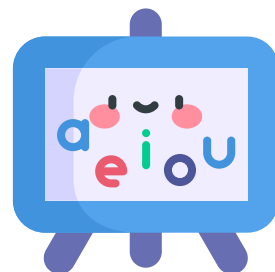


SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: LAS VOCALES



Etapas: Educación Infantil

Ciclo: 2º

Curso: 3 años

Temporalización: 3 sesiones de 45 minutos

Áreas curriculares: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad.

INTRODUCCIÓN

Esta situación de aprendizaje se centra en el reconocimiento de las vocales. El alumnado aprenderá a identificarlas, a trazarlas y a relacionarlas con palabras que empiecen por cada uno de los sonidos. También trabajaremos con el robot TaleBot, programándolo para seguir un recorrido por las vocales en orden y también para asociarlas con los objetos correspondientes. Con esta propuesta, trabajaremos el reconocimiento de las letras, la motricidad y el pensamiento lógico.

GUÍA DIDÁCTICA

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo (enseñanzas mínimas) de la etapa de Educación Infantil.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

En esta Situación de Aprendizaje nos basamos en los siguientes objetivos generales de etapa recogidos en el artículo 5 del Decreto 36/2022:

- d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

A continuación se presentan los objetivos específicos que se pretenden desarrollar durante la realización de las actividades propuestas en esta Situación de Aprendizaje:

- Fomentar en el alumnado el interés y la curiosidad hacia la tecnología, introduciendo el uso básico de un robot de suelo.
- Desarrollar habilidades prácticas en la manipulación del robot, promoviendo la coordinación y la destreza manual y visual.
- Aprender a programar secuencias simples que permitan al robot realizar trayectorias y tareas específicas, reforzando el concepto de causa-efecto.
- Estimular el pensamiento lógico y crítico a través de la resolución de problemas relacionados con la programación del robot.
- Fomentar la creatividad en la planificación y ejecución de rutas y tareas que el robot debe realizar, incentivando la experimentación y la innovación.
- Identificar y reconocer las 5 vocales de forma oral y escrita.
- Favorecer la adecuada direccionalidad en la escritura de las vocales.
- Desarrollar la conciencia fonológica, comprendiendo que las palabras están compuestas por letras.

COMPETENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><u>Crecimiento en armonía:</u></p> <p>1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.</p>	<p>1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.</p>

COMPETENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><u>Descubrimiento y exploración del entorno:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo. 2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. 2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales. 2.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.
<p><u>Comunicación y representación de la realidad:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno. 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual. 3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales. 3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

SABERES BÁSICOS

Crecimiento en armonía:

Bloque A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:

- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

Bloque B. Desarrollo y equilibrio afectivos:

- Aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro, control de la frustración, error como oportunidad de aprendizaje.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

Descubrimiento y exploración del entorno:

Bloque A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios:

- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad:

- Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.

Comunicación y representación de la realidad:

Bloque C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión, diálogo:

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.

Bloque D. Aproximación al lenguaje escrito:

- Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales. Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.
- Aproximación al código escrito desde las escrituras indeterminadas.

ESPACIO

Para llevar a cabo las diferentes actividades que forman parte de esta Situación de Aprendizaje es necesario contar con dos espacios:

- Zona de asamblea: Una zona cómoda con colchonetas, almohadas o una alfombra para que el alumnado se pueda sentar en el suelo. Este espacio debe ser flexible y permitir diversas configuraciones (círculo, forma de U, etc.) que faciliten el diálogo y el trabajo en pequeños grupos. Además, sería interesante contar con una pantalla digital interactiva para el visionado de material audiovisual.
- Zona de trabajo: Una zona con mesas y sillas, en la cual el alumnado tenga accesibilidad a diferentes materiales seguros que se utilizarán en las actividades. Un espacio ideal para actividades manipulativas.

RECURSOS

A continuación se enumeran los materiales necesarios para la realización de la secuencia didáctica:

- Robots TaleBot.
- Mapa en blanco TaleBot (incluido en la activity box).
- Tarjetas de comandos (incluidas en la activity box).
- Rotuladores (incluidos en el pack del robot).
- Vídeo explicativo y con canción sobre las vocales: <https://youtu.be/FwoulzCrwDM?si=g-2rn5yqm5xB1dom>
- PDFs de actividades:
 - Pintar objetos - vocales.
 - Rodea la vocal.
 - Vocales con pinturas de dedos.
 - Vocales y objetos - TaleBot.
 - Tarjetas de vocales.
- Pintura de dedos
- Colores: ceras, rotuladores, etc.
- Tijeras.
- Celo.

METODOLOGÍA

La metodología en educación se refiere al conjunto de estrategias y técnicas utilizadas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los y las estudiantes y promoviendo un aprendizaje activo y significativo. En esta Situación de Aprendizaje, la metodología se basa en:

- Trabajo colaborativo: El aprendizaje cooperativo permite a los niños y las niñas desarrollar habilidades sociales y emocionales, resolviendo retos y compartiendo ideas en grupo.
- Actividades creativas y manipulativas: Los niños y las niñas exploran su creatividad y desarrollan habilidades motoras al trabajar con diferentes materiales.
- Aprendizaje basado en retos: Los estudiantes enfrentan desafíos, resolviendo problemas mediante la programación de robots, lo que estimula su capacidad para resolver problemas y aplicar el conocimiento en contextos prácticos.

EVALUACIÓN

Para evaluar la Situación de Aprendizaje es fundamental establecer instrumentos y técnicas de evaluación que reflejen los objetivos, competencias y actividades descritas. A continuación se detallan cada uno de estos aspectos:

Técnica de evaluación:

- **Observación**: Realizar observaciones durante las actividades para evaluar el desarrollo de habilidades técnicas, creatividad, trabajo en equipo y comprensión de conceptos trabajados en las diferentes actividades.

