

PROGRAMACIÓN MES DE JUNIO:

MES DEL MEDIOAMBIENTE



ESCUELA INFANTIL BARAJAS

1. JUSTIFICACIÓN

En la programación de este tema se ha tenido en cuenta todos los planes, programas de innovación educativa y proyectos que lleva a cabo el centro. Para ello se ha partido del **Proyecto de Paz** puesto que trabajamos el entorno humano con las normas, de la Biblioteca del centro que nos aporta recursos y del **Programa Creciendo en Salud** que tienen en cuenta tanto la educación medioambiental (el huerto) como hábitos de vida saludable.

Las Naciones Unidas establecieron el día 5 de Junio como el Día Mundial del Medio Ambiente, pero en nuestro centro vamos a dedicar parte del mes de Junio a la educación ambiental, partiendo de la importancia que le hemos dado a este aspecto educativo y puesto que el entorno que rodea nuestra escuela es sensacional para trabajar este tema.

Por esta razón, vamos a disfrutar de esta temática con una programación de actividades en el aula y paralelamente en el patio al aire libre.

Es muy importante que tanto el profesorado como las familias enseñen al alumnado desde pequeños a amar y apreciar el mundo natural y a actuar en correspondencia con estos sentimientos, contribuyendo a su cuidado y preservación. Estas nociones se relacionan estrechamente con el concepto de paz, que implica entre otras cosas, que el mundo natural permanezca bello y radiante, dando serenidad y paz al cuerpo y mente.

Para lograr esto hay que enriquecer las vivencias de las niñas y niños, por ello al planificar las actividades con el objetivo de enseñarles a amar la naturaleza, se procurará que estos contacten, lo más directamente posible, con el fenómeno que se analiza, lo observen, pregunten, expresen sus ideas...

Se debe ser muy receptivo a las inquietudes e interrogantes que planteen los alumnos y alumnas y utilizarlos para fomentar el amor y cuidado a la naturaleza. Se puede organizar diversas actividades desde paseos en el patio del colegio, observaciones del mismo, trabajo en el huerto, tareas del cuidado de las plantas....

EL RESPETO DE UNO MISMO, A LOS DEMÁS Y AL MEDIO AMBIENTE SON LAS BASES PARA PRESERVAR EL PLANETA Y VIVIR EN PAZ.

La finalidad de dicha programación, por tanto, consiste en desarrollar en el alumnado conocimientos sobre el mundo natural y la necesidad de amarlo y cuidarlo para su conservación.

2. TEMPORALIZACIÓN

El alumnado del centro celebrará esta efemérida desde el 5 de Junio hasta el 22 de dicho mes.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Fomentar vivencias emocionales positivas en la relación con el mundo natural
- Lograr el cuidado y respeto de nuestro centro y entorno
- Investigar sobre las acciones que podemos evitar, que tengan repercusiones negativas sobre el medio ambiente.
- Desarrollar hábitos y rutinas en el alumnado, profesorado, así como con las familias, que cuiden y protejan el medio ambiente.
- Controlar el programa de desayuno sano.
- Hacer un uso sostenible de agua, residuos, energía...
- Implicar a las familias en la colaboración de las actividades del centro colaborando con el AMPA.
- Conocer y trabajar nuestro Decálogo de buenas prácticas medioambientales
- Repasar los distintos códigos de conducta del centro
- Emplear un lenguaje adecuado y no sexista a lo largo de las exposiciones realizadas.

4. SABERES BÁSICOS

- El medio ambiente. Elementos que lo forman.
- Las emociones y el medio ambiente.
- El valor del respeto y responsabilidad por el entorno inmediato
- Hábitos y rutinas a seguir en el cuidado del medio ambiente.
- Programa de desayuno sano
- Conocimiento de los códigos de conducta del centro relacionados principalmente con el agua, residuos y entorno físico y humano.
- Implicación de la familia en el tema medio ambiental.
- Conocimiento del Decálogo de buenas prácticas medioambientales del centro.
- Utilización del lenguaje coeducativo

5. ACTIVIDADES A REALIZAR DURANTE EL MES DE JUNIO

ACTIVIDADES DIRIGIDAS AL ALUMNADO:

❖ Un cuento para cada día de la semana

Durante este último mes escolar se ambientará el hall del centro con un rincón de cuentos sobre el medio ambiente recopilados en cursos anteriores por las familias y los cuales forman parte de la Biblioteca del centro. Cada día en el aula el profesorado elegirá un cuento para narrar en el aula y realizará actividades sobre el mismo, tales como analizar su trama y personajes, hacer un dibujo alusivo al mismo, inventar un nuevo final...

