

TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MODALIDAD: 5. e- PORTAFOLIO
PORTAFOLIO DEL DESARROLLO COMPETENCIAL DE JOSUÉ
RAMÓN AGUILAR MARTÍN

JOSUÉ RAMÓN AGUILAR MARTÍN

NOMBRE DEL TUTOR/A:
JOSEFA HERNÁNDEZ DOMÍNGUEZ

CURSO ACADÉMICO 2014/2015
CONVOCATORIA: JULIO

Resumen

El presente trabajo de fin de grado se desarrolla en la modalidad 5. e- Portafolio del desarrollo competencial y recoge, principalmente, una reflexión en torno a las competencias implicadas en el perfil del maestro de Educación Primaria, así como una selección de aquellas que se consideran más relevantes y fundamentales para un docente comprometido con su labor.

Para este portafolio se han elegido cuatro competencias, siendo tres de ellas básicas y una específica. Asimismo, para evidenciar su adquisición, se ha realizado una minuciosa revisión de los trabajos elaborados y presentados a lo largo de los cuatro años del Grado: trabajos académicos de asignaturas, unidades didácticas, proyectos, entornos virtuales de aprendizaje, etc., tratando de escoger aquellos más completos con el fin de elaborar de la mejor manera posible la justificación.

Así pues, se debe entender este trabajo como una síntesis, resultante de la formación académica obtenida a lo largo del Grado en Maestro en Educación Primaria.

Palabras clave: Educación Primaria; Trabajo de Fin de Grado; maestro; competencia; evidencia.

Abstract

The following final degree project expands on the method 5. e- Portfolio about skill-based development and it mainly consists of a reflection on the competences that are involved in the profile of a primary school teacher. As well as this, it shows a selection of the most relevant and fundamental skills for a teacher committed to his work.

For this portfolio four skills have been chosen of which three are general and one is specific. Additionally, to demonstrate their acquisition, a detailed revision of the papers developed and submitted throughout the four years of this degree was realized and presented: the academic papers for different subjects, teaching units, projects, virtual learning environment, etc., with an attempt to choose the most comprehensive of them to prepare in order to develop the justification in the best possible manner.

Therefore, one should understand this paper as a summary, the result of the academic training obtained throughout the Degree in Primary Education.

Keywords: Primary Education; final degree project; teacher; competence; evidence.

Índice

1. Introducción	Pág. 4
2. Reflexión general de las competencias desarrolladas a lo largo del Grado	Pág. 5
3. Selección de las competencias más relevantes	Pág. 7
4. Selección y relación de evidencias afines a dichas competencias	Pág. 15
5. Proyección profesional	Pág. 27
6. Conclusiones y valoración personal	Pág. 28
7. Bibliografía	Pág. 29
8. Anexos	Pág. 31

1. Introducción

El Trabajo Fin de Grado (TFG) es una asignatura de seis créditos con la que se cierra el Grado en Maestro de Educación Primaria. Según la Guía docente (curso 2014/15), en su modalidad 5, que es la elegida, se entiende como un trabajo de selección argumental de las evidencias más destacadas de las competencias desarrolladas en el Grado, que se materializará en “Un informe en el que se demuestre la adquisición de las competencias del Grado mediante la presentación justificada y reflexiva de evidencias que pueden ser experiencias prácticas, documentos multimedia u otros de diversa naturaleza”.

Por tanto, es una síntesis resultante de la formación académica obtenida a lo largo del Grado en Maestro en Educación Primaria. Se entiende este trabajo como un portafolio digital planteado principalmente para que el alumno se analice a sí mismo, reflexione sobre su propia formación y práctica educativa, así como para que descubra, en definitiva, qué ha aprendido tras llegar al último curso del Grado.

El mismo consta de cinco apartados principales y bien diferenciados:

- Reflexión general de las competencias desarrolladas a lo largo del Grado. Valoración del conjunto de las competencias implicadas en el perfil del maestro de Educación Primaria.
- Selección de las competencias más relevantes. Descripción y desarrollo a modo de análisis reflexivo de cada una de las competencias adquiridas con mayor incidencia.
- Selección y relación de evidencias afines a dichas competencias. Descripción de cada uno de los trabajos académicos y su relación, a modo de justificación, con las competencias a las que evidencian.
- Proyección profesional. Próximas metas a alcanzar como docente.
- Conclusiones y valoración personal.

Se termina este informe con las referencias bibliográficas utilizadas y un anexo donde se recopilan los trabajos presentados como evidencias de las competencias elegidas.

2. Reflexión general de las competencias desarrolladas a lo largo del Grado

Previamente a realizar una reflexión en torno a las competencias implicadas en el perfil del maestro de Educación Primaria y desarrolladas a lo largo de los cuatro años que componen el Grado, considero necesario aclarar qué se entiende por competencia docente. Así, García-Ruiz y Castro (2012) definen la competencia profesional, desde un punto de vista educativo, como "El conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes, de orden cognitivo, afectivo y práctico, necesarias para el desarrollo profesional del docente" (p.302). Por su parte, y siguiendo la misma línea, Garduño y Guerra (2004) consideran a las competencias docentes como "la forma práctica en que se articula el conjunto de conocimientos, creencias, capacidades, habilidades, actitudes, valores y estrategias que posee un docente y que determina el modo y los resultados de sus intervenciones pedagógicas" (p.11).

En relación con ello, el sociólogo Perrenoud (2004) pone nombre y apellidos a las competencias que considera como prioritarias en el papel de los profesores de hoy, englobándolas en una decena de ellas:

- 1) Organizar y animar situaciones de aprendizaje
- 2) Gestionar la progresión de los aprendizajes
- 3) Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de atención a la diversidad
- 4) Implicar a los alumnos en su aprendizaje
- 5) Trabajar en equipo
- 6) Participar en la gestión de la escuela
- 7) Informar e implicar a los padres
- 8) Utilizar las TIC
- 9) Afrontar los deberes y dilemas éticos de la profesión
- 10) Organizar la propia formación continua

Acorde a estas funciones profesionales que la labor docente requiere en la actualidad, el Grado en Maestro en Educación Primaria de la Universidad de La Laguna (ULL) establece su programación formativa sobre la base de 44 competencias a adquirir por el alumnado, haciendo una distinción entre las mismas de acuerdo a su carácter transversal (21) y específico (23), siendo estas, a su vez, clasificables en función de una serie de ámbitos; saber, saber hacer, saber ser y saber estar.