Instrumento de evaluación:

- **Listas de cotejo**: Verificar la realización de tareas específicas para valorar si el alumnado ha conseguido alcanzar los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

A continuación se propone una rúbrica de evaluación que el profesorado puede utilizar como lista de cotejo:

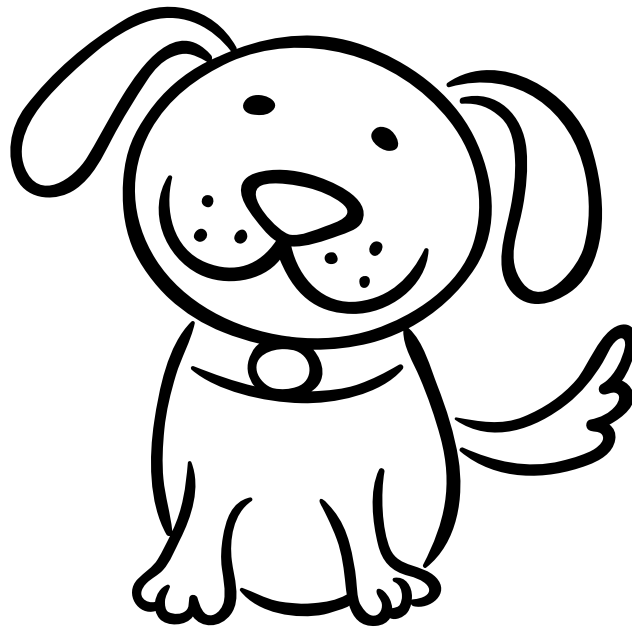
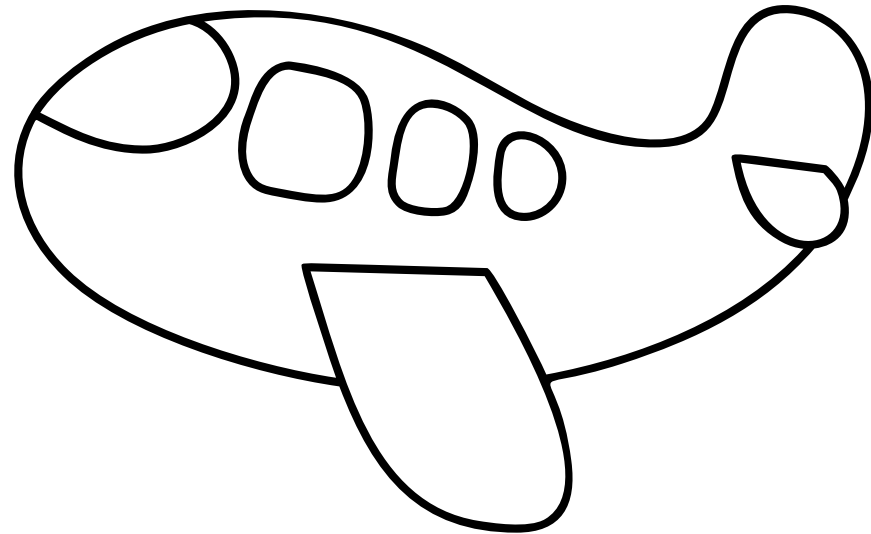
Indicador	Sí	No	A veces
Reconoce y nombra correctamente las vocales cuando se le presentan de forma escrita.			
Relaciona cada vocal con palabras que comienzan con su sonido.			
Traza las vocales siguiendo la direccionalidad adecuada en ejercicios de escritura.			
Acepta los errores de manera positiva, buscando soluciones y aprendiendo de ellos.			
Sigue correctamente las secuencias de comandos para programar el robot.			
Realiza ajustes y correcciones en la programación según sea necesario.			
Respeto el turno de palabra y las opiniones de los compañeros y las compañeras.			
Muestra responsabilidad y compromiso en la realización de tareas individuales.			
Recoge y organiza adecuadamente los materiales utilizados.			
Inicia y mantiene actividades con actitud proactiva e interés.			

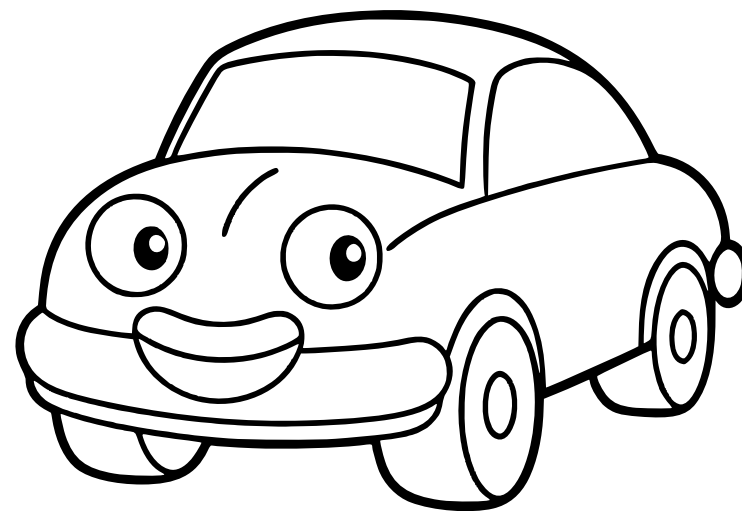
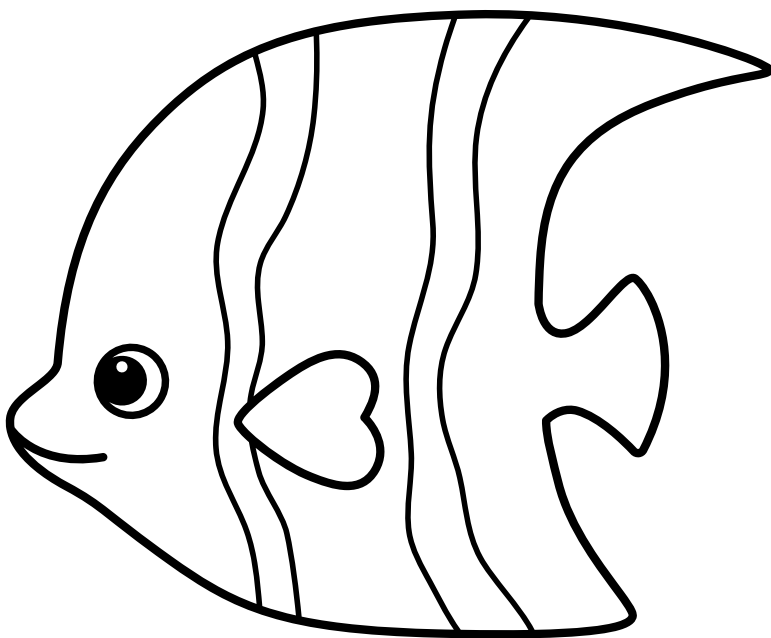
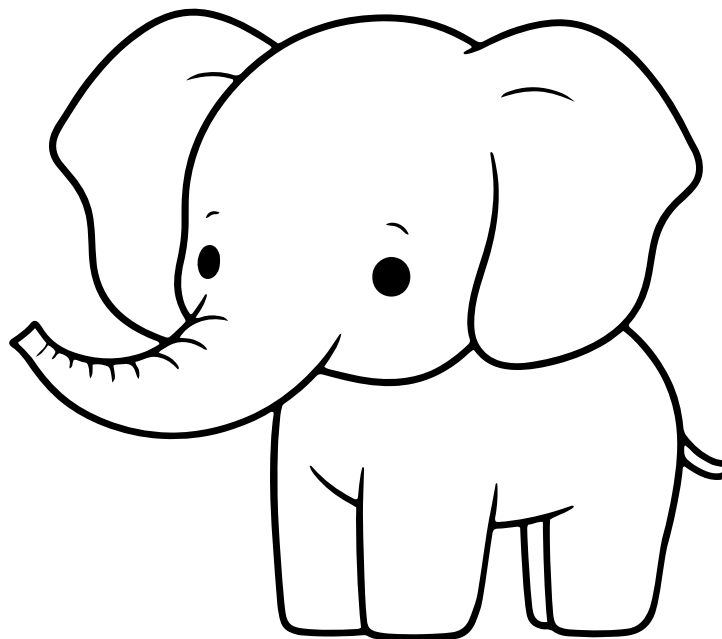
ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN	
Nº Sesión	Sesión 1: Identificando las vocales
Duración	45 min
Tipo de actividad	Trabajo en gran grupo e individual
Descripción	<p>Daremos inicio a la situación de aprendizaje en la zona de asamblea, donde le contaremos al alumnado que en las próximas sesiones trabajaremos con las vocales. Podemos aprovechar para preguntarles si saben cuáles son, y si conocen palabras que comiencen con esas vocales. Para complementar, les enseñaremos el vídeo sobre las vocales que podrán encontrar en el apartado de recursos. El vídeo invita a bailar y cantar todos juntos la canción.</p> <p>A continuación nos trasladaremos a la zona de trabajos manipulativos, donde realizaremos las 2 actividades que conforman esta sesión. En primer lugar utilizaremos el PDF “Vocales con pintura de dedos” para que el alumnado aprenda a trazar cada una de las vocales. En la plantilla realizarán el trazado sobre la letra grande y a continuación deberán realizarla nuevamente para completar la palabra con la vocal.</p> <p>Una vez que hemos trabajado las vocales desde la escritura pasaremos a realizar una actividad de identificación de las mismas. Para ello utilizamos el PDF “Rodea la vocal”, en él contaremos con una hoja asignada a cada vocal y en cada una de ellas todas las vocales repetidas varias veces. El objetivo es que el alumnado rodee en cada hoja la vocal indicada.</p> <p>De esta forma, utilizaremos esta primera sesión para practicar el reconocimiento y la escritura de las vocales.</p>
Recursos	<p>Vídeo explicación Situación de Aprendizaje.</p> <p>PDF “Vocales con pintura de dedos” y “Rodea la vocal”.</p> <p>Pintura de dedos.</p> <p>Colores: ceras, rotuladores, etc.</p>

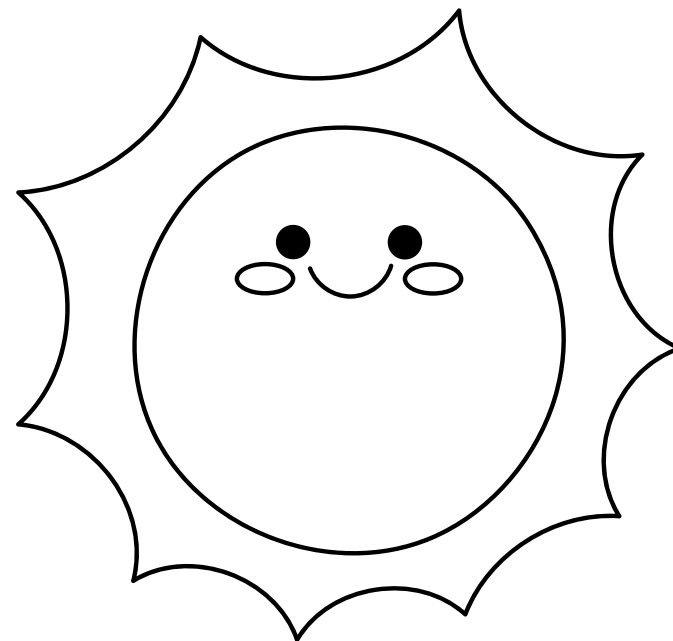
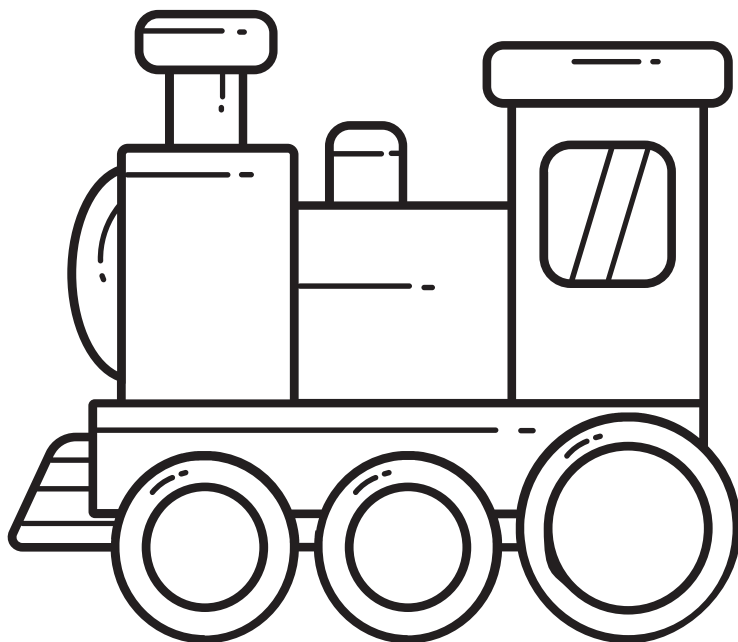
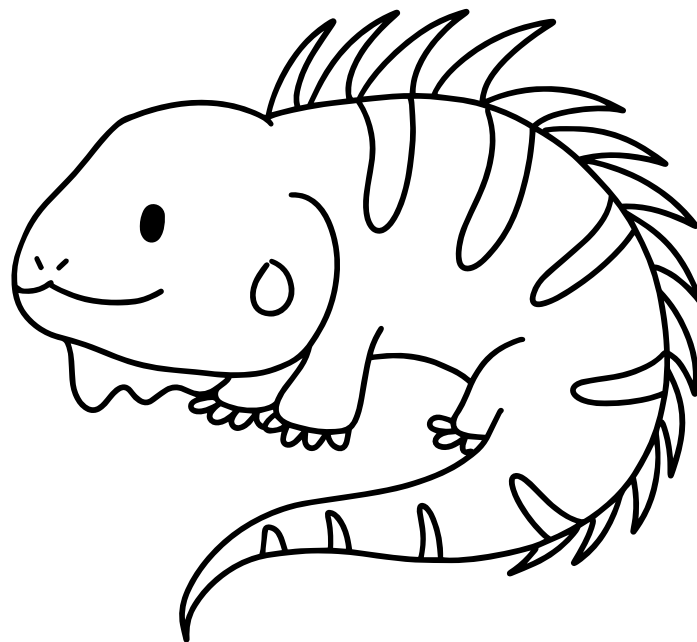
ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN	
Nº Sesión	Sesión 2: ¿Por qué vocal empieza?
Duración	45 minutos
Tipo de actividad	Trabajo individual y en gran grupo.
Descripción	<p>En la segunda sesión nos enfocaremos más en el sonido asociado a cada una de las vocales, lo que le permitirá al alumnado relacionar objetos o animales con la vocal por la que empiezan. Para ello utilizaremos el PDF “Pintar objetos - vocales”. En esta actividad encontrarán una hoja para cada vocal con tres objetos o animales, de los cuales solo uno empieza por la vocal correspondiente a cada hoja. El objetivo será que nuestro alumnado coloree el animal/objeto correcto.</p> <p>Por supuesto, a lo largo de esta actividad acompañaremos a nuestro alumnado a nombrar los diferentes animales y objetos, modelando la pronunciación y permitiendo que reconozcan los fonemas de cada palabra.</p> <p>Para finalizar esta sesión realizaremos una actividad grupal en la zona de asamblea. En ella utilizaremos las “Tarjetas de vocales” (recurso en PDF) y por turnos cada alumno/a irá escogiendo una al azar para después decir una palabra que empiece por dicha vocal. Podríamos incluir una tarjeta extra con todas las vocales, para que en ese caso sea el alumno/a quien decida cuál quiere utilizar.</p> <p>De esta forma habremos trabajado las vocales tanto desde el punto de vista de la escrita como de la sonoridad.</p>
Recursos	<p>Vídeo explicación Situación de Aprendizaje.</p> <p>PDF “Pintar objetos - vocales” y “Tarjetas de vocales”</p> <p>Colores: ceras, rotuladores, etc.</p>