❖ Desayuno Saludable

En el mes de Junio se producirá la 3ª entrega de fruta y hortalizas proporcionada por el “**Programa Creciendo en Salud**” el cual nuestro centro forma parte con la finalidad de concienciar al alumnado de la necesidad de llevar a cabo una alimentación sana y equilibrada.

El último día del mes de trabajo sobre el medio ambiente se culminará con un desayuno de convivencia en el patio y entrega de chapa del alumno por el cumplimiento de dicho desayuno durante el curso.

El 5 de Junio el alumnado realizará el último ensayo de la obra, en el teatro de Berja, y el Ayuntamiento le proporcionará un desayuno saludable.

❖ El Huerto escolar

Cada una de los alumnos y alumnas irá visitando el huerto de manera semanal y comprobará el crecimiento de las semillas que ellos mismos han plantado. Cada alumno y alumna ha realizado un “**Cuadernillo del Huerto**” en el cual se va reflejando las labores que realizan en el mismo: trabajar la tierra, plantar semillas, regar las plantas...

PROGRAMACIÓN SEMANAL:

➤ Jueves y viernes 1 y 2 de Junio:

El alumnado de nuestro centro participa en las Jornadas de Teatro promovidas por el Ayuntamiento de Berja. Este trimestre además el centro está trabajando un proyecto titulado ¿Qué pasa en el patio de mi cole? Enfocado a conocer las plantas, árboles, aves y recursos de la naturaleza, uno de ellos el agua. El teatro se ha enfocado a la importancia del ahorro de agua para la sociedad, con lo cual está íntimamente relacionado con la celebración del medio ambiente.

En estos días previos a la función, todo el alumnado y profesorado del centro ensayará la obra de teatro, centrándose en trabajar los contenidos de dicho recurso natural.

➤ **Viernes 2 de Junio:**

Las tutoras de cada aula trabajarán de forma más específica en la asamblea la importancia del medio ambiente para la sociedad. Realizarán una lluvia de ideas con el alumnado, conversarán sobre este tema y podrán visionar algunos vídeos alusivos al mismo.

Se comenzará hablando de cómo es la naturaleza, el mundo en que vivimos, hay seres vivos y no vivos y se explicarán sus características. También se les explicará algunas de las características de los animales y porqué es necesario amarlos y cuidarlos. Haremos hincapié en nuestro huerto y su cuidado.

El alumnado realizará un dibujo alusivo a su visión del medio ambiente.

➤ **Lunes 5 de Junio:**

Este día se celebra el **Día Mundial del Medio Ambiente**, el alumnado ensayará y finalmente representará la obra centrada en el agua y su cuidado: **¡Cuidemos el agua: Es mágica!**

El diálogo, el baile, el vestuario... no hay mejor manera de plasmar la importancia de este recurso natural.

➤ **Martes 6 de Junio:**

Se presentará al alumnado el **Decálogo de Buenas Prácticas Medioambientales** del centro, y se trabajarán cada una de ellas en la asamblea. A lo largo de todo el mes los alumnos y alumnas realizarán un Libro decálogo de dichas prácticas para el centro.

➤ **Miercoles 7 de Junio:**

Celebración del **Día del reciclaje** en el centro. El alumnado llevará a cabo las actividades programadas para este día.

Juegos populares en el patio.

➤ **Jueves 8 de Junio:**

Cada tutora en la asamblea presentará el **Código de conducta del agua** y se trabajará sobre la misma. Conversaremos sobre las normas que se han de llevar a cabo para el ahorro de agua que ya se han trabajado en el centro anteriormente, tales como cerrar el grifo al enjabonarse las manos, tirar los papeles a la papelera, tirar de la cisterna... Los alumnos confeccionaron un cuaderno con estas mismas normas y se tomará como base para trabajarlo.

➤ **Viernes 9 de Junio:**

El alumnado del centro realiza una excursión a la **Granja El colorado** de Berja. En la misma los alumnos podrán observar la importancia del cuidado de animales, su alimentación, su cuidado... Los

pequeños estarán en contacto directo con la naturaleza y con los elementos trabajados, los árboles, las plantas....

➤ **Miércoles 14 de Junio:**

El alumnado trabajará Juegos populares y ecológicos en el patio, aprovechando las zonas verdes y amplias del centro. **Anexo Juegos**

➤ **Jueves 15 de Junio:**

Vamos a realizar un herbario para el aula. A lo largo de este trimestre los alumnos han traído al centro distintos tipos de plantas y arbustos tales como romero, olivo, pino, enebro, tomillo... Cogemos un librito de folios blancos y los alumnos pegarán su ramita y escribirán el nombre de la misma. Conversaremos sobre todas las plantas y la función que tienen en la sociedad, así como los frutos que dan las mismas.

➤ **Viernes 16 de Junio:**

Realizaremos juegos populares en el patio por niveles. **Anexo Juegos.**

Una vez acabamos estos juegos así como el recreo todo el alumnado una sesión de relajación.

Cuando volvamos al aula los alumnos realizarán un dibujo alusivo al juego popular realizado estos días que más le ha gustado.

➤ **Lunes 19 de Junio:**

Todo el alumnado del centro realizará un circuito de psicomotricidad en el patio con aros, picas, conos, canastas y pelotas....

➤ **Martes 20 de Junio:**

Día de la mascota: Organizaremos un horario y grupos de alumnos determinado para que su familia puedan asistir al centro con su mascota. Cada uno de los alumnos y alumnas mostrará a sus compañeros su animal favorito, como le cuidan, como ha llegado a casa así como las características y experiencias con el mismo. El alumnado podrá tocarlo, olerlo y experimentar lo trabajado en clase anteriormente. Realizaremos un dibujo alusivo a esta actividad

➤ **Miércoles 21 de Junio:**

Fiesta de **Fin de curso:** Aprovecharemos las zonas verdes de nuestro centro para celebrar la fiesta final de fin de curso del alumnado, baile, juegos, graduación...

Por la mañana el alumnado disfrutará de un desayuno por parte del Centro y del AMPA, despidiendo así el curso escolar.

- ❖ A lo largo del mes del Medio Ambiente el alumnado realizarán un **mural** referente a dicha efeméride, confeccionado por cada uno de los niveles del centro y en el cual se refleje la importancia del mismo para la sociedad.
- ❖ Los últimos días seguiremos disfrutando de juegos populares y tradicionales en el patio y recordando todo aquello que hemos trabajado sobre este tema.
- ❖ Se realizarán además algunos trabajos y dibujos individuales que los alumnos y alumnas llevarán a casa.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS AL PROFESORADO

- Con ayuda del alumnado se confeccionará el mural de la efeméride a lo largo de la primera semana
- Conocer el Decálogo del centro y códigos de conducta y aplicarlos en el centro y aula
- Cuentacuentos diarios en clase
- Canciones y bailes relacionados con la temática medioambiental.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS A LA FAMILIA

- El Ampa realizará los desayunos concretados este mes de Junio.
- **“Cuentos en familia”**: Las familias podrán participar en la elaboración de un cuento con temática medioambiental, el cual deberán entregar en el colegio desde el 12 hasta el 16 de Junio.
Todas las familias que participen en esta actividad recibirán un detalle al final de curso.
- **“Juguete reciclado”**: El alumnado realizará en casa un juguete con material reciclado que compartirá y expondrá a sus compañeros de clase.
- Las familias del centro recibirán el listado de **“Consejos para el ahorro de agua”**

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conoce el vocabulario de la temática trabajada.
- Sabe escuchar cuentos.
- Reconoce las emociones trabajadas en la celebración.
- Es respetuoso/respetuosa con el entorno ambiental más inmediato, aula, centro y patio.
- Respeta a los compañeros y compañeras del aula.
- Participa en los juegos programados y cumple las normas establecidas en cada uno de ellos.
- Conoce y cumple los códigos de conducta del centro.
- Ha cumplido con el programa de desayuno sano a lo largo del curso

ANEXO JUEGOS POPULARES Y ECOLÓGICOS

SEMANA DEL 7 AL 21 DE JUNIO

➤ COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Conocer distintos tipos de juegos: tradicionales, ecológicos, psicomotores...
- Respetar las normas que rigen los juegos.
- Desarrollar la motricidad gruesa, la lateralidad, la coordinación dinámica general, el equilibrio,..., de nuestras alumnas y alumnos, a través de distintos circuitos.

➤ SABERES BÁSICOS:

- Conocimiento de distintos juegos: juegos tradicionales, ecológicos, psicomotores,...
- Conocimiento de las normas que rigen los juegos: esperar turno, respetar a los demás, no empujar, colaborar con el grupo.
- Realización de distintos juegos tradicionales y ecológicos.
- Realización de distintos circuitos psicomotrices que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa, de la lateralidad, de la coordinación dinámica general, del equilibrio,...
- Interés por participar en los juegos.
- Gusto y disfrute con los circuitos programados.

➤ ACTIVIDADES A REALIZAR:

- A lo largo de la semana del 7 al 21 se llevarán a cabo en el patio del colegio a partir de las 10:30 de la mañana los siguientes juegos:

Serán los siguientes:

➤ Miércoles día7 de Junio

. Se realizarán **Juegos ecológicos**.

Previo a los juegos se les presentará todo el material de la mochila de explorador: lupas,bolsitas, brújula,etc...que posteriormente se utilizará.

❖ Toco , oigo y busco.

Explorar el patio con los ojos cerrados, sólo palpando y oliendo lo que hay a nuestro alrededor y con los ojos abiertos:

-El cielo, buscar el sol y utilizar la brújula

-Explorar el bosque de los chopos y abrazar un árbol, tocarlo, notar su textura, oír el sonido de los pájaros y respirar el olor.

-Buscar hojas secas y verdes de los árboles.

-Buscar ramas secas por el suelo

-Buscar todo tipo de material que nos ofrece la naturaleza que se encuentren como plumas, piedrecitas, etc...

Meter todo el material en bolsitas y con él **Construir un nido :**

Con hierba seca, ramas, usando papel usado y unos trapos fabricaremos la base del nido usando los trapos y el papel. Después cubriremos con las ramas y la hierba seca para que los polluelos vivan felices y contentos.

❖ El mapa del tesoro

Esconder en el patio cuatro animalitos que previamente se habrán coloreado y recortado: Ardilla, caracol, tortuga y mariquita.

Hay que buscarlos ofreciendo pistas relacionadas con la situación (En los árboles, en la arena, en el suelo....)

Las niñas o niños que los encuentren, recibirán un premio por buenos exploradores-as.

(Estos juegos se realizarán a lo largo de la semana en la hora de psicomotricidad al aire libre)

➤ Miércoles 14 de Junio

- **Juegos tradicionales.**

❖ La gallinita ciega:

PARTICIPANTES: ilimitado

MATERIAL: una venda o pañuelo para los ojos.

REGLAS:

Todos los jugadores se colocan en corro alrededor del o de la que hace de gallinita ciega que tendrá los ojos vendados. Cantan la siguiente canción:

A la gallinita ciega, tris, tras,
Ni la ves, ni la verás, tris, tras.
Dará tres vueltas,
una, dos y tres, Y sale a buscar.

En ese momento, todos/as se mueven para que no les alcance la gallinita ciega el que sea tocado por ella se la queda.

❖ Juegos de comba: A pasar la barca.

PARTICIPANTES: ilimitados

MATERIAL: una comba

REGLAS:

La cuerda se balancea lentamente de un lado a otro. Cada participante va entrando y salta varias veces mientras se canta esta canción:

Al pasar la barca, me dijo el barquero:

Las niñas bonitas, no pagan dinero.

Yo no soy bonita, ni lo quiero ser,

Arriba la barca, una, dos y tres.

❖ El pañuelo.

PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL: Un pañuelo

REGLAS:

Se asigna un número a los participantes de cada equipo. El árbitro del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su equipo sin que el contrario le coja. Si lo coge se le descalifica y si no se le descalifica a él.

❖ Ratón que te pilla el gato.

PARTICIPANTES: ilimitados.

REGLAS:

Se eligen el "ratón" y el "gato". El resto se cogen de las manos y forman un corro.

El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.

Después entra el gato y dice : "¿por dónde salió el ratón?". Los del corro contestan "por la puerta" y señalan por donde salió el ratón.

Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa.

Los demás cantan la canción:

Ratón que te pillas el gato ratón que te va a pillar,

Si no te pillas esta noche, mañana te ha de pillar.

Si el gato pillas al ratón, se cambian los papeles entre ellos.

❖ Un, dos, tres, chocolate inglés.

PARTICIPANTES: Todos.

REGLAS:

Un jugador se queda de figurante y se coloca de cara a un muro; los demás se sitúan en la línea de salida. El figurante, de espaldas al resto de jugadores, dirá:

"1, 2, 3... chocolate inglés,

que no se muevan,

ni manos, ni pies"

y los jugadores avanzarán hacia la línea de meta, que es el lugar donde se sitúa el figurante, sin ser vistos en sus movimientos por el figurante. Si éste los ve los eliminará. Gana el recorrido quien llegue a la línea de meta sin ser visto por el figurante, y pasará a ser el próximo figurante.

