

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Conocemos el Linguarium

Sinopsis

El alumnado, a través de esta tarea, recorrerá un lugar imaginario que el/la docente ha creado especialmente para ellos/as, " El Linguarium". Allí conocerá, de forma cooperativa y lúdica, las diferentes variedades y usos de la lengua, sus rasgos más destacados, los diferentes registros lingüísticos y las principales reglas ortográficas, así como la importancia de saber lenguas y la dificultad que tiene comunicarse en una lengua que no se conoce, a través del análisis, comprensión y modificación de textos adaptados a su nivel.

Datos técnicos

Autoría: Alicia Margot Pérez González

Centro educativo: IES EL MÉDANO

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOE)

Materias: Lengua Castellana y Literatura (LCL)

Identificación

Justificación: El objetivo fundamental de esta Situación de Aprendizaje consiste en mejorar la competencia lingüística del alumnado, así como la social y ciudadana, y la de aprender a aprender, mediante un aprendizaje cooperativo y a partir de un tema que suscite su interés, al tiempo que conoce y valora el carácter plurilingüe de nuestro país, la diversidad lingüística como riqueza cultural, la necesidad de conocer y aplicar la norma lingüística en los textos escritos a través del conocimiento y la aplicación de las normas ortográficas y el especial uso de la lengua que se hace en la Literatura. En este sentido, se favorece la ayuda mutua, el respeto a las diferencias de raza, cultura, lengua, etc. y un clima de convivencia positivo, pilares básicos de nuestro PE, del Programa de Mejora de la Convivencia y del Proyecto de Solidaridad. Por todo ello, y dado el carácter generalista de los contenidos trabajados, nos ha parecido oportuno desarrollarla al inicio del primer trimestre.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
SLCL01C07	<p>Componer textos, en soporte papel o digital, tomando como modelo un texto literario de los leídos y comentados en el aula o realizar alguna transformación sencilla en esos textos.</p> <p>La finalidad de este criterio es comprobar la capacidad de las alumnas y los alumnos para utilizar en los propios escritos, presentados en soporte papel o digital, los conocimientos literarios adquiridos, mediante la composición de textos de intención literaria como un relato breve, un poema con ciertas características rítmicas o retóricas, imitando modelos utilizados en clase o realizando alguna transformación sencilla con un propósito determinado. No se trata de evaluar la calidad literaria de los textos elaborados, sino la utilización de los conocimientos adquiridos y la intencionalidad artística.</p>
SLCL01C08	<p>Conocer la realidad plurilingüe de España y las variedades del español, en especial la hablada en Canarias.</p> <p>Este criterio persigue verificar si las alumnas y los alumnos conocen la diferencia entre lengua y dialecto; si valoran la diversidad lingüística de España como una manifestación de identidad comunitaria y como muestra de su riqueza cultural; y si reconocen la variedad del español hablado en Canarias a través del conocimiento de las principales características fónicas, gramaticales y léxicas de su norma culta.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Conocemos el Linguarium

Código	Descripción
SLCL01C09	<p>Aplicar los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para solucionar problemas de comprensión de textos orales y escritos y para la composición y la revisión dirigida de los textos propios de este curso.</p> <p>Con este criterio se trata de constatar si el alumnado utiliza determinados conocimientos sobre la lengua y las normas de uso en relación con la comprensión, la composición y la revisión de los textos con los que se trabaja en el curso. Se atenderá especialmente a las marcas de la enunciación (modalidades de la oración, y pronombres personales); a los conectores textuales; a los mecanismos de referencia interna pronominales y léxicos; a las formas verbales de la narración; a la inserción de expresiones con valor explicativo y a la correcta formación de las oraciones de acuerdo con el significado de los verbos. En las normas ortográficas se atenderá a las reglas generales de la acentuación, la ortografía del vocabulario más usual, los usos elementales de la coma (enumeraciones, vocativos, incisos), el uso del punto para separar oraciones y los signos del diálogo.</p>

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Deductivo, Enseñanza directiva

Fundamentos metodológicos: Se empleará una metodología activa, participativa, motivadora, cercana a los intereses del alumnado y que favorezca su conocimiento y respeto del entorno, basada en una enseñanza directiva en la que el alumnado será el protagonista buscando soluciones a problemas situados en un contexto relevante para ellos/ellas, cercano a la vida real, partiendo de alguna actividad motivadora (juego de las películas) y planteando el análisis de historias que favorezcan el acercamiento a los conceptos-clave de lengua, bilingüismo, etc.

