



1º a 6º

Revisadas y verificadas por:



Índice



Lengua



"Aventura en el Mundo adjetival con Lego Fortnite"

"Descubriendo Sinónimos y Antónimos con Bluey"

"Aventura con Signos de Puntuación y Roblox"

"Aventuras Gramaticales con Spiderman"

"Las jornadas Lingüísticas en Hogwarts"

"Explorando y crafteando posesivos"

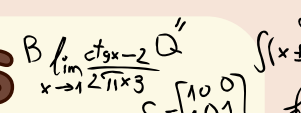
"Explorando las Formas Verbales con Marvel"

"Explorando Pronombres Personales con Rick and Morty"

"Entre las sombras literarias de Hawkins"

1°- 2°
3°- 4°
5°- 6°

Matemáticas



"¡Rescatando Números con los PJ Masks!"

Dinosumas y Dinorestas

Suma de grupos en la Granja

"Resolviendo Misterios Matemáticos" Fracciones

"Sonic y la Carrera del Sistema Métrico"

"Diseñadores en el Mundo Warner: Perímetros y Áreas"

Cómic en problemas: Comprende para salvar la historia

"Organiza el Concierto de BTS Calculando Porcentajes"

"Estadísticas de TikTok: Un desafío matemático"

1°- 2°
3°- 4°
5°- 6°

El texto del párrafo

Conocimiento del Medio

Evoluciona con Pokémon: El Ciclo de los Animales

"El Museo de los Sentidos: Una Aventura Artística"

"Los Medios de Transporte en el Mundo de Cars"

"Explorando el Cuerpo Humano con Ant-Man"

"Inventando en Big hero 6: Máquinas e Inventos"

"El Ciclo del Agua y los Fenómenos Meteorológicos: Una Aventura en Arendelle"

Ecosistemas y Biodiversidad en Pandora

Explorando el Sistema Solar con los Guardianes de la Galaxia

Aventura en la Historia Antigua con Indiana Jones

1°- 2°
3°- 4°
5°- 6°

Ed Artística



Evoluciona con Pokémon: El Ciclo de Vida de los Animales

"El Museo de los Sentidos: Una Aventura Artística"

"Los Medios de Transporte en el Mundo de Cars"

"Explorando el Cuerpo Humano con Ant-Man"

"Inventando en Big hero 6: Máquinas e Inventos"

"El Ciclo del Agua : Una Aventura en Arendelle"

Ecosistemas y Biodiversidad en Pandora

Explorando el Sistema Solar con los Guardianes de la Galaxia

Aventura en la Historia Antigua con Indiana Jones

1°- 2°
3°- 4°
5°- 6°

Ed Física



"Piratas en Búsqueda del Tesoro" Coordinación y equilibrio

"Desarrollando Habilidades Motrices con DC Comics"

"Aventura en la Jungla: Carreras y Saltos en la selva"

"Entrenamiento de Naruto" Agilidad y Coordinación

"El Gran Circo" Expresión corporal y creatividad"

"Brawl Stars: Dominio de Lanzamientos y Recepciones"

Olimpiadas Escolares con Mario & Sonic

"Los Juegos del Hambre": Desafíos Motrices y Cooperación"

Deportes Alternativos: La Rosquilla

1°- 2°
3°- 4°
5°- 6°

Lengua Extranjera



El mundo de los animales con Paw Patrol y Bluey

"Explorando las Emociones con Inside Out"

"Being part of the Simpsons family"

"Navigating Minecraft: Learning to Give Directions"

Guardians of the Galaxy - Space Vocabulary and Description

"Exploring New Worlds with Roblox: Plans and Adventures"

"Movie Time: A Journey Through Netflix"

"MasterChef Junior: Cooking Up English"

"If I Were a Superhero" Conditionals

1°- 2°
3°- 4°
5°- 6°

Especial



Primeros Auxilios

Nutrición

Prevención accidentes

Inteligencia Emocional

Fake news

Seguridad Digital



Lengua



"Aventura en el Mundo adjetival con Lego Fortnite"

"Descubriendo Sinónimos y Antónimos con Bluey"

"Aventura con Signos de Puntuación y Roblox"

"Aventuras Gramaticales con Spiderman"

"Las jornadas Lingüísticas en Hogwarts"

"Explorando y crafteando posesivos"

"Explorando las Formas Verbales con Marvel"

"Explorando Pronombres Personales con Rick and Morty"

"Entre las sombras literarias de Hawkins"



SDA: "Aventura en el Mundo adjetival con Lego Fortnite"

ÁREA: Lengua **NIVEL** 1º - 2º



Descripción:

Los estudiantes se embarcarán en una emocionante aventura que combina la popularidad de Lego y Fortnite para explorar el fascinante mundo de los adjetivos.

A través de actividades lúdicas y creativas, los alumnos aprenderán a identificar, clasificar y utilizar adjetivos de manera efectiva en la construcción de oraciones y descripciones.

Justificación:

Es crucial que los niños adquieran habilidades para utilizar los adjetivos correctamente, ya que esto enriquece su capacidad de expresión oral y escrita.

Comprender cómo seleccionar y aplicar adjetivos adecuados mejora la calidad de la comunicación y fomenta la expresión creativa en la escritura.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS									
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9					
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10					

Criterios de Evaluación

- 2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, e iniciando, de manera acompañada, la valoración del contenido y de los elementos no verbales más elementales.
- 5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.
- 9.2. Revisar y mejorar los textos propios y subsanar algunos problemas de comprensión lectora, de manera acompañada, a partir de la reflexión metalingüística e interlingüística y usando la terminología lingüística básica adecuada.

Saberes Básicos

- Contexto: Incidencia de los componentes (situación, participantes, intención) en el acto comunicativo.
- Géneros discursivos: Tipologías textuales y propiedades textuales.
- Procesos: Interacción oral, comprensión oral, producción oral, comprensión lectora, producción escrita.
- Establecimiento de generalizaciones sobre aspectos lingüísticos elementales.
- Procedimientos elementales de adquisición de vocabulario.
- Relación entre intención comunicativa y modalidad oracional.



Secuenciación

Nº Sesiones

9



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Presentación del video corto de Lego Fortnite para captar el interés de los estudiantes.
- Breve introducción a la aventura: "Construiremos nuestro propio mundo de adjetivos".

ACTIVIDADES INICIALES

- Juego de construcción: Los estudiantes dibujarán muros de construcción con adjetivos con los que hacer una casa con todos ellos
- Clasificación de adjetivos: Identificación de adjetivos según su tipo (calificativos, demostrativos, posesivos).



ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Creación de una historia grupal: Los estudiantes colaborarán para escribir una historia utilizando adjetivos de manera efectiva que va introduciendo el maestro. Se enfatizará la coherencia y cohesión textual.
- Revisión y corrección: Los grupos intercambiarán sus historias para revisar y corregir el uso de adjetivos. Se fomentará la retroalimentación entre pares.
- Presentación de historias: Cada grupo presentará su historia utilizando recursos visuales creados con Lego.

ACTIVIDADES FINALES

- Juego interactivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles donde aplicarán los adjetivos en situaciones ficticias dentro del mundo de Lego Fortnite.
- Showcase de historias: Los grupos compartirán sus historias y presentarán sus creaciones visuales a toda la clase.

Recursos

Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual



Medidas DUA



- Variedad de Modalidades de Presentación:
 - Utilización de recursos visuales y auditivos para atender a diferentes estilos de aprendizaje.
 - Uso de imágenes, colores y sonidos para reforzar la comprensión de los adjetivos.
- Flexibilidad en la Expresión:
 - Permitir a los estudiantes expresar sus ideas de diversas maneras: oralmente, por escrito o a través de la creación visual con Lego.
- Apoyo a la Motivación:
 - Incorporación de elementos lúdicos y relacionados con los intereses de los estudiantes, como Lego Fortnite, para mantener alta la motivación.

Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Descubriendo Sinónimos y Antónimos con Bluey"

ÁREA: Lengua NIVEL 1º - 2º



Descripción:

En esta emocionante aventura lingüística, los estudiantes explorarán el mundo de los sinónimos y antónimos de la mano de Bluey, el popular personaje de la serie animada.



A través de actividades interactivas y lúdicas, los alumnos aprenderán a identificar y utilizar sinónimos y antónimos de manera efectiva en la ampliación de su vocabulario.

Justificación:

El conocimiento de sinónimos y antónimos es esencial para enriquecer el vocabulario y mejorar la expresión oral y escrita.



A través de esta SDA, los estudiantes desarrollarán habilidades lingüísticas cruciales mientras se sumergen en un entorno motivador y familiar con Bluey.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

- CCL CP CMCT CD
- CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1 CE3 CE5 CE7 CE9
- CE2 CE4 CE6 CE8 CE10

Criterios de Evaluación

- 2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, e iniciando, de manera acompañada, la valoración del contenido y de los elementos no verbales más elementales.
- 6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.
- 6.2 Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada.

Saberes Básicos



- Definición y clasificación de sinónimos y antónimos.
- Identificación de sinónimos y antónimos en textos.
- Uso correcto de sinónimos y antónimos en la construcción de oraciones.



Secuenciación

Nº Sesiones

10



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Introducción con un episodio de Bluey que destaque la importancia de las palabras y su significado.
- Discusión sobre situaciones cotidianas donde el uso de sinónimos y antónimos es relevante.

ACTIVIDADES INICIALES

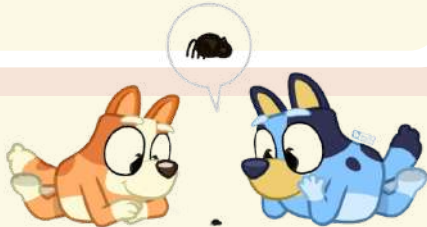
- Juego con tarjetas de palabras: Los estudiantes emparejarán palabras con sus sinónimos y antónimos, las podemos crear nosotros.
- Clasificación de palabras: Identificación de sinónimos y antónimos a través de categorías temáticas.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Creación de un "Diccionario Bluey" con sinónimos y antónimos utilizados en la serie.
- Elaboración de oraciones: Los estudiantes usarán sinónimos y antónimos en oraciones relacionadas con situaciones de Bluey.
- Por grupos representaremos las oraciones pero poniendo antónimos de las palabras. Después de cada presentación, se lleva a cabo una reflexión grupal sobre cómo el uso de sinónimos y antónimos impacta en la expresión y la comprensión del mensaje.

ACTIVIDADES FINALES

- Creación de un cuento corto: Los estudiantes trabajarán en grupos para desarrollar un cuento utilizando sinónimos y antónimos.
- Representación teatral: Cada grupo presentará su cuento de manera creativa, incorporando diálogos que resalten el uso de sinónimos y antónimos.



Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Variedad de Modalidades de Presentación:
 - Uso de recursos visuales, auditivos y táctiles para abordar diferentes estilos de aprendizaje.
 - Adaptación de actividades para estudiantes con diferentes niveles de habilidad.
- Flexibilidad en la Expresión:
 - Permitir a los estudiantes expresar sus ideas de diversas maneras: oralmente, por escrito o a través de representaciones visuales.
- Apoyo a la Motivación:
 - Integración de elementos de Bluey, un personaje familiar y querido, para mantener altos niveles de motivación y participación.

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Aventura con Signos de Puntuación y Roblox"

ÁREA: Lengua NIVEL 1º – 2º



Descripción:



Los estudiantes se embarcarán en una aventura para explorar el "País de las Oraciones", diseñando mapas, creando cartas mágicas y participando en desafíos que mejorarán sus habilidades en el uso de signos de puntuación.

Justificación:

Es fundamental que los niños dominen el uso de signos de puntuación para comunicarse de manera efectiva. La conexión con Roblox motiva su participación, haciendo que el aprendizaje sea significativo y divertido.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS									
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9					
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10					

Criterios de Evaluación

- 2.1: Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos.
- 5.1: Producir textos escritos y multimodales coherentes.
- 9.1: Formular conclusiones sobre el funcionamiento de la lengua.

Saberes Básicos

- Las lenguas y sus hablantes: Relacionar el uso de signos de puntuación con la claridad y la efectividad de la comunicación.
- Comunicación: Contexto, Géneros discursivos, Procesos: Identificar cómo los signos de puntuación influyen en la estructura y comprensión de diferentes géneros discursivos.
- Reflexión sobre la lengua y sus usos: Reconocer la importancia de los signos de puntuación en la construcción del significado.



Secuenciación

Nº Sesiones

9



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Ejercicio práctico: Identificar signos de puntuación en mensajes de chat de Roblox.
- Ejercicio creativo: Crear mensajes cortos utilizando signos de puntuación adecuados.

