

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ESOWizzer gigante

Sinopsis

Con motivo de la celebración de la fiesta de fin de curso en nuestro centro, proponemos la realización de un juego en el que el alumnado deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos relacionados con las diversas materias que ha cursado durante el año escolar. Para ello, utilizaremos como modelo el funcionamiento del juego Bezzewizzer, y crearemos nuestras propias preguntas, así como los materiales necesarios para el desarrollo del juego. Coincidiendo con la fiesta de fin de curso, realizaremos en el patio el juego. Hemos titulado nuestro juego ESOWizzer porque en él aparecerán preguntas relativas a los contenidos impartidos en toda la ESO, y gigante porque lo haremos a gran escala, es decir, prepararemos el tablero en el patio del centro, y el alumnado participante hará las veces de fichas.

Datos técnicos

Autoría: Julia Rivas Castellanos
Centro educativo: JERÓNIMO SAAVEDRA
Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas
Estudio: 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)
Materias: Prácticas Comunicativas y Creativas (PVY), Tutoría (TUO)

Identificación

Justificación: Para la elaboración de esta SA nos hemos centrado en el nivel de 1º de ESO, y en las asignaturas de Tutoría y Prácticas comunicativas y Creativas, porque es en este nivel y en estas asignaturas en los que se realizará el grueso del trabajo para la creación del juego. Por así decirlo, son quienes coordinarán todas las tareas. Sin embargo, la SA englobaría en realidad todos los niveles y todas las materias. Lo interesante es realizar un ESOWizzer gigante en el que participe toda la etapa de ESO y en el que cada materia colaborará dedicando una sesión a la preparación de las preguntas que luego se incluirán en el juego.

ESOWizzer gigante es una SA que tiene por objetivo realizar un repaso de los aprendizajes adquiridos a lo largo de toda la etapa ESO a través de unas actividades muy lúdicas que buscan promover la motivación del alumnado frente al estudio, al mismo tiempo que contribuyen a ampliar su cultura general.

Esta SA se implementará durante las semanas previas a la fiesta de fin de curso, día en el que tendrá lugar el juego.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Prácticas Comunicativas y Creativas

Código	Descripción
SPVY01C02	<p>Mostrar motivación, compromiso y cooperación mediante la realización de proyectos colectivos inclusivos, a través de la asunción de tareas y responsabilidades para desarrollar la autonomía en diversas situaciones y contextos educativos y sociales.</p> <p>Con este criterio, se comprobará que el alumnado se integra en dinámicas de grupo creativas que se reflejan en conductas observables (asimilación de roles, participación en diferentes actividades y grupos, reparto de tareas igualitarias, escucha activa...). De este modo, se fomenta un comportamiento social, solidario, respetuoso, asertivo y responsable, que lo ayude a superar inhibiciones, miedos y obstáculos comunicativos y expresivos, desarrollando y consolidando una convivencia positiva, hábitos de estudio y trabajo individual y en equipo, y preparándose así para el ejercicio responsable de la ciudadanía democrática, donde la participación sea la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones y propuestas en diferentes contextos de aplicación, como medio de desarrollo personal y social.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ESOWizzer gigante

Código	Descripción
Competencias del criterio SPVY01C02	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.
SPVY01C04	<p>Crear producciones artísticas individuales y colectivas con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación, mediante la planificación y desarrollo de su proceso creador, a partir de las experiencias y vivencias generadas en el aula y su entorno, para incrementar su capacidad creativa y expresiva, rechazando estereotipos y promoviendo el esfuerzo voluntario y la asertividad.</p> <p>Con este criterio, se pretende que el alumnado sea capaz de aplicar las fases del proceso creador en la realización de proyectos y participar en propuestas artísticas (piezas teatrales, flashmob, teatro de sombras, lipdub, vídeos musicales...), empleando medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual, plástica, musical y escénica, con un sentido crítico y ético, disfrutando y valorando los diversos elementos que las constituyen. Se comprobará asimismo que es capaz de diferenciar ritmos musicales y compositivos, e identificar los valores éticos en las producciones artísticas; manifestar un juicio razonado sobre estas propuestas y relacionarlas con otras, de manera que demuestre sensibilidad ante la aplicación del Arte como un medio de intervención, transformación de la realidad y conciencia social para rechazar estereotipos.</p>
Competencias del criterio SPVY01C04	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Juego de roles, Investigación guiada, Enseñanza directiva