Se propiciará, a su vez, un aprendizaje significativo a través de la realización de actividades variadas (de búsqueda de conocimientos previos, motivadoras, de desarrollo, de ampliación o refuerzo, de recuperación, etc.) según las necesidades detectadas y el grado de dificultad en su desempeño, atendiendo a la diversidad del alumnado, pero favoreciendo una enseñanza inclusiva; y a través de la utilización de diferentes organizaciones del aula en función de la tarea que se vaya a realizar (parejas, pequeños grupos, gran grupo...), priorizando el aprendizaje cooperativo mediante los agrupamientos y el trabajo en equipo, esenciales para favorecer el intercambio comunicativo, la mejora de las relaciones interpersonales y, por consiguiente, el buen clima en el aula.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Para empezar						
<p>Como actividad motivadora de acercamiento a la Situación de Aprendizaje, el/la docente plantea la realización del juego de las películas como punto de partida en el recorrido del <i>Linguarium</i>. Se hacen cuatro equipos, se les asigna un número del 1 al 4, se lanza un dado con solo estos números y el número que sale indica el equipo que empieza el juego. El equipo piensa el nombre de una película famosa y uno/a de sus miembros se lo dice al oído a un/a miembro del equipo contrario. Este tiene que conseguir, solo por gestos y sin decir ni una palabra, que sus compañeros/as adivinen de qué película se trata. Si acierta, consigue una pista para que su equipo pueda completar el <i>Linguarium</i> y puede volver a jugar, si no regala la pegatina y también el turno al equipo que ha acertado. Así hasta que todos los equipos hayan participado al menos una vez. A continuación, el/la docente genera un coloquio entre el alumnado sobre lo difícil que es, a veces, que los demás nos entiendan, teniendo en cuenta las dificultades que han encontrado al realizar la actividad, que han puesto en común dentro de cada equipo y que han presentado al gran grupo a través de la técnica "Números iguales juntos". El/la docente asigna un número del 1 al 4 a cada uno de los miembros de cada equipo, selecciona uno al azar y el/la miembro de cada equipo que tenga el número seleccionado debe presentar al gran grupo las dificultades que su equipo ha encontrado al realizar la actividad.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Grupos Heterogéneos	1/2	Pizarra y rotuladores, cronómetro	Aula	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Conocemos el Linguarium

[2]- Conocemos y analizamos la historia del marinero Urkizu

El/la docente plantea varias cuestiones a los diferentes equipos que deberán resolver aplicando la técnica "1-2-4". El/la docente plantea al alumnado, sucesivamente y a través de una PPT, una serie de cuestiones. El alumno/a deberá responder, sucesivamente y cada 5 minutos, a cada una de las siguientes cuestiones: 1) ¿En cuántas lenguas eres capaz de expresarte y mantener una conversación? 2) ¿Te cuesta mucho aprender lenguas? 3) ¿Crees que es importante saber lenguas? ¿Por qué? 4) Aparte de las que ya estudias en clase, ¿qué otra lengua te gustaría aprender? 5) ¿A qué país te gustaría viajar?

Finalizado el tiempo, cada alumno/a recogerá las respuestas de su compañero/a de la derecha y, transcurridos 8 minutos, las del/la compañero/a con el/la que se encuentra en diagonal. Una vez concluidos los 8 minutos restantes, cada equipo pone en común sus respuestas y el/la docente plantea la técnica "El número" para la exposición de las mismas ante el gran grupo: selecciona un número del 1 al 4 y el/la miembro de cada equipo que tenga el número seleccionado expondrá las respuestas ante el gran grupo.

A continuación, el/la docente propone al alumnado la lectura en voz alta de la "Historia del marinero Urkizu" y la realización de una serie de preguntas de comprensión y reflexión sobre el texto, aplicando la técnica "El folio gira": muestra una diapositiva con cuatro preguntas que asigna a cada uno de los miembros de cada equipo enumerándolas del 1 al 4, igual que los miembros de cada equipo: 1) ¿Cuántos viabajan en el pesquero? ¿Qué objetivos tenían? 2) Indica los tres adjetivos que mejor definen al protagonista y quién es el narrador del texto 3) Indica el significado de alguna expresión del texto 4) Señala cómo se aprende mejor una lengua: estudiándola o viajando y relacionándose con otras personas que la hablan. El/la miembro que tenga el número 1 responderá a la cuestión número 1 y así sucesivamente hasta la pregunta número 4. Los/las miembros que no estén escribiendo ayudarán, asesorarán y corregirán si fuera necesario al que esté escribiendo. Dispondrán de 5 minutos para responder a cada pregunta. Transcurrido el tiempo, el/la docente plantea la puesta en común aplicando la técnica "El número", seleccionando un número del 1 al 4 y el/la miembro de cada equipo con el número seleccionado expondrá al gran grupo las respuestas de su equipo.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Exposición oral	- Grupos Heterogéneos	2	Fotocopias del texto "Historia del marinero Urkizu, extraído de la obra <i>Las bambullísticas historias de Bambulo</i> , de Bernardo Atxaga, y recogido en el libro de texto <i>Lengua castellana y Literatura. 1º ESO. Azacán, ed. Almadraba</i> , pp. 244-247, folios en blanco y bolígrafos, cronómetro <i>online</i>	Aula	