ACTIVIDADES INICIALES

- Ejercicio práctico: Crear mensajes más extensos con puntuación correcta.
- Actividad colaborativa: Compartir mensajes y analizar el uso de la puntuación.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Ejercicio práctico: Desarrollar instrucciones de juegos en Roblox con puntuación clara y precisa.
- Actividad creativa: Crear diálogos para personajes de juegos, prestando atención a la puntuación.
- Utilizando las funciones de chat o mensajes en el entorno de Roblox, los estudiantes escenificarán virtualmente los diálogos que crearon.

ACTIVIDADES FINALES

- Ejercicio práctico: Escribir una historia en el entorno de Roblox, prestando especial atención a la puntuación.
- Actividad de revisión: Intercambio de historias entre estudiantes con retroalimentación sobre la puntuación.



Recursos

Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	✓ Digital	✓ Espacio abierto
○ Familias	○ Propio (Elaborado)	✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptaciones en la presentación de la información: Uso de recursos visuales y ejemplos concretos.
- Apoyo individualizado según las necesidades: Brindar ayuda personalizada a estudiantes con dificultades específicas.
- Evaluación formativa y retroalimentación continua: Proporcionar comentarios constructivos durante todo el proceso.

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- ✓ Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Aventuras Gramaticales con Spiderman"

ÁREA: Lengua NIVEL 3º - 4º



Descripción:

Esta SDAA tiene como objetivo sumergir a los estudiantes en el fascinante universo de Spiderman mientras exploran y aplican conceptos gramaticales clave: sustantivos, artículos y determinantes.



Justificación:

Al vincular el aprendizaje gramatical con un tema apasionante como Spiderman, se espera aumentar la motivación de los estudiantes, haciendo que la gramática sea más accesible y relevante para ellos.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS									
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9					
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10					

Criterios de Evaluación

- 3.1: Producir textos orales y multimodales coherentes.
- 5.1: Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes.
- 9.1: Formular conclusiones elementales sobre el funcionamiento de la lengua.



Saberes Básicos

- Las funciones y características de sustantivos.
- El uso correcto de artículos definidos e indefinidos.
- Reconocimiento y aplicación de determinantes posesivos y demostrativos.



Secuenciación

Nº Sesiones

9



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Breve introducción a Spider-Man y sus características.
- Actividad de identificación de sustantivos relacionados con el personaje.

ACTIVIDADES INICIALES

- Juegos de clasificación de sustantivos propios y comunes.
- Creación de oraciones usando sustantivos relacionados con Spider-Man.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Ejercicio práctico: Desarrollar instrucciones de juegos en Visionado de material relacionado con Spider-Man con enfoque en artículos definidos e indefinidos.
- Creación de diálogos entre personajes utilizando adecuadamente los artículos.
- Identificación de determinantes posesivos y demostrativos en narrativas de Spider-Man.
- Creación de historias cortas utilizando determinantes posesivos y demostrativos.

ACTIVIDADES FINALES

- Los estudiantes interpretarán sus historias por grupos destacando el uso correcto de sustantivos, artículos y determinantes.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



Adaptaciones en la presentación de la información:

- Proporcionar contenido visual y auditivo para abordar diferentes estilos de aprendizaje.

Apoyo individualizado según las necesidades:

- Realizar evaluaciones formativas periódicas para identificar las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante.

Evaluación formativa y retroalimentación continua:

- Proporcionar comentarios específicos y constructivos para guiar a los estudiantes en su progreso.

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Las jornadas Lingüísticas en Hogwarts"

ÁREA: Lengua NIVEL 3º - 4º



Descripción:

En esta SDAA, los estudiantes se sumergirán en el mundo mágico de Harry Potter para explorar las clases de palabras, específicamente agudas, llanas y esdrújulas. A través de situaciones relacionadas con los personajes y eventos de la saga, los niños mejorarán su comprensión de las características de estas palabras y su correcta acentuación.

Justificación:

El uso del universo de Harry Potter motiva a los niños, permitiéndoles aplicar las reglas gramaticales de las clases de palabras de manera lúdica y creativa. Al vincular la teoría con elementos de interés, se facilita la retención y comprensión de los conceptos.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS									
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9					
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10					

Criterios de Evaluación

- 2.1: Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos
- 5.1: Producir textos escritos y multimodales coherentes.
- 9.1: Formular conclusiones sobre el funcionamiento de la lengua.

Saberes Básicos

- Clases de palabras: agudas, llanas y esdrújulas.
- Reglas de acentuación.



Secuenciación

Nº Sesiones

9



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Actividad inicial: Lectura de fragmentos de Harry Potter que incluyan ejemplos de agudas, llanas y esdrújulas.
- Dinámica grupal: Compartir impresiones y comentarios sobre lo observado.

ACTIVIDADES INICIALES

- Lección interactiva: Explicación de las clases de palabras agudas, llanas y esdrújulas utilizando situaciones de la historia de Harry Potter.
- Ejercicio práctico: Identificación de ejemplos en textos seleccionados.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Actividades en grupos: Creación de oraciones mágicas que incluyan palabras de las tres clases y su acentuación.
- Ejercicios de escritura: Composición de mini relatos utilizando las clases de palabras aprendidas.
- Creación individual: Elaboración de un "Certificado de Magia Gramatical" donde los niños demostrarán su dominio de las clases de palabras y acentuación.

ACTIVIDADES FINALES

Juego interactivo: Duelo de palabras acentuadas. Los estudiantes realizarán un genially de pasapalabra por grupos con palabras acentuadas



Recursos

Personal	Material	Organizativo
Profesores extra	Analógico	Clases
Orientador, PT, AL	Digital	Espacio abierto
Familias	Propio (Elaborado)	Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación en la presentación de la información: Uso de materiales visuales y auditivos.
- Apoyo individualizado según las necesidades: Asistencia personalizada durante las actividades.
- Evaluación formativa y retroalimentación continua: Revisión constante de los avances, ofreciendo feedback.

Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Explorando y crafteando posesivos"

ÁREA: Lengua NIVEL 3° - 4°



Descripción:

La SDA tiene como objetivo principal introducir a los estudiantes en el uso adecuado de la coma y los posesivos a través del entorno de Minecraft. Se abordarán conceptos gramaticales de manera práctica y lúdica, relacionándolos con situaciones cotidianas del juego.

Justificación:

A través de esta actividad, los estudiantes aprenderán a aplicar la puntuación correctamente y a utilizar posesivos de manera adecuada en sus escritos. El objetivo es que los alumnos puedan desarrollar habilidades de expresión escrita, creatividad y trabajo en equipo, mientras aplican conceptos gramaticales en un entorno lúdico y motivador como Minecraft.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS									
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9					
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10					

Criterios de Evaluación

- 2.1: Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos
- 5.1: Producir textos escritos y multimodales coherentes.
- 9.1: Formular conclusiones sobre el funcionamiento de la lengua.

Saberes Básicos

- Las reglas de puntuación en la lengua española.
- Uso correcto de posesivos en contextos escritos.



Secuenciación

Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Introducción a la unidad a través de una lluvia de ideas sobre cómo aplicar la gramática en Minecraft, seguido de una explicación sobre la importancia de la coma y los posesivos en la escritura.

ACTIVIDADES INICIALES

- Identificación de posesivos en el entorno de Minecraft.
- Exploración de construcciones gramaticales con posesivos.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Creación de diálogos entre personajes utilizando la coma y posesivos.
- Construcción de estructuras gramaticales correctas en el juego.

ACTIVIDADES FINALES

Los estudiantes trabajarán en equipos para desarrollar una historia que integre la coma y los posesivos, la presentarán al grupo y recibirán feedback de sus compañeros.

Recursos

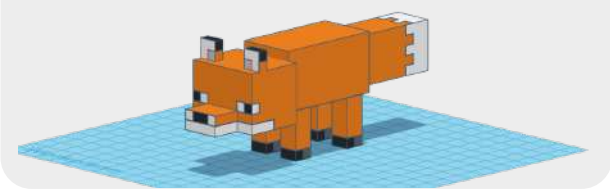


Personal	Material	Organizativo
Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
Orientador, PT, AL	✓ Digital	○ Espacio abierto
✓ Familias	✓ Propio (Elaborado)	✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Variedad en la presentación de información (visual, auditiva).
- Apoyo individualizado según estilos de aprendizaje.
- Evaluación formativa y retroalimentación inmediata.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- ✓ Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Explorando las Formas Verbales con Marvel"

ÁREA: Lengua NIVEL 5° – 6°



Descripción:

Los estudiantes explorarán las formas verbales a través del universo de Marvel, utilizando cómics, películas y actividades creativas que involucren a sus superhéroes favoritos.

Justificación:

Los estudiantes participarán en un concurso de doblaje de escenas de películas de Marvel, donde pondrán en práctica el uso de los modos verbales correspondientes a cada situación. Aprenderán a aplicar las formas verbales en situaciones reales y lúdicas, fomentando la creatividad y la expresión oral. Esta actividad promoverá la adquisición de habilidades lingüísticas de forma dinámica y motivadora, al tiempo que les permitirá explorar el universo de Marvel desde una perspectiva diferente.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS									
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9					
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10					

Criterios de Evaluación

- 4.1: Utilizar adecuadamente diferentes formas verbales.
- 6.1: Producir textos orales y escritos coherentes y adaptados a la situación comunicativa.
- 9.1: Reflexionar sobre el uso del lenguaje y aplicar conocimientos gramaticales.

Saberes Básicos

- Modos verbales (indicativo, subjuntivo, imperativo)
- El uso de formas verbales en la comunicación oral y escrita.



Secuenciación

Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Introducción al mundo Marvel y sus personajes. Charla sobre la importancia de la comunicación verbal en sus historias.

ACTIVIDADES INICIALES

- Visualización de clips destacando situaciones de comunicación verbal en Marvel. Discusión grupal sobre cómo los personajes utilizan diferentes formas verbales.
- Los equipos planifican y escriben los doblajes, aplicando los modos verbales de forma correcta y coherente con el contexto de las escenas de Marvel.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Creación de diálogos entre personajes. Trabajo en parejas o grupos pequeños para desarrollar diálogos que destaquen diversas formas verbales.
- Los doblajes presentados muestran una integración significativa de los modos verbales, evidenciando la comprensión y creatividad en la expresión oral de los estudiantes.
- Actividad Adicional: Intercambio de diálogos entre grupos para enriquecer el uso de formas verbales.

ACTIVIDADES FINALES

- Grabación de videos cortos. Visualización en el aula y retroalimentación constructiva entre los compañeros.
 - Actividad Adicional: Sesión de preguntas y respuestas sobre los videos para promover el diálogo.
- Cierre: Reflexión grupal sobre la importancia de las formas verbales en la comunicación, relacionándolo con las experiencias de los personajes de Marvel.



Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Proporcionar materiales visuales y auditivos para acomodar diferentes estilos de aprendizaje. Utilizar cómics, videos y ejemplos sonoros.
- Proporcionar apoyo adicional a aquellos que puedan requerir asistencia extra en la identificación y aplicación de formas verbales.
- Modificar las actividades prácticas para garantizar que se adapten a diversos niveles de habilidad. Proporcionar opciones para que los estudiantes elijan actividades que se alineen con sus fortalezas.

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Explorando Pronombres Personales con Rick and Morty"

ÁREA: Lengua NIVEL 5° – 6°



Descripción:

Los estudiantes producirán un video corto recreando escenas de la serie Rick y Morty, integrando variedades lingüísticas y el uso apropiado de pronombres. Aprenderán a identificar y utilizar pronombres en diversos contextos de comunicación, relacionando el uso de los pronombres con situaciones reales y creativas. Esta actividad fomentará la creatividad, el trabajo en equipo y la reflexión sobre la diversidad lingüística, promoviendo su competencia comunicativa a través de una metodología activa y motivadora.

Justificación:

Los estudiantes explorarán el uso de pronombres personales en lengua castellana a través de situaciones y diálogos presentes en la serie animada "Rick and Morty". Desde situaciones cómicas hasta diálogos científicos, se abordarán diferentes contextos para fortalecer el conocimiento de los pronombres personales y su aplicación en el idioma español.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Comprender el uso correcto de los pronombres personales en diferentes contextos.
- Aplicar los pronombres personales en situaciones cotidianas y diálogos específicos.
- Reflexionar sobre las diferencias en el uso de pronombres personales en distintas situaciones.

Saberes Básicos

- Definición y función de los pronombres personales
- Tipos de pronombres personales
- Uso correcto de los pronombres en distintos contextos



Secuenciación

Nº Sesiones8

- ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN
- Breve introducción a la serie y exploración de su contexto en lengua castellana.
 - Identificación de personajes principales y sus roles en el idioma español.

- ACTIVIDADES INICIALES
- Visualización de fragmentos seleccionados de la serie que resalten el uso de pronombres en situaciones específicas en español.
 - Discusión grupal sobre el impacto del uso de pronombres en la comunicación.

