

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
						X	X			

**TEMA:** Las plantas.

**NAMING:** ¡Qué sorpresa de naturaleza!

### OBJETIVOS

- Conocer las partes de las plantas.
- Conocer las funciones de las distintas partes de una planta.
- Conocer distintas formas de reproducción de las plantas.
- Conocer los elementos necesarios para que crezca una planta.

¿Qué vas a aprender?	¿Cómo lo vas a aprender?	¿Qué vas a hacer?	¿En cuánto tiempo?
Contenidos -Las plantas. -Características de las plantas. - Partes de una planta. -Nutrición de las plantas. -Reproducción de las plantas. -Tipos de plantas.	-Aprendizaje basa en proyectos (ABP) -Aprendizaje cooperativo -Aprendizaje por descubrimiento -Metodología expositiva	-Juego de pistas con adivinanzas -Plantar distintas semillas -Lluvia de ideas acerca de las plantas -Visualización de vídeos sobre las distintas plantas. -Búsqueda de información utilizando las nuevas tecnologías -Murales en grupo -Exposición -Manualidad y ficha de las plantas	Sesión 1: Motivación juego de pistas con adivinanzas y plantación. Sesión 2: Conocimientos previos, Lluvia de ideas acerca de las plantas Sesión 3: Visualización de vídeos. Sesión 4: Aula de informática, búsqueda de información Sesiones 5 y 6: Elaboración de murales por grupos Sesión 7 y 8: Exposición Sesión 9 y 10: Realización de manualidades y fichas sobre los contenidos tratados.

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT		OCT		NOV		DIC		ENE		FEB		MAR		ABR		MAY		JUN	
												X	X							

**ANTES DE COMENZAR**

Aspectos Neurodidácticos: 

Competencias: 

- Materiales: semillas, macetas, botella de agua, plato de plástico, tarjetas juego de pistas, adivinanzas.

- Desarrollo: Aparece en clase una carta misteriosa:

Con magia todo es posible, y en este bosque mágico muchos seres encontraréis.

La clase de 2º\_ una nueva compañera tendrá. Las pistas por grupos buscaréis, y la solución encontraréis.

Se os entregarán 6 sobres, encontrareis una serie de elementos o materiales y debéis encontrar el significado y la solución entre todo.



Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
						X	X			

**SESIÓN 1**

Aspectos Neurodidácticos: 

Competencias: 

- Objetivos
  - Observar conocimientos previos del alumnado sobre las plantas
  - Descubrir sus inquietudes sobre el tema
  - Motivar a que ellos propongan actividades según sus intereses.
- Contenidos

Conocimientos previos de los alumno

- Materiales

Pizarra

- Desarrollo

A lo largo de esta sesión se ha hecho al niño protagonista de su aprendizaje. Al ser una de las primeras sesiones se le realizan las siguientes cuestiones:

-¿Qué se de las plantas?

-¿Qué quiero aprender?

-¿Con qué actividades podemos aprenderlo?

A través de estas preguntas tenemos conocimiento de lo que les interesa y quieren aprender, se relaciona con sus conocimientos previos y tendremos en cuenta las actividades propuestas por los alumnos para aprender dichos contenidos.

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
						X	X			

**SESIÓN 2**

**Aspectos Neurodidácticos:** 

**Competencias:** 

- **Objetivos**
  - Conocer distintos tipos de planta y las partes de la misma
  - Despertar el interés del niño a través de un video motivacional de las plantas más raras del mundo
- **Contenidos**
  - Partes de las plantas
  - Tipos de plantas: aromáticas, medicinales, carnívoras...
- **Materiales**
  - Pizarra Digital
  - Internet
- **Desarrollo**

Se les introduce un video motivador acerca de las plantas más raras del mundo para captar su atención. Una vez visto el video, cada grupo elige una de esas plantas para investigar y recoger información acerca de ésta.