[3]- El arrecife de las lenguas y sus variedades

A partir de la lectura de la "Historia del marinero Urkizu", el/la docente plantea al alumnado que hemos llegado a una parte importante de nuestro recorrido por el *Linguarium* y les propone una serie de pruebas que les permitirá conseguir nuevas pistas y acercarse a la realidad lingüística del español y de la modalidad canaria en particular, teniendo como apoyo su libro de texto.

1ª prueba. El/la docente, mediante la técnica "Lápices al centro"(se coloca todo el material en el centro para fomentar la atención, les indica que tendrán cinco minutos para ordenar las palabras que forman la definición de lengua y dialecto, y que visualizarán en una diapositiva una vez comience el tiempo. Solo podrán coger el material cuando crean saber la respuesta. Escribirán la respuesta en sus cuadernos y, solo cuando todos la hayan escrito, el/la portavoz levantará la mano y dirá "Hecho". Si la respuesta es correcta, conseguirán una pista para completar el *Linguarium*, si no comienza el tiempo de nuevo hasta que se dé la respuesta correcta.

2ª prueba. El/la docente propone, a imitación del juego "Preguntados", una serie de preguntas sobre cuatro categorías: Lenguas de España, Registros lingüísticos, Modalidad canaria y Lenguas del mundo. Para ello, se forman grupos de expertos de cada categoría y dispondrán de 10 minutos para conocer todos los aspectos de su categoría consultando Internet. Finalizado el tiempo, regresarán a sus equipos bases y por turnos irán explicando a sus compañeros/as lo que han aprendido de su categoría y comienza el juego. Comenzará aquel equipo que por azar tenga el número que el/la docente extraiga al azar. Cada pregunta acertada permitirá conseguir una pista para el equipo que acierte. Dispondrán de 5 minutos para responder cada pregunta.

3ª prueba. El rompecabezas. El/docente distribuye entre los equipos un mapa mudo de España y una serie de pistas que les permitirán indicar en el mapa cuáles son las lenguas que se hablan en nuestro país y en qué comunidades se hablan. Aquellos equipos que tengan pistas extras de las pruebas anteriores podrán utilizarlas. El equipo que complete adecuadamente el mapa en primer lugar obtendrá 5 puntos; en segundo lugar, 4 puntos; en tercer lugar, 3 puntos; en cuarto lugar, 2 puntos; y en quinto lugar, 1 punto (si son 5 grupos, si no se distribuyen los puntos en

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Conocemos el Linguarium

[3]- El arrecife de las lenguas y sus variedades

base al número de equipos, de tal forma que todos los equipos obtengan puntos).
4ª prueba. El/la docente, a partir del visionado de un sketch de "En clave de Ja", propone al alumnado que identifique, con ayuda de su libro de texto, los rasgos de la modalidad canaria que emplean los distintos personajes (si es necesario, una vez finalizado el visionado, se les proporciona la transcripción del sketch para que puedan realizar la actividad). Transcurridos 10 minutos, se procederá a la corrección de la actividad aplicando la técnica "El número": se selecciona un número al azar de entre todos los/las miembros del grupo-clase y el/la alumno/a que tenga dicho número corregirá la actividad ante el gran grupo y así sucesivamente hasta que se hayan identificado todos los rasgos de la modalidad canaria presentes en el sketch propuesto. Finalmente, mediante la técnica "Números iguales juntos", se selecciona al azar un número del 1 al 4 y los/las miembros de cada grupo que tengan el número seleccionado harán entrega de su cuaderno al/la docente para su corrección. La calificación obtenida corresponderá a todo su equipo.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C08	- Resolución tareas	- Grupos Heterogéneos - Grupos de Expertos	3	Cuaderno del alumno/a, Internet libro de texto (material de apoyo), fotocopias de mapa mudo de España, ordenador y cañón, bolígrafos, cronómetro <i>online</i> .	Aula y Aula Medusa para la búsqueda de información	