- ACTIVIDADES DE DESARROLLO
- Una dinámica activa para este bloque podría ser la creación de un mural con expresiones lingüísticas de la serie, seguido de una discusión sobre cómo influye el contexto en el uso de los pronombres. También se podría realizar una actividad de interpretación de diálogos donde los estudiantes representen las variedades lingüísticas presentes en la serie.

- ACTIVIDADES FINALES
- Los estudiantes planificarán la producción de su video corto, organizando los roles, recursos y materiales necesarios para recrear la escena seleccionada. Diseñarán diálogos que incluyan el uso apropiado de pronombres y que reflejen la variedad lingüística trabajada, fomentando la creatividad y la reflexión sobre el impacto de la comunicación en la comprensión de la historia..



Recursos

Personal	Material	Organizativo
☒ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☐ Orientador, PT, AL	☒ Digital	☐ Espacio abierto
☒ Familias	☐ Propio (Elaborado)	☒ Espacio Virtual

- Medidas DUA
- Brindar extensiones de tiempo en las actividades evaluativas para estudiantes que requieran más tiempo para procesar la información o completar las tareas debido a necesidades educativas especiales.
 - Adaptar el material escrito proporcionando versiones simplificadas o resúmenes de textos complejos para estudiantes con dificultades de lectura o comprensión.
 - Apoyo Individualizado: Ofrecer apoyo individualizado mediante tutorías o sesiones de refuerzo para estudiantes que presenten dificultades específicas en el aprendizaje de los conceptos lingüísticos.



Inst Evaluación	Nivel Autonomía
☐ Rúbrica de evaluación.	★
☐ Lista de cotejo.	★
☐ Guía de observación.	★
☐ Escala de estimación.	★
☐ Mapa conceptual.	★
☒ Diana de autoevaluación.	★
☐ Registro de conductas.	★
☒ Diario de clase.	★

SDA: "Entre las sombras literarias de Hawkins"

ÁREA: Lengua NIVEL 5° - 6°



Descripción:

En esta Situación de aprendizaje, los estudiantes explorarán los diferentes géneros literarios a través del prisma de la exitosa serie "Stranger Things". Desde lo épico hasta lo lírico, lo dramático y lo narrativo, los estudiantes se sumergirán en un viaje literario emocionante y cautivador inspirado en los misterios y aventuras de Hawkins.

Justificación:

A través de esta situación de aprendizaje basada en retos, los alumnos desarrollarán habilidades de planificación, trabajo en equipo, creatividad, expresión escrita y audiovisual. Al mismo tiempo, se fomentará la comprensión de los géneros literarios y su aplicación en la construcción de una narrativa impactante, como la de la serie Stranger Things. Esta experiencia despierta el interés de los alumnos al combinar la familiaridad con la serie y la oportunidad de crear un producto audiovisual propio.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Comprender el significado y las características de diferentes géneros literarios.
- Analizar y comparar obras literarias desde una perspectiva crítica.
- Expresar opiniones y argumentaciones sobre textos literarios.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación en la producción de textos literarios.

Saberes Básicos

- Características y ejemplos representativos.
- Definición y ejemplos destacados.
- Elementos estructurales y géneros teatrales.
- Tipos de narradores y estructuras narrativas.



Secuenciación

Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Presentación de la serie "Stranger Things" y su relevancia cultural.
- Breve introducción a los géneros literarios presentes en la serie: suspense, ciencia ficción, aventura y drama.
- Debate sobre la importancia de los géneros literarios en la narrativa audiovisual y escrita.

ACTIVIDADES INICIALES

- Análisis de escenas específicas de la serie que ejemplifiquen los elementos característicos de cada género literario.
- Comparación de las escenas seleccionadas con fragmentos de textos literarios representativos de cada género.
- Discusión en grupos sobre las similitudes y diferencias entre la narrativa audiovisual y la literaria en términos de géneros y recursos utilizados.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Creación de historias cortas en grupos, donde cada equipo debe desarrollar una trama que combine elementos de suspense, ciencia ficción, aventura y drama.
- Realización de actividades prácticas para explorar los recursos narrativos utilizados en cada género, como la creación de cliffhangers, la construcción de mundos ficticios y el desarrollo de personajes complejos.
- Elaboración de guiones para escenas originales que emulen el estilo y la atmósfera de "Stranger Things", aplicando los conocimientos adquiridos sobre los géneros literarios.

ACTIVIDADES FINALES

- Presentación de los proyectos integradores elaborados por cada grupo, donde se pondrán en práctica los elementos aprendidos sobre suspense, ciencia ficción, aventura y drama.
- Evaluación colectiva de los proyectos por parte de los compañeros, destacando los aspectos más creativos y efectivos de cada propuesta.
- Reflexión individual sobre el proceso de aprendizaje y la aplicación de los conocimientos adquiridos en la creación de contenido narrativo.

Recursos



Personal	Material	Organizativo
☒ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☐ Orientador, PT, AL	☐ Digital	☒ Espacio abierto
☐ Familias	☐ Propio (Elaborado)	☐ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Estrategias de aprendizaje cooperativo para que los estudiantes se apoyen entre sí en el proceso de comprensión y análisis de los géneros literarios.
- Plataformas educativas con opciones de personalización, como ajustes de contraste y tamaño de fuente, para adaptarse a las necesidades visuales de los estudiantes.
- Guías visuales y esquemas de organización para ayudar a los estudiantes a estructurar sus ideas al escribir narrativas o poemas.

Inst Evaluación

- ☒ Rúbrica de evaluación.
- ☐ Lista de cotejo.
- ☐ Guía de observación.
- ☐ Escala de estimación.
- ☒ Mapa conceptual.
- ☐ Diana de autoevaluación.
- ☐ Registro de conductas.
- ☐ Diario de clase.

Nivel Autonomía
★
★
★
★
★
★



Matemáticas

"¡Rescatando Números con los PJ Masks!"

Dinosumas y Dinorestas

Suma de grupos en la Granja

"Resolviendo Misterios Matemáticos" Fracciones

"Sonic y la Carrera del Sistema Métrico"

"Diseñadores en el Mundo Warner: Perímetros y Áreas"

Cómics en problemas: Comprende para salvar la historia"

"Organiza el Concierto de BTS Calculando Porcentajes"

"El CEO mejora las estadísticas de TikTok: Un desafío matemático"



$$\lim_{x \rightarrow 1} \frac{\text{ctgx} - 2}{2\sqrt{1-x^3}}$$

$$S_2 = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$415$$

$$(y)^2 = \left(\frac{y}{2}\right)$$

$$x = 4$$

$$y = \dots (4)$$

$$e =$$

$$\ln = \sqrt{a \times b}$$

$$= (y-1)^2 \Delta z^2 (x+h) \sin$$

SDA: "¡Rescatando Números con los PJ Masks!"

ÁREA: Matemáticas NIVEL 1º - 2º



Descripción:

En esta SDA, los estudiantes explorarán el uso comprensivo de la decena y la centena a través de emocionantes misiones de rescate con los PJ Masks. A medida que los niños ayudan a los héroes a salvar el día, también desarrollarán su comprensión del valor posicional de los números, aplicando estrategias diversas para resolver problemas y comunicar sus resultados de manera efectiva.

Justificación:

Esta SDAA se enfoca en el desarrollo de las competencias matemáticas clave a través de una experiencia emocionante y motivadora con los PJ Masks. Al explorar el valor posicional de las decenas y centenas en situaciones de rescate, los estudiantes adquieren habilidades para interpretar problemas, aplicar estrategias de resolución y comunicar resultados. Además, se promueve el trabajo en equipo, la autonomía y el pensamiento computacional, preparando a los niños para enfrentar desafíos matemáticos de manera efectiva y creativa.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- CE1.1: Interpretar situaciones cotidianas mediante representaciones matemáticas.
- CE2.1: Aplicar estrategias diversas para resolver problemas numéricos.
- CE3.1: Investigar patrones y formular conjeturas matemáticas.
- CE4.2: Utilizar herramientas tecnológicas en la resolución de problemas matemáticos.

Saberes Básicos

- Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana que involucren la identificación de decenas y unidades.
- Comparar entre diferentes estrategias para contar y agrupar números de forma pautada.
- Demostrar la corrección matemática de las soluciones al comparar y ordenar números.



Secuenciación

Nº Sesiones

9



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Los alumnos crearán un dibujo o descripción de su superhéroe matemático, especificando las habilidades especiales de agrupación en decenas y centenas que posee. Posteriormente, compartirán en grupo para intercambiar ideas y enriquecer la creación de cada personaje.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Misión 1: Rescatando a los Héroes Desaparecidos
- Objetivo: Contar y comparar números de dos cifras para encontrar a los héroes perdidos.
 - Los estudiantes reciben tarjetas con números de dos cifras y deben contar las decenas y unidades para determinar el número total y así rescatar a los héroes escondidos.
 - Actividad Complementaria: ¡Decodificando la Pista Matemática!
 - Los estudiantes deben resolver sumas y restas simples para avanzar en la pista y encontrar la ubicación de los héroes.
- Misión 2: El Laberinto de las Decenas y Centenas
- Objetivo: Identificar decenas y unidades en tarjetas numéricas en un laberinto matemático.
 - Los estudiantes exploran un laberinto donde deben identificar y marcar las tarjetas numéricas que representan decenas y centenas.

ACTIVIDADES INICIALES

Los alumnos realizarán una investigación sobre diferentes problemas matemáticos que pueden resolverse con la ayuda de la agrupación en decenas y centenas. Recopilarán ejemplos y evidencias para fundamentar la creación de su aventura matemática con su superhéroe.

Los alumnos elaborarán un plan detallado de la aventura matemática de su superhéroe matemático. Incluirán los materiales necesarios, los problemas a resolver en los que aplicarán la agrupación en decenas y centenas, y el desarrollo de la historia con coherencia y creatividad.

ACTIVIDADES FINALES

- Los alumnos presentarán sus aventuras matemáticas al resto de la clase, explicando los conceptos matemáticos aplicados y las estrategias utilizadas para resolver los problemas. Reflexionarán sobre el proceso de creación de su superhéroe matemático y compartirán aprendizajes con los compañeros.

Recursos

Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	○ Digital	○ Espacio abierto
✓ Familias	✓ Propio (Elaborado)	○ Espacio Virtual



Medidas DUA



- Estrategias de aprendizaje cooperativo para que los estudiantes se apoyen entre sí en el proceso de comprensión y análisis de los géneros literarios.
- Plataformas educativas con opciones de personalización, como ajustes de contraste y tamaño de fuente, para adaptarse a las necesidades visuales de los estudiantes.
- Guías visuales y esquemas de organización para ayudar a los estudiantes a estructurar sus ideas al escribir narrativas o poemas.

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- ✓ Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Dinosumas y Dinorestas

ÁREA: Matemáticas NIVEL 1º - 2º



Descripción:

En esta SDAA, los estudiantes utilizarán contextos relacionados con los dinosaurios para comprender y practicar la adición y la sustracción dentro del rango de 100. A través de juegos, problemas matemáticos y actividades manipulativas, los alumnos aprenderán a resolver operaciones matemáticas básicas, utilizando figuras y elementos relacionados con los dinosaurios. Esta actividad está diseñada para ser atractiva y motivadora, permitiendo a los niños conectar el aprendizaje matemático con sus intereses.

Justificación:

Esta SDAA utiliza actividades manipulativas y contextos cercanos al mundo de los alumnos para facilitar la comprensión de estos conceptos. El uso de materiales concretos como figuras de dinosaurios ayuda a que los estudiantes visualicen y comprendan mejor las operaciones, lo que es especialmente importante en las primeras etapas del aprendizaje matemático. Así, se promueve un aprendizaje significativo y duradero, que va más allá de la simple memorización de procedimientos.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.
- Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.
- Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.

Saberes Básicos

- Resolución de problemas sencillos de adición y sustracción.
- Identificación de situaciones de suma y resta en contextos cotidianos.
- Representación gráfica de operaciones matemáticas básicas.
- Desarrollo de estrategias para descomponer números y facilitar la resolución de operaciones.



Secuenciación

Nº Sesiones 6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Presentación de la temática de los dinosaurios mediante un breve video o cuento interactivo que motive a los alumnos.
- Explicación de cómo los dinosaurios vivían en grupos, de manera que se pueden usar ejemplos de sumas y restas para hablar de estos grupos..

ACTIVIDADES INICIALES

- Juego manipulativo: Cada alumno recibe un conjunto de figuras de dinosaurios (dinomonedas) y se les da una situación (por ejemplo, "Había 25 dinosaurios en la jungla, pero 10 se fueron a buscar comida. ¿Cuántos quedan?")
- Los estudiantes se dividirán en grupos y recibirán un conjunto de problemas relacionados con dinosaurios que impliquen sumas y restas.
- Cada grupo debe discutir cómo resolverlos y escribir las soluciones, incluyendo representaciones gráficas si es necesario.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los estudiantes recibirán un mapa de una "jungla de dinosaurios" dividida en secciones numeradas. En cada sección, habrá un grupo de dinosaurios (representados por dibujos o figuras). Los alumnos deberán resolver problemas de sustracción para determinar cuántos dinosaurios quedan después de "cazar" un cierto número en cada sección. Ejemplo: "En la sección 3 hay 15 dinosaurios. Si cazamos 7, ¿cuántos quedan?".
- Los estudiantes crearán pequeñas historias o cuentos sobre sus dinosaurios, en las que deberán incluir operaciones de adición y sustracción.

