

PROGRAMACIÓN AMPLICOLE

“DE CONTINENTE A CONTINENTE VIAJANDO”

ALEGREMENTE”

Para la realización del amplicole para la etapa de infantil y primaria, vamos a realizar una programación para tres semanas, con un hilo conductor de un viaje por tres continentes, donde con diferentes apartados planificaremos nuestra actuación.

A continuación presentamos los elementos más significativos de nuestra planificación personal. Partiremos de la descripción de los datos que contextualizar la misma. A continuación presentamos los elementos de planificación didáctica: objetivos, contenidos, metodología, planificación de recursos, plan de atención a la diversidad y plan de evaluación.

En cuanto a las alumnos podemos decir que nuestra programación está destinada para diferentes grupos de 1º a 3º de Educación Infantil y 1º a 6º de Educación Primaria.

OBJETIVOS

Finalidad global

La finalidad del documento que presentamos es la de facilitar el desarrollo integral de la personalidad del alumno. Así en el ámbito cognitivo la capacidad de memorización, organización espacial y temporal o las habilidades lingüísticas. En el ámbito socioafectivo pretende afianzar la seguridad, el autoconcepto y la autoestima y sistematizar las relaciones equilibradas con adultos e iguales. En el ámbito psicomotor, pretendemos perfeccionar las habilidades motoras en especial aquellas implicadas en la realización de coordinación, equilibrio, flexibilidad o manipulación de objetos.

Objetivos generales

- .- Identificar sus posibilidades motrices, sensoriales y expresivas.
- .- Orientarse en los espacios en los que realiza su actividad.
- .- Identificar rasgos diferenciales que presentan las personas, iniciándose en el respeto por la diversidad.
- .- Ejercitarse con iniciativa tareas y pequeñas responsabilidades en los ámbitos que desarrolla su actividad.
- .- Expresar a través del lenguaje corporal, necesidades, emociones, intereses, gustos y preferencias.
- .- Mostrar interés y respeto por las opiniones, necesidades y producciones de los demás.
- .- Participar activamente en la realización de tareas grupales
- .- Colaborar con los compañeros en la realización de actividades grupales.

Objetivos específicos

- .- Coordinar de manera general y segmentaria los movimientos necesarios para realizar la tarea.
- .- Aplicar sus propias posibilidades (motoras, expresivas) en la realización de la actividad.
- .- Participar en juegos y actividades que presentan rasgos diferenciales, rechazando posibles discriminaciones.
- .- Aplicar habilidades de coordinación motora en la manipulación con diferentes instrumentos de dibujo y pintura.

- .- Ajustar la propia conducta y necesidades a las exigencias de las rutinas y situaciones en las que participa y de los demás.
- .- Ajustar su conducta a las normas básicas de convivencia participando en la elaboración de algunas de ellas.
- .- Actuar con progresiva autonomía en sus espacios lugares e itinerarios habituales.
- .- Aplicar las propias posibilidades motrices y expresivas en el desarrollo de juegos y tareas de la actividad.
- .- Identificar los diferentes continentes por los que vamos pasando.
- .- Expresar valoraciones acerca de sus propias elaboraciones y de los demás.
- .- Utilizar lo aprendido durante las sesiones para las diferentes actividades que se realizan,

CONTENIDOS

Para poder alcanzar los objetivos descritos en el apartado anterior, es necesario establecer una secuenciación de contenidos.

El criterio fundamental para la temporalización será la flexibilización en función de los intereses, motivaciones y ritmos de aprendizaje tanto a nivel grupal como individual, así como el ajuste de la secuencia y duración de las actuaciones a los ritmos biológicos del niño.

Algunos de ellos podrían ser:

- Los continentes: África, Asia y América.
- Técnicas sencillas de dibujo y/o pintura.
- Juegos del mundo.
- Lectura de cuentos o historias de otros lugares.
- Visionado de películas teniendo en cuenta la temática.

- Mantenimiento de orden y limpieza después de la realización de las actividades.
- Desarrollo de prácticas integradoras.
- Expresión facial y corporal en la realización de actividades de expresión corporal.
- Manipulación adecuada de los materiales que se utilicen.
- Identificación de algunos países de los continentes trabajados.
- Utilización de lo aprendido en las distintas actividades que se realicen.
- Respeto por el trabajo propio y de los demás.
- Participación activa en las actividades que se proponen.
- Responsabilidad por el trabajo grupal final.

ACTIVIDADES

Para llevar a cabo esta programación lo hacemos con una serie de actividades que ordenaremos en bloques temáticos por días, en las tres semanas de duración.