[4]- SURCANDO EL ARRECIFE DE LA ORTOGRAFÍA

El/docente plantea al alumnado que van a continuar recorriendo el *Linguarium*, pero en este caso se adentrarán en el arrecife de la ortografía, contemplando y analizando las reglas generales de ortografía en grupos de expertos de los tres tipos de palabras por su acentuación: agudas, llanas y esdrújulas. Podrán consultar el Internet para repasar este tipo de palabras. Dispondrán de 10 minutos para ello y concluido el tiempo, regresarán a sus equipos base y explicarán al resto de compañeros/as el tipo de palabra que les ha tocado conocer.

A continuación, el/la docente les propone realizar el juego "Hundir la flota, les proporciona una plantilla en la que en el margen derecho colocarán el tipo de palabra (aguda, llana o esdrújula) y en la parte superior p. ej. con tilde, sin tilde, acaba en vocal, acaba en n, acaba en s. Cada equipo colocará 5 barcos que ocupen una sola casilla y comienza el juego. Ganará el equipo que hunda más barcos y conseguirá un punto en la calificación.

Finalmente, el/la docente ofrece a todos los equipos un listado con unos 100 términos a los que tendrán que colocar la tilde cuando sea necesario e indicar si se trata de una palabra aguda, llana o esdrújula. Tendrán 10 minutos para hacerlo. Al concluir el tiempo, mediante la técnica "El número", el/la docente selecciona al azar un número de entre todos los que conforman el grupo-clase y aquel/la alumno/a que tenga dicho número será el/la encargado/a de presentar la solución de la prueba o de parte de la misma, según las indicaciones del/la docente, al grupo-clase. Intervendrá el número de alumnos/as necesarios/as. Finalizada la corrección, el/la docente, en esta ocasión aplicando la técnica "Números iguales juntos", extrae un número al azar y el/la alumno/a de cada equipo que lo tenga entregará su cuaderno para su corrección. La calificación obtenida será la correspondiente a su equipo.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C09	- Listado de palabras correctamente acentuadas	- Grupos de Expertos	1	Cuaderno del alumno/a, Internet, cañón, ordenador y pantalla (activación-motivación)	Aula y Aula Medusa para la búsqueda de información	

[5]- EL TEXTO LITERARIO: EL ARRECIFE MÁS BELLO Y CREATIVO

El/la docente explica al alumnado que ahora le toca el turno en nuestro recorrido por el *Linguarium* a un arrecife muy peculiar, el del texto literario, donde conocerán e identificarán aquellos rasgos que le aportan su gran belleza y variedad a partir del análisis de algunas muestras (fragmentos de textos literarios que completarán, por ejemplo, con adjetivos, cuya abundancia y variedad es uno de sus rasgos principales). Les propone un poema, por ejemplo, "A un olmo seco" de Antonio Machado, que modificarán con otros adjetivos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Conocemos el Linguarium

[5]- EL TEXTO LITERARIO: EL ARRECIFE MÁS BELLO Y CREATIVO						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C07	- Análisis y modificación de textos literarios breve		1	Cuaderno del alumno/a, libro de texto del alumnado (material de apoyo), pantalla, ordenador y cañon.	Aula	
[6]- EVALUAMOS NUESTRO RECORRIDO						
El/la docente propone al alumnado realizar una valoración del recorrido por el <i>Linguarium</i> y les plantea completar la espiral de la metacognición mediante la técnica "El folio gira" respondiendo a cada una de las siguientes preguntas por turno dentro de cada equipo y siguiendo el sentido de las agujas del reloj: 1º ¿Qué hemos aprendido? Cuando todos los miembros han respondido, se pasa a la siguiente pregunta: ¿Cómo lo hemos aprendido? Y así sucesivamente con las preguntas restantes: ¿Cómo nos hemos sentido y/o actuado? ¿Qué necesitamos hacer para mejorar? Finalmente, se ponen en común las respuestas y, mediante la técnica "Números iguales juntos", el/la miembro de cada equipo que tenga el número seleccionado al azar expondrá las conclusiones al gran grupo.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Espiral de metacognición	- Grupos Heterogéneos	1	Fotocopias de la Espiral de metacognición	Aula	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

Observaciones:

Propuestas: