

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Jugamos como nuestros mayores

#### Datos técnicos

**Autoría:** Margarita Sánchez Suárez  
**Centro educativo:** ATLÁNTIDA  
**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas  
**Estudio:** 3º Educación Primaria (LOMCE)  
**Materias:** Lengua Castellana y Literatura (LCL)





#### Identificación

**Justificación:** Es hora de recuperar nuestras tradiciones y en el PE del centro se recoge como objetivo el trabajar los contenidos canarios y para ello el alumnado de tercer nivel realizará un trabajo de investigación sobre los juegos a los que jugaban los mayores. Para ello, el alumnado consultará diversas fuentes bibliográficas y/o digitales además de consultar a sus mayores. Con esta tarea se pretende que el alumnado consulte diferentes fuentes que le ayuden a mejorar progresivamente en su uso de la lengua, a descubrir nuevas realidades, a despertar la curiosidad y a ir progresivamente desarrollando estrategias que le permitan construir su propio aprendizaje de manera significativa, con la finalidad de obtener información y utilizarla, haciendo un uso adecuado de las TIC. Así mismo, les permitirá conocer parte de su patrimonio y valorarlo.

Destacar que el noticiero se fotocopiará y se entregará a cada clase para que lo conozcan y jueguen durante los recreos además de hacer un libro digital y guardarlos en la zona compartida de los ordenadores MEDUSA. También se mostrará en el blog de aula y en la web del centro para conocimiento y disfrute de la Comunidad Educativa.

#### Fundamentación curricular

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

Código	Descripción
PLCL03C06	<p><b>Consultar diferentes tipos de textos en fuentes bibliográficas y digitales, utilizando las TIC de forma adecuada y responsable, para buscar y tratar información, construir un aprendizaje propio y mejorar su expresión.</b></p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado, individualmente o en grupo, sea capaz, de consultar diferentes fuentes bibliográficas o digitales (biblioteca de aula o escolar, programas educativos adaptados a la edad, prensa, Internet...) que le ayuden a mejorar progresivamente en su uso de la lengua, a descubrir nuevas realidades, a despertar la curiosidad y a ir progresivamente desarrollando estrategias que le permitan construir su propio aprendizaje de manera significativa, con la finalidad de obtener información y utilizarla, haciendo un uso adecuado de las TIC, en producciones individuales o grupales, propias del ámbito personal, escolar (resúmenes, tablas, toma de notas...) o social (noticias, entrevistas dirigidas...), con espíritu colaborativo y mostrando interés por utilizar la lengua de manera adecuada y personal.</p> <p><b>Competencias:</b> .</p> <p>  <b>Calificación Insuficiente:</b> Pendiente                 <b>Calificación Suficiente/Bien:</b> Pendiente                 <b>Calificación Notable:</b> Pendiente                 <b>Calificación Sobresaliente:</b> Pendiente         </p>

#### Fundamentación metodológica/concreción

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

**Fundamentos metodológicos:**

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Jugamos como nuestros mayores

#### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿De qué juego se trata?						
<p>a) El profesorado comenzará la sesión mostrando una serie de objetos (trompo, cuerda, bolas, canicas...) y preguntará al alumnado si conocen alguno de ellos y si alguna vez han jugado con los mismos.</p> <p>b) El alumnado, respetando el turno de palabra, comunicará al resto del grupo sus experiencias.</p> <p>c) El profesorado informará al alumnado que durante la Semana Canaria el alumnado del centro participará realizando diversas actividades. El docente les propone participar jugando a los juegos a los que jugaban sus mayores pero que primeramente deben realizar un trabajo de investigación y recoger sus investigaciones en un noticiero que luego podrán compartir con sus compañeros/as para su conocimiento y disfrute</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Exposición oral	- Gran Grupo - Trabajo individual	1	Trompo, cuerda, bolas, canicas... Rol docente: activa, motiva y modera.	Aula	En caso de disponer de internet se podrá consultar imágenes relacionadas y previamente seleccionadas por el docente.
[2]- ¿Qué nos dicen los libros?						
<p>a) El profesorado informará al alumnado que realizaremos la investigación en la biblioteca, en la sala Medusa y entrevistando a los mayores y que para ello formaremos grupos de trabajo constituidos por cinco alumnos/as asumiendo distintos roles y normas. (<b>ANEXO 1</b>).</p> <p>b) Una vez creados los grupos de trabajo, el alumnado comenzará la investigación en la biblioteca en donde el alumnado consultará las fuentes bibliográficas.</p> <p>c) El alumnado consultará los libros de la zona de deportes y juegos respetando las normas propias de uso de la biblioteca. Estas normas serán recordadas por el profesorado .</p> <p>d) El alumnado tomará nota de los nombres de los juegos que encuentren en sus investigaciones.</p> <p>e) Posteriormente, cada grupo comunicará al resto de los grupos los resultados de sus investigaciones y el responsable del día los anotará en la PDI.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL03C06	- Exposición oral/ Documento de trabajo	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	2	Libros, Enciclopedias, Documento de trabajo, Anexo 1 Rol docente: Activa, modera, da instrucciones y atiende a las demandas	Aula, Biblioteca	Si el centro no dispone de biblioteca se podrá llevar libros de consulta al aula.
[3]- ¿Qué encontramos en internet?						
<p>a) El profesorado comunicará al alumnado que para obtener buenos resultados en sus investigaciones es necesario poner <b>palabras claves</b> en los buscadores, palabras como juegos canarios, juegos de mayores, etc.... Para ello, el profesorado realizará diferentes búsquedas a modo de ejemplo.</p> <p>b) El alumnado consultará en internet y tomará nota de los nombres de los juegos que encuentren en sus investigaciones.</p> <p>c) Posteriormente, cada grupo comunicará al resto de los grupos los resultados de sus investigaciones y el responsable del día los anotará en la PDI.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Jugamos como nuestros mayores

[3]- ¿Qué encontramos en internet?						
- PLCL03C06	- Exposición oral/ Documento de trabajo	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Internet, Ordenador, Documento de trabajo Rol docente: Activa, modera, da instrucciones y atiende a las demandas	Aula Medusa	
[4]- ¿A qué jugaba mi abuelo/a?						
<p>a) El docente comunicará al alumnado que deben anotar aquellas preguntas que consideren de interés realizar a los mayores sobre los juegos a los que jugaban de niños/as.</p> <p>b) El alumnado anotará preguntas de interés.</p> <p>c) Posteriormente, cada grupo comunicará al resto las propuestas de preguntas y el responsable del día las anotará en la PDI.</p> <p>d) Con todas ellas, se decidirá cuáles son las adecuadas para entrevistar a las personas mayores.</p> <p>e) Una vez acordadas las preguntas a realizar, cada alumno/a las anotará en un folio y lo llevará a casa para entrevistar a sus abuelos/as o vecinos/as de su zona.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL03C06	- Exposición oral /Entrevista	- Gran Grupo - Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	2	Documento de trabajo Rol docente: Activa, modera, guía y atiende a las demandas	Aula	
[5]- Mi abuelo/a jugaba, pero...¿cómo se juega?						
<p>a) El profesorado comunicará que una vez conocidos los juegos de las personas mayores es hora de investigar cada uno de ellos completando una ficha de cada uno en donde se recogerá las normas del juego, los materiales necesarios, etc...siguiendo las pautas dadas en un documento.</p> <p>b) El profesorado les informa que la investigación se realizará a través de una <b>Webquest</b> en la que se les guiará en la búsqueda de información. (<b>ANEXO 2</b>)</p> <p>c) El alumnado realizará la investigación en el aula MEDUSA y en grupos heterogéneos siguiendo las mismas normas de trabajo en equipo.</p> <p>d) El profesorado asignará a cada grupo tres juegos para investigar y posteriormente, y haciendo uso de un procesador de texto, el alumnado recogerá los datos obtenidos en su investigación completando el documento de trabajo. (<b>ANEXO 3</b>)</p> <p>e) A modo de ejemplo, el profesorado mostrará en la PDI documentos ya realizados. (<b>ANEXO 4</b>)</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL03C06	- Ficha de juego	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	2	Internet, Ordenador, PDI, Documento de trabajo, Anexo 2, Anexo 3, Anexo 4 Rol docente: Activa, modera, da instrucciones y atiende a las demandas	Aula	
[6]- Ilustro mi trabajo						
<p>a) El profesorado comunica al alumnado que los trabajos realizados los podrán ilustrar bien insertando imágenes de internet o bien realizando sus propios dibujos.</p> <p>b) El profesorado , a modo de ejemplo les explicará, cómo podemos insertar una imagen. VIDEO 1</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Jugamos como nuestros mayores