- Saber (Competencia técnica). Las competencias teóricas o conceptuales, que se refieren al conocer y dominar un campo disciplinario, correspondientes con los conocimientos de orden cognitivo.
- Saber hacer (Competencia metodológica). Las competencias didácticas, organizativas, de trabajo en equipo, innovación y mejora, comunicativa y lingüística, digital y de gestión de la convivencia.

- Saber ser (Competencia personal). Las competencias vinculadas con la personalidad, las actitudes afectivas, acción tutorial y orientación y promoción de valores.
- Saber estar (Competencia participativa). Las competencias asociadas a las relaciones sociales entre personas y la participación en comunidad.

Así, y a modo de reflexión crítica y personal, considero innecesarias determinadas competencias incluidas en el Grado, pues, según mi opinión, no responden en gran medida a las necesidades y requerimientos del perfil del docente actual, como es el caso, por ejemplo, de las competencias "[CE7] Conocer los conceptos, razonamientos y terminología básica de la ciencia económica" o [CE8] "Elaborar e interpretar información básica propia de la metodología económica... así como defender argumentos básicos propio de la economía". Y es que su relación directa con la ciencia económica me hace plantearme la siguiente cuestión: ¿por qué tanta importancia a la economía y no, por ejemplo, a la lengua extranjera o a otros campos de la ciencia?

A pesar de que opino que la mayoría de materias han colaborado a la adquisición y desarrollo de las competencias establecidas, pienso que algunas de ellas, principalmente por el modo en el que han sido planteadas, no han contribuido a dicha causa aunque su guía docente exprese lo contrario.

Pese a ello, estando ya cerca de concluir el Grado y haciendo un repaso por mi vida académica a lo largo de estos cuatro años como futuro docente, considero que he adquirido en mayor o menor medida las competencias que cabe esperar. No obstante, soy consciente de que mi formación no termina aquí ni mucho menos, pues considero a este como solo el primer paso de una vida y carrera profesional dedicadas a la enseñanza.

3. Selección de las competencias más relevantes

En el presente apartado se recogen las competencias que, según mi opinión, considero más relevantes y he adquirido con mayor incidencia a largo de los cuatro años del Grado.

[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro

La elección de esta competencia ha sido motivada, principalmente, porque considero que el diseño, planificación y evaluación de modelos de enseñanza es una tarea esencial e inherente a la labor de todo buen docente, la cual he aprendido, desarrollado y perfeccionado a lo largo de estos cuatro años de trabajo en el Grado.

Tal y como ocurre en cualquier ámbito de nuestra vida cotidiana, toda actividad o tarea que deseemos llevar a cabo requerirá, en la mayoría de los casos, de una planificación previa. En el entorno educativo conocemos comúnmente como "programar" al plan que prevé la puesta en práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Concretamente, de Pablo et al. (1992) afirman:

La programación, en el contexto pedagógico, es el conjunto de acciones mediante las cuales se transforman las intenciones educativas más generales en propuestas didácticas concretas que permitan alcanzar los objetivos previstos de forma planificada y no arbitraria. Programar es, por tanto, realizar un diseño de cómo queremos orientar la acción antes de que ésta ocurra improvisadamente. Los términos programación, planificación, diseño... se refieren al proceso de toma de decisiones mediante el cual el profesor prevé su intervención educativa de una forma deliberada y sistemática.

Existe una extensa variedad de modelos didácticos que, en función de la forma en la que se aborde y se lleve a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, poseerán una estructura y características propias. Entre ellos se encuentran las unidades didácticas, los proyectos, las situaciones de aprendizaje o los innovadores proyectos de comprensión basados en la Teoría de las Inteligencias Múltiples. Sin embargo, todo diseño o programación curricular debe tener siempre presente diversos factores que afectan de manera directa al alumnado. Esto se refiere a las características ambientales y culturales del contexto, la edad, el desarrollo evolutivo, necesidades educativas y características específicas de los niños a los que va destinada. De esta forma, y con el principal fin de respetar y dar respuesta a sus verdaderas necesidades e intereses, resulta conveniente promover aprendizajes significativos en los que el alumno se sienta el verdadero protagonista, al desempeñar un papel activo y participativo en la adquisición de su propio saber. En este sentido, Sánchez y Fernández (2003) consideran:

La programación de aula...debe partir de los conocimientos previos de los niños, estimular la autonomía, la acción, el pensamiento creativo, propiciar actividades que admitan una gran variedad de respuesta, favorecer las acciones individuales y los diferentes tipos de agrupaciones, ampliar los conocimientos, las experiencias, actitudes y los hábitos ya adquiridos.

Del mismo modo, resultan también necesarios otros aspectos de carácter formal y organizativo, claves para lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula resulte coherente y efectivo, tales como el uso y la adaptación a los materiales y recursos disponibles, así como la temporalización y optimización del tiempo para planificar y organizar dicho proceso mediante un orden lógico y didáctico y no dar pie a actuaciones improvisadas. En relación con ello, y puesto que su desarrollo y aplicación práctica, al depender de múltiples factores, se torna imprevisible, la programación didáctica también ha de disponer de la suficiente flexibilidad y apertura para adaptarse a los posibles inconvenientes surgidos, dar rienda suelta a la creatividad y dejar posibilidades para la revisión, modificación y mejora de sus elementos.

La evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje es también una de las funciones del profesorado. Tal y como se recoge en el artículo 12 del Real Decreto 126/2014 (MECD, 2014) por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria: "Los maestros evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones docentes" (p.19357)

Además, la evaluación, al tratarse de un proceso continuo, deberá estar presente durante todo el desarrollo de la programación, llevándose a cabo través de la aplicación de diferentes técnicas e instrumentos evaluativos; cuadernos de observación, rúbricas, listas de control, etc. Ésta, además, no solo se reduce a valorar el trabajo realizado por el niño, siendo necesario que el maestro, desde un punto de vista objetivo y autocrítico, reflexione sobre su propia actividad con el fin de conocer sus aciertos y errores, e intervenir en la mejora de los mismos tanto a corto, medio y largo plazo.