ACTIVIDADES FINALES

- En este juego, cada estudiante comienza con un grupo de dinosaurios (dibujos o figuras). A medida que se resuelven correctamente problemas de sustracción, los dinosaurios "escapan" de la extinción (se retiran de la mesa). El objetivo es ver cuántos dinosaurios quedan después de varias rondas de sustracción. Los problemas pueden ser presentados por el maestro o generados por los mismos estudiantes.
- Los alumnos trabajarán en parejas para construir un "mundo de dinosaurios" utilizando bloques o materiales manipulativos. Cada pareja recibirá un número total de dinosaurios y bloques, y deberán distribuirlos en diferentes áreas del mundo (ej. bosque, río, montaña).

Recursos

Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	○ Digital	✓ Espacio abierto
✓ Familias	✓ Propio (Elaborado)	○ Espacio Virtual

Medidas DUA

- Se proporcionarán materiales visuales y manipulativos adaptados a las necesidades de los estudiantes con dificultades de aprendizaje, como fichas grandes de dinosaurios con números claramente visibles.
- Para los alumnos que presentan dificultades con la descomposición de números, se implementarán sesiones de refuerzo en las que se utilicen técnicas visuales, como líneas numéricas o bloques de construcción, que faciliten la comprensión del proceso de resta como descomposición.
- Tiempo adicional para completar tareas según las necesidades individuales de los estudiantes.

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Suma de grupos en la Granja

ÁREA: Matemáticas NIVEL 1º - 2º



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los alumnos de 1º y 2º de primaria aprenderán a sumar grupos de elementos iguales utilizando como temática los animales de la granja. Mediante actividades lúdicas, se buscará que los estudiantes comprendan y apliquen la suma de grupos como una operación matemática clave. La narrativa se centrará en ayudar a un granjero a contar los animales en su granja, sumando grupos de animales similares, lo cual facilitará la comprensión del concepto de adición repetida.

Justificación:

La suma de grupos es un concepto fundamental en la adquisición de competencias matemáticas básicas. Este contenido introduce a los estudiantes en el proceso de sumar repetidamente cantidades iguales, lo cual es esencial para su futura comprensión de la multiplicación. La elección de "Animales de la Granja" como temática facilita la conexión con la realidad y hace que el aprendizaje sea más significativo y atractivo para los niños. Este tipo de actividades también promueve el razonamiento lógico y la capacidad de resolver problemas sencillos, habilidades esenciales en el desarrollo cognitivo temprano.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10

Criterios de Evaluación

- Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.
- Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.
- Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.

Saberes Básicos

- Reconocimiento de la adición como una operación de suma de grupos iguales.
- Identificación y representación gráfica de conjuntos y grupos en contextos cotidianos.
- Uso de estrategias básicas para resolver problemas sencillos que impliquen la suma de grupos.
- Comprensión del lenguaje matemático relacionado con la suma de grupos.



Secuenciación

Nº Sesiones

7



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Se introduce a los alumnos a la historia de un granjero que necesita ayuda para contar los animales en su granja. Los niños conocerán los diferentes animales (vacas, ovejas, gallinas) y se les mostrará cómo están agrupados.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- A través de tarjetas con diferentes situaciones, los alumnos deberán resolver problemas sencillos que impliquen la suma de grupos de animales.
- Los alumnos participarán en un reto donde el profesor les dará una cantidad total de animales y deberán descomponerla en grupos iguales. Por ejemplo, si el profesor dice que hay 12 vacas en total, los estudiantes pueden agruparlas en 3 grupos de 4, 4 grupos de 3, etc. Luego, deberán sumarlas de nuevo para comprobar si su descomposición es correcta.
- En parejas o pequeños grupos, los estudiantes crearán una página para un "Gran Libro de la Granja", donde presentarán un grupo de animales y escribirán la operación de suma correspondiente. Por ejemplo, "En nuestra página hay 3 grupos de 5 gallinas. $5 + 5 + 5 = 15$ gallinas en total". Al final, se juntarán todas las páginas para formar un libro colectivo que se podrá revisar y leer en clase.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Se proporcionarán materiales visuales y manipulativos adaptados a las necesidades de los estudiantes con dificultades de aprendizaje, como fichas grandes de dinosaurios con números claramente visibles.
- Se propondrán desafíos adicionales, como la suma de grupos con más elementos o la introducción de sencillas multiplicaciones para aquellos que ya dominan la suma de grupos.
- Tiempo adicional para completar tareas según las necesidades individuales de los estudiantes.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- ✓ Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Detectives de Fracciones: Resolviendo Misterios Matemáticos"

ÁREA: Matemáticas NIVEL 3°- 4°



Descripción:

En esta SDAA, los estudiantes se convertirán en detectives y trabajarán con fracciones para resolver misterios matemáticos. A través de una serie de actividades interactivas, aprenderán a identificar, representar, comparar y operar con fracciones. Utilizando pistas y mapas, los estudiantes aplicarán sus conocimientos de fracciones para resolver casos y completar misiones, desarrollando así una comprensión profunda de este concepto matemático.

Justificación:

El contenido de fracciones es esencial en la educación primaria ya que introduce a los alumnos en el mundo de los números racionales, permitiéndoles entender mejor la división, las proporciones y las relaciones entre partes y todo. Trabajar con fracciones de una manera lúdica y contextualizada, como en esta SDAA de detectives, facilita el aprendizaje significativo, motivando a los estudiantes a aplicar conceptos matemáticos en situaciones prácticas y estimulantes. La integración de esta temática en la clase de matemáticas fomenta el desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas, competencias clave en la formación matemática.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propios.
- Interpretar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.
- Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.

Saberes Básicos

- Identificación y representación de fracciones.
- Comparación de fracciones con el mismo y diferente denominador.
- Operaciones básicas con fracciones (suma y resta).
- Aplicación de fracciones en la resolución de problemas de la vida cotidiana.



Secuenciación

Nº Sesiones 7



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

INCORPORACIÓN AL CUERPO DE DETECTIVES
Los estudiantes recibirán un "carné de detective" y se les presentará el caso a resolver. Se les explicará cómo las fracciones serán herramientas esenciales para resolver los misterios.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Se les dará a los estudiantes una serie de fracciones codificadas que deben sumar o restar para descubrir las coordenadas de una pista importante.
- Al seguir las pistas, los estudiantes encontrarán números en forma de fracciones. Deberán interpretar el significado de estas fracciones en el contexto del misterio. Por ejemplo, una pista podría decir "una cuarta parte de los sospechosos estuvo en la escena del crimen".
- Los estudiantes trabajan con una línea numérica que representa fracciones. Cada punto en la línea representa un sospechoso en el caso. Deben identificar y colocar las fracciones en la línea correctamente para alinear a los sospechosos en orden y resolver una parte del misterio.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los estudiantes deberán dividir un mapa en diferentes fracciones para encontrar las pistas escondidas. Trabajarán en grupos, representando gráficamente fracciones y comparándolas para determinar qué parte del mapa explorar primero.
- En equipos, los estudiantes recibirán un mapa dividido en partes iguales (por ejemplo, 1/2, 1/4, 1/8). Cada equipo elegirá una fracción del mapa y discutirá cómo representa una parte del todo. Luego, compararán sus fracciones con las de otros equipos para decidir el orden en que deben explorar las áreas.

ACTIVIDADES FINALES

- Cada estudiante completará un informe en el que detallará cómo utilizó las fracciones para resolver el caso, lo que aprendió durante la investigación y qué haría diferente la próxima vez.
- Los estudiantes reciben un "laberinto" en un papel con múltiples caminos. En cada bifurcación, deben resolver un problema de fracciones. Solo si resuelven el problema correctamente, podrán avanzar al siguiente nivel del laber. Si se equivocan, deben volver al inicio de la bifurcación y resolver un problema diferente para intentar avanzar por el camino correcto. El objetivo es llegar al final del laberinto, donde encontrarán una pista clave para resolver el caso.

Recursos

Personal	Material	Organizativo
Profesores extra	Analógico	Clases
Orientador, PT, AL	Digital	Espacio abierto
Familias	Propio (Elaborado)	Espacio Virtual

Medidas DUA

- Adaptación de las actividades a diferentes niveles de comprensión, ofreciendo fracciones más sencillas o complejas según el nivel del alumno.
- Uso de material manipulativo para estudiantes que necesiten visualizar las fracciones.
- Tiempo adicional para completar tareas según las necesidades individuales de los estudiantes.
- Grupos de trabajo heterogéneos para fomentar el aprendizaje colaborativo.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



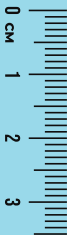
SDA: "Sonic y la Carrera del Sistema Métrico"

ÁREA: Matemáticas NIVEL 3°- 4°



Descripción:

En esta actividad, los estudiantes se unirán a Sonic en una emocionante carrera a través de diferentes mundos, donde deberán utilizar el sistema métrico para medir distancias, calcular tiempos y convertir unidades. Sonic necesitará su ayuda para superar los desafíos y llegar a la meta a tiempo.



Justificación:

El sistema métrico es fundamental en la vida diaria y en el aprendizaje matemático. Es importante que los estudiantes comprendan y manejen correctamente las unidades de longitud, masa y capacidad. Mediante la temática de Sonic, se busca hacer que el aprendizaje de estas conversiones y mediciones sea más atractivo, vinculándolo con situaciones que resultan cercanas y entretenidas para los niños. Esta actividad no solo refuerza el conocimiento matemático, sino que también promueve habilidades como la rapidez mental y la precisión.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.
- Interpretar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.

Saberes Básicos

- Unidades de medida del sistema métrico (metros, centímetros, kilómetros, gramos, kilogramos, litros).
- Conversión entre unidades métricas.
- Aplicación práctica de medidas en situaciones cotidianas.



Secuenciación

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Introducción a la actividad mediante un video o una presentación donde Sonic explica la importancia de las mediciones en su carrera.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los estudiantes deberán medir la longitud de diferentes objetos en el aula (con reglas o cintas métricas) y convertir estas medidas a diferentes unidades, ayudando a Sonic a superar obstáculos en su carrera.
- En esta actividad grupal, los estudiantes compiten en equipos para resolver problemas de conversión lo más rápido posible. Sonic avanza en su carrera cada vez que resuelven un problema correctamente.
- En esta actividad, se organiza un circuito dentro del aula o en el patio. Los estudiantes deben medir las distancias entre diferentes puntos del circuito (por ejemplo, de la puerta al escritorio, del escritorio a la ventana) y luego sumar las distancias para calcular la longitud total del circuito. Ayudan a Sonic a planificar la mejor ruta.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los estudiantes reciben un mapa de los diferentes mundos por los que Sonic correrá. Cada mundo tiene una distancia especificada en kilómetros. Antes de empezar la carrera, deben estimar cuánto tiempo le tomará a Sonic llegar a cada mundo si corre a diferentes velocidades.
- Los estudiantes ayudan a Tails a organizar las herramientas en su laboratorio midiendo longitudes, alturas y anchos de diferentes objetos utilizando reglas y cintas métricas. Cada medida correcta da puntos para preparar a Sonic para la carrera.

ACTIVIDADES FINALES

- Los estudiantes enfrentan un "reto final" creado por Tails, que incluye una serie de preguntas de verdadero o falso y problemas rápidos sobre unidades métricas y conversiones. Se hace en formato de concurso, con Sonic y Tails como presentadores.
- Knuckles desafía a los estudiantes a resolver una serie de problemas de medición y conversión para desbloquear la meta final. Los problemas incluyen distancias, conversiones de masa y capacidad, y cálculos de velocidad. Los estudiantes trabajan en equipos para completar el desafío en el menor tiempo posible.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Para estudiantes con dificultades de comprensión, se ofrecerán ayudas visuales como esquemas y tablas de conversión simplificadas.
- Uso de herramientas manipulativas para ayudar en la comprensión de las unidades de medida.
- Permitir que algunos estudiantes trabajen en parejas para facilitar el aprendizaje colaborativo.
- Grupos de trabajo heterogéneos para fomentar el aprendizaje colaborativo.

Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Diseñadores de Diversión en el Mundo Warner: Perímetros y Áreas en Acción"

ÁREA: Matemáticas **NIVEL** 3º- 4º



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los estudiantes de 3º y 4º de Primaria se convertirán en diseñadores de un parque de atracciones junto a los icónicos personajes de Warner Bros., como Bugs Bunny, el Pato Lucas, y el Correcaminos. A través de actividades prácticas, los alumnos explorarán conceptos de geometría básica, centrándose en la medición de perímetros y áreas de figuras simples.