El cronograma para esta programación seria:

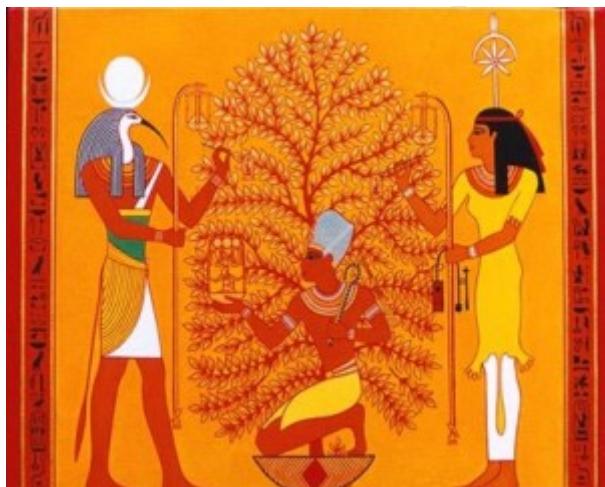
| | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
|---------------------------|---|--|--|---|---|
| Semana del 4 al 8 | Animación a la lectura: lectura de cuento de África | Juegos tradicionales del continente africano | Manualidad: Collares africanos | Actividades de música | Visionado de película relacionada con África |
| Semana del 11 al 15 | Animación a la lectura: lectura de cuento de Asia | Juegos del continente asiático | Manualidad: Origami, cerezos en flor japoneses, sakuras | Actividades de expresión corporal | Visionado de película relacionada con Asia |
| Semana del 18 al | Animación a la lectura: | Juegos del continente | Manualidad: Tubocesto | Actividades de danzas. | Visionado de película |

| | | | | | |
|----|------------------------------|-----------|--|--|--|
| 22 | lectura de cuento de América | americano | | | relacionada con América/ Fiesta de agua |
|----|------------------------------|-----------|--|--|--|

❖ Actividades de animación a la lectura.

En la primera semana leeremos un cuento del continente africano.

Cuento egipcio: Los hijos de Nut



Hace mucho tiempo, Ra, el señor de todos los dioses, reinaba sobre la Tierra como faraón. Vivía en un enorme palacio a orillas del Nilo y todos los habitantes de Egipto acudían a presentarle sus respetos. Los cortesanos no dudaban en complacerlo y él pasaba el tiempo cazando, jugando y celebrando fiestas. ¡Una vida realmente placentera y ausente de preocupaciones!

Pero un día llegó a palacio un cortesano que le contó una conversación que había oído: Thot, el dios de la sabiduría y la magia, le había dicho a la diosa Nut que algún día su hijo sería faraón de Egipto. Ra se puso furioso, nadie salvo él era digno de ser faraón:

-¡Cómo se atreve Thot a decir eso! ¡Ningún hijo de Nut me destronará!

Ra reflexionó largo tiempo, al cabo del cual lanzó la siguiente maldición: "Ningún hijo de Nut nacerá en ningún día ni en ninguna noche de ningún año".

La noticia pronto se extendió entre los dioses. Cuando Nut se enteró de la maldición se sintió muy apesadumbrada. Deseaba un hijo pero sabía que la magia de Ra era muy poderosa. ¿Cómo podría romper el maleficio? La única persona que podía ayudarla era Thot, el más sabio de todos los dioses, así que fue a verlo. Thot quería a Nut y, al verla llorar, decidió ayudarla.

-No puedo romper la maldición de Ra pero puedo evitarla -le dijo. Thot sabía que Jonsu, el dios de la Luna, era muy aficionado al juego, así que le retó a una partida de senet. Jonsu no pudo resistirse y cedió al desafío.

-¡Oh, Thot! -exclamó-. ¡Tal vez seas el dios más sabio pero yo soy el mejor jugador de senet! No he perdido ninguna partida. Jugaré contigo y te derrotaré.

Los dos se sentaron a jugar. Thot comenzó ganando todas las partidas.

-Has tenido suerte, Thot -dijo Jonsu-. Apuesto una hora de mi luz a que te gano la siguiente partida.



¡Pero también perdió! Thot continuó ganando y Jonsu siguió apostando su luz hasta que Thot hubo conseguido una luz equivalente a la de cinco días. Entonces Thot se puso en pie, dio las gracias a Jonsu y se fue llevándose la luz consigo. En aquella época, un año tenía 12 meses de 30 días cada uno, lo que sumaba un total de 360 días. Thot colocó la luz de cinco días extra entre el final de ese año y el comienzo del siguiente. Nut se sintió feliz cuando Thot le contó lo que había hecho. Como los cinco días no pertenecían a ningún año, sus hijos podrían nacer en esos días sin romper el maleficio de Ra.