Asimismo, un buen docente también debe caracterizarse por poseer la capacidad para reflexionar, compartir opiniones, experiencias e ideas en coordinación con otros profesionales, estableciendo así un vínculo que le será de gran utilidad para aprender y mejorar en su práctica educativa.

[CE2] Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas

El proyecto DeSeCo (2003) define competencia como:

La capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. (p.8)

Se contemplan, pues, como un "saber hacer" que abarca un conjunto de conocimientos, procedimientos y actitudes que se adecúan y aplican a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales.

Aunque las competencias pueden desarrollarse en entornos educativos no formales e informales, pues se encuentran en progreso y aplicación permanente, la educación pública asume como deber y misión principal el garantizar y facilitar estos tipos de aprendizajes. A ello hace referencia, por ejemplo, uno de los principios generales enunciados en el currículo de la Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Canarias:

El conjunto de la actividad educativa, que implica la participación de toda la comunidad, contribuirá al desarrollo pleno del alumnado a través de la integración curricular de los valores y los aprendizajes que incidan en el desarrollo de competencias. (Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad, 2014, p.21914)

Se hace necesario, por tanto, plantear la formación del alumnado hacia la práctica, en la que los conocimientos a aprender se incorporen a sus estrategias de resolución de problemas y se desarrollen sus capacidades para resolver con eficiencia aquellas situaciones que se le presenten en su vida cotidiana. En definitiva, una educación que capacite funcionalmente al niño para su participación activa en la vida real.

En el documento anteriormente citado se enumeran con exactitud qué competencias se deben desarrollar:

- 1) Comunicación lingüística.
- 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3) Competencia digital.
- 4) Aprender a aprender.
- 5) Competencias sociales y cívicas.
- 6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7) Conciencia y expresiones culturales.

En esta selección encontramos competencias clave como "aprender a aprender" o "sentido de iniciativa y espíritu emprendedor", relacionadas con ciertas habilidades cognitivas o condiciones de tipo motivacional o actitudinal, y otras de carácter mayormente aplicativo o práctico ya que se dan de manera directa a través de acciones específicas, como es el caso, por ejemplo, de las competencias lingüística y matemática.

En base a ello, siguiendo en la misma línea de la competencia anterior (CG2), resulta totalmente esencial que, como docentes, orientemos los procesos de enseñanza y aprendizaje no sólo a la consecución o logro de los contenidos disciplinares, sino también, y fundamentalmente, hacia el desarrollo y la adquisición de las competencias básicas por parte del alumnado. Ello se llevará a cabo a través de la implementación de experiencias educativas diversas que resultarán más o menos efectivas en función del cuidado y aplicación de una serie de factores importantes, relativos a su planificación y desarrollo.

Por un lado, en cuanto al diseño curricular, las competencias básicas deben cumplir una función integradora del conjunto de elementos que conforman la programación, siendo necesario ponerlas en relación con los objetivos, con los contenidos de las áreas o materias y con los criterios de evaluación, con el objetivo de hacer de ésta un todo cohesionado, coherente y con sentido, y, por consiguiente, con el que conseguir un desarrollo efectivo en la práctica educativa.

El diseño además deberá incluir, en líneas generales, de qué manera se va a contribuir al desarrollo de cada una de ellas.

Por otro, y cómo es lógico, este enfoque tendrá incidencia, particularmente, en la metodología a emplear. Así, y ya desde un punto de vista pragmático, el trabajo por competencias debe estar basado en una enseñanza orientada a la acción, en la que el rol del docente se reduzca a las funciones de guía o facilitador y que, bajo las premisas del "aprender haciendo" y del "saber hacer", se centre en el diseño de tareas variadas, motivadoras, contextualizadas y relevantes para la vida del alumno, en las que se prime el uso de recursos y materiales didácticos y se favorezca el aprendizaje autónomo y en equipo: "La decisión metodológica más coherente giraría en torno a la cooperación o a una metodología que desarrolle procesos de enseñanza y aprendizaje cooperativos. Además, también sería la decisión más adecuada para desarrollar las competencias básicas en nuestros alumnos" (Pallás, 2008, p.37).

De igual manera, estas tareas han de adecuarse a los objetivos que se deseen, e incidir en el desarrollo de los contenidos que deben ser asimilados, así como de cada una de las competencias que necesiten ser trabajadas: "Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo" (MECD, 2014, p.19352).

En relación con esto último, es conveniente resaltar que el desarrollo y adquisición de cada competencia clave, debido a su carácter transversal, no es labor específica de un área o materia en concreto sino de todas las presentes en el currículo.

[CG3a] Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües

Como una de las principales consecuencias de la globalización, y al contrario de lo que se podría pensar hasta hace tan solo unas décadas, se nos hace complicado concebir un mundo en el que el multiculturalismo, esto es, "la convivencia de varias culturas" (Real Academia Española, 2012), no haya pasado a ser condición normal de toda sociedad, presente, principalmente, en las ciudades y su periferia.

Por este motivo, que se ve incluso acentuado debido a la condición de insularidad y situación geográfica de la Comunidad Autónoma de Canarias, hoy más que nunca se hace necesaria que las instituciones, los equipos directivos así como el personal docente apuesten

por una educación de calidad que fomente el plurilingüismo, término descrito por el Centro Virtual Cervantes (2015) como "la presencia simultánea de dos o más lenguas en la competencia comunicativa de un individuo". Esta misma idea la expresa el Gobierno Vasco (2010) en su currículo de lenguas: "Hay que tener en cuenta que la sociedad del S. XXI es plurilingüe y pluricultural lo que coloca a la escuela en la perspectiva ineludible de conseguir ciudadanos plurilingües" (p.2).