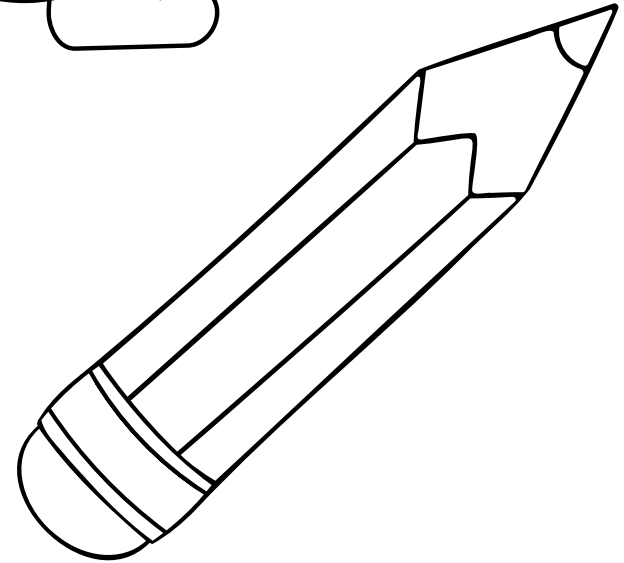
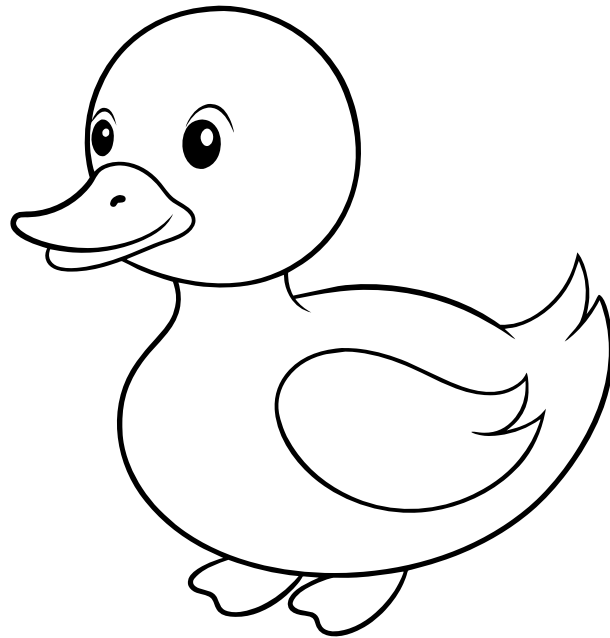
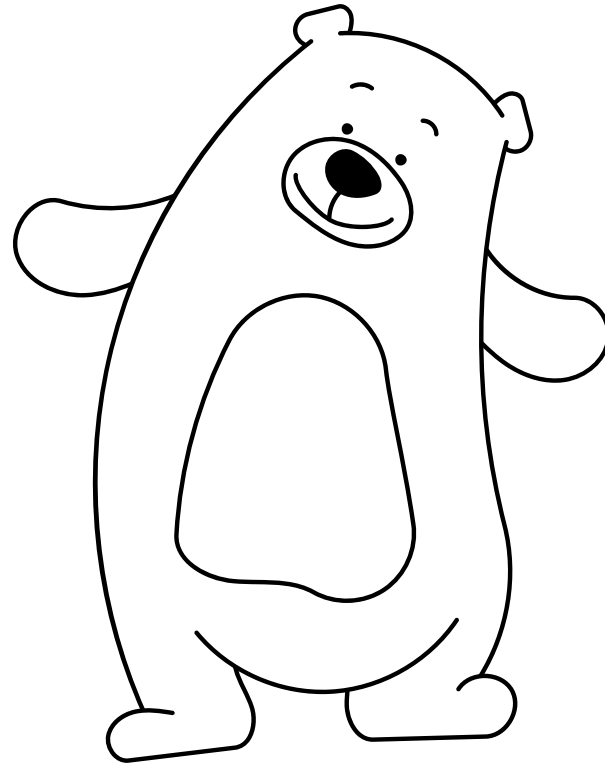
ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