El primer día Nut dio a luz a Osiris, que sería faraón después de Ra; el segundo día, a Harmachis, que está inmortalizado en la Esfinge; el tercer día, a Seth, que más tarde mataría a Osiris y se convertiría en faraón; el cuarto día, a Isis, que sería la esposa de Osiris; y el quinto día, a Neftis, que sería la esposa de Seth.

En cuanto a Jonsu, el dios Luna, quedó tan debilitado tras la partida que ya no pudo brillar con fuerza todo el tiempo. Aún hoy, la Luna sólo brilla toda entera durante unos cuantos días del mes y ha de pasar el resto del tiempo recobrando fuerzas.

La segunda semana será en la que leeremos un cuento del continente

asiático.

La princesa y el pastor - leyenda asiática (qi xi, tanabata)

El Emperador de Jade (en China)/ Dios celestial Tenkou (en Japón) tenía una hija llamada Zhinu ("la muchacha tejedora" en China)/ Orihime ("princesa de los tejidos" en Japón), a la que con frecuencia se representa tejiendo nubes de colores en el cielo y que ,en la versión japonesa de esta leyenda, trabaja con un telar llamado Tanabata, junto a un río en el cielo llamado Amanogawa, la vía láctea.

Un día la princesa tejedora conoció a un modesto pastor llamado Niulang (China) / Kengyu (Japón). Ambos, al verse, se enamoraron loca y apasionadamente, hasta el punto en el que los dos enamorados empezaron a descuidar sus labores para estar juntos. Esto hizo que el Emperador de Jade/Dios celestial Tenkou se enfureciera tanto que les prohibiera verse más y los situó a cada uno en una orilla distinta del río del cielo, es decir, la Vía láctea.

La princesa, muy triste, rogó a su padre poder ver a su amado una vez más. Finalmente, este se apiadó y permitió a los amantes poder volver a encontrarse en un puente sobre el río una vez al año, la séptima noche del séptimo mes. Pero esto solo sucede si el Emperador de Jade/Dios celestial está contento con el trabajo de su hija y hace que esa noche no llueva porque, si no, no podrán verse hasta el año siguiente.

Gente vistiendo yukatas en la festividad japonesa de Tanabata.

La historia es la explicación mitológica para un fenómeno que se puede observar en el firmamento. La estrella Vega está situada al Este de la Vía Láctea y la estrella Altair está al Oeste. Sin embargo, durante el primer cuarto lunar (séptimo día) del séptimo mes lunar (en torno a julio/ agosto), las condiciones lumínicas hacen que la Vía Láctea parezca más tenue, como si un puente uniera las dos estrellas.

FIN

Gracias a Riuzaky por sugerir esta historia ^_^

¿SABÍAS QUÉ...?

- **Tanabata** (七夕) o Festividad de las estrellas es una festividad japonesa derivada de la tradición china Qi xi (七夕 "La noche de los sietes") durante los días previos a esta celebración la gente cuelga en las ramas de los árboles de bambú papeles de colores con deseos. Se celebra el 7 de Julio.
- El **Qi Xi** (chino: 七夕, pinyin: qī xī, literalmente «La Noche de los Sietes») también conocida como Día chino del amor o San Valentín chino se celebra en el séptimo día del séptimo mes lunar del calendario chino.
- Ambas fiestas se inspiran en la popular leyenda asiática **La princesa y el Pastor** que, con algunas diferencias según la tradición a la que se remonte y el país en el que se cuente, relata el encuentro entre las estrellas Vega , estrella principal de la constelación Lira y Altair, la estrella más brillante de la constelación del Águila. La Vía Láctea, un río hecho de estrellas que cruza el cielo, separa a estos amantes, y sólo se les permite verse una vez al año, el séptimo día del séptimo mes lunar.

Y para terminar la tercera semana un cuento del continente americano.

El dueño de la luz (Cuento Warao - Venezuela)

En un principio la gente vivía en la oscuridad. Los warao buscaban yuruma en tinieblas y sólo se alumbraban con candela que sacaban de la madera. En ese entonces, no existía el día ni la noche.

Un hombre que tenía dos hijas supo un día que había un joven dueño de la luz. Llamó entonces a su hija mayor y le dijo: -Ve donde está el joven dueño de la luz y me la traes.

Ella tomó su mapire y partió. Pero encontró muchos caminos por donde iba, y tomó el que la llevó a la casa del venado. Allí conoció al venado y se entretuvo jugando con él.