Fundamentos metodológicos: Se buscará que el alumnado sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y, en este sentido, el profesorado será un mero guía o facilitador del proceso. Fomentaremos la creatividad del alumnado y su autonomía y capacidad para aprender a aprender, todo ello sin perder nunca de vista la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias. Perseguimos también la adquisición de aprendizajes significativos en espiral, en los que el alumnado activa y reutiliza los conocimientos previos que tiene sobre el tema que vamos a desarrollar.

Desde el principio, el alumnado tendrá claro el objetivo que pretendemos conseguir, así como un esquema de la secuenciación de actividades que nos conducirán a lograrlo. También estará informado del proceso de evaluación.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Actividad inicial						
<p>Dedicaremos una sesión para explicar al alumnado en qué consiste la SA. Para ello, llevaremos el juego "Bezzwizzer" a clase y dedicaremos tres cuartas partes de la clase a jugar. Este juego es muy parecido al trivial, pero tiene como ventaja que es más dinámico, con partidas más cortas y muchas más categorías que aquél. Jugaremos una partida dividiendo al alumnado en grupos. La última parte de la clase la dedicaremos a explicar al alumnado el objetivo de la SA y la temporalización de la misma, así como la evaluación. Resolveremos cualquier duda que pudiera surgir.</p> <p>En el link adjunto el profesorado podrá encontrar una descripción del juego con sus normas básicas. No obstante, es muy sencillo y las instrucciones se encuentran también dentro del juego.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ESOWizzer gigante

[1]- Actividad inicial						
		- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	1	Juego Bezzerwizzer de Falomir Juegos Tutorial sobre el juego https://www.youtube.com/watch?v=CU6I-N6uATk	Aula	

[2]- Categorías						
<p>Vamos a dedicar una sesión a decidir las categorías que vamos a incluir en nuestro juego. En principio vamos a incluir todas las asignaturas que se cursan en nuestro centro en todos los niveles, ya que el alumnado de cursos superiores incluirá preguntas de dichas materias. Debemos decidir un símbolo sencillo para cada una de las categorías (ejemplo, el símbolo del euro (€) para economía, una arroba (@) para informática, etc). Haremos un listado de todas las categorías con su símbolo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Listado de todas las categorías con su símbolo	- Gran Grupo	1		Aula	En el caso de que, mientras se realiza el juego, a un/a alumno/a de primero le salga una categoría de cuarto, no habría problema, ya que en nuestro juego incluimos una ficha que es "CAMBIO" y que implica que el grupo tendrá una oportunidad para cambiar la categoría por turno entregando dicha ficha. Además, en el juego, el alumnado decide qué puntuación tiene cada una de las cuatro categorías que extraerán por turno, dando mayor puntuación a aquellas categorías en las que se sientan más fuertes.

[3]- Fichas						
<p>Dedicaremos tres sesiones a preparar las fichas. Lo haremos con materiales reciclados. Utilizaremos el documento adjunto como guía. Tendremos que crear una ficha por cada categoría más cuatro fichas de cambio y otras cuatro de ESOWIZZER. Cada alumno o alumna realizará una ficha. Para la parte de engrudo, se pondrá un video explicativo al alumnado.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ESOWizzer gigante

[3]- Fichas						
- SPVY01C04	- Fichas de las categorías	- Trabajo individual	3	https://www.youtube.com/watch?v=oRwefk0sM0I Garrafas de plástico (todas iguales), cartón, pistolas de silicona, tijeras, cola, papel de periódico, pintura, pinceles, lija.	Aula de plástica	