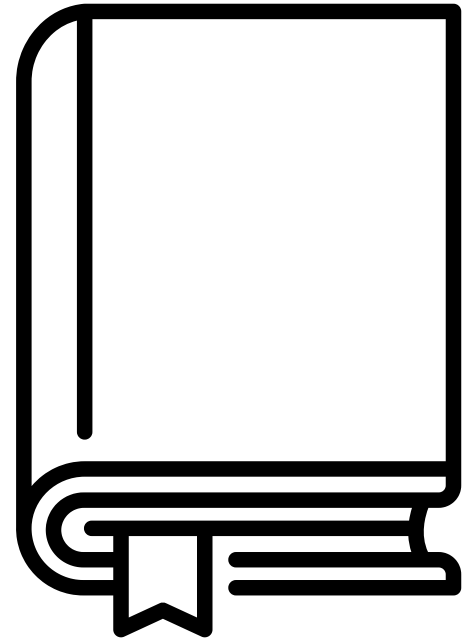
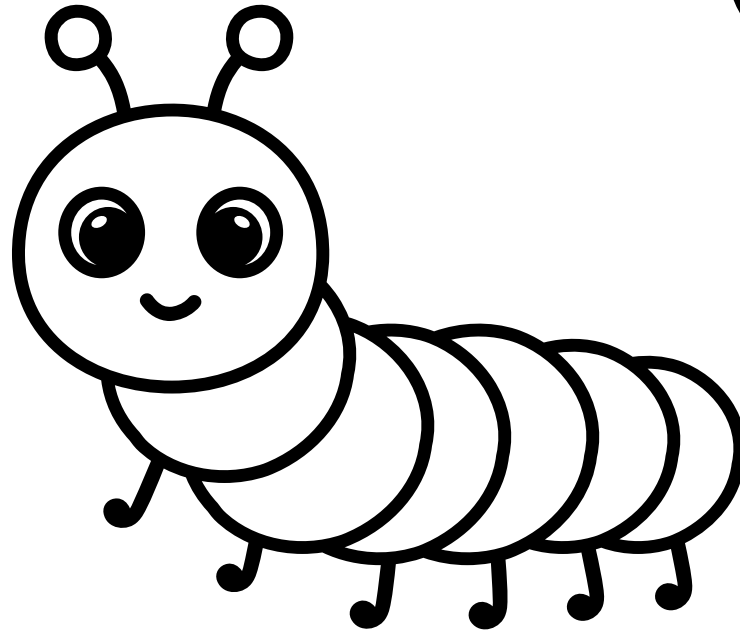
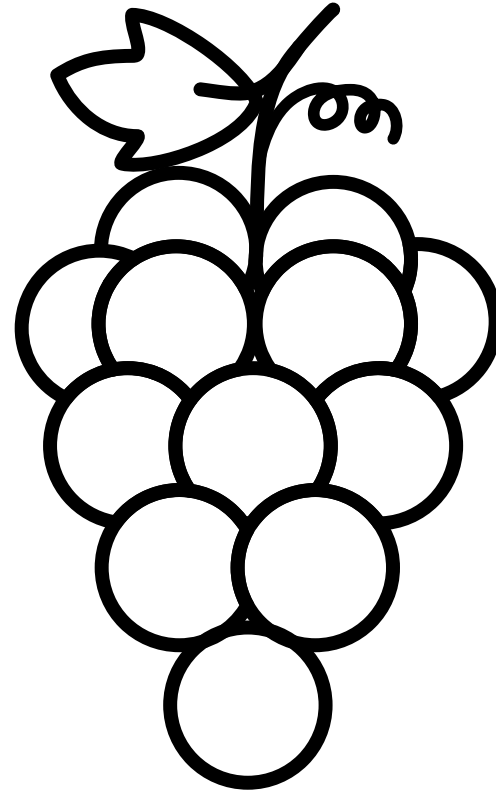
Nº Sesión	Sesión 3: Repasando las vocales con TaleBot
Duración	45 minutos
Tipo de actividad	Trabajo colaborativo
Descripción	<p>En la última sesión llegó el momento de presentar al robot TaleBot, quien nos acompañará para hacer un último repaso por todo lo aprendido en las sesiones anteriores.</p> <p>Para ello elaboraremos nuestro propio mapa utilizando las imágenes del PDF “Vocales y objetos - TaleBot” y los mapas en blanco, concretamente el que es de color amarillo por un lado y azul por el otro, que encontramos en la activity box. En uno de ellos pegaremos aleatoriamente las vocales y en el otro las vocales y los cinco objetos o animales.</p> <p>El objetivo del primer mapa será que programen al TaleBot para llegar a las vocales por el orden correcto: A, E, I, O, U. Podemos aprovechar para recordar la canción de la primera sesión. En relación al segundo mapa, tendrán que programar a TaleBot para ir desde una de las vocales al objeto correspondiente.</p> <p>Empezaremos explicándoles cómo funciona el robot y a continuación pondremos en práctica la primera actividad ordenando las vocales. La realizaremos en pequeños grupos y es importante, cuando trabajamos con edades tan pequeñas, intentar tener una visión general de todos los grupos e ir guiando la actividad para que vayan trabajando al mismo tiempo. Para ello podemos repartir diferentes roles e ir indicando cuando es el turno de cada uno de ellos, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una persona coloca al TaleBot en el punto de partida. • Otra persona dibuja con el rotulador el trayecto que tendrá que hacer el robot para llegar al objetivo. • Otra persona organiza la secuencia con las tarjetas de comandos. • Una tercera persona programa al robot siguiendo las indicaciones de las tarjetas de comandos. • Por último, otra persona pulsa el botón de play en el robot para que ejecute la secuencia. <p>Es interesante tener tarjetas identificativas para cada rol, de esta forma el alumnado puede interiorizar que rol debe cumplir e intercambiarlo con su compañero o compañera llegado el momento.</p>
Recursos	<p>Vídeo explicación Situación de Aprendizaje.</p> <p>Robot TaleBot.</p> <p>Mapas en blanco (incluido en el pack del robot o en la activity box).</p> <p>Rotuladores (incluidos en el pack del robot).</p> <p>Tarjetas de comandos.</p> <p>PDF “Vocales y objetos - TaleBot”.</p>