Luego regresó donde su padre, pero no traía la luz. Entonces el padre resolvió enviar a la hija menor: -Ve donde está el joven dueño de la luz y me la traes. La muchacha tomó el buen camino y después de mucho andar, llegó a la casa del dueño de la luz.

Vengo a conocerte -le dijo, a estar contigo y a obtener la luz para mi padre.

Y el dueño de la luz le contestó: -Te esperaba. Ahora que llegaste, vivirás conmigo.

El joven tomó una caja, el torotoro, que tenía a su lado, y con mucho cuidado, la abrió. La luz iluminó sus brazos y sus dientes blancos. Y también el pelo y los ojos negros de la muchacha.

Así, ella descubrió la luz, y el joven, después de mostrársela, la guardó.

Todos los días, el dueño de la luz la sacaba de su caja y hacía la claridad para divertirse con la muchacha.

Así pasó el tiempo. Jugaban con la luz y se divertían. Por fin, la muchacha recordó que tenía que volver con su padre y llevarle la luz que había venido a buscar.

El dueño de la luz, que ya era su amigo, se la regaló: -Toma la luz. Así podrás verlo todo.

La muchacha regresó donde su padre y le entregó la luz encerrada en el torotoro. El padre tomó la caja, la abrió y la colgó en uno de los troncos que sostenían el palafito. Los rayos de luz iluminaron el agua del río, las hojas de los manglares y los frutos del merey.

Al saberse en los distintos pueblos del Delta del Orinoco que existía una familia que tenía la luz, comenzaron a venir los warao a conocerla. Llegaron en sus curiaras

desde el caño Araguabisi, del caño Mánamo y del caño Amacuro. Curiaras y más curiaras llenas de gente y más gente.

Llegó un momento en que el palafito no podía ya soportar el peso de tanta gente maravillada con la luz. Y nadie se marchaba porque no querían seguir viviendo a oscuras, porque con la claridad la vida era más agradable.

Por fin, el padre de las muchachas no pudo soportar más a tanta gente dentro y fuera de su casa. -Voy a acabar con esto -dijo- Si todos quieren la luz, allá va. Y de un fuerte manotazo, rompió la caja y lanzó la luz al cielo.

El cuerpo de la luz voló hacia el Este y la caja hacia el Oeste.

Del cuerpo de la luz se hizo el sol. Y de la caja en que la guardaban, del torotoro, surgió la luna.

De un lado quedó el sol y del otro, la luna.

Pero como todavía llevaban la fuerza del brazo que los había lanzado, el sol y la luna marchaban muy rápido. El día y la noche eran muy cortos, y amanecía y oscurecía a cada rato. Entonces el padre le dijo a su hija menor: -Tráeme un morrocoy pequeño. Y cuando tuvo en sus manos el morrocoy, esperó a que el sol estuviera sobre su cabeza y se lo lanzó, diciéndole: - Toma este morrocoy. Es tuyo, te lo regalo. Espéralo. Desde ese momento, el sol se puso a esperar al morrococito. Y al otro día, cuando amaneció, el sol iba poco a poco, como el morrocoy, como anda hoy en día, alumbrando hasta que llega la noche.

Vocabulario:

Curiara: Embarcación larga y más ligera que una canoa, hecha en un tronco ahuecado con hacha y fuego.

Mangle: Arbusto que crece en el agua, muy común en el río Orinoco.

Mapire: Canasto redondo y profundo tejido con hojas de palma.

Merey: Árbol americano de frutos jugosos y agridulces que tienen una nuez comestible muy apreciada.

Morrocoy: Tortuga grande.

Palafito: Vivienda construida sobre el agua, apoyada en estacas de madera.

Torotoro: Pequeña maleta, tejida con juncos. Tiene forma rectangular y tapas dobles, forrada con hojas de juncos para hacerla impermeable.

Yuruma: Especia de torta o pan, que se prepara con la médula de la palma.

❖ Juegos.

Durante la primera semana jugaremos a juegos tradicionales de África tales como:

SASA KURU (BURKINA FASO): En grupos de tres jugadores, se sitúan de espaldas y entrelazándose por los antebrazos doblan una de sus piernas hacia atrás, apoyándola en las de los otros jugadores formando “un nido”. Una vez conseguida esta posición el trío intenta desplazarse hasta una línea situada a unos 7 m.

BÉRÉTA (GUINEA): Se dibuja un círculo en el suelo de 1m de diámetro para cada grupo de cinco jugadores. Cada jugador debe coger su oreja con la mano izquierda, pasar el brazo derecho por el agujero que forma el otro brazo y apoyarse con éste en el centro del círculo. En esta posición los jugadores, por turnos, intentan dar vueltas alrededor del círculo sin perder el equilibrio y sin pisarlo. Por cada vuelta conseguida los jugadores obtienen un punto.