Justificación:

El estudio del perímetro y el área es fundamental para desarrollar habilidades espaciales y de medición en los estudiantes. A través de esta SDAA, se pretende que los alumnos adquieran competencias clave en la resolución de problemas y en la interpretación de situaciones cotidianas. La elección del tema de los personajes de Warner Bros. está pensada para captar la atención de los estudiantes, aprovechando su interés en el mundo de la animación para hacer que los conceptos matemáticos sean más accesibles y entretenidos.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL CP CMCT CD
CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 CE3 CE5 CE7 CE9
CE2 CE4 CE6 CE8 CE10

Criterios de Evaluación

- Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.
- Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.
- Interpretar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.

Saberes Básicos

- Identificación y cálculo de perímetros en figuras planas sencillas.
- Comprensión y cálculo de áreas en figuras geométricas básicas.
- Uso de instrumentos de medida para determinar longitudes y superficies.



Secuenciación

Nº Sesiones

5



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los alumnos reciben un mensaje de Bugs Bunny y el Pato Lucas, quienes les invitan a ser los diseñadores del nuevo parque de atracciones Warner. Se les explica que para diseñar las atracciones deben calcular los perímetros y áreas de las diferentes zonas del parque.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- A través de ejercicios guiados, calculan el área de cada figura y comparan los tamaños de las atracciones. También se les plantea cómo distribuir el espacio de manera eficiente en el parque.
- Los alumnos diseñarán un circuito de carreras en forma de distintas figuras geométricas (rectángulos, cuadrados, triángulos) en el patio o en el aula utilizando cintas adhesivas de colores. Luego, deberán calcular el perímetro de cada circuito. Después de calcular, los estudiantes comparan cuál circuito tiene el perímetro más largo, reflexionando sobre cómo la forma afecta la distancia total.
- En

ACTIVIDADES INICIALES

- Los estudiantes, guiados por los personajes de Warner, exploran figuras geométricas básicas como cuadrados, rectángulos y triángulos. Cada figura será asociada a una atracción del parque (por ejemplo, una piscina cuadrada de Bugs Bunny o una pista de carreras triangular del Correcaminos).
- Utilizando reglas y metros, los alumnos calculan el perímetro de las figuras geométricas que representan las atracciones. Realizan actividades prácticas midiendo objetos en el aula para reforzar el concepto.

ACTIVIDADES FINALES

- "Competencia de Perímetros con el Pato Lucas":
- Organiza un pequeño concurso en el aula donde, en equipos, los estudiantes resuelvan problemas sobre perímetros y áreas de figuras relacionadas con el Pato Lucas. Cada equipo recibe un conjunto de figuras geométricas y debe calcular rápidamente los perímetros y áreas. El equipo que complete correctamente todas las figuras en el menor tiempo gana un pequeño premio. Esta actividad refuerza el aprendizaje a través de la colaboración y la competencia amistosa.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Uso de gráficos grandes y coloridos para explicar perímetros y áreas.
- Permitir que los estudiantes trabajen en parejas para compartir ideas y facilitar el aprendizaje colaborativo.
- Ofrecer actividades alternativas con niveles de complejidad ajustados a las necesidades individuales.



Inst Evaluación

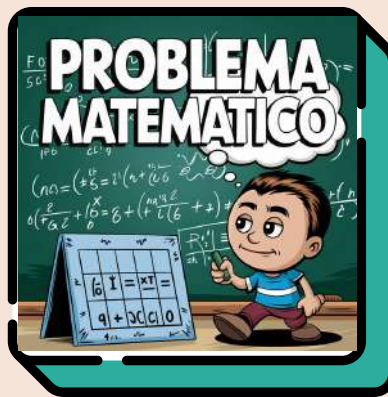
- ✓ Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Detectives de Cómic: Comprende para salvar la historia"

ÁREA: Matemáticas **NIVEL** 5°- 6°



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los estudiantes de 5° y 6° de Primaria se convierten en ayudantes de un superhéroe dentro de un cómic. A lo largo de la historia, el héroe se enfrenta a diferentes desafíos y enigmas que requieren la comprensión lectora y la resolución de problemas matemáticos para avanzar. Los alumnos deberán interpretar las pistas y los enunciados dentro del cómic, aplicar sus conocimientos matemáticos y colaborar para ayudar al superhéroe a salvar el día.

Justificación:

Este enfoque es especialmente valioso porque conecta el aprendizaje matemático con la vida cotidiana y la cultura popular, facilitando una mayor retención de conceptos y un aprendizaje significativo. Además, la necesidad de entender el texto para resolver los problemas refuerza la importancia de la comprensión lectora como herramienta para enfrentar desafíos matemáticos.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL CP CMCT CD
CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 CE3 CE5 CE7 CE9
CE2 CE4 CE6 CE8 CE10

Criterios de Evaluación

- Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.
- Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.
- Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada.

Saberes Básicos

- Estrategias para la comprensión e interpretación de enunciados matemáticos.
- Identificación de ideas principales y secundarias en textos narrativos..
- Aplicación de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones en situaciones reales.
- Uso de diagramas y esquemas para la resolución de problemas.

Secuenciación

N° Sesiones

7



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los estudiantes reciben un cómic que introduce la historia y el conflicto que deben resolver. Se discute en grupo la importancia de comprender bien el texto para ayudar al héroe.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- A lo largo del cómic, los estudiantes enfrentan problemas matemáticos que deben resolver para avanzar en la historia. Cada problema está vinculado a la trama del cómic y requiere la aplicación de operaciones básicas y la interpretación de enunciados.
- Después de leer una sección del cómic, los alumnos deben reconstruir la escena utilizando figuras geométricas y mediciones matemáticas. Esta actividad les obliga a interpretar el texto, entender las relaciones espaciales y aplicar sus conocimientos de geometría para completar la misión.

ACTIVIDADES INICIALES

- A lo largo del cómic, los estudiantes enfrentan problemas matemáticos que deben resolver para avanzar en la historia. Cada problema está vinculado a la trama del cómic y requiere la aplicación de operaciones básicas y la interpretación de enunciados.
- Se realiza una lectura en voz alta del cómic, con énfasis en identificar palabras clave y conceptos matemáticos importantes. Los alumnos subrayan o anotan las pistas que les ayudarán a resolver los problemas.

ACTIVIDADES FINALES

- En pequeños grupos, los estudiantes diseñan un final alternativo para el cómic, creando nuevos problemas matemáticos que deben ser resueltos para llegar a este final.
- Cada grupo de alumnos crea un último enigma o problema matemático que el superhéroe debe resolver para salvar el día. Luego, los grupos intercambian sus enigmas y tratan de resolver los que han diseñado sus compañeros. Esta actividad fomenta la creatividad y la aplicación de todos los conocimientos adquiridos.

Recursos

$$A = \pi r^2$$

Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Utilización de gráficos prehechos y plantillas para ayudar en la representación de datos.
- Se proporcionan versiones del cómic con diferente nivel de complejidad textual según las necesidades de cada alumno.
- Apoyo individual para estudiantes con dificultades significativas en la comprensión lectora o en la resolución de problemas matemáticos.

$$\frac{x}{x+2} - \frac{8}{x+6} =$$

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Organiza el Concierto del Año: Calculando los Porcentajes para el Show de BTS"

ÁREA: Matemáticas **NIVEL** 5°- 6°



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los estudiantes de 5° y 6° de Primaria se convertirán en organizadores del esperado concierto de BTS en su ciudad. A lo largo de esta actividad, los alumnos se enfrentarán a la tarea de planificar y gestionar distintos aspectos del evento, utilizando los porcentajes para tomar decisiones clave. Desde calcular el porcentaje de entradas vendidas hasta distribuir el presupuesto entre los diferentes gastos necesarios para llevar a cabo el concierto, los estudiantes aplicarán sus conocimientos de matemáticas en un contexto real y emocionante.

Justificación:

La comprensión y el uso de los porcentajes es una habilidad fundamental en matemáticas, especialmente en situaciones de la vida diaria como la gestión de presupuestos, el cálculo de descuentos, y la interpretación de datos estadísticos. Esta SDAA se centra en el desarrollo de estas competencias a través de una temática atractiva y cercana al alumnado, como es la organización de un concierto de BTS, permitiendo a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en un contexto real y motivador.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL CP CMCT CD
CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 CE3 CE5 CE7 CE9
CE2 CE4 CE6 CE8 CE10

Criterios de Evaluación

- Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.
- Interpretar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.
- Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos, utilizando un lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.

Saberes Básicos

- Cálculo de porcentajes y fracciones.
- Estrategias para abordar y resolver problemas complejos.
- Uso del lenguaje matemático en la justificación de soluciones.



Secuenciación

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Explicación del proyecto en el que se convertirán en organizadores del concierto de BTS, destacando las áreas en las que deberán aplicar los porcentajes.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos recibirán datos sobre la popularidad de BTS en distintas regiones y calcularán los porcentajes de fans para ayudar a decidir en qué ciudades deberían realizar más conciertos.
- Los estudiantes deberán calcular el porcentaje de beneficios esperados después de cubrir todos los gastos del concierto, considerando diferentes escenarios (concierto lleno, mitad de entradas vendidas, etc.).
- Ejercicios en los que se presentan situaciones problemáticas, como qué hacer si las ventas no alcanzan el porcentaje esperado y cómo ajustar el presupuesto.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos calcularán el porcentaje de entradas vendidas en diferentes fases de la venta (preventa, venta general, última hora) y compararán estos datos con las ventas de otros conciertos.
- Utilizando una hoja de cálculo, los estudiantes asignarán porcentajes del presupuesto total a diferentes áreas (producción, promoción, logística) y analizarán cómo estos porcentajes afectan al resultado final.

ACTIVIDADES FINALES

- Cada grupo presentará su plan para el concierto, explicando cómo han utilizado los porcentajes en su planificación y justificación de las decisiones tomadas.
- Los estudiantes participarán en un juego de simulación donde, utilizando una plataforma digital o tarjetas impresas, deberán tomar decisiones rápidas sobre ajustes en el presupuesto del concierto en función de cambios en las ventas de entradas y otros factores imprevistos. Cada decisión implicará recalcular porcentajes y ajustar planes, con el objetivo de maximizar los beneficios o minimizar las pérdidas.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Simplificación de los ejercicios para estudiantes con dificultades en la comprensión matemática.
- Creación de grupos mixtos donde alumnos con mayor facilidad para las matemáticas ayuden a sus compañeros.
- Apoyo individual para estudiantes con dificultades significativas en la comprensión lectora o en la resolución de problemas matemáticos.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- ✓ Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "El CEO mejora las estadísticas de TikTok: Un desafío matemático"

ÁREA: Matemáticas **NIVEL** 5°- 6°



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los estudiantes de 5° y 6° de Primaria se convertirán en analistas de datos para una importante red social como TikTok. A través de actividades prácticas, los alumnos aprenderán a recopilar, organizar y analizar datos reales provenientes de la plataforma. Utilizando herramientas matemáticas, representarán estos datos mediante gráficos de barras y gráficos circulares, identificando patrones y tendencias en las publicaciones y en las interacciones de los usuarios.

Justificación:

La elección del contenido de estadística y la temática de redes sociales responde a la necesidad de conectar los conceptos matemáticos con situaciones reales y actuales que son relevantes para los estudiantes. Al trabajar con datos de una red social conocida, los alumnos podrán ver la aplicabilidad práctica de las estadísticas en el análisis de información del mundo digital. Esta metodología no solo facilita la comprensión de los conceptos estadísticos, sino que también incrementa el interés y la motivación de los estudiantes al abordar un tema que les resulta cercano y significativo.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL CP CMCT CD
CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 CE3 CE5 CE7 CE9
CE2 CE4 CE6 CE8 CE10

Criterios de Evaluación

- Interpretar de forma gráfica y verbal datos provenientes de plataformas digitales.
- Producir representaciones matemáticas de datos utilizando gráficos de barras y gráficos circulares.
- Comparar diferentes estrategias para analizar datos y obtener conclusiones.
- Explicar los procesos y resultados matemáticos utilizando lenguaje adecuado y formatos gráficos.

Saberes Básicos

- Recopilación y organización de datos, representación gráfica de datos.
- Gráficos de barras y gráficos circulares: Creación y análisis.
- Interpretación de datos: Identificación de patrones y tendencias.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Iniciar la clase con una breve introducción sobre la importancia de las estadísticas en las redes sociales. Explicar que los estudiantes asumirán el rol de analistas de datos que ayudarán a mejorar la estrategia de contenido de una empresa en TikTok.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Guiar a los estudiantes en el uso de herramientas digitales, como programas de hojas de cálculo, para crear gráficos a partir de los datos recopilados. Realizar una demostración en clase y luego permitir que los estudiantes practiquen creando gráficos de barras y gráficos circulares con sus datos.
- Cada grupo de estudiantes creará gráficos de barras y gráficos circulares utilizando los datos de TikTok que han organizado previamente. Deberán etiquetar sus gráficos adecuadamente y preparar una breve descripción de lo que representan.

Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

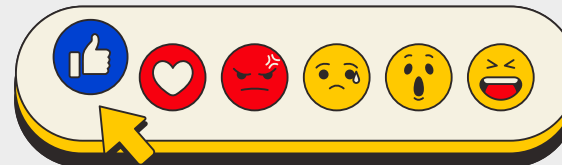
Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Utilización de gráficos prehechos y plantillas para ayudar en la representación de datos.
- Permitir que los estudiantes trabajen en parejas para compartir ideas y facilitar el aprendizaje colaborativo.
- Uso de software con características de accesibilidad, como lectores de pantalla y alto contraste.



N° Sesiones

7

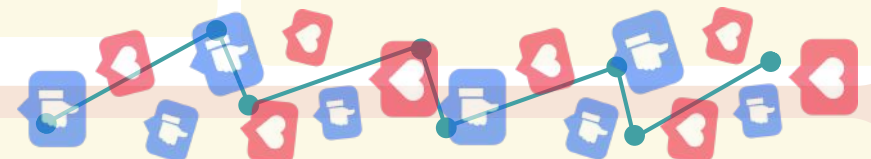


ACTIVIDADES INICIALES

- Explicar los conceptos básicos de estadística, como la recopilación y organización de datos. Introducir los gráficos de barras y gráficos circulares, demostrando cómo se crean y se interpretan. Realizar una actividad interactiva donde los estudiantes identifiquen diferentes tipos de gráficos y su propósito.
- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y proporcionarles conjuntos de datos reales de TikTok, como el número de vistas, likes y comentarios en varias publicaciones. Los estudiantes deberán organizar estos datos en una hoja de cálculo para su análisis posterior.

ACTIVIDADES FINALES

- Los grupos analizarán los gráficos que han creado, buscando patrones y tendencias en los datos. Deberán identificar y discutir cualquier hallazgo significativo y preparar una breve presentación para compartir con la clase.
- Realizar una sesión de reflexión donde los estudiantes discutan lo aprendido durante el proyecto. Revisar los desafíos enfrentados, los aprendizajes obtenidos y el impacto potencial de sus recomendaciones en el mundo real.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía





Conocimiento del Medio

Evoluciona con Pokémon: El Ciclo de Vida de los Animales

"El Museo de los Sentidos: Una Aventura Artística"

"Los Medios de Transporte en el Mundo de Cars"

"Explorando el Cuerpo Humano con Ant-Man"

"Inventando en Big hero 6: Máquinas e Inventos"

"El Ciclo del Agua y los Fenómenos Meteorológicos: Una Aventura en Arendelle"

Ecosistemas y Biodiversidad en Pandora

Explorando el Sistema Solar con los Guardianes de la Galaxia

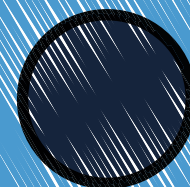
Aventura en la Historia Antigua con Indiana Jones



1° - 2°



3° - 4°



5° - 6°



SDA: Evoluciona con Pokémon: El Ciclo de Vida de los Animales

ÁREA: Ciencias NIVEL 1º- 2º



Descripción:



En esta situación de aprendizaje, los estudiantes descubrirán las etapas del ciclo de vida de diferentes animales, relacionándolas con las evoluciones de Pokémon. Esta conexión no solo hará el aprendizaje más atractivo y actual, sino que también permitirá a los estudiantes comprender conceptos biológicos clave de una manera que resuena con sus intereses.

Justificación:

El estudio del ciclo de vida de los animales es fundamental para comprender la biología básica y el desarrollo de los seres vivos. Esta SDAA aprovecha la popularidad de Pokémon entre los estudiantes para facilitar la comprensión de estos conceptos de manera lúdica. La comparación con las evoluciones de Pokémon, un fenómeno de transformación familiar para los niños, les ayuda a visualizar y internalizar las etapas del desarrollo animal.

Concreción Curricular

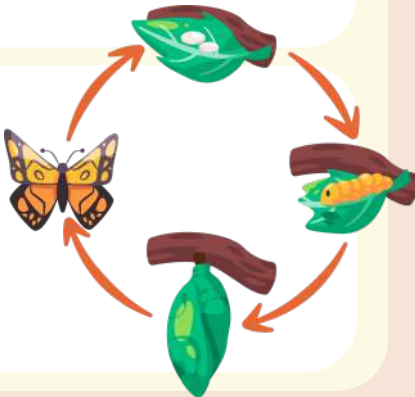
COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Utilizar dispositivos y recursos digitales para buscar información y crear contenido sobre el ciclo de vida de los animales
- Identificar, describir y argumentar sobre las etapas del ciclo de vida de los animales, aplicando métodos de observación y experimentación sencillos.
- Reconocer y describir las fases del ciclo vital de diferentes especies, y explicar su importancia en el contexto de la preservación de la biodiversidad.

Saberes Básicos

- Fomento de la curiosidad y responsabilidad en la investigación.
- Estudio de las funciones vitales de los seres vivos desde una perspectiva integrada.
- Estrategias de búsqueda, almacenamiento y presentación de datos.



Secuenciación

Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los estudiantes verán una presentación multimedia que muestra las etapas del ciclo de vida de varios animales y cómo estas pueden relacionarse con las evoluciones de Pokémon.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los estudiantes, en grupos, seleccionarán un animal para investigar su ciclo de vida. Compararán las etapas de desarrollo del animal con las evoluciones de un Pokémon específico.
- Los estudiantes realizan un experimento para observar el crecimiento y desarrollo de plantas en diferentes condiciones (luz, agua, tipo de suelo). Comparan los resultados con el ciclo de vida de los Pokémon, discutiendo las similitudes y diferencias en el crecimiento y desarrollo.

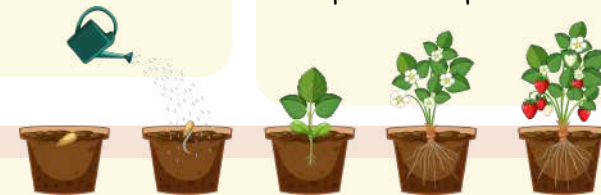
ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos crearán una presentación digital que muestre el ciclo de vida del animal investigado y la comparación con las evoluciones de Pokémon, usando herramientas como PowerPoint o Canva.
- En grupos, los estudiantes diseñan y construyen un mural grande que ilustra el ciclo de vida completo de un Pokémon. Usan materiales artísticos para representar cada etapa y deben incluir etiquetas explicativas y detalles sobre los cambios en cada fase.

ACTIVIDADES FINALES

- Los estudiantes participan en un juego de rol donde actúan como diferentes etapas de un Pokémon en evolución. Deben interpretar cómo se sienten y qué desafíos enfrentan en cada fase de su vida, utilizando disfraces y accesorios.
- Los estudiantes crean un diario digital sobre el ciclo de vida de un Pokémon elegido. Deben investigar y documentar cada etapa evolutiva, utilizando imágenes y descripciones. Luego, presentan su diario a la clase, explicando cómo cada etapa es crucial para el desarrollo del Pokémon.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Provisión de materiales de apoyo visual y auditivo.
- Proyectos individuales con un mayor nivel de detalle en la presentación final.
- Uso de software con características de accesibilidad, como lectores de pantalla y alto contraste.
- Asignación de roles específicos dentro de los grupos para garantizar que cada estudiante participe activamente.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "El Museo de los Sentidos: Una Aventura Artística"

ÁREA: Ciencias NIVEL 1º- 2º



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los estudiantes de 1º o 2º de Primaria visitarán un "Museo de los Sentidos", donde cada pasillo está diseñado para explorar y experimentar un sentido específico. A través de actividades interactivas y artísticas, los alumnos descubrirán cómo cada uno de los sentidos contribuye a nuestra percepción del mundo. El museo incluirá exposiciones y actividades que estimulen la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto.

Justificación:

El aprendizaje sobre los sentidos es fundamental para el desarrollo de habilidades de observación y apreciación del entorno. Integrar el estudio de los sentidos con el arte ofrece a los estudiantes una experiencia multisensorial que enriquece su comprensión y apreciación del mundo. El enfoque en un museo permite a los niños explorar cada sentido en un contexto que les resulta familiar y emocionante, estimulando su curiosidad y creatividad.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10

Criterios de Evaluación

- Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.
- Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente.
- Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de los demás.

Saberes Básicos

- Identificación y funciones de los cinco sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto).
- Cómo los sentidos influyen en la percepción del entorno y las emociones.
- Términos específicos y cómo describir las sensaciones.



Secuenciación

Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Utilizando una herramienta de realidad virtual o una presentación interactiva, los estudiantes "visitan" un museo nacional.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Instalación de una galería con diferentes obras de arte y colores. Los niños deben observar y describir lo que ven y cómo los colores y formas les hacen sentir.
- Área equipada con diferentes tipos de sonidos y música. Los niños deben identificar y clasificar los sonidos que escuchan y relacionarlos con las emociones que les provocan.
- Espacio con materiales de diferentes texturas para que los niños exploren con las manos y describan sus sensaciones.
- Área con frascos que contienen diferentes olores. Los niños deben identificar y describir los olores, relacionándolos con recuerdos o experiencias.
- Espacio con muestras de diferentes sabores. Los niños deben probar y clasificar los sabores, y hablar sobre sus preferencias.

ACTIVIDADES INICIALES

- Coloca en una caja objetos que estimulen diferentes sentidos, como texturas variadas, aromas, sonidos, sabores (en pequeñas muestras), y objetos visualmente atractivos. Los estudiantes deberán identificar los sentidos que se utilizan para cada objeto y hacer conjeturas sobre lo que podrían sentir.
- Coloca en una caja objetos que estimulen diferentes sentidos, como texturas variadas, aromas, sonidos, sabores (en pequeñas muestras), y objetos visualmente atractivos. Los estudiantes deberán identificar los sentidos que se utilizan para cada objeto y hacer conjeturas sobre lo que podrían sentir.

ACTIVIDADES FINALES

- Los niños crean una obra de arte utilizando materiales que estimulen todos los sentidos, como texturas variadas, colores brillantes y elementos aromáticos.
- Discusión grupal sobre lo que han aprendido y disfrutado en cada pasillo del museo. Evaluación de las experiencias sensoriales a través de un dibujo o una breve presentación.

Recursos

Personal	Material	Organizativo
☒ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☒ Orientador, PT, AL	☒ Digital	☐ Espacio abierto
☒ Familias	☒ Propio (Elaborado)	☒ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Proyectos individuales con un mayor nivel de detalle en la presentación final.
- Incluir desafíos o actividades opcionales para estudiantes que demuestren un mayor interés o habilidad en la exploración sensorial.

Inst Evaluación

- ☐ Rúbrica de evaluación.
- ☒ Lista de cotejo.
- ☐ Guía de observación.
- ☒ Escala de estimación.
- ☐ Mapa conceptual.
- ☒ Diana de autoevaluación.
- ☐ Registro de conductas.
- ☐ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Los Medios de Transporte en el Mundo de Cars"

ÁREA: Ciencias NIVEL 1º- 2º



Descripción:

Los estudiantes explorarán los diferentes medios de transporte a través del universo de la película "Cars". A través de actividades lúdicas y educativas, aprenderán a identificar y clasificar diferentes tipos de transporte (terrestre, aéreo, acuático) mientras interactúan con personajes y escenarios de Cars.

Justificación:

Utilizar la temática de la película "Cars" ayuda a captar la atención de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sobre los medios de transporte sea más accesible y atractivo. Además, relacionar los contenidos con una película que ya conocen refuerza su comprensión de manera significativa y facilita la conexión emocional con el aprendizaje.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Identificar y describir diferentes medios de transporte.
- Clasificar los medios de transporte según el medio en el que operan (tierra, aire, agua).
- Relacionar cada medio de transporte con su función y entorno de uso.



Saberes Básicos

- Clasificación básica de los medios de transporte: terrestre, aéreo, acuático.
- Función y utilidad de los medios de transporte en la vida cotidiana.
- Vocabulario básico sobre los medios de transporte.
- Importancia del uso responsable de los medios de transporte para el cuidado del medio ambiente.



Secuenciación

Nº Sesiones

5



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los estudiantes son recibidos por un "Rayo McQueen" (protagonista de Cars, interpretado por el maestro o un video de bienvenida). Se les presenta la temática de la unidad: explorarán los diferentes medios de transporte a través de un recorrido por Radiador Springs y sus alrededores.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Se organiza un circuito en el aula donde los estudiantes simulan el movimiento de diferentes vehículos. Por ejemplo, coches en carreteras hechas de papel, aviones que "vuelan" por cuerdas colgadas del techo, y barcos que "navegan" en una piscina de juguetes. Cada grupo debe guiar su vehículo por el circuito correcto y explicar en qué medio se mueve y por qué.
- Los estudiantes toman el papel de "guías turísticos" de Radiador Springs. Cada estudiante o grupo de estudiantes debe preparar una breve presentación sobre un tipo de transporte, explicando cómo se usa en la ciudad y por qué es importante. Luego, presentan su "tour" a sus compañeros.

ACTIVIDADES INICIALES

- En esta actividad, se reparten tarjetas con imágenes de diferentes vehículos de la película Cars (coches, aviones, barcos, trenes). Los estudiantes, en grupos, deben clasificar las tarjetas en tres categorías: terrestres, acuáticos y aéreos. Después, se realiza una puesta en común y se cuelgan las tarjetas en un mural por categorías.
- Los estudiantes trabajan en grupos para completar un gran mapa de Radiador Springs, en el que deben colocar imágenes de los medios de transporte en su lugar correcto (carretera, pista de vuelo, río). Cada grupo se enfoca en un tipo de medio de transporte.

ACTIVIDADES FINALES

- Los estudiantes diseñan su propio vehículo inspirado en Cars. Pueden usar cartulinas, colores, recortes y otros materiales para crear su modelo. Después, escriben o dictan una breve descripción sobre en qué medio se mueve su vehículo y qué función tiene.
- Los estudiantes crean un pequeño libro ilustrado donde dibujan diferentes vehículos de Cars y escriben una breve descripción de cada uno, explicando en qué medio se mueve. Este libro se utilizará como material de repaso.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Material visual y audiovisual para facilitar la comprensión, tareas simplificadas o con mayor guía para aquellos que lo necesiten.
- Trabajo en pequeños grupos con apoyo adicional para estudiantes que lo requieran.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Explorando el Cuerpo Humano con Ant-Man"

ÁREA: Ciencias NIVEL 3º- 4º



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los alumnos se embarcarán en una aventura junto a Ant-Man, el superhéroe capaz de reducir su tamaño al nivel microscópico, para explorar las maravillas del cuerpo humano desde dentro. A lo largo de la experiencia, descubrirán los distintos sistemas del cuerpo, sus funciones y la importancia de mantener una vida saludable.

Justificación:

El cuerpo humano es un tema fundamental en la educación primaria, ya que permite a los alumnos comprender su propia biología y la importancia de mantener hábitos saludables. Relacionarlo con un personaje tan popular como Ant-Man convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y memorable, favoreciendo la motivación y el interés por la ciencia.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Comprender el funcionamiento de los sistemas del cuerpo humano y su interrelación, valorando la importancia de cuidar la salud.
- Aplicar conocimientos sobre los hábitos de vida saludables para mantener el bienestar físico y mental.
- Realizar observaciones y experimentos sencillos para conocer y explicar fenómenos relacionados con la biología humana.

Saberes Básicos

- Digestivo, respiratorio, circulatorio, excretor, nervioso, y locomotor.
- Funcionamiento básico del cuerpo: Procesos de digestión, respiración, circulación de la sangre, y excreción.
- Hábitos de vida saludables: Alimentación, ejercicio físico, higiene, y descanso.



Secuenciación

Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Se proyecta una escena de la película donde Ant-Man se reduce y viaja a través de diferentes partes del cuerpo humano. Posteriormente, se realiza una lluvia de ideas sobre qué partes del cuerpo se pueden explorar y cómo funcionan.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Usando una aplicación digital o en formato físico, los alumnos colaboran para crear un mapa del cuerpo humano en el que se puedan identificar y explorar diferentes sistemas, añadiendo la información que han aprendido en cada "pasillo" del museo corporal.
- Cada alumno o grupo de alumnos presenta su diario de viaje de Ant-Man a través de uno de los sistemas del cuerpo humano, explicando lo aprendido y destacando la importancia de ese sistema para el bienestar general.

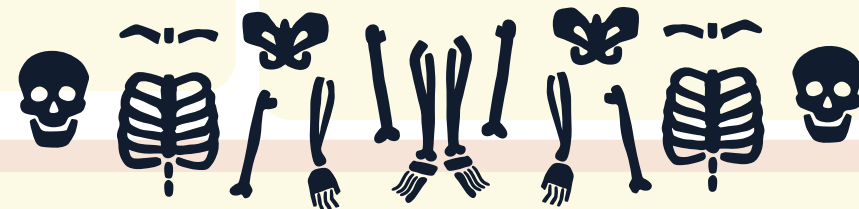
ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos escriben en un "diario de viaje" como si fueran Ant-Man, describiendo lo que ven y experimentan mientras viajan por el sistema digestivo.
- Se realizan actividades que demuestran cómo los nervios transmiten mensajes, como medir el tiempo de reacción de los alumnos ante un estímulo.

ACTIVIDADES FINALES

- Juego de rol: Los alumnos simulan ser glóbulos rojos transportando oxígeno y nutrientes a diferentes partes del "cuerpo", representado por la clase, usando cintas de colores para identificar diferentes "órganos".
- Se realiza un experimento básico sobre la circulación de la sangre utilizando agua con colorante que fluye a través de un circuito cerrado de tubos.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

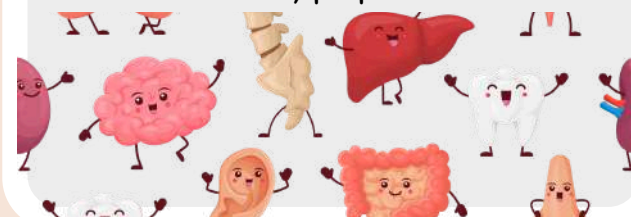
Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Materiales visuales y manipulativos para alumnos con dificultades de aprendizaje.
- Refuerzos específicos para alumnos que requieran ayuda adicional en la comprensión de los conceptos.
- Actividades más complejas para alumnos con mayor capacidad, como investigar enfermedades asociadas a cada sistema y proponer soluciones.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Inventando con Hiro y Baymax: Explorando Máquinas e Inventos"

ÁREA: Ciencias NIVEL 3°- 4°



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los alumnos se sumergirán en el mundo de la robótica y la invención junto a Hiro Hamada y Baymax, los personajes principales de "Big Hero 6". A través de esta temática, los estudiantes explorarán diferentes tipos de máquinas, comprenderán su funcionamiento y tendrán la oportunidad de diseñar sus propios inventos utilizando principios básicos de la ingeniería y la tecnología.

Justificación:

El estudio de las máquinas y los inventos es fundamental en la educación primaria para despertar el interés por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM). Relacionar este tema con personajes tan carismáticos y conocidos como Hiro y Baymax permitirá a los alumnos conectar el contenido curricular con una narrativa emocionante y relevante, fomentando la creatividad y la curiosidad científica.

Concreción Curricular

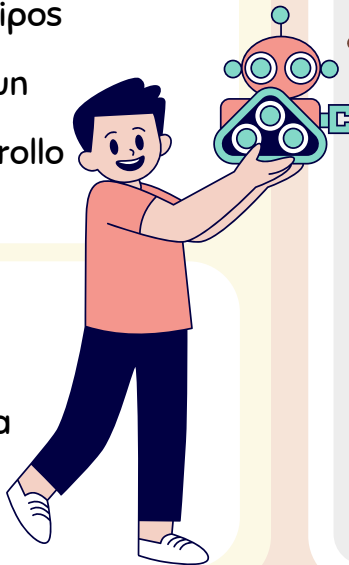
COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Identificar y describir las características y funciones básicas de diferentes tipos de máquinas.
- Aplicar conocimientos científicos y técnicos en el diseño y construcción de un modelo simple de máquina o invento.
- Reflexionar sobre la importancia de los inventos y las máquinas en el desarrollo de la sociedad.

Saberes Básicos

- Tipos de máquinas: Simples y complejas (palancas, poleas, engranajes, etc.).
- Innovación y tecnología: Impacto de los inventos y las máquinas en la sociedad.
- Principios básicos de la ingeniería: Diseño, construcción, y funcionamiento de máquinas.



Secuenciación

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Se proyectan escenas clave donde Hiro trabaja en sus inventos y con Baymax, para motivar a los alumnos y generar un debate sobre la importancia de las máquinas y la invención. Los alumnos participan en una lluvia de ideas sobre qué tipos de máquinas e inventos han visto en su vida diaria y cómo estos les ayudan.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Usando kits de robótica simples (como LEGO Mindstorms o similares), los alumnos construirán y programarán un robot que pueda realizar tareas básicas como moverse o recoger objetos.
- Cada alumno o grupo de alumnos presenta su diario de viaje de Ant-Man a través de uno de los sistemas del cuerpo humano, explicando lo aprendido y destacando la importancia de ese sistema para el bienestar general.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos practicarán palancas, poleas y engranajes usando kits de construcción simples o materiales reciclados como tapones de botellas, palillos, cuerdas y plastilina.
- Los alumnos diseñarán un invento que pueda resolver un problema cotidiano. Usarán materiales reciclados y herramientas básicas para construir un prototipo.

ACTIVIDADES FINALES

- Los alumnos organizan una exhibición en el aula o en otro espacio escolar donde muestran sus máquinas e inventos a otros compañeros y padres. Carteles informativos, espacio para exposición, etiquetas para los proyectos.

Recursos

Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual



Medidas DUA

- Proveer herramientas y materiales simplificados para estudiantes con dificultades motoras o de comprensión.
- Refuerzos específicos para alumnos que requieran ayuda adicional en la comprensión de los conceptos.
- Actividades más complejas para alumnos con mayor capacidad, como investigar enfermedades asociadas a cada sistema y proponer soluciones.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "El Ciclo del Agua y los Fenómenos Meteorológicos: Una Aventura en Arendelle"

ÁREA: Ciencias NIVEL 3º- 4º



Descripción:

Los alumnos se embarcarán en una aventura en el reino de Arendelle, ayudando a Elsa y sus amigos a comprender y controlar los diferentes fenómenos meteorológicos que afectan al reino. Aprenderán sobre el ciclo del agua y cómo se forman la nieve, la lluvia y las tormentas, mientras viven una historia paralela inspirada en la película Frozen.

Justificación:

Este contenido es fundamental para que los alumnos comprendan los procesos naturales que regulan nuestro entorno. Al relacionarlo con una temática conocida y atractiva como Frozen, se facilita la motivación y el interés de los estudiantes, lo que a su vez potencia el aprendizaje significativo.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Utilizar de forma segura, responsable y eficaz dispositivos y recursos digitales para la búsqueda, selección y organización de información.
- Explicar, mediante ejemplos, cómo los procesos de cambio en el ciclo del agua afectan a los fenómenos meteorológicos, usando la observación y la experimentación.
- Interpretar datos climáticos representados en gráficos o mapas, usando herramientas digitales para su análisis y comprensión.

Saberes Básicos

- Formas de energía, fuentes y transformaciones. Fuentes de energías renovables y no renovables.
- El clima y el planeta. Introducción a la dinámica atmosférica y a las grandes áreas climáticas del mundo.
- Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.



Secuenciación

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los alumnos reciben una carta de Elsa en la que les pide ayuda para entender los cambios climáticos que están ocurriendo en Arendelle.

Proyección de escenas clave de Frozen donde Elsa usa sus poderes de hielo y nieve.



ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Crear un rincón en el aula con elementos relacionados con los fenómenos meteorológicos: algodón para las nubes, papel celofán para la lluvia, cartón para representar el sol, etc.
- Los alumnos representan las diferentes etapas del ciclo del agua a través de un juego de roles, donde algunos son gotas de agua, otros el sol, y otros nubes.
- Los alumnos utilizan agua caliente y hielo en un frasco para observar cómo se forma una nube (el vapor sube, se enfría y se condensa).

ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos diseñarán un mapa del reino de Arendelle, marcando las zonas donde se producen diferentes fenómenos meteorológicos (nieve, lluvia, tormentas).
- Los alumnos llevan un diario durante una semana donde registran el clima diario (si hace sol, si llueve, si está nublado, etc.).

