

Primaria

# Valores Sociales y Cívicos 1

Programación

## Unidad 5

1. Presentación de la unidad
2. Objetivos didácticos
3. Contenidos de la unidad/Criterios de evaluación/Estándares de aprendizaje evaluables
4. Selección de evidencias para el portfolio
5. Competencias: descriptores y desempeños
6. Tareas
7. Estrategias metodológicas
8. Recursos
9. Herramientas de evaluación
10. Medidas para la inclusión y atención a la diversidad
11. Autoevaluación del profesorado

## 1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

### Título

Descubro mis necesidades y deseos.

### Descripción de la unidad

A través de los contenidos y de las actividades de esta unidad, trabajaremos los deseos y las necesidades del niño ligadas a la diversión y a la sensación de seguridad. Todo niño debe tener el derecho a jugar, a sentirse querido, a disfrutar de una familia y de un hogar; en definitiva, a cubrir sus necesidades como niño. El juego contribuye al desarrollo integral del niño, pues es la forma natural de la que se vale para interactuar con el medio, experimentar, aprender o representar de forma simbólica sus emociones y sentimientos. Por otro lado, el sentimiento de seguridad es un requisito indispensable para que los niños adquieran una imagen personal realista y una autoestima positiva que le permita relacionarse con los demás.

Por tanto, con esta unidad se pretende que los alumnos identifiquen y expresen las ideas y las emociones relacionadas con el juego y el sentimiento de seguridad que le producen ciertas cosas y personas.

### Temporalización: dos sesiones y un portfolio

Diciembre     Enero

- Sesión 13: ¿A qué jugamos?
- Sesión 14: Un cuento antes de dormir.
- Sesión 15: Portfolio del alumno.

## 2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Valorar el juego como medio para desarrollar las habilidades sociales y de comunicación.
- Indicar los juegos y actividades que le gustan.
- Expresar los sentimientos y las emociones que les produce la diversión.
- Aprender a interactuar con los compañeros en contextos lúdicos.
- Conocer los derechos, las necesidades y los deseos propios de los niños.
- Identificar las necesidades personales que favorecen la relación con los demás.
- Aprender a transmitir las ideas y las necesidades.

### 3. CONTENIDOS DE LA UNIDAD - CRITERIOS DE EVALUACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las habilidades sociales: la detección de las propias necesidades.</li> <li>• Las habilidades de comunicación. La importancia de pensar lo que se va a expresar. El uso de los componentes de la comunicación no verbal: postura, gestos, expresión facial.</li> <li>• Los derechos y deberes en los ámbitos familiar y escolar. Igualdad de derechos de niños y niñas en el juego.</li> </ul>	1. Participar en actividades grupales, disfrutando del compañerismo, teniendo en cuenta las propias necesidades y mostrando una buena disposición para recibir y ofrecer ayuda.	1.1. Desarrolla actitudes de colaboración en situaciones informales de interacción social. 1.2. Comparte con sus compañeros actividades que puede realizar en el ámbito escolar.
	2. Expresarse de forma tranquila, realizando un acompañamiento gestual adecuado a los sentimientos y emociones que se comunican respecto al deseo de diversión.	2.1. Comparte con sus compañeros sus deseos de diversión. 2.2. Contesta a preguntas relacionadas con situaciones vividas y con imágenes observadas. 2.3. Emplea el lenguaje para comunicar afectos y emociones con amabilidad. 2.4. Imita y reproduce expresiones, sentimientos y estados de ánimo coordinando la expresión verbal con la facial y corporal.
	3. Analizar, en relación con la experiencia de vida personal, la necesidad de preservar los derechos a la alimentación, la vivienda y el juego de todos los niños del mundo.	3.1. Explica las consecuencias para los niños de una mala alimentación, la falta de una vivienda digna y la imposibilidad de jugar. 3.2. Representa plásticamente la necesidad de la alimentación, la vivienda y el juego para un niño.

#### 4. SELECCIÓN DE EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO

Los estándares de aprendizaje muestran el grado de consecución de los criterios de evaluación desde la propia descripción y concreción del criterio. Para facilitar el seguimiento del desarrollo de cada estándar, buscaremos evidencias de los alumnos que muestren su evolución en cada uno de ellos.

En el anexo de evaluación se propone un portfolio de evidencias para los estándares de aprendizaje. El cuadro siguiente sugiere una selección de algunas de estas posibles evidencias. Los docentes podrán sustituirlas por otras que consideren más relevantes para el desarrollo de su grupo.

Libro del alumno (LA) / Propuesta didáctica (PD)

Estándares de aprendizaje evaluables	Selección de evidencias para el portfolio
1.1. Desarrolla actitudes de colaboración en situaciones informales de interacción social.	• Iconos de actividades realizados en la actividad «Clase y recreo interactivos» de la sesión 13.
1.2. Comparte con sus compañeros actividades que puede realizar en el ámbito escolar.	
2.1. Comparte con sus compañeros sus deseos de diversión.	• Tabla de la actividad del apartado «¿Te gusta divertirse?» de la sesión 13.
2.2. Contesta a preguntas relacionadas con situaciones vividas y con imágenes observadas.	• Respuestas dadas en la actividad del apartado «Cuéntame un cuento».
2.3. Emplea el lenguaje para comunicar afectos y emociones con amabilidad.	• Cuento de la actividad del apartado «Cuenta tu cuento» de la sesión 14.
2.4. Imita y reproduce expresiones, sentimientos y estados de ánimo coordinando la expresión verbal con la facial y corporal.	• Representación grupal realizada en la actividad del apartado «Aportamos soluciones» de la sesión 13.
3.1. Explica las consecuencias para los niños de una mala alimentación, la falta de una vivienda digna y la imposibilidad de jugar.	• Explicación de los dibujos de la actividad del apartado «Sentirnos contentos y seguros» de la sesión 14.
3.2. Representa plásticamente la necesidad de la alimentación, la vivienda y el juego para un niño.	• Canción de la actividad del apartado «Un cuento, una casa segura y una canción» de la sesión 14.