[4]- Preguntas						
<p>Cada asignatura se encargará de reunir 100 preguntas relacionadas con los aprendizajes adquiridos en clase durante el curso escolar. Para ello, bastará con que cada alumno o alumna prepare 5 preguntas con su respuesta. Se dedicará una sesión a buscar las preguntas, ponerlas en común y pasarlas a ordenador. Al final se obtendrá un documento que irá encabezado por el nombre de la asignatura (o categoría) y seguido de las 100 (o más) preguntas escritas en tipo de letra "Arial" tamaño 14, justificación centrada. Debajo de cada pregunta estará escrita la respuesta. Cada asignatura colgará este documento en zona compartida, en la carpeta establecida a tal efecto.</p> <p>En asignaturas como educación física, se pueden incluir pruebas físicas (relevos, abdominales...). En este caso, para obtener los puntos, el alumnado tendrá que superar la prueba que se establezca en la pregunta.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Documento con 100 preguntas y respuestas	- Trabajo individual - Gran Grupo	1	Ordenador con conexión a internet	Aula con recursos TIC	

[5]- Preparando las fichas de preguntas						
<p>Una vez todas las asignaturas han colgado su documento con las preguntas, es momento de crear las fichas que contengan una pregunta de cada categoría. Para ello, dividiremos las preguntas entre el número de alumnos o alumnas, de tal manera que, si tenemos 20, cada uno/a deberá hacer 5 fichas. El/La primero/a de la lista se encargará de las preguntas 1 a la 5, el segundo de la 6 a la 10, y así sucesivamente. Al final conseguiremos tener cien fichas con una pregunta de cada categoría, de manera similar a como funciona el juego original, pero con las preguntas adaptadas a los contenidos de la ESO.</p> <p>A la hora de imprimir, lo haremos de tal manera que por una cara se imprimen las preguntas, y por la otra las respuestas. El profesorado deberá preparar un modelo en el que el formato ya esté establecido (aparecerá el símbolo de cada categoría seguido de un espacio para que el alumnado solo tenga que copiar y pegar preguntas y respuestas).</p> <p>Una vez todo esté hecho, el profesorado revisará e imprimirá las fichas en cartulina. Si hay posibilidad, se plastificarán.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SPVY01C04	- Fichas de preguntas	- Trabajo individual	2	Ordenadores Impresora Plastificadora	Aula con recursos TIC	

[6]- Las reglas del juego						
<p>El alumnado ya sabe cómo funciona el juego Bezzewizzer, porque dedicaron la primera sesión a jugar. Sin embargo, ahora deberán redactarlas de forma clara para explicárselas al resto de los compañeros y compañeras. Además, podrán decidir cómo se hará el tablero, si pintándolo en el suelo con pintura o tiza, o con aros de hula hoop distribuidos por el patio a modo de casillas... Además, podrán consensuar cambios en las normas para hacer el juego más divertido. Cuando todo esté claro y consensuado, se harán unos posters explicativos.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ESOWizzer gigante

[6]- Las reglas del juego						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SPVY01C02	- Posters	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	2	Cartulinas y material para dibujar en ellas (rotuladores, goma eva...)	Aula de plástica	

[7]- Reflexión final						
<p>Una vez realizada e implementada la SA, realizaremos una sesión final en la que reflexionaremos con el alumnado sobre el trabajo desempeñado. Reflexionaremos en gran grupo sobre las siguientes cuestiones:</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Qué te ha parecido la SA? ¿Qué te ha gustado más y menos de esta SA?</p> <p>¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo las has solventado?</p> <p>¿Qué mejoras introducirías si tuvieras que volver a implementar esta SA?</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	1		Aula	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes: Juego "Bezzewizzer" de Falomir Juegos

Observaciones: Todas las imágenes son originales.

Propuestas: