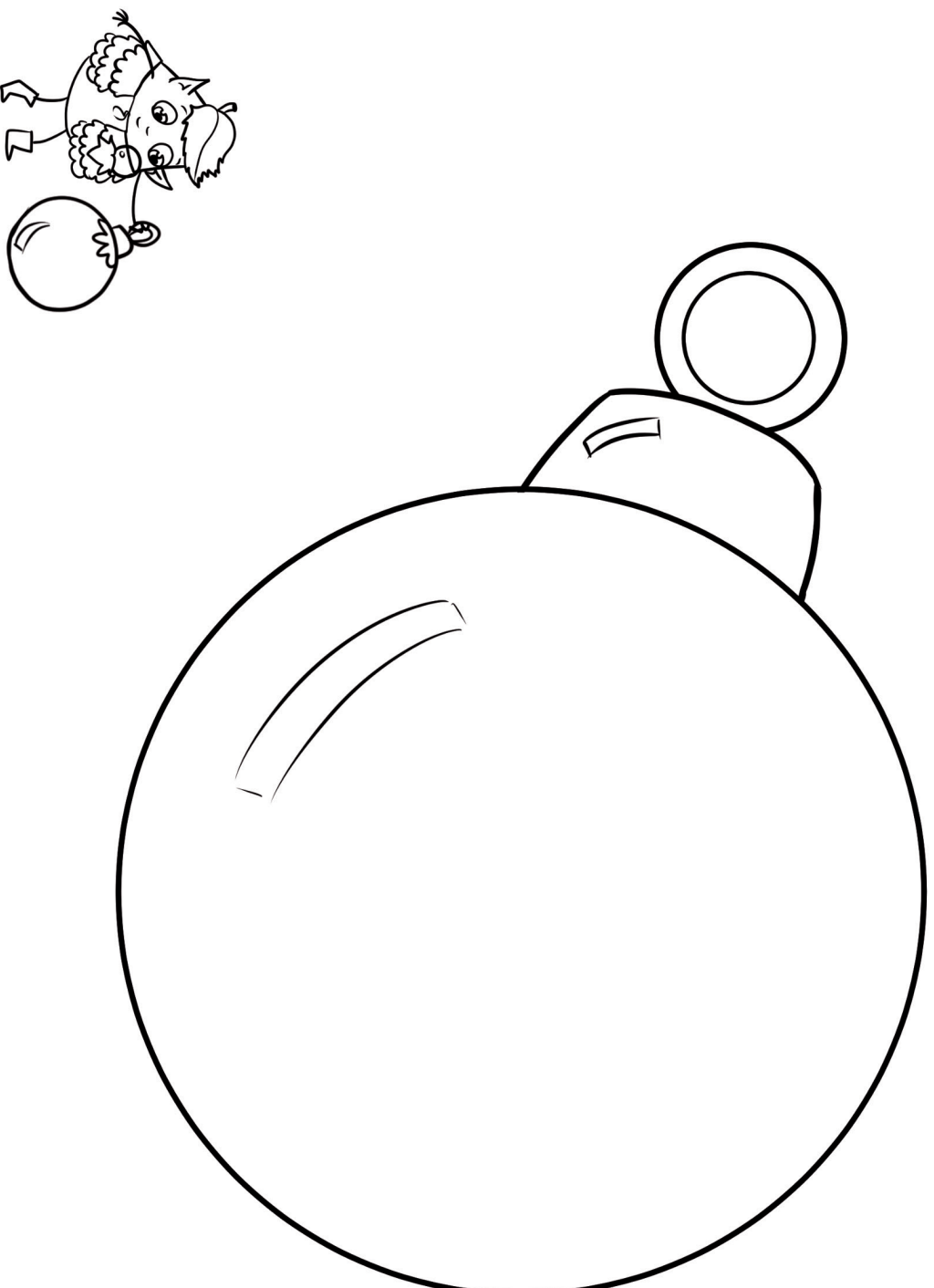
N.º 2



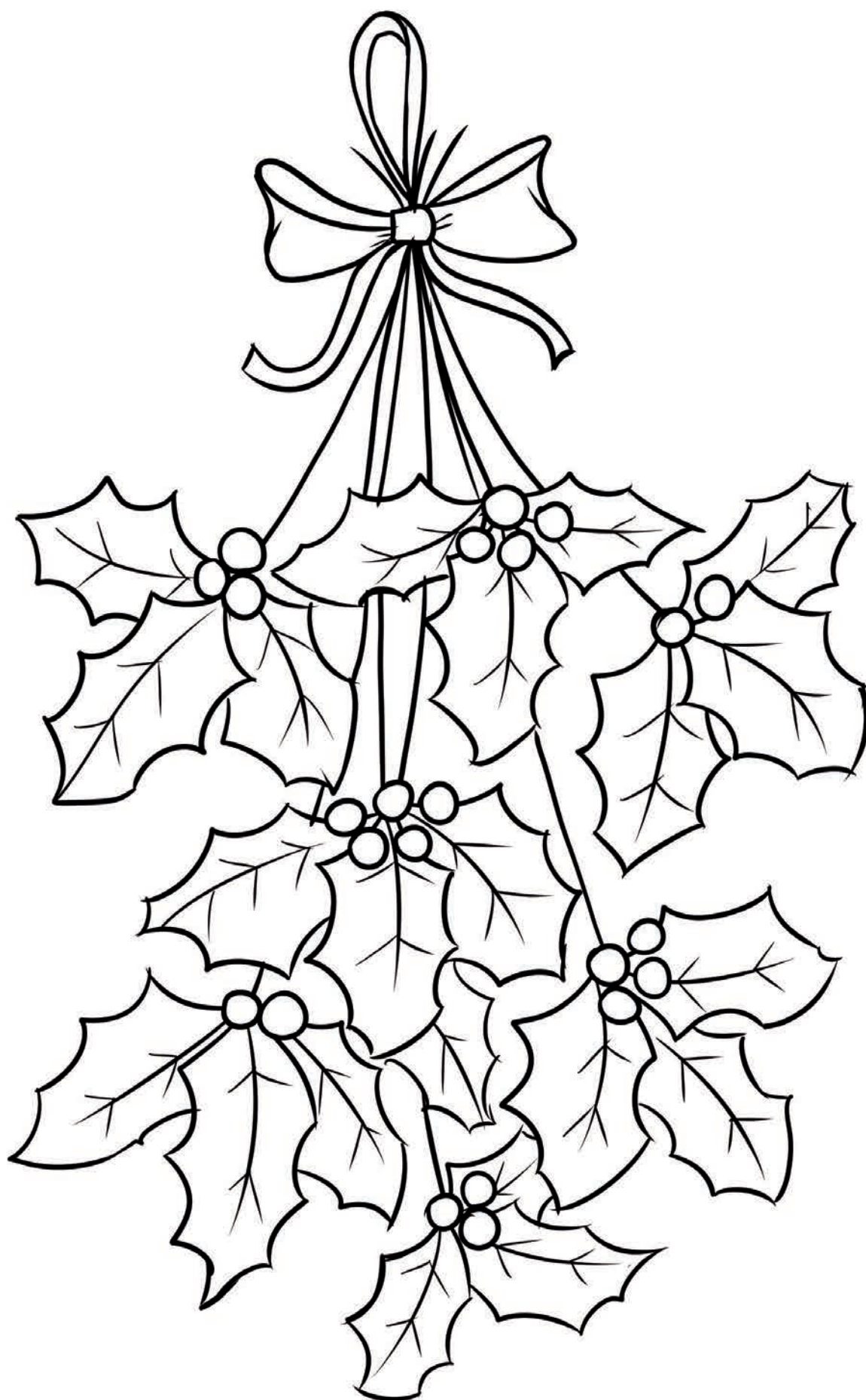
- Pica las formas del roscón de reyes y coloca transparencias de colores por detrás.

Nombre

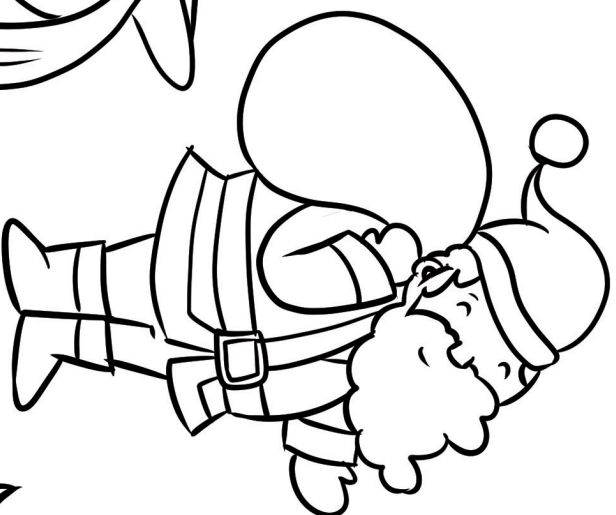
N.º 3



- Decora la bola de Navidad, con papel charol, de aluminio o fluorescente.
- Recórtala e introduce un cordel por la anilla para adornar la clase.



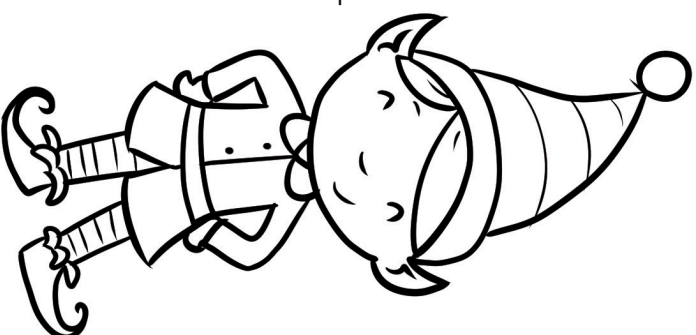
- Realiza bolitas con plastilina o papel de seda verde y pégalas en el ramillete de muérdago, completando los grupos hasta que tengan seis. Colorea las hojas de verde y el lazo del color que quieras.



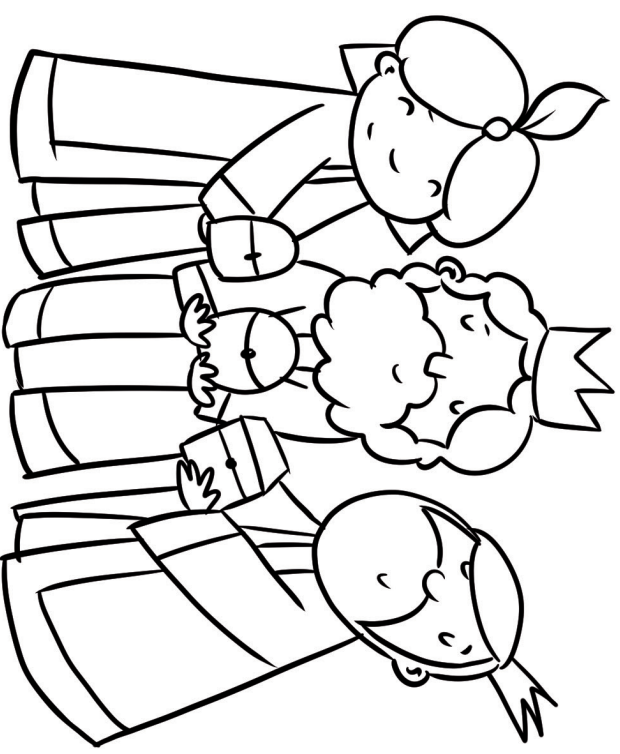
PAPÁ NOEL



BEFANA



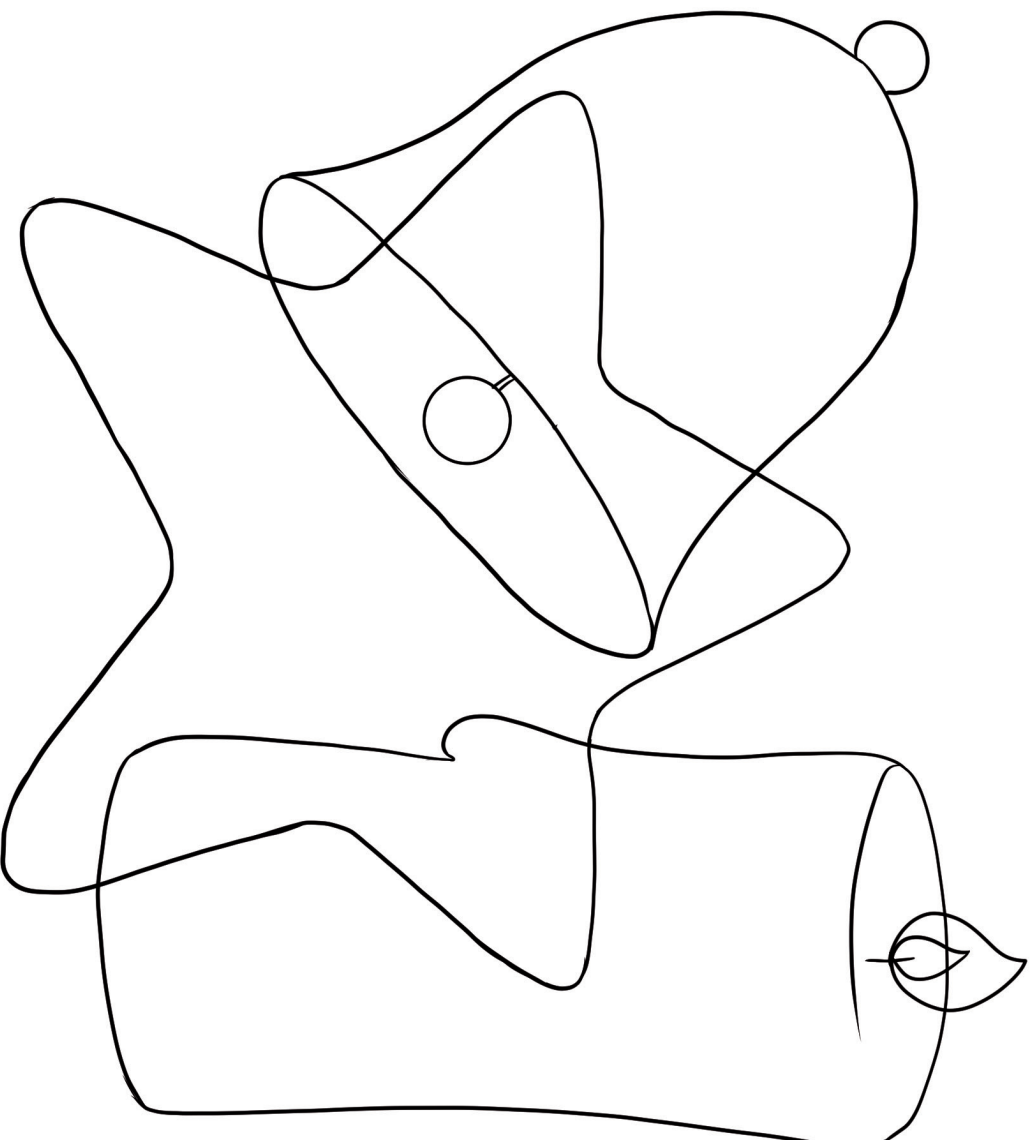
ELFO



REYES MAGOS

- Colorea el o los personajes que visitan tu casa por Navidad y te dejan regalos que te hacen mucha ilusión.

Nombre



- ¿Quieres descubrir qué tres adornos navideños se encuentran escondidos en este laberinto de líneas? Repasa las siluetas, de color diferente y los descubrirás. ¿De qué se trata?
- Pega un adhesivo pequeño o bolita de papel, en el badojo de la campana.

ANEXO

Fechas relevantes

DÍA MUNDIAL DE LA ALIMENTACIÓN

16 de octubre

La finalidad del «Día de la Alimentación», promulgada el día 6 de octubre de 1978 por la Conferencia de la Organización de las Naciones Unidas para la agricultura y la alimentación (FAO), es concienciar a las personas del problema alimentario mundial y fortalecer la solidaridad en la lucha contra el hambre, la desnutrición y la pobreza.

«La alimentación es un requisito para la supervivencia y el bienestar de la humanidad y una necesidad fundamental» (resolución 35/70 del 5 de diciembre).