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
						X	X			

**SESIÓN 3**

**Aspectos Neurodidácticos:** 

**Competencias:** 

- **Objetivos**

- Ser capaz de buscar información adecuada de forma autónoma.

- Utilizar las nuevas tecnologías

- **Contenidos**

- Descripción y características de la planta seleccionada

- Uso de nuevas tecnologías

- **Materiales**

- Aula de informática

- Ordenadores

- Impresora

- Papel y lápiz

- **Desarrollo**

La sesión se realiza en el aula de informática por grupos utilizando dos ordenadores por grupo. Cada grupo busca y selecciona la información necesaria acerca su planta tales como:

Descripción, características, curiosidades, imágenes o dibujo de la misma.

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT		OCT		NOV		DIC		ENE		FEB		MAR		ABR		MAY		JUN	
												X	X							

**SESIÓN 4****EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO**

FASE DE UNA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE (Aquí vemos en que fase está el aprendizaje y rediseñamos en función de estos resultados) Mediante actividades tipo. Entregar feedback inmediato a los alumnos.

- **Objetivos**
  - Confirmar que conocimientos han adquirido sobre las partes de la planta y sus funciones
- **Contenidos**
  - Partes de la plantas
  - Funciones de la planta
- **Materiales**
  - Ficha
- **Desarrollo**

Se les entrega a cada alumno una ficha sobre las partes y funciones de la planta. Primero lo realizarán de manera individual y después lo debatirán en el grupo para realizar una puesta en común al final de la clase todos.

- **Aspectos neurodidácticos**



- **Competencias Básicas**

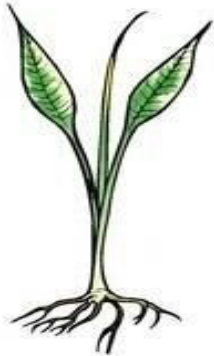


Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
-------------	----------------	--------------	-------------------	-------------	-----------	----------------------

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
						X X				

Nombre \_\_\_\_\_

## Las partes de una planta



Las plantas tienen tres partes principales: las raíces, el tallo y las hojas. Las raíces crecen bajo tierra y sujetan la planta al suelo. También absorben agua y nutrientes. El tallo crece por encima de la tierra y distribuye el alimento por toda la planta. Las hojas fabrican el alimento para la planta.

Además, algunas plantas tienen también flores y frutos. Las flores son las partes reproductoras de la planta. De ellas se forman los frutos que contienen las semillas.



1. Ordena las palabras. Después, rotula las partes de la planta.

ashoj  
efsorl  
iserca  
tursorf  
iolta

2. Relaciona cada parte de la planta con lo que hace.

- |          |   |
|----------|---|
| hojas ●  | • permiten que la planta se reproduzca              |
| raíces ● | • toman agua y nutrientes del suelo                 |
| frutos ● | • elaboran el alimento                              |
| tallo ●  | • fijan la planta al suelo                          |
| flores ● | • lleva el alimento a todas las partes de la planta |
|          | • incluyen las semillas                             |

### SESIÓN 5 Y 6

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
-------------	----------------	--------------	-------------------	-------------	-----------	----------------------

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
							X X			

**Aspectos Neurodidácticos:**     

**Competencias:**     

- Objetivos
  - Realizar un mural sobre las diferentes tipos de plantas
  - Seleccionar la información necesaria para realizar el mural
  - Cooperar y participar con el grupo
  - Conocer las principales características de la planta elegida
- Contenidos
  - Realización de murales
  - Selección de información
  - Partes y dibujo de la planta
  - Trabajo en equipo
- Materiales
  - Tijeras
  - Cartulina
  - Colores
  - Pegamento
  - Recortes
- Desarrollo

Se les da dos sesiones para realizar los murales en grupo y preparar la exposición.