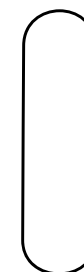
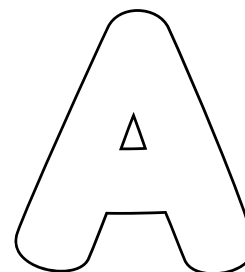
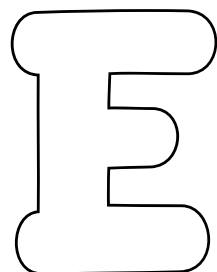
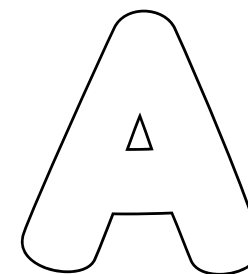
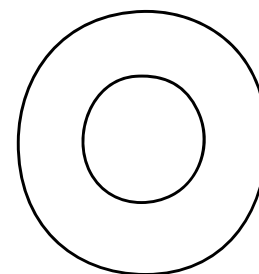
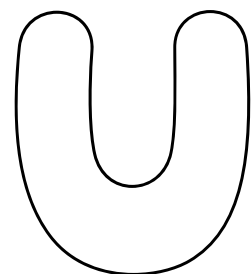
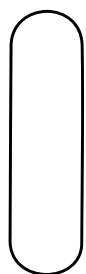
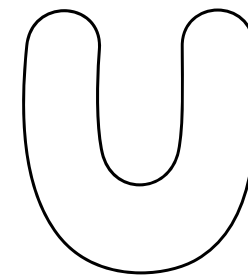
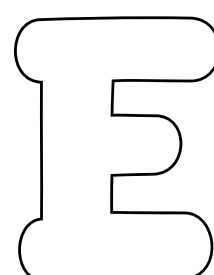
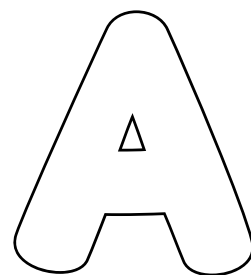
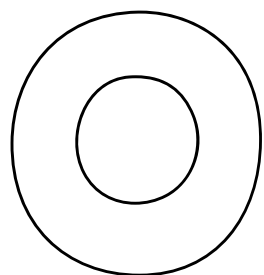












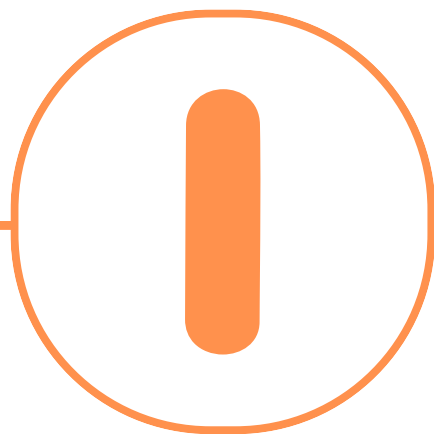


I
U
E

O
E
I

U
I
A

E
A
O

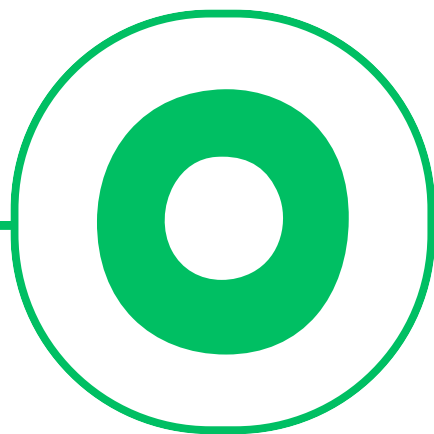


I
O
E

A
E
U

U
I
O

E
A
I



A

O

U

O

O

E

I

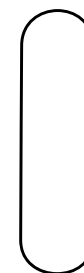
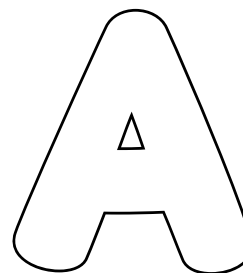
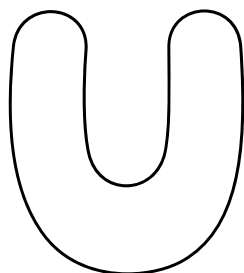
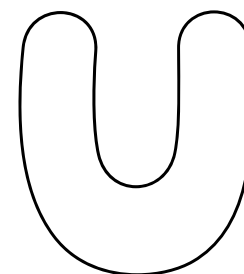
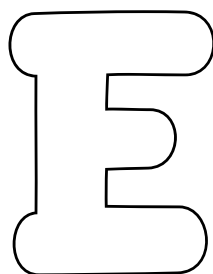
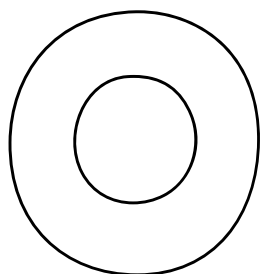
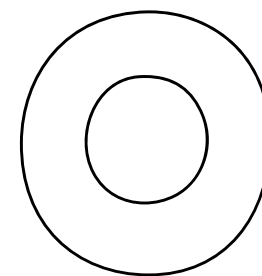
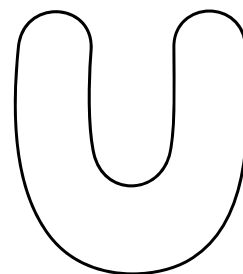
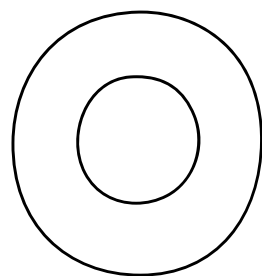
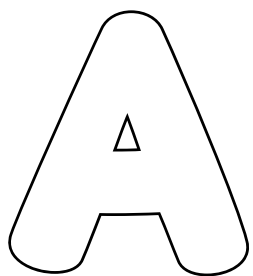
A