Un plurilingüismo que además de serle de utilidad al alumnado en la comunicación con personas de distintas procedencias, le sirva también para acercarse a la realidad social de éstas, valiéndole de medios para descubrir, comprender y conocer en profundidad nuevas culturas a través del conocimiento de naciones y sus civilizaciones:

El dominio de una lengua extranjera contribuye al desarrollo integral de las personas: facilita el acceso a nuevas experiencias y relaciones interpersonales, permite acceder a otras culturas, tender puentes y participar en una sociedad cada vez más globalizada y plurilingüe. (Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad, 2014, p.22133)

así como para desarrollar actitudes de empatía, tolerancia y respeto hacia cualquiera de ellas. En relación con ello la profesora Iglesias (2013) hace alusión al plurilingüismo en estos términos:

El objetivo consiste en ir más allá de la comprensión periférica y superficial... Por eso favorecer el conocimiento y el reconocimiento de lo que es distinto –y de los que son distintos– ha de ser una práctica habitual en el aula de lenguas extranjeras. (p.24)

Con este fin, conviene dejar atrás aburridos y tradicionales métodos centrados en la gramática caracterizados por los malos resultados, y abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras bajo una óptica renovada y en la que el inglés, debido a su carácter universal, tome especial protagonismo y sirva de principal enlace comunicativo entre personas de diferentes culturas. Una nueva metodología en la que la enseñanza de las lenguas se fundamente en la comunicación y en el fomento de las habilidades lingüísticas básicas (escuchar, hablar, leer y escribir) a través de la participación activa del alumnado en actividades contextualizadas y en situaciones reales de aprendizaje y de comunicación de su interés: "La lengua extranjera se adquiere de manera más rápida y efectiva cuando tiene un significado y propósito para la comunicación" (Lovelace, 1995), y en las que prime el uso de las nuevas tecnologías como medio motivacional y efectivo para su adquisición y dominio.

[CG11a] Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación

Formamos parte de una sociedad en la que, especialmente en la última década, los avances tecnológicos en materia de información y comunicación han pasado a tomar gran protagonismo en la vida de la mayoría de sus ciudadanos, principalmente en la población joven, encontrándose, hoy por hoy, más presentes que nunca en cada uno de los ámbitos de su vida: personal, profesional, social, cultural, etc. Una situación que ha sido propiciada, en

buena medida, por las grandes ventajas y facilidades que estas tecnologías nos brindan, y entre las que sin duda destaca el hecho de poder establecer una comunicación y un intercambio de información de manera rápida y eficiente entre personas de cualquier parte del planeta.

Así, desde un punto de vista educativo se hace imprescindible contar con una educación adaptada a la denominada era digital en la que estamos inmersos, la cual sepa aprovechar sus virtudes y no se entienda fuera del contexto social, ajustándose a las demandas sociales y a la realidad cotidiana de unos alumnos que, tal y como denomina el estadounidense Prensky (2001), son "nativos digitales", esto es, personas que, al encontrarse rodeadas por las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación desde edades tempranas, han desarrollado otra manera de pensar y de entender el mundo.

Puesto que históricamente sabemos que aquellos sujetos que dominan los códigos, los lenguajes y las herramientas culturales de su época poseen mejores condiciones que aquellos que no, esta "nueva" educación requiere, por tanto, de la incorporación de un nuevo concepto de alfabetización que, según el catedrático Area (2012), sea:

La alfabetización debe ser un aprendizaje múltiple, global e integrado de las distintas formas y lenguajes de representación y de comunicación –textuales, sonoras, icónicas, audiovisuales, hipertextuales, tridimensionales– mediante el uso de las diferentes tecnologías –impresas, digitales o audiovisuales en distintos contextos y situaciones de interacción social–. (p.24)

No obstante, y siguiendo la idea del profesor, esta alfabetización digital no debe estar únicamente orientada al desarrollo de habilidades en relación con la utilización de la tecnología o al manejo del hardware y el software en sí, sino también, y principalmente, al aprender a hacer uso inteligente y social (transmitir conocimientos, compartir informaciones, ideas, creaciones, etc.) de estos recursos y formas de comunicación de las que consta el ecosistema digital, o, lo que es lo mismo, al dominio de las ideas y no solo de "los ratones y las teclas" (Gutiérrez, 2003, p.31). En este mismo sentido se han pronunciado diversos autores Jones-Kavalier y Flannigan (2006):

La alfabetización digital (*Digital Literacy*) representa la habilidad de un individuo para realizar tareas de manera efectiva en un ambiente digital, donde “digital” significa que la información está representada en forma numérica y es utilizada por las computadoras y “alfabetización” (*literacy*) incluye la habilidad de leer e interpretar los textos, sonidos e imágenes (*media*), reproducir datos e imágenes a través de la manipulación digital, además de evaluar y aplicar nuevo conocimiento adquirido por las comunidades digitales. (p.9)

o González (2006) en el III Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad:

La alfabetización digital no pretende formar exclusivamente sobre el correcto uso de las distintas tecnologías. Se trata de que proporcionemos competencias dirigidas hacia las habilidades comunicativas, sentido crítico, mayores cotas de participación,

capacidad de análisis de la información a la que accede el individuo, etc. En definitiva, nos referimos a la posibilidad de interpretar la información, valorarla y ser capaz de crear sus propios mensajes.

De igual modo, este ámbito formativo debe ir siempre de la mano del cultivo y desarrollo de actitudes y valores que den sentido y significado a las acciones llevadas a cabo mediante el uso de la tecnología:

En la hipótesis de que el profesorado no se implicara en el asunto de los contenidos actitudinales, presentes en toda materia, el estudiante se quedaría con un significado de la tecnología excesivamente reducido, saber de tecnología es saber de aparatos y perdería el conocimiento de otras interesantes facetas. (Ankiewicz, De Swardt y De Vries, 2006)

Así pues, un adecuado desarrollo de la alfabetización o competencia digital requiere que, como educadores, planteemos un proceso de enseñanza en base a una serie de estrategias metodológicas y didácticas determinadas. Por un lado, el espacio del aula debe concebirse como un centro de recursos en el que no solo se disponga de medios digitales, sino de todo tipo de materiales y tecnologías; pizarra digital, libros de texto, dispositivos electrónicos con acceso a Internet, etc. Por otro, y siguiendo en la misma línea metodológica de las anteriores competencias descritas, el trabajo de clase ha de partir de proyectos y tareas en formato digital a producir por el niño a través del uso de los diferentes medios y recursos tecnológicos y de la utilización de lenguajes de distinto tipo; imágenes, videos, hipertextos, mapas conceptuales, posters y presentaciones digitales, líneas de tiempo, etc. Asimismo, es responsabilidad del maestro tanto el filtrar y seleccionar aquellos recursos web y contenidos que se consideren adecuados para el alumnado, así como el crear su propio material didáctico con el fin de hacer la actividad escolar lo más personalizada posible a sus intereses y a los de los propios alumnos.