- En la primera sesión:

Tienen que recopilar y organizar la información entre todo el grupo. El profesor pasa por cada grupo orientando y recomendando sobre dicha selección de información. Anteriormente se les propone un ejemplo en la pizarra remarcando los puntos más importantes que tienen que aparecer en dicho mural:

-Nombre de la planta

-Características

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT		OCT		NOV		DIC		ENE		FEB		MAR		ABR		MAY		JUN	
											X	X								

-Descripción

-Curiosidades

-Dibujo/Foto de la planta señalando sus distintas partes

- o En la segunda sesión

Terminan el mural cada grupo y se les da un tiempo para preparar la información que va a decir cada uno en la exposición.

## SESIÓN 7 y 8

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
						X	X			

Aspectos Neurodidácticos:     

Competencias: :     

- Objetivos
  - Verificar el grado de adquisición de conocimientos
  - Evaluar la expresión oral y lectura
- Contenidos
  - Realización de exposiciones
  - Expresión oral
- Materiales
  - Mural
- Desarrollo
  - Cada grupo realiza una exposición de su trabajo para ver el grado de adquisición de conocimientos, así como para enseñar a los demás grupos las características más relevantes de su planta.
  - Al finalizar la exposición de cada grupo se lleva a cabo una ronda de preguntas por parte de los compañeros y del profesor, así como puntualizar las cosas que han hecho bien y las que podrían mejorar para futuras exposiciones.



SESIÓN 9

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
							X X			

**Aspectos Neurodidácticos:**   

**Competencias:**    

- Objetivos
  - Comprobar el grado de adquisición del tema
- Contenidos
  - Partes de la planta
  - Funciones
  - Tipos de plantas
- Materiales
  - Ficha
- Desarrollo
  - Se realiza una ficha de forma individual para comprobar si han adquirido los contenidos de dicha unidad. Para acabar, al final de la sesión, se les plantea un reto que se llevará a cabo en la siguiente y última sesión en el aula de informática.

### **¡EL RETO!**

Les proponemos a los alumnos llevar a cabo un juego en el aula de informática por parejas. Se trata de un Kahoot, en el que deberán contestar a una serie de preguntas que se les plantea acerca de los contenidos que han trabajado en la unidad.

Ejemplo: ¿Qué necesitan las plantas para vivir?

- a. agua
- b. agua, luz
- c. agua, luz, tierra, aire

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---

Trimestre	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
							X X			

Los aspectos neurodidácticos que se trabajan en esta sesión son los siguientes:



Las competencias trabajadas en este reto son las siguientes:



Esta sesión les va a servir para repasar los contenidos ya que en la última sesión, se llevará a cabo una prueba de evaluación tipo test.

### **EVALUACIÓN: Prueba tipo test**

**¿Qué necesitan las plantas para vivir?**

- a. agua
- b. agua, luz
- c. agua, luz, tierra, aire

**¿Cuáles son las partes de la planta?**

- a. raíz y tallo
- b. raíz, tallo y hojas
- c. raíz, tallo y flores

**¿En qué se diferencian las plantas de los animales?**

- a. Se desplazan
- b. Buscan alimento
- c. Fabrican su propio alimento

**¿En qué parte se sujeta la planta?**

- a. Tallo

Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
-------------	----------------	--------------	-------------------	-------------	-----------	----------------------

Trimestre	SEPT		OCT		NOV		DIC		ENE		FEB		MAR		ABR		MAY		JUN	
											X	X								

b. Hojas

c. Raíz

**¿Qué parte de la planta capta la luz del sol y el aire?**

a. Hojas

b. Raíz

c. Tallo

**¿Cuáles son los árboles que no pierden las hojas nunca?**

a. Perenne

b. Caduca

c. Perduca

**Según su tallo, ¿las plantas se dividen en...?**

a. árboles, arbustos y hierbas

b. árboles, arbustos y flores

c. árboles y plantas

**Las plantas son seres vivos.**

a. Verdadero

b. Falso



Emoción 	Motivación 	Atención 	Ejerc. Físico 	Memoria 	Juego 	Aprend. Cooperat 
--	---	---	--	--	--	---