ÁRSHEREZ (MARRUECOS): Un jugador, que realiza el papel de cangrejo, se coloca en cuadrupedia invertida en el centro de un círculo de 8 a 10 m de diámetro. El resto de los participantes, entre diez y doce, se sitúan de pie en su interior. El cangrejo intenta tocar con el pie a uno de los jugadores del círculo, que intenta evitarlo. Cuando lo consigue, el jugador tocado debe adoptar la misma posición, ayudando a su compañero a atrapar al resto de participantes. El juego finaliza cuando todos los jugadores están en la posición de cangrejo.

La segunda semana jugaremos a diferentes juegos de Asia como por ejemplo:

EL DIABLO Y LA RANA (JAPÓN): Dibujamos en el suelo con tiza un lago con formas irregulares y varios islotes en su interior. Los niños son las ranas que viven en el lago moviéndose como tales. El diablo merodea por las orillas del lago por si alguna rana se sale o

bien se acerca tanto a la orilla que puede tocarla sin entrar dentro. La rana tocada pasa a la casa del diablo. Cuando todas las ranas son capturadas podemos proponerles que unan sus fuerzas y persigan al diablo. La que lo toque se convierte en el nuevo diablo.

CHEETAL, CHEETAH(INDIA): Se forman dos equipos de igual número de jugadores. A un grupo se le asigna el nombre de “cheetal” (ciervo) y al otro el de “cheetah” (leopardo). Dentro de un rectángulo de 20 x 10 m los equipos se disponen transversalmente en el centro del terreno, distribuidos en dos filas, que se hallan separadas 1m una de la otra. El que dirige el juego debe nombrar, en voz alta y de manera indistinta, cualquiera de los dos nombres, intentando engañar a los participantes. Cuando los componentes del grupo nombrado oyen su nombre, tienen que salir corriendo hacia la línea de fondo de su lado, siendo perseguidos en su huida por los jugadores del otro equipo. Los jugadores que sean pillados pasan a formar parte del otro equipo en la próxima jugada. El juego finaliza después de cierto número de jugadas estipuladas o cuando un equipo se queda sin jugadores.

KABADDI(NEPAL): Se divide un campo de 5 x 10 m en dos mitades iguales. En cada uno de los extremos se sitúa un equipo de cinco a ocho jugadores. Cada vez un oponente por equipo trata de introducirse en el campo contrario, tocar a un adversario y volver a su campo antes de que hayan transcurrido 5 segundos, ya que una vez haya tocado a un jugador, el resto de adversarios tratan de cogerlo e impedir que pueda volver a su campo. Si el que persigue capture a un adversario y retorna a su campo, el jugador apresado queda momentáneamente descalificado y el perseguidor consigue un punto para su equipo. En el caso de que no sea posible volver, también queda eliminado. Si el equipo que tiene un jugador eliminado consigue eliminar a un adversario, salva a uno de sus jugadores. En cada ocasión puede intervenir un jugador capturador por cada equipo. El juego finaliza cuando han sido eliminados todos los componentes de uno de los equipos dos veces, o cuando se consigue llegar a diez puntos.

Y la última semana jugaremos a juegos de América como por ejemplo:

JOAO PALMADA (BRASIL): Forman un corro. Todos ponen las manos a su espalda con las palmas boca arriba. Uno corre alrededor del corro y da una palmada al que desee, ambos corren en dirección contraria hasta que se encuentran, se paran, se dicen BOM DIA-

OBRIGADO y corren en la dirección que iban para ocupar el lugar libre. Joao palmada será el que llega el último.

EL VENCONMIGO, (CUBA): Se escogen entre dos y cinco participantes para que la paren. El resto se reparten en grupos de cuatro jugadores y se esparcen por el espacio de juego, formando cada uno de ellos una estrella de cuatro puntas, sentándose sus componentes en el suelo con las piernas abiertas. Los perseguidores se desplazan libremente por entre medio de los grupos y cuando lo desean pueden dirigirse a cualquiera de ellos. Después de realizar varias vueltas a su alrededor, toca los hombros de uno de los jugadores que permanecen sentados y exclama: "¡venconmigo!", y éste debe levantarse y perseguirlo, en el sentido de las agujas del reloj, efectuando una vuelta completa al círculo. Si consigue atraparlo antes de que llegue al lugar que ha dejado vacío, puede volver a sentarse con los jugadores de su grupo; en caso contrario, se cambian los papeles y tiene que irse a buscar a un jugador de otro grupo distinto.