Sin embargo, lejos de resultar una tarea sencilla, la alfabetización digital se plantea como "uno de los principales desafíos con los que se enfrenta la educación hoy" (Levis, 2006, p.78), debido, principalmente, a dificultades o inconvenientes que guardan estrecha relación con el profesorado y la Administración. Con respecto a esta última, se hace necesario que el gobierno y las instituciones potencien un cambio acorde a nuestros tiempos y, en consecuencia, en favor de la competencia digital, otorgándole un mayor protagonismo en nuestro sistema educativo y definiendo un conjunto de medidas específicas para su desarrollo. Y es que, hasta el momento, éstos se han caracterizado por poseer una visión instrumental, orientando mayoritariamente su gestión hacia el equipamiento informático de los centros escolares. Con respecto a ello, Gutiérrez (2012) reconoce:

Se echa de menos, sin embargo, la inclusión de alguna asignatura obligatoria en la educación básica que aborde de forma específica la educación mediática y la competencia digital. Considerar la alfabetización digital como materia transversal o tarea de todos puede en realidad significar que todos suponen que los demás se encargarán de ella. (p.12)

Por su parte, esta nueva alfabetización exige del maestro una gran implicación y formación en materia tecnológica, que no solo requiere el dominio y manejo de las formas y códigos expresivos utilizados por los diferentes medios de información, sino también el estudio e implementación de nuevas didácticas con las que conectar a los alumnos con su propio proceso de aprendizaje.

4. Relación de evidencias afines a dichas competencias presentes en trabajos académicos

No existe una relación unívoca entre la enseñanza de determinadas áreas o materias y el desarrollo de ciertas competencias. Cada una de las áreas contribuye al desarrollo de diferentes competencias y, a su vez, cada una de las competencias básicas se alcanzará como consecuencia del trabajo en varias áreas y materias. (MEC, 2007, p.685)

Esta idea, comentada también anteriormente en una de las competencias abordadas (CE2), es perfectamente aplicable a las evidencias que han sido seleccionadas para el presente trabajo. Así, a continuación se muestra una tabla con la que se pretende facilitar una visión global de la relación existente entre estas últimas y las competencias escogidas:

Tabla 1. Relación entre competencias y evidencias.

		COMPETENCIAS			
		CG2	CE2	CG3a	CG11a
EVIDENCIAS	Unidad Didáctica "Los juegos tradicionales canarios"	X	X		
	Unidad Didáctica "Long-metría"	X	X		
	Unidad Didáctica "¡Midamos!"	X	X		
	Proyectos de Comprensión	X	X		
	Unidad Didáctica "School in China"	X	X	X	
	Unidad Didáctica "This is our house"	X		X	
	Virtual Learning Environment "Welcome to your new house"	X		X	X
	<i>Virtual Portfolio</i>			X	X
	Entorno Virtual de Aprendizaje "Los medios de transporte"	X	X		X

Teniendo en cuenta esto, ahora se presentará la descripción de cada una de las evidencias elegidas, acompañadas de una justificación que recoge de qué manera han contribuido estas al desarrollo y adquisición de las competencias tratadas y que, en algunas de ellas, para no ser reiterativo, se hará de manera conjunta debido a la similitud que comparten.

Unidad Didáctica "Los juegos tradicionales canarios"

Descripción.

Unidad Didáctica cuyo eje temático es el de "Los Juegos Tradicionales Canarios". Destinada al alumnado del cuarto curso de la Educación Primaria y, por consiguiente, al segundo ciclo de esta etapa educativa, con ésta se pretende que los niños, entre otras cosas, reconozcan, aprendan y disfruten de algunos juegos tradicionales canarios como la tángana, la bola canaria, el salto del pastor o la pina, los cuales, aparte de aportarles grandes dosis de diversión, contribuyen con otras grandes ventajas importantes en su desarrollo integral; un

mayor conocimiento cultural, valores como la deportividad, el juego limpio o el trabajo en equipo, y el más que posible estrechamiento del lazo de unión existente entre los niños y sus familiares (padres, abuelos...), pues, al tratarse de unos juegos que han marcado la infancia de nuestros antepasados, proporcionan la oportunidad perfecta para que jueguen y compartan el tiempo libre y de ocio juntos de una manera sana, lúdica y divertida.

Los mismos se desarrollan a lo largo de un total de seis sesiones, las cuales cuentan en su totalidad con un criterio de intervención con los que adaptar las diferentes actividades en el caso de que contemos en nuestra aula con niños que presenten algún tipo de deficiencia o discapacidad. Además, cabe destacar que una de las sesiones está desarrollada tanto en español como en inglés (bilingüe).

Esta programación didáctica ha sido elaborada en la asignatura de "Educación Física", correspondiente con el segundo curso del Grado, obteniendo en la misma una calificación de sobresaliente (9).

Unidad Didáctica "Long-metría"

Descripción.

Se trata de una Unidad Didáctica de matemáticas diseñada para "Didáctica de la Medida y de la Geometría", asignatura perteneciente al tercer curso del Grado y en la que obtuve una calificación de sobresaliente (9,5).

Llevando como título "Long-metría", se trata de una programación didáctica dirigida al alumnado del cuarto curso de Educación Primaria en la que se aborda, tal y como su propio nombre indica, la enseñanza y el aprendizaje de la longitud y la geometría, contenidos que poseen un papel notable y esencial en múltiples situaciones de nuestra vida cotidiana, como lo pueden ser, en el caso de la longitud, la altura de una persona, la medida de una pieza o la distancia existente entre un punto y otro, o, en el de la geometría, la presencia de múltiples objetos y construcciones con formas geométricas determinadas.

De esta forma, en la misma se plantean un total de ocho sesiones de cincuenta minutos cada una (dos preliminares, cuatro de desarrollo y dos de síntesis), las cuales cuentan a su vez con múltiples actividades dinámicas, manipulativas (se utilizan recursos didácticos como el geoplano, el mecano, el tangram, etc.) y significativas para el alumnado, a realizar en su mayoría en grupo. Asimismo, cabe destacar que cada una de las sesiones, además de gozar de una o dos actividades principales, cuenta con otras de ampliación y de refuerzo.

Unidad Didáctica "¡Midamos!"

Descripción.

Unidad Didáctica diseñada y llevada a cabo en el aula durante mi segundo periodo de prácticas (Prácticum II) en el C.E.I.P San Luis Gonzaga de Taco (San Cristóbal de La Laguna). Dirigida al alumnado de cuarto de Educación Primaria y centrada exclusivamente en

el área de Matemáticas, ésta constituye una herramienta clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las mismas ya que el núcleo o eje temático sobre el que se cimenta es el de las unidades de medida de capacidad y masa. De esta forma, se abordan las mismas no solo con la finalidad de que el alumnado aumente y mejore su conocimiento matemático, sino con el objetivo principal de formar a un ciudadano competente al ser un tema con el que el alumno estará en continuo contacto a lo largo de la vida; conocer el peso corporal, hacer la compra, llevar a cabo una receta, tomar la dosis de algún medicamento, etc. Todos ellos, sin duda, factores esenciales para un mejor entendimiento de la realidad con la que se va a encontrar el niño fuera de la escuela. Precisamente por esto, la misma se plantea desde un punto de vista totalmente funcional, esto es, mediante la realización, tanto de manera individual como en pequeños grupos, de una serie de actividades y tareas significativas para el alumnado que tienen como premisa fundamental el "aprender haciendo" a través de la manipulación y utilización de diferentes líquidos, materiales y recursos didácticos con los que trabajar, analizando, estimando y calculando, en múltiples situaciones relevantes y cercanas a éste.

Competencias

[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

[CE2] Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas.

Justificación

[CG2] Las tres Unidades Didácticas descritas han contribuido al desarrollo de la competencia, no obstante, todas ellas lo han hecho de forma diferente y en mayor o menor medida. Así, en las dos primeras evidencias diseñé y planifiqué el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluida la evaluación, en cooperación con otros compañeros del Grado, mientras que en la tercera; "Unidad Didáctica de matemáticas: unidades de peso/pasa y capacidad" tuve la oportunidad de diseñarlo, llevarlo a cabo en el aula y evaluarlo en base a un contexto real, teniendo en consideración las características del centro, del entorno y del alumnado.

[CE2] Estas tres evidencias también han favorecido a la adquisición de esta competencia pues todas las programaciones anteriormente comentadas han sido diseñadas en torno a las competencias básicas, estando en clara relación con los objetivos, contenidos, metodología y actividades a llevar a cabo, y, por tanto, orientadas, siempre desde un punto de vista pragmático, hacia su desarrollo.

Proyectos de Comprensión

Se trata de cuatro proyectos de comprensión destinados en su totalidad al quinto curso de Primaria pero elaborados de manera independiente para dos materias diferentes. Así, por una parte, para "Didáctica de las Ciencias Sociales II: aspectos didácticos", materia en la que alcancé una calificación de 8,7 (notable), se corresponden los proyectos relacionados con los

derechos humanos y la libertad religiosa, mientras que, por otra, se encuentran los vinculados con los siete sacramentos y los nombres de las paradas del tranvía de Tenerife, elaborados para la asignatura optativa “Pedagogía y Didáctica de la Religión en la Escuela”, en la que obtuve un 9 (sobresaliente).

Basados en la pedagogía innovadora de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, la finalidad de los mismos es hacer que los alumnos lleven a cabo una diversidad de acciones o tareas con las que demostrar que entienden los temas propuestos, a la vez que los asimilan y amplían sus conocimientos, con el fin de que lo aprendido pase a formar parte de su banco de recursos y competencias. Estos se caracterizan por compartir una estructura común compuesta por una serie de apartados:

- Tópico generativo. Es el tema, concepto o idea principal del proyecto sobre el que se va a trabajar. Este tiene que suscitar interés, ser motivador y favorecer la conexión con los conocimientos que posea el alumno.
- Hilos conductores. Son las grandes preguntas que nos van a guiar a lo largo de todo el proyecto. Su respuesta va más allá de lo aprendido en el proyecto, lo que significa que el alumno, a lo largo de su aprendizaje, irá adquiriendo nuevos conocimientos que podrá enlazar y conectar con lo ya aprendido.
- Metas de comprensión. Deben ser concretas, medibles y observables. Éstas nos ayudan a enfocar con mayor precisión que aspecto del tema en cuestión son los que queremos que los niños aprendan. Para formularlas se parte de frases como: “Queremos que los alumnos comprendan que...”
- Actividades. Atendiendo a las inteligencias múltiples, las actividades o tareas son la herramienta esencial para que los niños comprendan y demuestren su aprendizaje. Éstas se dividen a su vez en preliminares, de investigación guiada o desarrollo y de síntesis.
- Valoración diagnóstica continua. Son los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta así como la manera en que se evaluará cada una de las actividades propuestas. En este proceso prima el *feedback* constante.

Competencias.

[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

[CE2] Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas.

Justificación.

[CG2] El trabajo mediante Proyectos de Comprensión ha contribuido en buena medida a la adquisición de esta competencia pues me ha permitido conocer, diseñar y planificar la práctica educativa de un modo innovador y diferente al acostumbrado en el

Grado. Además, todos ellos han sido elaborados en cooperación con varios compañeros de curso.

[CE2] El diseño y desarrollo de los cuatro Proyectos de Comprensión me ha sido útil en la consecución de esta competencia puesto que, aunque no traten de manera directa las competencias básicas del currículo, estas últimas y las inteligencias múltiples guardan una estrecha relación; el trabajo por inteligencias incluye de manera implícita el desarrollo de las competencias.