ACTIVIDADES FINALES

- Los alumnos observan y dibujan cómo cambia la sombra de un objeto (por ejemplo, un palo) a lo largo del día.
- Los alumnos fabrican un pluviómetro con una botella de plástico para medir la cantidad de lluvia durante varios días.
- Los alumnos, en grupos, describen un fenómeno meteorológico y el resto de la clase debe adivinar cuál es.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

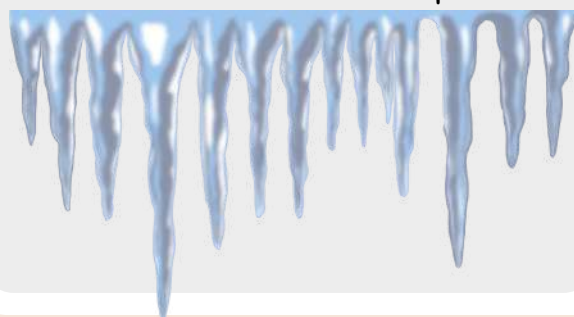
Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Uso de imágenes y videos para facilitar la comprensión de conceptos.
- Formar grupos heterogéneos para asegurar la colaboración y el apoyo mutuo.
- Uso de fichas y material adaptado para alumnos con necesidades específicas.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Ecosistemas y Biodiversidad en Pandora

ÁREA: Ciencias NIVEL 5º- 6º



Descripción:

Los alumnos explorarán los diferentes ecosistemas de la Tierra a través del mundo ficticio de Pandora, del universo de Avatar. Utilizando este escenario, descubrirán las características de los ecosistemas, las interacciones entre los seres vivos y la importancia de la biodiversidad. A lo largo de esta actividad, se estimulará el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo.

Justificación:

Esta SDAA conecta el contenido curricular de Ecosistemas y Biodiversidad con un enfoque temático basado en la película Avatar. Utilizando un mundo ficticio pero rico en diversidad biológica, los alumnos podrán comprender conceptos científicos reales de una manera atractiva y significativa.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Describir las características de los diferentes ecosistemas y la biodiversidad que los componen.
- Reflexionar sobre la importancia de la conservación de los ecosistemas y proponer acciones para su protección.
- Interpretar datos climáticos representados en gráficos o mapas, usando herramientas digitales para su análisis y comprensión.

Saberes Básicos

- Los principales ecosistemas de la Tierra y su biodiversidad.
- La relación entre los seres vivos y su entorno.
- La importancia de la conservación de la biodiversidad.
- Los efectos del cambio climático en los ecosistemas.



Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Se proyectará una serie de imágenes y videos de Pandora, destacando sus paisajes, flora y fauna. Se plantearán preguntas para fomentar la curiosidad, como: "¿Cómo se diferencian estos ecosistemas de los que conocemos en la Tierra?".

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos investigarán y representarán los ciclos de vida de diferentes especies en Pandora, desde su nacimiento hasta la muerte. Cada grupo seleccionará una especie ficticia o inspirada en las criaturas de la película y elaborará una representación visual o dramatización que muestre las distintas etapas de su ciclo vital. Deberán explicar cómo cada etapa del ciclo de vida está influenciada por el ecosistema en el que vive la especie.
- Los alumnos crearán un mapa de interacciones dentro de un ecosistema de Pandora. Identificarán las relaciones entre diferentes especies (depredación, competencia, simbiosis, etc.) y cómo estas interacciones mantienen el equilibrio del ecosistema. Para esto, utilizarán cartulinas y fichas de colores para representar las conexiones entre las especies y las características del ambiente.

ACTIVIDADES INICIALES

- Se formarán grupos para investigar y comparar un ecosistema de Pandora con uno real de la Tierra. Cada grupo presentará su análisis, destacando las similitudes y diferencias, y cómo la biodiversidad juega un papel en la supervivencia de los seres vivos
- Los alumnos investigarán cómo el cambio climático podría afectar a Pandora y compararán estos efectos con los que se observan en la Tierra. Posteriormente, elaborarán un pequeño informe o presentación multimedia.

ACTIVIDADES FINALES

- Los alumnos diseñarán un ecosistema propio dentro de Pandora. Elegirán las características del terreno (bosque, desierto, océano, etc.), la fauna y la flora, y explicarán cómo interactúan entre sí. Usarán materiales reciclados o herramientas digitales para representar su ecosistema.
- Discusión grupal sobre la importancia de la conservación de los ecosistemas y la biodiversidad, tanto en Pandora como en la Tierra. Los alumnos propondrán acciones que se puedan llevar a cabo en su comunidad para proteger los ecosistemas locales.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Uso de recursos visuales y multimedia para facilitar la comprensión.
- Formar grupos heterogéneos para asegurar la colaboración y el apoyo mutuo.
- Para alumnos que necesiten ayuda extra, se proporcionarán actividades más guiadas y material adaptado.



Inst Evaluación

- ☁ Rúbrica de evaluación.
- ✓ Lista de cotejo.
- ☁ Guía de observación.
- ☁ Escala de estimación.
- ✓ Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- ☁ Registro de conductas.
- ☁ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Explorando el Sistema Solar con los Guardianes de la Galaxia

ÁREA: Ciencias **NIVEL** 5°- 6°

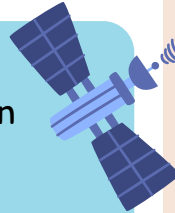


Descripción:

Esta situación de aprendizaje integrada (SDAA) tiene como objetivo que los estudiantes de 5° y 6° de Primaria exploren el Sistema Solar y comprendan los movimientos de la Tierra (rotación y traslación), a través de una temática atractiva: Guardianes de la Galaxia. Los estudiantes asumirán el rol de jóvenes exploradores espaciales, para descubrir y entender los diferentes cuerpos celestes, sus características, y cómo los movimientos de la Tierra afectan la vida en nuestro planeta.

Justificación:

El Sistema Solar y los movimientos de la Tierra son temas fundamentales en la educación científica básica. Comprender cómo la Tierra interactúa con otros cuerpos celestes es crucial para desarrollar una visión global del universo y fomentar el pensamiento crítico. Al utilizar la temática de Guardianes de la Galaxia, se busca captar el interés de los estudiantes, motivándolos a aprender mediante una narrativa envolvente y relevante.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL CP CMCT CD
CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 CE3 CE5 CE7 CE9
CE2 CE4 CE6 CE8 CE10

Criterios de Evaluación

- Buscar y seleccionar información fiable sobre el Sistema Solar utilizando recursos digitales.
- Explicar los movimientos de rotación y traslación de la Tierra y sus efectos.
- Realizar representaciones visuales o maquetas del Sistema Solar.
- Reflexionar sobre la importancia de la investigación espacial y los descubrimientos científicos.

Saberes Básicos

- El Sistema Solar: planetas, satélites, asteroides y cometas.
- Movimientos de la Tierra: rotación y traslación.
- Fenómenos resultantes de los movimientos de la Tierra: días, noches y estaciones.
- Herramientas digitales para la representación del espacio.



Secuenciación



N° Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Se proyecta un vídeo de bienvenida donde los personajes de Guardianes de la Galaxia (Star-Lord, Gamora, Rocket) invitan a los estudiantes a unirse a una misión especial para explorar el Sistema Solar. Los personajes explican brevemente los objetivos de la misión y los desafíos que enfrentarán.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Con linternas y globos, los estudiantes simularán los movimientos de rotación y traslación de la Tierra. Se analizará cómo estos movimientos causan el día, la noche y las estaciones del año. Se utilizarán etiquetas para señalar el eje terrestre y la órbita alrededor del Sol.
- Cada estudiante mantendrá un diario donde registrará sus observaciones, reflexiones y aprendizajes sobre los cuerpos celestes que van "visitando" con los Guardianes de la Galaxia. Se fomentará la creatividad permitiendo ilustrar sus descubrimientos y escribir descripciones de lo que ven desde la nave.

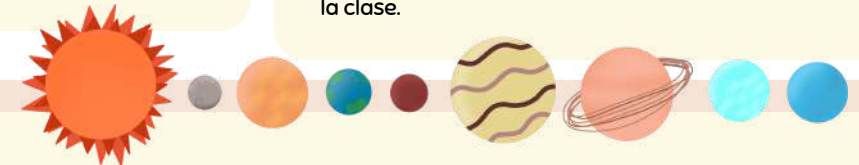
ACTIVIDADES INICIALES

- Se realiza una lluvia de ideas donde los estudiantes comparten lo que ya saben sobre el Sistema Solar y los movimientos de la Tierra. A través de preguntas orientadoras, el profesor organiza la información en un mapa mental colectivo que se irá completando a lo largo de la unidad.
- Los estudiantes investigarán sobre una misión espacial real (como las misiones Apollo, Voyager, o Marte Rovers) y la compararán con una misión ficticia que podrían realizar los Guardianes de la Galaxia. Deberán presentar sus hallazgos utilizando una presentación digital o un póster.

ACTIVIDADES FINALES

- Se organiza un escape room temático en el aula donde los estudiantes deben resolver enigmas relacionados con el Sistema Solar y los movimientos de la Tierra para "escapar" de una situación de emergencia en la nave de los Guardianes de la Galaxia.
- Los estudiantes, como si fueran consejeros de los Guardianes de la Galaxia, discutirán en equipo los posibles efectos de alterar los movimientos de la Tierra, como acelerar su rotación o modificar su traslación. Debatirán las posibles consecuencias y luego las presentarán al resto de la clase.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Uso de recursos audiovisuales, maquetas, y aplicaciones interactivas para facilitar el aprendizaje de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.
- Permitir diferentes formas de demostrar el aprendizaje (oral, escrito, digital) según las fortalezas de cada estudiante.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Aventura en la Historia Antigua con Indiana Jones

ÁREA: Ciencias NIVEL 5°- 6°



Descripción:

En esta situación de aprendizaje integrada (SDAA), los estudiantes de 5° y 6° de Primaria se embarcarán en una emocionante aventura a través de la historia antigua junto a Indiana Jones, el famoso arqueólogo. A través de esta temática, explorarán civilizaciones antiguas, sus culturas, monumentos y legados. Los estudiantes asumirán el papel de jóvenes arqueólogos, acompañando a Indiana en su búsqueda de artefactos.

Justificación:

La historia antigua es un contenido esencial en el currículo de ciencias sociales, ya que permite a los estudiantes comprender las raíces de nuestra civilización y valorar el patrimonio cultural. Al introducir la figura de Indiana Jones, se busca despertar el interés y la curiosidad de los alumnos por la arqueología y la historia, conectándolos con una narrativa que combina aventura y aprendizaje.

Concreción Curricular

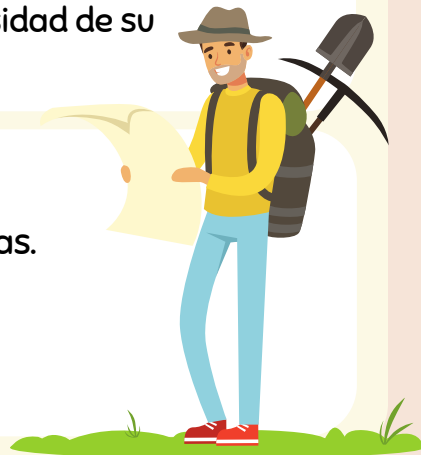
COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	CE7	CE9	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	CE8	CE10	

Criterios de Evaluación

- Analizar y describir características clave de una civilización antigua, como la egipcia, la griega o la romana.
- Interpretar y valorar fuentes históricas y arqueológicas relevantes para el estudio de la historia antigua.
- Reflexionar sobre la importancia del patrimonio histórico y la necesidad de su conservación.

Saberes Básicos

- Grandes civilizaciones antiguas: Egipto, Grecia, Roma.
- Monumentos y artefactos históricos: pirámides, templos, estatuas.
- Métodos de investigación histórica y arqueológica.
- Uso de herramientas digitales para la investigación histórica.



Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Se presenta a los estudiantes un "diario perdido" de Indiana Jones, lleno de pistas sobre su última expedición en busca de un artefacto antiguo. El diario contiene fragmentos de texto, dibujos, y mapas que deberán descifrar para seguir el rastro de Jones y entender la importancia de la historia antigua.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Utilizando pistas escondidas en la clase, los estudiantes deben descifrar códigos y resolver acertijos relacionados con la historia antigua para encontrar la ubicación de un "templo perdido". Cada pista les proporciona información adicional sobre una civilización antigua.
- Cada grupo de estudiantes investigará una civilización antigua específica (Egipto, Grecia, Roma) utilizando libros, videos y recursos digitales. Deberán crear una presentación o un póster que incluya información sobre la cultura, la arquitectura, la religión y los logros de esa civilización.
- Los estudiantes organizan una exposición en la clase donde presentan sus maquetas, artefactos encontrados, y proyectos de investigación sobre las civilizaciones antiguas. Invitan a otros cursos y profesores a visitar el "museo" y explican sus trabajos.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

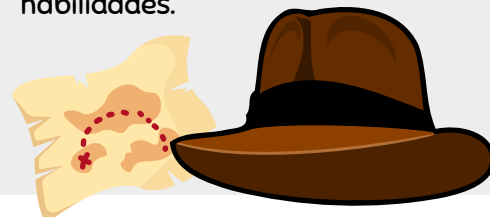
Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Provisión de materiales visuales y manipulativos para facilitar la comprensión del contenido histórico.
- Asistencia en la búsqueda de información y en la organización de ideas para estudiantes que lo necesiten.
- Formación de grupos heterogéneos para que los estudiantes puedan apoyarse mutuamente según sus habilidades.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía

