

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Tras la pista de los juegos

#### Sinopsis

La presente situación de aprendizaje pretende acercar al alumnado a su contexto inmediato a través de la cultura de los juegos tradicionales, alejándolos por un momento de las tecnologías de la información y la comunicación para acercarlos a cómo jugaban y se divertían sus familiares. Para ello se realizará un portfolio, fichero de juegos o un libro de juegos, extraídos de las exposiciones del alumnado, los cuales serán los responsables de su elaboración y exposición.

#### Datos técnicos

**Autoría:** JOBANNA RODRÍGUEZ FERRAZ

**Centro educativo:** IES María Pérez Trujillo

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 6º Educación Primaria (LOMCE)

**Materias:** Lengua Castellana y Literatura (LCL), Educación Física (EFI)

#### Identificación

**Justificación:** A través de la presente tarea el profesorado alcanzará los criterios de evaluación establecidos, centrándonos en el desarrollo de los siguientes aprendizajes:

##### REPRODUCCIÓN

- Comprender e utilizar la información a la demanda de la tarea.
- Ilustrar y extraer la información.

##### CONEXIÓN:

- Clasificar la información.
- Experimentar distintos juegos.

##### REFLEXIÓN:

- Realizar una síntesis de los juegos investigados.
- Planificar un juego.

Tras la pista de los juegos se relaciona con el Proyecto Educativo del Centro ya que fomenta los valores de respeto e igualdad así como el Plan de Igualdad que se desarrolla en el centro al fomentar la coeducación a través de los juegos tradicionales.

#### Fundamentación curricular

##### Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL06C02	<b>Participar en situaciones de comunicación oral respetando las normas de esta forma de comunicación y aplicando estrategias para hablar en público en situaciones planificadas y no planificadas; y producir textos orales de los géneros más habituales, relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan</b>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Tras la pista de los juegos

Código	Descripción
	<p><b>a diferentes finalidades, empleando en ellos distintos recursos para expresar ideas, opiniones o emociones personales con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y desarrollar la propia creatividad, valorando la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.</b></p> <p>Se pretende constatar que el alumnado, individualmente o en grupo, es capaz de emplear la lengua oral de forma adecuada (dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen, pausas...), en diversas situaciones de comunicación espontáneas (expresión de emociones o expectativas, aclaración de dudas, planteamiento de preguntas, movilización de conocimientos previos, diálogos...) o dirigidas (narraciones, descripciones, exposiciones, argumentaciones, encuestas, noticias, entrevistas, reportajes...), adaptándose al contexto y respetando las normas del intercambio oral (turno de palabra, escucha activa, adecuación y respeto a la intervención del interlocutor, normas de cortesía...); asimismo, se evaluará si el alumnado organiza y planifica coherentemente su discurso, elaborando guiones previos a su intervención, teniendo en cuenta los elementos no verbales, gestionando el tiempo, transmitiendo la información con el apoyo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información, y utilizando un vocabulario adecuado, con la finalidad de expresar sus propias ideas, opiniones y emociones con claridad, creatividad, asertividad y sentido crítico, e ir mejorando en el uso oral de la lengua.</p>
Competencias del criterio PLCL06C02	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

### Criterios de evaluación para Educación Física

Código	Descripción
PEFI06C08	<p><b>Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado conoce las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales) y participa con naturalidad en ellas, reconociéndolas como portadoras de valores como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, el respeto de normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la cultura en la que se inserta. También se constatará si el alumnado los reconoce en la práctica como un referente del acervo cultural canario, como una forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio, además de mostrar una postura crítica y reflexiva ante ellos.</p>
Competencias del criterio PEFI06C08	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

### Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Enseñanza no directiva, Investigación Grupal

**Fundamentos metodológicos:** La metodología didáctica utilizada en el diseño e implimentación de la presente situación de aprendizaje fomenta que el alumnado sea el agente de su propio proceso de aprendizaje al contextualizar de manera funcional los proceso cognitivos- afectivos y motores teniendo en cuenta el paradigma cognitivo- contextual. El modelo de trabajo es un modelo colaborativo, interactivo, activo y dialógico (Ferire 1973), que implica la inclusión pedagógica de la TIC permitiendo todo ello trabajar desde un enfoque competencial a través de actividades variadas que desarrollen habilidades y destrezas.

Para la realización de la presente tarea tendremos en cuenta los principios del aprendizaje significativo de Ausubel, así mismo partiremos de un enfoque global, flexible e interdisciplinar ya que

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Tras la pista de los juegos

un aprendizaje integral por parte del alumnado no puede estar dividido en materias sin relación entre ellas. El alumnado será el constructor de su propio aprendizaje y el protagonista del mismo. Las estrategias de enseñanza a llevar a cabo serán; investigación grupal, enseñanza no directiva, exposición grupal. Se fundamenta en los principios metodológicos de activación, creatividad, normalización, socialización y vivencial.

Aspectos metodológicos organizativos a tener en cuenta; en la segunda sesión se le entregará al alumnado el plan de trabajo; donde se les explica paso a paso el proceso que se va a seguir para el desarrollo de la tarea, lo que fomenta la autonomía y la propia gestión del tiempo en el alumnado. Así mismo se les entrega la ficha de registro, en ella los componentes del grupo deberán anotar los aspectos que trabajan y que personas trabajan cada parte. (Descubrimiento guiado).

Para dar una respuesta adecuada a la diversidad, tendremos en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, así como los distintos intereses y motivaciones del alumnado. Se utilizarán los pictogramas resúmenes en el aula para que el alumnado sepa lo que se está trabajando, en cada sesión.

El alumnado dispondrá de las rúbricas a trabajar para que pueda ir viendo en qué fase del aprendizaje están y por consiguiente ir mejorando.

#### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- TRAS LAS PISTAS DE LOS JUEGOS.						
<p>El profesorado introducirá el tema al alumnado a través de una lluvia de ideas proponiendo cuestiones que fomenten el coloquio para descubrir los conocimientos previos que tienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿Sabes la diferencia entre juegos autóctonos tradicionales y populares?.</li> <li>•¿Puedes decir un ejemplo?</li> </ul> <p>A continuación el profesorado les hará una breve introducción y les dirá que vamos a considerar los térmicos como sinónimos. Los juegos autóctonos son los que se dan en una zona geográfica determinada (País Vasco, Canarias, Andalucía...). Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (mayores a pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico. Los juegos populares son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población.</p> <p>El profesorado expondrá los pasos a seguir en la situación de aprendizaje, a través de la entrega del plan de trabajo a cada grupo con la ficha sobre las instrucciones que ha de realizar en las próximas sesiones.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	1		Aula o cancha.	Se le explica la ficha al alumando y los pasos a seguir.En esta primera sesión se formarán los grupos de trabajo, asegurando que el alumnado con NEAE se incluye en los mismos.

[2]- Preparamos la encuesta.						
<p>Después de realizar el calentamiento, el profesorado dejará al alumnado 20 minutos para preparar la encuesta, y preparar el trabajo de investigación " tras la pista de los juegos" tal y como establece el planing entregado al alumnado en la primera sesión.</p> <p>Posteriormente el profesorado treminará la sesión con un juego tradicional y la fase de relajación.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Tras la pista de los juegos

[2]- Preparamos la encuesta.						
	- encuesta	- Grupos Fijos - Gran Grupo	1	Modelos de entrevistas.	La cancha.	En esta fase del plan de trabajo el profesorado del área de Educación Física y Lengua Castellana y Literatura podrán coordinarse para elaborar la entrevista en el aula de Lengua Castellana y Literatura.
[3]- Elegimos						
En esta sesión el alumnado realizará el vaciado de las encuestas y elaborará la ficha de cada juego. Cada miembro del grupo habrá investigado un juego diferente y es posible que algunos puedan coincidir, por lo que, entre los juegos del grupo, se seleccionará el que van a escoger para exponer y realizar en clase.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Fichas de juegos	- Grupos Fijos	2	Encuestas realizadas	Aula o las canchas.	
[4]- ¿Jugamos?						
En estas sesiones el alumnado de cada grupo dirigirá las clases exponiendo sus juegos y haciendo partícipe a sus compañeras y compañeros de lo que han aprendido sobre el mismo y promoverán su práctica. Al terminar se entablará un coloquio final con el alumnado para que exprese las similitudes y diferencias sobre los juegos de antes y ahora, qué han aprendido y qué les ha llamado más la atención. El fichero de juegos estará disponible para retomarlos en otras sesiones o fomentar su uso en el patio de recreo.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEFI06C08 - PLCL06C02	- exposición y practica del juego	- Gran Grupo - Grupos Fijos	5	El material que el alumnado necesite para el desarrollo de sus juegos.	Cancha.	El calentamiento y la fase de relajación las dirige el profesorado.

#### Fuentes, Observaciones, Propuestas

##### Fuentes:

**Observaciones:** Cada juego tradicional deberá de estar ilustrado. Esta actividad puede realizarse junto al profesorado de Educación artística.

**Propuestas:** Con las fichas de todos los grupos se podría crear un libro de juegos tradicionales para la biblioteca de aula o la del centro.

El día de Canarias se podrá realizar una exposición de los juegos trabajados en clase. El alumnado podrá invitar a sus familiares para que le ayuden a explicar el juego y entre todos compartir un día en familia.