UHL-TA (EE UU): Los participantes se distribuyen en cinco equipos de cinco jugadores cada uno. Los jugadores de cada equipo se dan las manos formando un círculo. Cada equipo se sitúa en un extremo del terreno, uno al lado del otro, detrás de la línea de salida. A la señal del dinamizador cada equipo debe recorrer lo más rápido posible y girando sobre su propio eje la distancia que les separa de la línea de llegada, que se encuentra a 20 m. de distancia. Gana el equipo que antes logre llegar a la meta sin soltarse de las manos durante el recorrido.

❖ Manualidades.

En la primera semana, África, haremos collares africanos.

Material:

Macarrones, cordel, platos de cartón, pinturas.

Podemos hacer collares insertando macarrones en un cordel. Posteriormente se pueden decorar con diferentes pinturas de colores.



Otra opción es con platos de cartón, quitamos el centro del plato y partimos para poder ponerlo en el cuello, decoramos el ala del plato y tenemos listo nuestro collar.

Durante la segunda semana, continente asiático, haremos origami, y un cerezo en flor (sakura).

Material: Papel, folios en blanco, botella, pintura rosa y marrón.

Haremos figuras sencillas de origami con papel blanco o de colores.

Y para el sakura, dibujaremos un tronco con pintura marrón, e iremos poniendo las flores estampando la parte estrellada de una botella o con los dedos.



Para la tercera semana, continente americano, una de las actividades más representativas de EEUU, es el baloncesto, por lo que haremos un tubocesto.

Tubocesto

Material: Plastilina, Cordel, tubo de papel, cartulina.

Dibuja el contorno de un tubo de cartón de un rollo de papel higiénico en una cartulina. Alrededor del círculo, dibuja unos triángulos como si fuera el sol. Recorta el conjunto. Agujerea el centro de la cartulina y pasa un trozo de curda o lana. Sujeta con un nudo el extremo para que no se salga. Pega con cinta adhesiva la cartulina al tubo doblando los triángulos hacia arriba. Decora el tubo. Modela la bola con plastilina de distintos colores e introduce el otro extremo de la cuerda en ella.

- ❖ Música, expresión corporal y danza.

Musica

Durante la primera semana, tribus africanas, cantaremos y haremos percusión.

Percusión corporal, hacer melodías sencillas con el cuerpo, el monitor hace una y ellos la repiten, los niños también pueden inventar sus composiciones. Podemos improvisar una pequeña orquesta con sonidos corporales.

Adiciones de diferentes tipos de músicas y después contarnos que les sugiere esa música, y entre ellas músicas africanas.

Pasapalabra musical, donde con el abecedario irán descubriendo diferentes términos musicales. Se puede hacer dos grupos y ver quien consigue adivinar más palabras. Por ejemplo: *Accelerando*, *Bel Canto*, clave, diapasón, escala, fa, grave, himno, intensidad, jazz, kanon, la, melodía, negra, ópera, partitura, quinteto, ritmo, semicorchea, tempo, unísono, vals, zarzuela.

Expresión corporal

Para la segunda semana, Asia:

Se forman grupos pequeños, y mediante expresión corporal tendrán que representar palabras, deportes, profesiones, etc., para que el resto de grupos acierten cual es.

Un juego que podríamos proponer es “El hada”, con música asiática, china, japonesa, india, etc., los niños se mueven libremente por la sala intentado seguir el tiempo de la música. Cuando la música para, ellos también se paran. El «hada» (la maestra) toca a un niño diciéndole una instrucción al oído. Estas instrucciones tendrán relación con lo vivido por los niños o sus referencias televisivas. Ejemplos: «estás lleno de aire», «tu ropa es demasiado grande», «eres una rana», «eres un canguro», «eres una burbuja de aire», «eres Mickey Mouse», «eres Supermán»...

El niño traduce por sus gestos y sus desplazamientos la instrucción dada por el hada. Ésta vuelve a poner la música y los niños tocados continúan respetando la instrucción dada, teniendo en cuenta la música. Los niños que no han sido todavía tocados se mueven libremente. Nueva parada de la música, nuevos niños tocados... El juego continúa hasta que todos los niños han recibido una instrucción.

Otro podría ser moverse por todo el espacio al ritmo de la música. A la señal del profesor unirse todos en parejas y seguir bailando al son de la música que suena. A una nueva señal cambiar de pareja. Así sucesivamente.