Unidad Didáctica "*School in China*"

Programación didáctica realizada para la asignatura "Didáctica de la Lengua Extranjera: Inglés", perteneciente al plan de estudios del tercer curso del Grado, en la que logré una calificación de 8,5 (notable). Esta consta de dos partes, el análisis exhaustivo desde un punto de vista didáctico de una de las unidades del libro "*Stay Cool*" de la editorial Oxford para el quinto curso de Educación Primaria, y la elaboración de una tarea social (*social task*) relacionada con dicho tema.

Realizada completamente en inglés, el análisis de "*School in China*", tema escogido voluntariamente y que se encuentra dividido a su vez en dos cuadernillos (*Class Book* y *Activity Book*), incluye el estudio de múltiples aspectos clave tanto de un ámbito más bien teórico como lo es, por ejemplo, la programación y diseño curricular de la unidad (objetivos, contenidos, competencias básicas y criterios de evaluación) o el lenguaje (sus funciones, la gramática y el vocabulario), como de otros de naturaleza más funcional como lo son los ejercicios y actividades a realizar por el alumnado y de los que se componen las ocho sesiones de la unidad. En relación con estos últimos, en la misma se recoge de todos y cada uno de ellos, entre otras cosas, los contenidos y competencias que se trabajan, las principales *skills* (habilidades) o estrategias que el niño deberá poner en práctica (*listening, writing, spoken interaction, etc.*), los procesos cognitivos que entran en juego durante su resolución, cuan de significativa son, es decir, si conectan o no con sus conocimientos previos y/o con la vida del alumno, su grado de objetividad, el cual se establece en función de si permite una (objetiva) o más respuestas (subjetiva), lo que pretendemos como maestros que los niños hagan y aprendan, o los materiales necesarios para poder llevarlos a cabo.

Por otra parte, la unidad se completa con el diseño de una tarea social (*social task*) elaborado en castellano sobre el horóscopo chino, la cual consiste, básicamente, en buscar información en Internet sobre un animal asignado de manera aleatoria y realizar una creación artística que lo represente de alguna manera, para, por último, exponer el trabajo realizado al resto de sus compañeros.

Competencias.

[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

[CE2] Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas.

[CG3a] Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües.

Justificación.

[CG2] La evidencia escogida me ha permitido desarrollar esta competencia de formas diferentes. Por un lado, de manera indirecta, pues el estudio de la unidad me ha permitido conocer diferentes formas de diseñar y planificar procesos de enseñanza-aprendizaje en una lengua extranjera como el inglés. Por otro, al elaborar la tarea social, cuyo diseño incluye los contenidos, las materias y las competencias básicas a trabajar, la temporalización, la disposición del aula y organización del alumnado, así como la descripción de las actividades a llevar a cabo por éste y su evaluación; criterios de evaluación de cada asignatura, indicadores de las competencias y rúbrica. Asimismo, cabe destacar que todo ello fue elaborado en colaboración con otros compañeros.

[CE2] Esta competencia ha sido tratada indirectamente a través del análisis e identificación de aquellas competencias básicas que se desarrollan, así como la medida en que lo hacen en el caso de una puesta en práctica de la unidad. Además, tal y como se comentó anteriormente, con la tarea social se tienen también en cuenta las *key competences* (competencias básicas) que entran en juego durante su desarrollo, así como la manera en que se trabajará cada una de ellas si se aplicase la *social task* (tarea social) en el aula.

[CG3a] El análisis de la unidad me ha sido de utilidad para conocer y reflexionar sobre múltiples factores a tener en cuenta a la hora de abordar situaciones de aprendizaje en otra lengua. Por otra parte, se ha diseñado la tarea social para que los niños, mediante su elaboración, aprendan inglés a la vez que conocen la cultura y tradición de otros países.

Unidad Didáctica "*This is our house*"

Unidad Didáctica elaborada para la materia "Diseño y Aplicación Práctica de Unidades de Trabajo en la Lengua Extranjera (Inglés)", correspondiente con el cuarto curso del Grado, y en la que obtuve una calificación de un 9 (sobresaliente). Destinado al segundo curso del primer ciclo de la Educación Primaria, se trata de un diseño didáctico en inglés, tanto en formato papel como en formato digital, en relación a un tema en concreto escogido previamente de manera voluntaria. Así, y llevando por título "*This is our house*" (Esta es nuestra casa), la misma se centra en aquellas habitaciones, objetos y muebles más comunes que podemos encontrar en cualquier hogar europeo; dormitorio, cocina, baño, mesa, nevera, sofá, etc., todo ello de forma contextualizada a través de una pequeña historia en la que una niña procedente de la India viene a pasar unos días en la casa de una familia anglosajona.

Esta Unidad Didáctica, la cual emula a un tema de un libro de texto de una famosa editorial, está compuesta por ocho sesiones que a su vez contienen diferentes páginas de

actividades y ejercicios, a modo de *class book* (libro de clase) y *activity book* (libro de actividades):

Por un lado, en la primera parte de cada una de las sesiones (correspondiente con el *class book*) se recogen la mayoría de las actividades de la unidad; canciones, recetas, trucos de magia, cómics, trabalenguas, etc., con las que se pretende que el alumnado, individualmente o en grupo, siendo participe de su propio aprendizaje en un contexto real, adquiera nuevos conocimientos o ponga en práctica aquellos que ya posee de un modo diferente. Asimismo, algunas de estas sesiones contienen actividades de carácter especial al salirse de la línea general del resto; *social task* (tarea social), *cultural content* (contenido cultural), CLIL (*Content and Language and Integrated Learning*) o las TIC a través de un enlace a un Entorno Virtual de Aprendizaje. En relación con esto último, cabe destacar que además de esta, la presente Unidad Didáctica se apoya en múltiples recursos de soporte audiovisual con el fin de lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje más rico y en el que prime el dinamismo e interacción del alumnado, gracias a las facilidades que nos ofrece el uso de las cada vez más presentes nuevas tecnologías.