❖ La rayuela.

PARTICIPANTES: Todos.

REGLAS:

Se necesita un trozo de piedra pequeña y plana que es el "tejo".

Con tiza se dibuja en el suelo un recorrido como este.

El juego consiste en que los jugadores harán el recorrido de igual manera que lo haga el primer jugador. Cada jugador empieza tirando el tejo al 1, y lo va arrastrando con el pie de un nº a otro sin que se salga, así hasta hacer el recorrido completo. Después lanza el tejo al nº 2 y procede del mismo modo. Cuando falla el jugador le toca al jugador siguiente, y así sucesivamente. Gana quien consiga completar primero todo el recorrido con el tejo, en todos los nº de la rayuela.

❖ Balón matao.

PARTICIPANTES: Mínimo tres personas.

REGLAS:

Se dibujan dos líneas en el suelo que delimitan el campo donde deben moverse los participantes en el juego.

Dos serán los que se la quedan y tiran el balón de un lado al otro del campo intentando dar a los demás. El que sea dado por el balón se la queda y el que tiraba el balón se mete el e campo y corre de un lado a otro para no ser dado.

(Estos juegos tradicionales se llevarán a cabo en el patio del colegio y se contará para su realización con la colaboración de algunas madres, abuelas,...)

➤ **Viernes dia 16**

Se realizan de nuevo los juegos populares explicados anteriormente.

❖ **UN, DOS, TRES**

MATERIAL:

PARTICIPANTES: Ilimitados

REGLAS

Se pone un niño de espaldas, con un brazo contra la pared, y esconde la cara. Los otros se colocan detrás, a cierta distancia, y van avanzando a pasitos o corriendo, según. El que tiene los ojos tapados dice: "Una, dos y tres, al escondite inglés", también de prisa o despacio, en eso está el engaño, cada vez de una manera, y después de decirlo, se vuelve de repente, por ver si sorprende a los otros en movimiento; al que pilla moviéndose, pierde. Pero casi siempre los ve quietos, se los encuentra un poco más cerca de su espalda, pero quietos, han avanzado sin que se dé cuenta. Para nosotros no era "un, dos tres, al escondite inglés", sino "un, dos tres, carabí". No sé si con b o con y, porque nunca lo he visto escrito. Pero sí, el, o la que se la quedaba, -después de haber donado- ponía el brazo en el poyo de Portales y echaba la cabeza sobre él.

Los demás se ponían de pie en la piedra de las escaleras que dan a la Plaza. El avance había que hacerlo sin levantar los pies del suelo, arrastrándolos, y mientras que el que se la quedaba tenía la cara sobre el brazo. Había sus riñas: que si no has dicho todo, que si lo has dicho mal, que sí que te he visto, que yo no me he movido,,...

En realidad no era un juego para mucho rato porque casi acababa mal. Pero valía para antes de subir a la escuela, hasta que el maestro daba con la llave en la barandilla de hierro de las escaleras, o en los recreos cuando llovía.

FUENTE: <http://roble.pntic.mec.es/~fromer2/soto/pasado/juegos.htm>

❖ **BALÓN TIRO**

❖ PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL: Un balón

REGLAS:

Se hacen dos equipos y una línea en el suelo. Cada equipo se coloca a un lado y se lanza el balón. Si el balón toca a alguien muere. Pierde el equipo que se queda sin participantes

ÉPOCA: Todo el año

FUENTE: Marcelino Moral Muñoz de Cantagallo (Salamanca)

❖ **1, 2, 3... POLLITO INGLÉS.**

Nº de participantes: Todos.

Un jugador se queda de figurante y se coloca de cara a un muro; los demás se sitúan en la línea de salida. El figurante, de espaldas al resto de jugadores, dirá:

"1, 2, 3... pollito inglés,

que no se muevan,

ni manos, ni pies"

y los jugadores avanzarán hacia la línea de meta, que es el lugar donde se sitúa el figurante, sin ser vistos en sus movimientos por el figurante. Si éste los ve los eliminará. Gana el recorrido quien llegue a la línea de meta sin ser visto por el figurante, y pasará a ser el próximo figurante.

➤ **Lunes 19 de Junio:**

Circuitos psicomotores.

Se realizarán dos circuitos con distintos materiales: bancos suecos, colchonetas, cuerdas, picas y ladrillos, pelotas, aros,...