## 5. COMPETENCIAS: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística.</i>	Expresar oralmente de manera ordenada y clara cualquier tipo de información.	Explica con detalle sus preferencias y necesidades.
	Plan lector: comprender el sentido de los textos escritos.	Completa las actividades planteadas correctamente tras realizar la lectura comprensiva de los enunciados de la unidad.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>	Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.	Plantea diferentes alternativas antes de realizar las actividades requeridas.
<i>Competencia digital.</i>	Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.	Se apoya en los soportes visuales de la unidad para resolver las cuestiones que se plantean en las actividades.
<i>Aprender a aprender.</i>	Planificar recursos necesarios y pasos a realizar en el proceso de aprendizaje.	Completa las partes de cada actividad en el orden que se indica.
	Aprendizaje cooperativo: generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizajes.	Participa en las dinámicas cooperativas planteadas teniendo en cuenta las opiniones, deseos y necesidades de los componentes del grupo.
	Inteligencias múltiples: identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas...	Inventa recursos que le ayudan a expresar sus necesidades de afecto y de diversión.
<i>Competencias sociales y cívicas.</i>	Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.	Desarrolla las capacidad de diálogo con los demás en situaciones jugadas y actividades realizadas en el entorno escolar y familiar.
	Educación en valores: reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.	Valora las ideas y propuestas de los compañeros de forma positiva.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	Encontrar posibilidades en el entorno que otros no ven.	Explica alternativas diferentes a las de sus compañeros durante las actividades.

<i>Conciencia y expresiones culturales.</i>	Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.	Comparte sus necesidades de afecto y sus deseos de diversión con sus compañeros, apoyándose en recursos creativos de propia creación.
---	---	---

## 6. TAREAS

Libro del alumno (LA) / Propuesta didáctica (PD) / Libro digital (LD)

### Tarea 1: Sesión 13: ¿A qué jugamos?

- Realizamos la actividad «Antes de la sesión» de la PD para introducir la sesión.
- Indicamos nuestras preferencias en la actividad del apartado «¡Pulsa una!».
- Señalamos las actividades que nos gustan en la actividad del apartado «Clase y recreo interactivos».
- Conocemos más a nuestros compañeros en la actividad del apartado «¿Te gusta divertirse?».
- Realizamos una representación grupal en la actividad del apartado «Aportamos soluciones».
- Realizamos la actividad «Después de la sesión» de la PD para cerrar la sesión.

### Tarea 2: Sesión 14: Un cuento antes de dormir

- Realizamos la actividad «Antes de la sesión» de la PD para introducir la sesión.
- Respondemos preguntas en la actividad del apartado «Cuéntame un cuento».
- Inventamos un cuento en la actividad «Cuenta tu cuento».
- Expresamos cosas que nos hacen sentir seguros en la actividad del apartado «Sentirnos contentos y seguros».
- Inventamos una canción en la actividad del apartado «Un cuento, una casa y una canción».
- Realizamos la actividad «Después de la sesión» de la PD para cerrar la sesión.

### Tarea 3: Sesión 15: Portfolio del alumno

- En el portfolio comprobaremos los avances que ha realizado el alumno a lo largo del trimestre.

## 7. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

En el desarrollo de las tareas se emplean diversas estrategias metodológicas:

- Trabajo reflexivo individual en el desarrollo de las actividades individuales.
- Discusiones y trabajo por parejas y grupos reducidos.
- Puesta en común en gran grupo, después del trabajo individual o grupal.
- Estructuras de cooperativo sugeridas en la guía del profesor para trabajar los principios de definición de objetivo grupal, interdependencia positiva e interacción cara a cara.
- Iniciar las sesiones partiendo de imágenes que capten la atención del alumno para facilitar el aprendizaje de los contenidos de la unidad.
- Trabajos de expresión corporal y artística en los que plasmar de diferentes maneras lo que van descubriendo y aprendiendo.
- Secuenciación, lógica, progresiva y práctica de los contenidos y de las actividades basadas en el método de aprendizaje por experiencia.
- Exposición del profesor.

## 8. RECURSOS

Para el tratamiento de la unidad, además del libro del alumno, se utilizarán:

- El libro digital
- Recursos interactivos propuestos en el apartado «En la red».
- Vídeos, fotos, audio cuentos.
- Pizarra tradicional o digital.
- Folios o cartulinas pequeñas y grandes.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Tijeras y pegamento.

### **Recursos digitales**

- Libro digital: los alumnos podrán reforzar o ampliar los contenidos estudiados utilizando los recursos digitales disponibles.
- A continuación, se recogen algunos enlaces web: <http://anayadigital.es>

## **9. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN**

- Registro de evaluación (en el anexo de evaluación).
- Otros recursos: rúbrica, diana, etc. (en el anexo de evaluación).

## **10. MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

- ¿Qué dificultades y potencialidades preveo en el grupo durante el desarrollo de la unidad?
- ¿Cómo voy a minimizar las dificultades?
- ¿Qué necesidades individuales preveo en el desarrollo de la unidad?
- ¿Qué recursos y estrategias manejaré para atender las necesidades individuales?

## **11. AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO**

- ¿Qué porcentaje de alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje de la unidad?
- ¿Qué es lo que mejor ha funcionado en esta unidad?
- ¿Qué cambiaría en el desarrollo de la unidad el próximo curso? ¿Por qué?