O también cada uno con un globo. Lo tienen que mover al ritmo de la música que suena (vals, pasodoble, merengue, sevillanas,...). Cada vez que cambia la música tienen que lanzar su globo al aire y coger el de otro compañero para seguir bailando al son de la música.

Otro juego que podemos hacer es por parejas leer los labios y averiguar que nos dice.

Danza

Tercera semana, bailaremos danzas americanas.

Primero haremos juegos tales como estatuas, el espejo o el juego de las sillas colaborativas o con aros.

Algunas de las danzas que podemos bailar:

<https://danzasdelmundo.wordpress.com/category/007-reel-anne-marie-canada/>

<https://danzasdelmundo.wordpress.com/category/036-in-the-streets-usa/>

<https://danzasdelmundo.wordpress.com/category/041-oh-susana-usa/>

<https://www.youtube.com/watch?v=lFTtLIXOCws>

❖ Visionado de películas:

En la primera semana veremos una película relacionada con África.

En la segunda semana estará relacionada con Asia.

Y en la tercera y última semana si es posible haremos una fiesta de agua, o ver una película relacionada con América.

METODOLOGÍA

Recursos metodológicos.

Principios de intervención educativa

- **Partir del nivel de desarrollo:** Supone atender a las capacidades psicoevolutivas del alumno y a sus conocimientos previos. Se trata de atender a las características propias de este grupo de edad en el que desarrolla la actividad.

- **Promover el desarrollo de la capacidad de “aprender a aprender”**

Se ha llegado a identificar el aprender como la última finalidad del aprendizaje significativo. La formulación de la demanda de este principio corresponde a la fuente sociológica. En una sociedad en la que los conocimientos se encuentran en continua transformación y la información se transmite por vías diversas y no sólo a través de las instituciones educativas, es necesario enseñar a los alumnos a buscar, seleccionar y tratar la información de manera personal.

- **Movilizar la actividad y la participación del alumno**

El aprendizaje significativo requiere actividad por parte del sujeto que aprende. Conseguir un propósito tan complejo como éste, requiere que el alumno se encuentre motivado. La motivación por la consecución de logros a conseguir exige el análisis de los factores sociambientales, familiares, escolares que pueden incidir en el proceso y la búsqueda de medios adecuados para fomentarlos.

- **Favorecer la participación activa del alumno:** Para ello proporcionaremos estímulos intelectuales y además estímulos sociales y afectivos (esto es lo que llaman clima de seguridad en el aula).

- **Clima de cooperación mutua en el aula:** También la interacción entre alumnos favorece el proceso de socialización, el control de los impulsos agresivos o la relativización del propio punto de vista.

Recursos metodológicos específicos: estrategias y técnicas

El planteamiento metodológico general que hemos presentado encuentra su concreción en una serie de estrategias más específicas y de técnicas.

Algunas de ellas podrían ser:

- **Estrategias para la adquisición de hábitos.**

Para un buen desarrollo de hábitos tendríamos que establecer momentos fijos para el establecimiento de rutinas, que es un tipo de actividad para la adquisición de conocimientos. Además habrá que hacer una repetición sistemática para así establecer el asentamiento de dichos hábitos. Para la buena asimilación de estos hábitos tendremos que hacer unos ritos que anuncien la actividad a realizar y así sepan en todo momento lo que hay que hacer y para qué se hace.

- **Estrategias para la vuelta a la calma.**

Para terminar las sesiones y vuelta a la calma utilizaremos juegos de relajación y unos minutos de trabajo personal.

Las estrategias propuestas se concretarán en **técnicas** como:

- Adquisición de conductas como reforzamiento, retroactivo, aproximaciones sucesivas, modelado de conducta, focalización, atención, tutorización, instrucción directa o descubrimiento guiado.
- Expresión corporal ya sea facial o del resto del cuerpo, acompañándolo con música o utilizando el silencio como un elemento más.
- Aprender a sentir utilizar la danza, la pintura, el dibujo como medio de expresión y disfrutar de los movimientos propios y hacer con ellos arte.

Recursos Personales

Los recursos personales los entendemos como todas aquellas interacciones que apoyan y participan en el trabajo de contenidos y objetivos, objeto de aprendizaje. Entre ellos queremos resaltar el papel del maestro y de los iguales.

Partimos de la labor del monitor, como uno de los principales recursos personales.

El papel del profesor se entiende, fundamentalmente como mediador esencial entre el alumno y los contenidos al determinar su selección, organización y presentación.

La relación entre alumnos el trabajo en grupo desarrolla importantes funciones: regulación de los aprendizajes, socialización y potenciación del equilibrio emocional.

