

# LOS MONSTRUOS

**CURSO:** 2º DE EDUCACIÓN INFANTIL

**ASIGNATURA:** GLOBALIZADA

## **MOTIVACIÓN:**

---

- Aparece una caja sorpresa en clase con materiales relacionados con diferentes historias de monstruos.
- Llega a clase un mensaje secreto de un monstruo.
- Gymkana de pistas para descubrir a través de adivinanzas las diferentes partes del cuerpo de los monstruos.

## **TEMPORALIZACIÓN:**

---

Se llevará a cabo durante el mes de Octubre.

En el mes de Septiembre se ha desarrollado una unidad de aprendizaje basada en el nombre propio de cada alumno y el recuerdo del esquema corporal.

Ahora, con esta unidad se pretende dar un paso más y abrirse a conocer los esquemas corporales de los demás.

## **CONOCIMIENTOS PREVIOS:**

---

- Dibujo libre sobre lo que sé de los monstruos.
- Lluvia de ideas sobre qué queremos aprender de ellos.
- Nombran diferentes personajes fantásticos y los niños levantan una cartulina verde cuando es el nombre de un monstruo.

## **OBJETIVOS:**

---

- Recordar el nombre y características de algunos monstruos.
- Explicar las diferencias entre las partes del propio cuerpo y las del cuerpo de los monstruos representados en imágenes.
- Clasificar a los monstruos atendiendo a sus cualidades y atributos, en tablas de doble entrada.
- Producir su propio monstruo representando sus características de manera plástica.

## **COMPETENCIAS/ESTÁNDARES:**

---

Durante la presente unidad, y debido a su carácter globalizado, se trabajan la totalidad de las competencias, siendo las más destacadas:

- Competencia comunicación lingüística:
  - o Incremento del vocabulario.
  - o Uso de fórmulas para describir.
- Competencia matemática en ciencia y tecnología.
  - o Iniciación a la clasificación.
  - o Igual/ distinto
- Competencia cultural y artística
  - o Acercamiento a los personajes de la tradición cultural
- Competencia en iniciativa y espíritu emprendedor.
  - o Confianza en las propias posibilidades de acción.

## **CONTENIDOS:**

---

- Características diferenciales de los monstruos.
- Realización de descripciones básicas. Cualidades y atributos.
- El esquema corporal propio y de los monstruos.
- Desarrollo de la iniciativa y la confianza en sí mismos/as.
- Uso de distintos materiales y técnicas para realizar composiciones plásticas.
- Interés por escuchar y comprender textos orales actuales y de tradición cultural: cuentos e historias.
- Identificación auditiva y gráfica el nombre de algunos de los personajes de fantásticos - monstruos.

## CONSTRUCCIÓN:

---

- **Este monstruo me suena:** Esta actividad está destinada a que los alumnos recuerden los diferentes monstruos conocidos. Consiste en el visionado de pequeños cortos de películas y flashes o fragmentos de cuentos para que los alumnos evoquen cómo se llaman y señalen las principales características de los monstruos conocidos.
- **Veo, veo:** Esta actividad tiene la finalidad de que los alumnos evoquen sus propias características principales y las de los monstruos: Para ello, se cuenta con una serie de tarjetas de tamaño carta con las imágenes de los monstruos conocidos, junto con fotografías de los propios alumnos/as, con las que juega al “veo, veo”. (Sólo un niño ve la imagen y tiene que describir sus características para que los demás descubran quién es)
- **La lista de los monstruos:** Esta actividad se lleva a cabo para que los alumnos practiquen las habilidades de análisis y clasificación. Para ello, los niños/as realizan una lista con los monstruos conocidos atendiendo a una cualidad y/o atributo. Por ejemplo: monstruos con un ojo.
- **La tabla de los monstruos:** Esta experiencia de aprendizaje está diseñada para que los alumnos analicen las cualidades de los monstruos y los clasifiquen atendiendo a dos cualidades. Para ello, utilizamos tablas de doble entrada en la que los alumnos colocarán (fijando con velcro) a los monstruos que cumplan las dos características.
- **¡Y aquí también!:** En esta actividad se procura que los alumnos encuentren como hay monstruos que pudieran estar en varias tablas, ya que dadas sus características principales, pueden agruparse atendiendo a muchos atributos. Para ello, los alumnos manipulan muchas imágenes de los monstruos y diversas tablas de doble entrada en las que buscar las “interferencias” entre los diferentes tableros.
- **Monstruos con mucho arte:** Esta actividad está diseñada para que los alumnos utilicen algunas técnicas plásticas para representar de la forma más creativa posible a sus monstruos preferidos. Para llevarla a cabo, los alumnos reproducen los monstruos conocidos con diferentes técnicas, (témpera, trozos texturizados de papel, collage, témpera sólida,...) elaborando su portfolio de monstruos preferidos.
- **Los dados:** Esta actividad tiene la finalidad de recordar las principales características de los monstruos y posteriormente representarlas de forma gráfica. Para su realización se utilizan dados que en sus caras tengan representadas las cualidades de los mismos.

La actividad comienza cuando los niños lanzan los dados y explican las cualidades que les han tocado.

Los alumnos comparan las cualidades representadas en los dados con las características propias.

A continuación, dibujan un monstruo que tenga esas cualidades.

- **Mi monstruo y yo:** Esta actividad permite que los alumnos utilicen libremente su imaginación y habilidades creativas. Por ello, realizarán de manera plástica un dibujo de un monstruo y de ellos/as mismos/as.