#### [6]- Ilustro mi trabajo

- c) El profesorado aprovechará la ocasión para hablarles sobre los derechos de autoría. El alumnado visualizará un video relacionado sobre los derechos de autoría y fomentará el debate. VIDEO 2  
d) El alumnado procederá a ilustrar sus trabajos.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Ficha de juego ilustrada	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Internet, Ordenador, PDI, VIDEO 1, VIDEO 2 Rol docente: da instrucciones y atiende a las demandas	Aula Medusa	V i d e o 1 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NUmSBxsLJtw">https://www.youtube.com/watch?v=NUmSBxsLJtw</a> V i d e o 2 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb_sUE">https://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb_sUE</a>

#### [7]- Te cuento mi juego

- a) El profesorado pedirá al alumnado que expongan sus trabajos.  
b) Cada portavoz del grupo expondrá el trabajo realizado por su equipo y podrá mostrarlo haciendo uso de la PDI.  
c) Al finalizar las exposiciones, y de forma individual, cada alumno/a analizará lo que ha aprendido y en qué momentos puede poner en práctica los juegos a los que jugaban las personas mayores.  
d) El profesorado con todos los documentos generados formará **un noticiero** de los juegos de las personas mayores. Este se fotocopiará y el alumnado lo entregará a cada clase para su conocimiento.  
e) El profesorado podrá hacer un Libro Digital siguiendo las pautas de Issuu o de Calameo y subirlos al blog de aula y a la página web del centro. En caso de no conocer estas herramientas se podrá realizar un libro recopilando todos los documentos de trabajo. (Tutoriales)  
f) El alumnado, bajo la supervisión del profesorado, practicará los juegos durante los recreos y hará una exhibición de los mismos para la fiesta de Canarias.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL03C06	- Exposición oral - Noticiero	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos - Trabajo individual	1	Ordenador, PDI, Documento de trabajo, Tutorial ISSUU, Tutorial Calameo Rol docente: activa y modera	Aula y patio	

#### Referencias, Observaciones, Propuestas

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Jugamos como nuestros mayores

**R e f e r e n c i a s :** **I m á g e n e s :**

[https://www.google.es/search?q=juegos+y+objetos+de+juegos+canarios&biw=1366&bih=633&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=FBZ6VLSOOsHWaqXIgtgF&ved=0CAYQ\\_AUoAQ#tbm=isch&q=juegos%20tradicionales%20canarios&revid=1140942230&facrc=\\_&imgdii=\\_&imgrc=vVQ\\_EUTprulpRM%253A%3Bb1b-kthJHsxXQM%3Bhttp%253A%252F%252F4.bp.blogspot.com%252F\\_J91CF\\_tkF3k%252FSDMxUuOcC5I%252FAAAAAAAAAAQ4%252F4Ubnfh8OyQY%252Fs400%252FALIM0393.JPG%3Bhttp%253A%252F%252Fjmarfal.blogspot.com%252F2008%252F05%252Fmayo-mes-de-los-juegos-tradicionales-el.html%3B400%3B300](https://www.google.es/search?q=juegos+y+objetos+de+juegos+canarios&biw=1366&bih=633&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=FBZ6VLSOOsHWaqXIgtgF&ved=0CAYQ_AUoAQ#tbm=isch&q=juegos%20tradicionales%20canarios&revid=1140942230&facrc=_&imgdii=_&imgrc=vVQ_EUTprulpRM%253A%3Bb1b-kthJHsxXQM%3Bhttp%253A%252F%252F4.bp.blogspot.com%252F_J91CF_tkF3k%252FSDMxUuOcC5I%252FAAAAAAAAAAQ4%252F4Ubnfh8OyQY%252Fs400%252FALIM0393.JPG%3Bhttp%253A%252F%252Fjmarfal.blogspot.com%252F2008%252F05%252Fmayo-mes-de-los-juegos-tradicionales-el.html%3B400%3B300)

Video 1: <https://www.youtube.com/watch?v=NUmSBxsLJtw>

Video 2: [https://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb\\_sUE](https://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb_sUE)

Tutoriales: Issuu y Calameo

**Observaciones:** - En la actividad nº 1, también se puede disponer de internet seleccionado imágenes de juegos y de objetos de juegos tradicionales. Se especifica URL en Referencias Bibliográficas.

- En la actividad nº 6, como recursos, disponemos de dos videos localizados en internet. Se especifican sus URL en Referencias Bibliográficas.

**Propuestas:**