

	Conozco mi ciudad										
	Áreas	Lenguas/Matemáticas						Curso	3º EP	Sesiones	6
Justificación	En esta situación de aprendizaje, vamos a trabajar el conocimiento de los lugares próximos al alumno y lo relacionaremos con contenidos funcionales de las áreas de Lengua y Matemáticas tales como describir como vamos a un lugar, hacer problemas cotidianos sobre cuánto nos costaría ir a un lugar... Además, tendremos que poner en práctica otras habilidades como las sociales o las funciones ejecutivas.										
Competencias clave	CCL, CMCTI, CD, CPSAA, CC					Objetivos	1, 2, 4, 5, 8, 10, 11				
ÁREA DE LENGUAS											
Competencias específicas				Bloques intervención		Saberes básicos			Criterios de evaluación		
4.Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos. CCL2, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5.				BL 1. C. oral. Hablar y escuchar. BL. 2. C. Escrita. Escribir. BL. 3. C. Escrita. Escribir BL4. Conocimiento de la lengua.		- Escritura de palabras y frases. - Comprensión oral y escrita. - Descripción de lugares de la ciudad			- Discriminar visualmente sílabas inversas de directas - Conocer el vocabulario sobre lugares de la ciudad - Comprender textos adaptados siendo capaz de responder preguntas literales. - Describir de forma adecuada lugares		
ÁREA DE MATEMÁTICAS											
Competencias específicas				Bloques intervención		Saberes básicos			Criterios de evaluación		
5.Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos. STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1				BL2 Números		- Sumas de dos dígitos con llevadas. - Problemas matemáticos en los que interviene la suma.			- Comprender la utilidad de las matemáticas en la vida diaria. - Realizar operaciones de suma con llevada - Resolver de forma correcta problemas en los que interviene la suma		
Metodología	Aprendizaje cooperativo, gamificación, aprendizaje sin error, aprendizaje basado en proyectos.					Contenidos transversales					
Evaluación	Observación directa y valoración cualitativa diaria mediante una rubrica de registro y anotaciones. Valoración cuantitativa del resultado final de las actividades					- Comprensión oral. – Expresión escrita - Resolución pacífica de conflictos. - Educación cívica - Creatividad.					

FEBRERO	L	M	X	J	V
				1	2
	5	6	7	8	9
	12	13	14	15	16
	19	20	21	22	23
	26	27	28	29	

Sesión 1		Sesión 2	
<ul style="list-style-type: none">- Suma con llevadas mediante la máquina de las operaciones.- Smartick, APP para trabajar conceptos matemáticos, desarrollo de la memoria, flexibilidad, el pensamiento activo, el uso de diferentes estrategias.- Problemas matemáticos: desglosando los datos y buscando la solución.- Rey de las matemáticas, APP donde el aprendizaje de los números es simultáneo al de las operaciones. El alumno debe ser capaz de leer, escribir, comparar y ordenar. <p>Trabajamos la planificación a través de la APP 100 buttons.</p>		<ul style="list-style-type: none">- Memory digital: mediante un memory trabajamos vocabulario nuevo relativo a la unidad. En el primer uso asocia imagen con palabra y dice oralmente.- Mano – robot se descubren tarjetas con dibujos de palabras con inversas y hay que coger las letras en orden para escribir la palabra de la imagen. <p>Trabajamos los procesos cognitivos atención, memoria a través del juego doble.</p>	
Sesión 3		Sesión 4	
<ul style="list-style-type: none">- Memory digital: mediante un memory trabaamos vocabulario nuevo relativo a la unidad. En este caso asicua imagen con imagen y dice oralmente con la ayuda de la maestra si lo quiere- Lectura de una descripción de la localidad y comprensión lectora.- Preguntas y respuestas: quién, cuándo, cómo, dónde, qué y por qué, APP para trabajar la comprensión del lenguaje a través de preguntas y respuestas. <p>Trabajamos las habilidades sociales básicas a través de role-playing, dar las gracias y hacer cumplidos.</p>		<ul style="list-style-type: none">- El caza letras: se elige una de las tarjetas con dibujos de palabras con silabas inversas y se caza la palabra bien escrita desechando la mal escrita.- Descripción del lugar de la localidad con auto instrucciones y dibujos- Quien es quien, APP, desarrolla el lenguaje expresivo, la lógica y la planificación <p>Trabajamos el control de los impulsos a través de las claves visuales y con pulsadores.</p>	
Sesión 5		Sesión 6	
<ul style="list-style-type: none">- Sumas con llevada con la máquina de operaciones.- Problemas matemáticos: desglosando los datos y buscando la solución.- Monster numbers: APP, para identificar la solución de la operación, buscar el número que falta y responder al test. (preguntas y problemas sobre las operaciones) <p>Trabajamos las habilidades sociales dibujando historias sociales sobre hacer cumplidos</p>		<ul style="list-style-type: none">- Mano – robot: se descubren tarjetas con dibujos de palabras con inversa y hay que coger la letras en orden para escribir la palabra de la imagen, se crean frases con las palabras.- El baúl de los recursos: con imágenes del vocabulario trabajando, el niño coge una sin verla y realiza una oración con Numbers palabra, la cual escribe luego. <p>Expresarse oralmente y por escrito, en las situaciones que forman parte de la actividad cotidiana, teniendo en cuenta las características de las diferentes situaciones de comunicación.</p>	
Sesión 7			
<p>Sesión final Evaluación de todo lo trabajado en la unidad a través de una gamificación con Genially</p>			