La relación alumno-alumno es de una importancia fundamental y puede plasmarse en diferentes formas. Entre ellas:

- Las que favorecen trabajos cooperativos (en parejas, pequeños grupos...)
- Las que provocan conflictos socio-cognitivos en los que se confrontan puntos de vista moderadamente discrepantes (coloquios, debates...)
- Las que establecen relaciones de tipo funcional, desarrollando un alumno la función de profesor con otro compañero.

Por último la familia como recurso personal y la necesidad de que desde los centros se coopere estrechamente con la misma, con el fin de respetar su responsabilidad fundamental. Esta cooperación se realizará aunando criterios de actuación, intercambiando información y en ocasiones contando con su participación. La colaboración familia-escuela debe contribuir al desarrollo de actitudes, intereses y hábitos positivos y a la coherencia y continuidad de la acción educativa.

Recursos Ambientales.

Los recursos ambientales comprenden desde la conformación flexible y funcional del espacio del aula.

Las aulas

Donde desarrollaremos la mayoría de las actividades, manualidades, expresión corporal, musical, o sesión de cine.

El patio

Donde tendremos realizaremos diferentes juegos, además de los momentos que tengamos de esparcimiento y tiempo libre.

Dentro de la organización temporal tenemos un horario aunque tendremos que tener en cuenta una serie de criterios tales como la flexibilidad, la atención a los ritmos o los momentos significativos (rutinas), entre otros.

Recursos materiales

Audiovisuales

- **Aparatos:** Auditivos (Reproductor de música y video)
- **Producciones:** Auditivos (Músicas y películas que se utilicen)
- **De artística:** Diferentes tipos de pintura, papel de diferentes tipos, platos de cartón, macarrones, cordel, etc.

EVALUACIÓN

Caracterización de la evaluación

La evaluación tendrá como ámbitos los procesos de aprendizaje de los alumnos, la actividad del profesorado, los procesos educativos.

Técnicas e instrumentos.

Proponemos una serie de técnicas de evaluación (aplicables tanto al proceso de aprendizaje como al proceso de enseñanza). Algunas podrían ser:

- Observación directa (participante y no participante).

Evaluación del proceso de aprendizaje: Criterios de evaluación en la Programación.

Los criterios de evaluación deben funcionar, como reguladores de las estrategias de enseñanza utilizadas, como indicadores de los niveles de aprendizaje de los alumnos, y como referente fundamental de valoración del grado de adquisición de las competencias básicas.

Evaluación del proceso de enseñanza.

La evaluación debe referirse tanto a la planificación del proceso de enseñanza como a la práctica docente.

Entre los aspectos fundamentales a evaluar en esta planificación se encuentran, la adecuación de los objetivos y contenidos a las características de los alumnos, del centro y del entorno, las decisiones sobre metodología, la previsión de medidas para atender a la diversidad, etc.

En la práctica docente en el aula, el profesor debe evaluar algunos aspectos tales como:

- ❖ He organizado el aula de forma adecuada.
- ❖ He adecuado las actividades a mis alumnos.
- ❖ He aprovechado los recursos del centro.
- ❖ Es buena la relación profesor-alumno.
- ❖ Es buena la convivencia entre alumnos.
- ❖ He establecido objetivos adecuados al nivel de los alumnos.
- ❖ Mis contenidos se relacionan con los criterios y objetivos de la programación.
- ❖ Los recursos utilizados son variados y parten del principio de favorecer la actividad lúdica.
- ❖ He creado en el aula un clima de participación y tolerancia.

En definitiva, lo que pretendemos es una evaluación que contribuya a garantizar la calidad y eficacia educativa, por lo que será necesario hacer también una evaluación de la evaluación.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La planificación de la presente programación ha atendido a la diversidad de los alumnos de nuestro grupo, de manera que se han adaptado sus elementos a sus características y necesidades.

Concretamente se han tomado decisiones acerca de:

- Priorización y secuenciación de objetivos.
- Selección y adaptación de recursos materiales.
- Organización espacial y temporal del aula.
- Previsión de pautas concretas para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje a través de la planificación de actuaciones para los alumnos de ritmo lento de aprendizaje y para los alumnos de ritmo rápido.

Con esta programación se ha elaborado ajustada a los intereses y características de nuestros alumnos; respetando los ritmos individuales y de desarrollo evolutivos de los niños, partiendo de los conocimientos previos de éstos, estimulando la autonomía, propiciando actividades que admitan una gran variedad de respuesta.

En definitiva el objetivo es ofrecer un documento que sea abierto, flexible, coherente y realista y dispuesto al cambio y a ser mejorado. Además, tiene que dar respuesta a las verdaderas necesidades e intereses del alumnado.