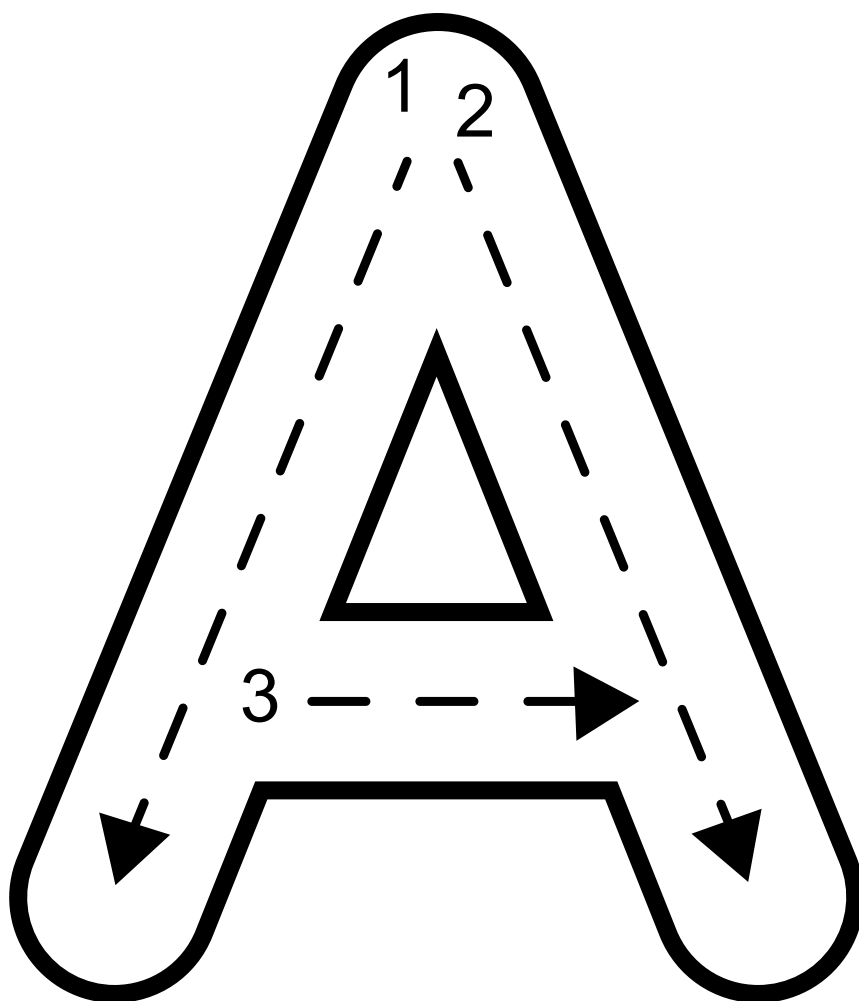
E

I

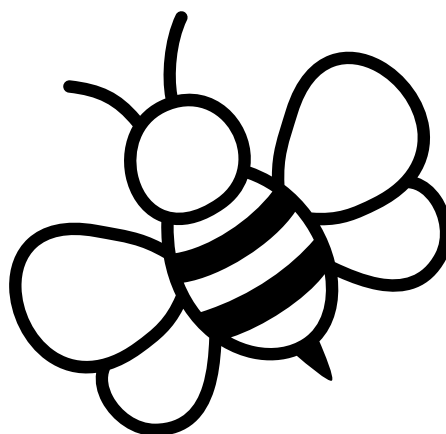
A

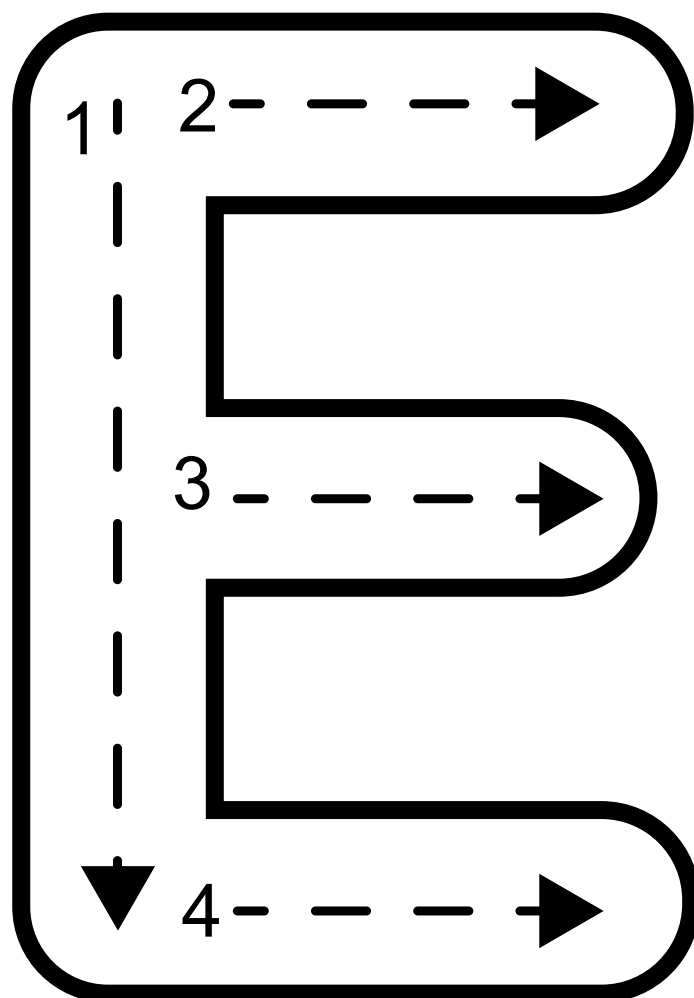
I



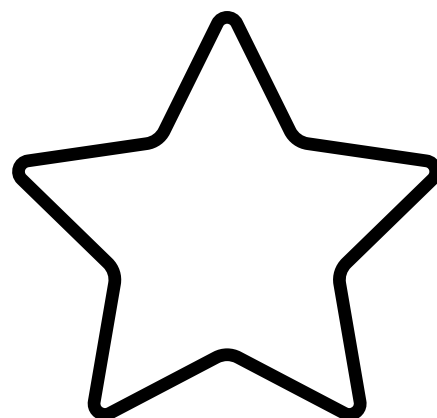


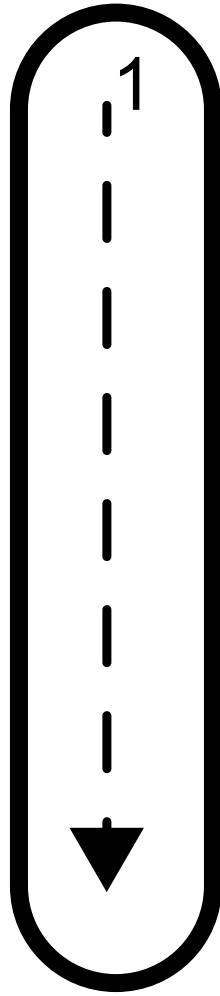