## TESTEO DE COMPRENSIÓN:

---

- **Búsqueda del tesoro:** Los alumnos distribuidos en parejas (con su gemelo de baby) tienen que ir buscando con pistas muy sencillas los monstruos que se les pide. (Por ejemplo: Un monstruo de color rosa, o un monstruo que tiene un lío de colores,...)
  - o Se usa un registro de su participación, rapidez en resolver las pistas, si han conseguido todas las pistas y cuáles no tratando de ver porqué,...

## CONSOLIDACIÓN:

---

- **Bailando:** Todos los días después de la asamblea se baila el baile: “Las partes del cuerpo” donde los alumnos añaden al baile las partes nuevas y recuerdan las trabajadas.
- **Mis compañeros:** Esta actividad de recuerdo espaciado tiene como contenidos los de la unidad didáctica anterior. Se realiza, una vez por semana, de manera que los alumnos pasan lista utilizando tarjetas de asociación palabra - imagen, con las imágenes y los nombres de los cinco niños de su mesa, o de su equipo de juego,...
- **Monstruo, ¿sí o no?** Esta experiencia permite que el alumno recuerde y reconozca algunos personajes fantásticos que incluyen monstruos, malos de cuento y superhéroes.  
Para su realización los alumnos/as cuentan con dos tarjetas una negra y una blanca. Cuando los alumnos vean un personaje, dicen su nombre y levantan la tarjeta blanca o negra, para indicar si es un monstruo o no.
- **El rincón de los monstruos.** En el aula contamos con un nuevo rincón, el rincón de los monstruos, donde se van dejando los materiales elaborados para que los niños los manipulen, vuelvan a realizar las actividades y evoquen lo aprendido. Por ejemplo: con la utilización de las tablas de doble entrada con velcro.
- **Veo, veo:** Cada día, uno de los alumnos juega a veo veo. Para ello, utiliza la fórmula: “veo, veo un monstruo que su nombre empieza por,....”

## **RETO:**

---

La gran familia de los monstruos. El reto final consiste en que con todos los monstruos producidos por los alumnos se elabore una gran “familia de monstruos” en las que los miembros de la misma están clasificados de acuerdo a sus atributos.

## **EVALUACIÓN:**

---

Evaluaremos, si el alumno, en términos de capacidades:

- Diferenciar los monstruos de otros personajes fantásticos y personas reales.
- Enumerar alguna diferencia entre las partes del propio cuerpo y las del cuerpo de los monstruos representados en imágenes.
- Utilizar las tablas de doble entrada para clasificar a los monstruos atendiendo a sus cualidades y atributos.
- Representar manera plástica un monstruo eligiendo libremente sus características.

## **INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

### **AREA 1:**

- Identifica algunas características diferenciales de propio cuerpo.
- Avanza en la representación del esquema corporal.
- Muestra confianza en las propias posibilidades de acción.
- Utiliza la fantasía y la creatividad en los juegos.
- Adquiere hábitos elementales de organización, iniciativa y esfuerzo.

### **AREA 2:**

- Reconoce y utiliza de forma adecuada los objetos de su entorno.
- Identifica y distingue hasta 3 atributos y cualidades de objetos y materiales.
- Clasifica en función de hasta 3 atributos.

### ÁREA 3:

- Amplía su vocabulario con los conceptos referidos a los monstruos y los utilizar en frases sencillas.
- Comprende, explica y escucha propuestas de trabajo, proyectos y participa en ellos con interés.
- Muestra interés, por escuchar y comprender textos orales actuales y de tradición cultural: cuentos.
- Se interesa por el lenguaje escrito y lo valora como medio de información y disfrute.
- Escribe su nombre en mayúsculas e identificar y reproduce sencillas palabras. (nombre de algunos de los monstruos).
- Realiza producciones plásticas utilizando materiales y técnicas nuevas.

### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

Evaluación inicial:

- Lluvia de ideas.
- Dibujo inicial.
- Preguntas

Testeo de comprensión:

- Actividad de Búsqueda del tesoro

Evaluación de proceso:

- Observación directa.
- Uso de rúbricas.
- Registro diario.
- Anecdotario.

Evaluación final:

- Interpretación del mapa conceptual – qué estamos aprendiendo y qué hemos aprendido.
- Lluvia de ideas de lo aprendido.
- Elaboración de nuestros portfolios de monstruos favoritos.
- Realización de la “familia de monstruos”.
- Dibujo final de lo aprendido.
- Rúbrica en colaboración con las familias.

## REFLEXIÓN:

---

- Hemos elegido este centro de interés por el carácter motivador que tienen para los niños los personajes fantásticos y de manera muy especial, los monstruos.
- El conocimiento de estos personajes supone una oportunidad para que los niños/as desarrollen la totalidad de las manifestaciones de la inteligencia, teniendo el desarrollo de la inteligencia emocional un papel muy importante. Haciendo especialmente hincapié a la superación de sus miedos.
- Los monstruos, constituyen una representación de la diversidad de cualidades que pueden tener las personas y proporcionando la oportunidad de acercar a los alumnos/as a la importancia que tiene el respeto y valoración de las características personales tanto propias como de los demás.
- Además, favorece el desarrollo de la creatividad en el juego y la asunción de roles en las actividades grupales.
- Este tema, supone un acercamiento a la literatura infantil, mediante los cuentos y álbumes formatos muy atractivos y de muy sencilla comprensión para los alumnos, ya que están repletos de onomatopeyas y nombres sencillos que los niños pueden comenzar a “descifrar” en un primer contacto con la lectura.