Por ello desde pequeños se debe hacer hincapié en un día como éste en los beneficios que aporta una buena alimentación para la salud física y mental.

Actividades orientativas

- Preparar un saludable desayuno en clase y a media mañana tomar una fruta, un yogur o un pequeño bocadillo.

- **La pirámide alimenticia.** Repartir folletos de alimentación, para que el alumnado los recorten y los peguen en una pirámide dibujada en una cartulina, con los diversos apartados: en la parte de abajo de la pirámide hidratos de carbono (pan, cereales, arroz, pasta, patatas...); encima verduras, hortalizas y frutas (lechuga, tomate, zanahoria, frutas...); luego productos lácteos y sus derivados (queso, yogur); encima carne, pescados y huevos; en la punta los dulces y muy poquitos. Abajo del todo el agua.

- **Actividad solidaria: «La bolsa de alimentos».** Invitar al alumnado y a sus familiares, a llevar a clase un alimento, que no pueda ponerse malo para destinarlo a un Banco de alimentos o una organización benéfica.



DÍA MUNDIAL DE LOS DERECHOS DEL NIÑO

20 de noviembre

El 20 de noviembre de 1959, la Asamblea General de la ONU aprobó y declaró el «Día Mundial de los Derechos del niño». Este día está dedicado a todos los niños y niñas del mundo para llamar la atención sobre la situación de los más desfavorecidos y concienciar a las personas de la importancia de trabajar día a día por su bienestar y salud.