____BEJA





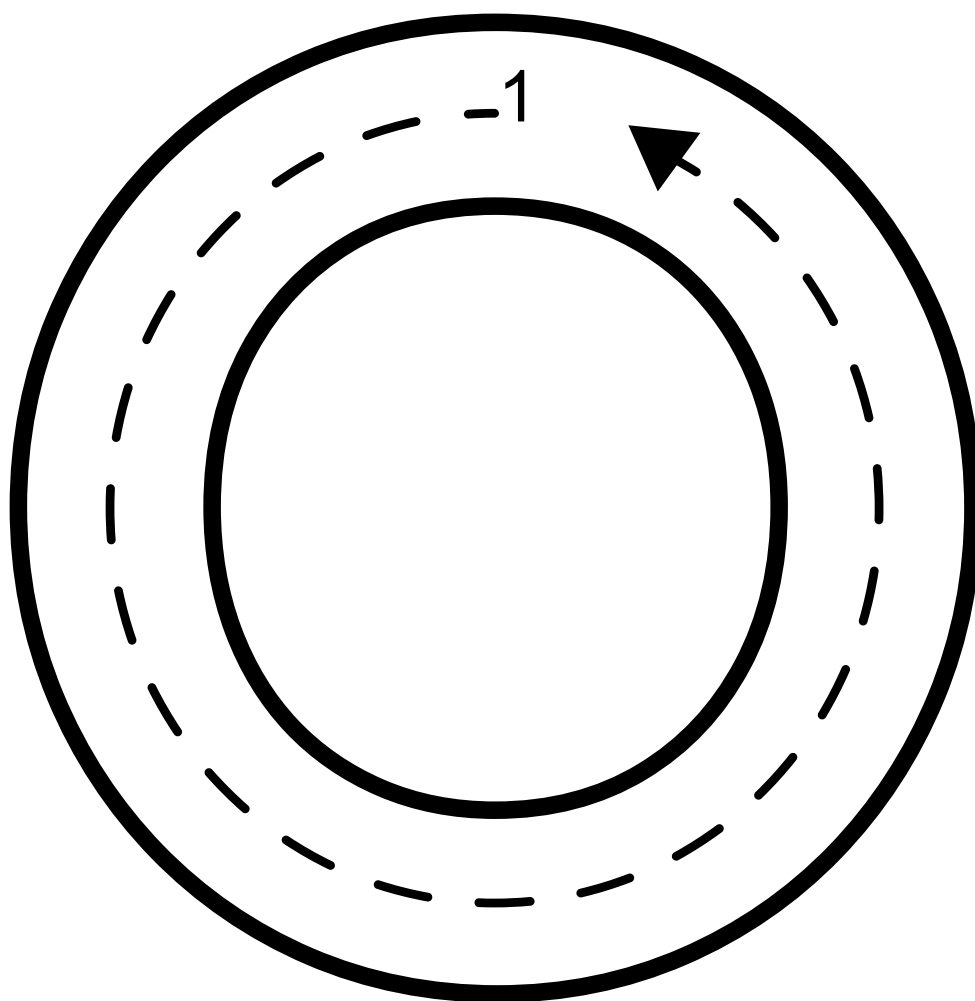
____ STRELLA



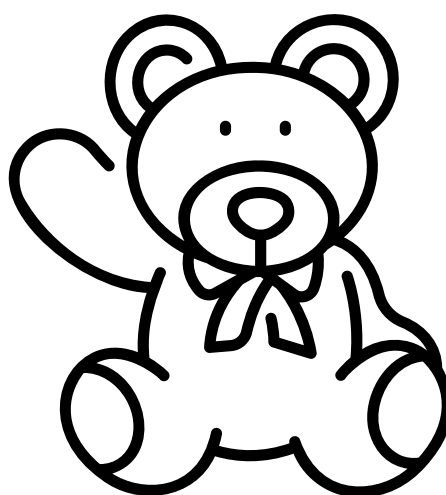


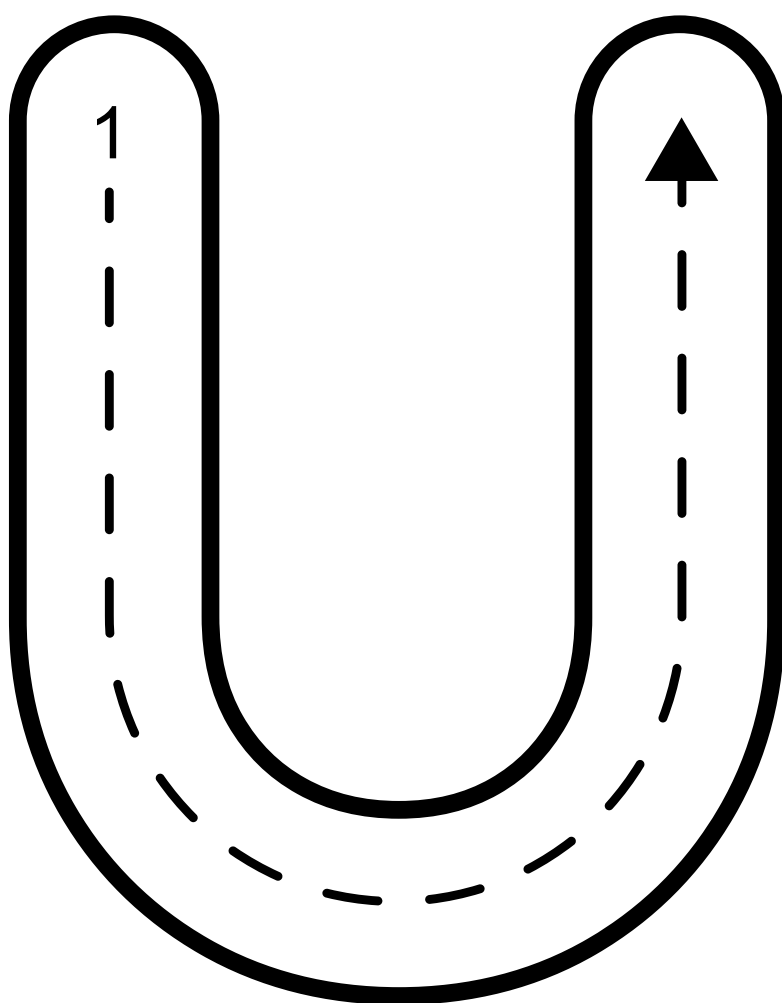
____ SLA



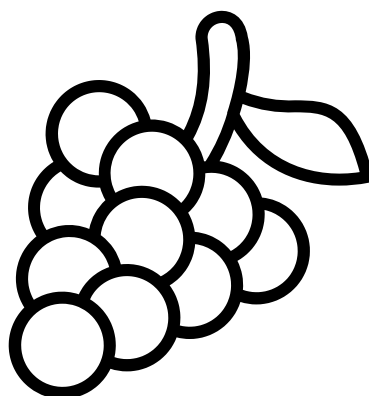


____ so





____ VAS



A

E

I

O

U

A

E

I

O