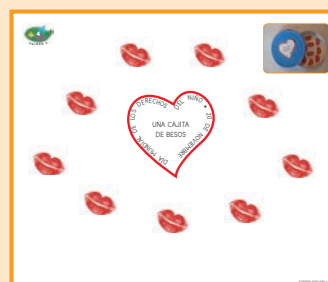
Actividades orientativas

- Dramatizar algunos de los derechos. Por ejemplo:
 - *Derecho a la salud.* Por parejas, uno es el médico y el otro el enfermo. Luego cambiar roles.
 - *Derecho a tener una casa.* Entre todos hacer una casa para cobijarse en ella.
- Conversar sobre el derecho n.º 3: *Derecho a tener un nombre y nacionalidad desde su nacimiento.* Cada niño y niña, por turno, dirá su nombre y el de su país. Repartir folios para que escriban su nombre, en grandes dimensiones y lo decoren. Dibujar debajo, la bandera de su país. Prestar ayuda a los que lo necesiten.
- Para celebrar este día, hemos pensado en regalarles una cajita de besos.

- Realizar la ficha 4 del cuaderno de artística: Una cajita de besos.

Actividades

- Colorea el corazón.
- Desprende los troquelados del corazón y los besitos.
- Decora una caja de quesitos. Pega el corazón en la tapa y mete los besitos dentro.



DÍA DE LA CONSTITUCIÓN

6 de diciembre

«La Constitución española» fue aprobada por las Cortes Generales el 31 de octubre de 1978. Votada por el pueblo español el 6 de diciembre del mismo año. El día 27, fue sancionada y promulgada por el Rey y el 29 de diciembre de 1978, entró en vigor. España es un país formado por muchas ciudades y pueblos. En 1978, se pusieron de acuerdo para entre todos redactar un documento que recogiese las normas fundamentales sobre como comportarnos entre nosotros y con los demás países.

Actividades orientativas

- Conversar sobre la *Constitución*, un libro en el que aparecen los derechos y deberes de las personas que viven en nuestro país. Definir que es un derecho y un deber.
- Comentar algunos de los Derechos y Deberes de la *Constitución*, por ejemplo: «El de la igualdad», poniendo ejemplos prácticos sobre el alumnado de la clase. «Quedan prohibidos los malos tratos y la tortura», como pegar a nadie. «A un nombre y nacionalidad», y por turno, van diciendo su nombre y de dónde es. «A la educación», y dicen si van al colegio. Derecho «A poseer propiedades» y cada uno dice que cosas son suyas: el juguete, la mochila, mis pinturas, etc., y cómo debe cuidarlas. «A ser queridos»... «Al deporte y la cultura». «A proteger la Naturaleza»... «A una casa digna»...
- El gobierno de España: quiénes lo forman, cómo se llama el actual jefe de gobierno, cuál es su función... Enseñarles fotos, y conversar si los han visto alguna vez y donde...
- Las comunidades autónomas. Mostar un mapa grande, para que señalen con la ayuda del docente, dónde están. Colocar un adhesivo en cada una de ellas.
- Investigar sobre la bandera de cada comunidad, viendo imágenes de ellas. Fotocopiarlas y colocarlas en el mapa, según corresponda. Explorar el escudo de su propia comunidad.
- Crear la **Constitución de la clase**. En ella tendrán que estar escritos todos los derechos y deberes para tener una buena convivencia. Para ello, preparar un gran libro y escribir en la portada las palabras: «NUESTRA CONSTITUCCION» que decorarán. En cada una de las páginas, copiarán un derecho y un deber de los que han pensado (el docente los habrá escrito con antelación en la pizarra para que los copien), y los ilustrarán con dibujos alusivos.

- **Votar la Constitución.** Preparar una urna, elegir un presidente o presidenta, un o una vocal y un o una secretaria. Preparar las papeletas para votar. Realizar la votación. Hacer el recuento de votos, registrándolos en la pizarra: SI, NO, NULO. Y el o la portavoz, dirá si la «Constitución» queda aprobada por mayoría absoluta. Si no fuera así, habría que reformarla. En la contraportada del libro, firmarán todos los niños y niñas para comprometerse a cumplirla.

- Recitar y comentar el poema:

«La Constitución»

Una mañana en casa
me dijo mi mamá
que hay una ley muy buena
y me empezó a contar:

Esa ley tiene un nombre:
es la *Constitución*,
la ley más importante
que tiene la nación.

¿Y que es la nación, mami?
entonces pregunté
«La Tierra en que vivimos
y las personas también».

¿Y la *Constitución*
para qué la queremos?
Para que todos sepan
cuáles son sus derechos.

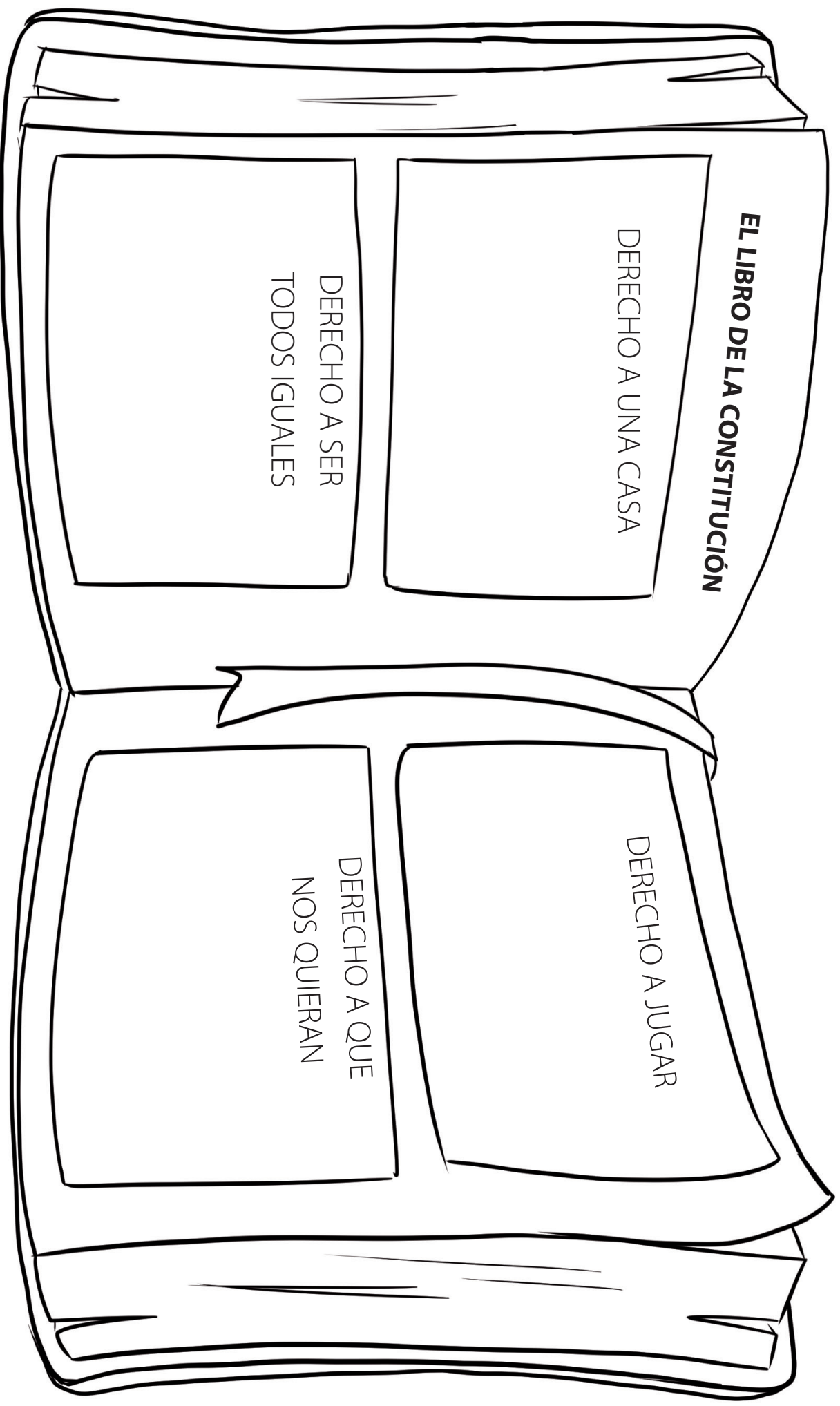
(Julián Alonso)

- Realizar el fotocopiable.

Actividades

- Dibuja los derechos que se indican
- Colorea y decora el libro de la *Constitución*.

Nombre



- Dibuja los derechos que se indican.
- Colorea y decora el libro de la Constitución.

Autoras: Aurora Estébanez, Isabel Aguilar y Noemí Rodríguez

Ilustrado por Macus Romero