Por otro, la parte restante de las sesiones (correspondiente con el *activity book*), pese a que también contienen alguna actividad, básicamente poseen ejercicios con los que repasar y reforzar lo aprendido de manera individual.

Competencias.

[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

[CG3a] Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües.

Justificación.

[CG2] La elaboración del diseño y planificación de esta Unidad Didáctica en inglés, la cual elaboramos en grupo, fue clave para la adquisición de esta competencia. Asimismo, también tuve la oportunidad de evaluarla ya que pude poner en práctica parte de ella (debido a su gran extensión) en el CEIP San Luis Gonzaga (San Cristóbal de La Laguna). En relación con ello cabe destacar que como la misma había sido elaborada para el alumnado de segundo curso, me vi en la necesidad de adaptarla al nivel, características y necesidades de los niños de primero de Primaria a los que iba dirigida.

[CG3a] La presente unidad didáctica me ha sido de gran utilidad en el desarrollado de esta competencia. Así, mediante su realización he conocido múltiples e innovadoras formas de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera (inglés), centradas principalmente en su uso real y comunicativo, elaborando además para ello diferentes actividades basadas en el *learning by doing* (aprender haciendo), todo ello siempre bajo un contexto multicultural. Asimismo, tuve el privilegio de corroborar su viabilidad y efectividad al ponerla en práctica en dos aulas cuya parte de sus alumnos proviene de diferentes países, e incluso alguno de ellos no posee como lengua materna el español.

Virtual Learning Environment "Welcome to your new house"

Entorno Virtual de Aprendizaje realizado en "El uso de las TIC en la Enseñanza de la Lengua Extranjera (Inglés)", materia correspondiente con la Mención de Inglés del cuarto curso del Grado, y en la que logré un 9,0 (sobresaliente) como calificación.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o *Virtual Learning Environment* (VLE) es "un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas o sistema de software que posibilitan la interacción didáctica" (Salinas, 2011, p.1). Al tratarse de un trabajo elaborado como material complementario a la Unidad Didáctica "*This is my house*" ("Esta es mi casa"), éste también ha sido específicamente diseñado para el segundo curso de la Educación Primaria. Así, y puesto que esta Unidad se centra básicamente en que el alumnado conozca y aprenda las diferentes habitaciones y elementos comunes de una casa europea, con el presente Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA a partir de ahora), hecho completamente en inglés, se pretende dar un paso más allá, al tratar, desde un punto de vista comparativo, la casa de campo y la de ciudad así como sus alrededores de forma contextualizada al tomar como referencia lugares emblemáticos y elementos característicos de nuestra cultura y entornos canarios; por ejemplo, ilustramos el campo con fotografías y videos de Anaga mientras que para la ciudad escogimos lugares como Santa Cruz de Tenerife o el Puerto de la Cruz. De esta forma, en todo momento se ha tenido en cuenta el nivel de inglés del alumnado y lo que supone el aprendizaje de una lengua diferente a la materna a estas edades, por lo que hemos cuidado hasta el más mínimo detalle elaborando aquellas partes de la web dedicadas al niño usando un lenguaje sencillo y en pequeñas frases, las cuales van siempre acompañadas de imágenes llamativas y que no dan lugar a una doble interpretación.

Pese a que este está compuesto por cinco apartados bien diferenciados, el desarrollo del entorno virtual se concentra principalmente en uno de ellos; "*Activities*" (Actividades), el cual recoge a su vez otros dos; "*The houses in the city*" (Las casas en la ciudad) y "*The houses in the country*" (Las casas en el campo). Con idéntica estructura y un total de cinco actividades virtuales cada una, la mitad del alumnado dividido en pequeños grupos de tres o cuatro niños trabajará en uno de ellos y la otra mitad en el otro. Así, estas actividades contextualizadas consistirán en lo siguiente:

1. "*Make your logo*" (Haz tu logo). Cada grupo deberá decidir un nombre que lo identifique, elaborar un logo mediante la utilización de una aplicación web y, por último, presentarlo al resto de sus compañeros.
2. "*Videoquiz*". Video interactivo relacionado con el entorno que rodea a la casa del campo o de la ciudad y que incluye preguntas tipo test a medida que se reproduce.
3. "*What can I see?*" (¿Qué puedo ver?). El grupo deberá imaginar que cosas podría ver por la ventana de su casa si viviese en la ciudad o en el campo para, posteriormente, buscar y escoger de la red las tres imágenes que desee con el fin de elaborar un sencillo PowerPoint que presentarán al resto de la clase.

4. "*My favourite place*" (Mi lugar favorito). Creación de un pequeño cómic en el que se incluya un lugar al que el grupo llevaría a un amigo en caso de visita a su casa en el campo o en la ciudad.
5. "*Sell a House*" (Vender una casa). El grupo elaborará una cuña publicitaria de radio con la que ayudar a un familiar a vender su casa.

Además, todas ellas incluyen un video explicativo de elaboración propia a modo de tutorial en el que se explica cómo utilizar cada uno de los programas o aplicaciones online que el alumnado podrá consultar cuando desee en el caso de que tenga problemas con cualquiera de ellos.

Elaborado en WiX, espacio virtual que permite crear y personalizar páginas web de manera gratuita, la totalidad de los espacios así como la mayoría de las actividades y materiales digitales que componen el presente entorno virtual de aprendizaje han sido desarrollados por nosotros mismos.

Competencias.

[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

[CG3a] Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües.

[CE11a] Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación.

Justificación.

[CG2] Esta competencia ha sido desarrollada mediante la elaboración del EVA ya que todos sus espacios y actividades fueron planificados y diseñados tanto por mí de manera individual como en colaboración con otros compañeros del Grado. Además, este también fue evaluado ya que, como comenté en la anterior evidencia, la unidad (incluyendo el EVA) fue puesta en práctica con el alumnado de primero de Primaria.

[CG3a] Este EVA ha permitido desarrollar la presente competencia pues a través de su elaboración he aprendido y puesto en práctica nuevos e innovadores métodos para la enseñanza de la lengua inglesa basados en las TIC. Además, he ratificado la utilidad e importancia que posee una lengua universal e imprescindible como el inglés como medio comunicativo en un aula multicultural y plurilingüe.

[CE11a] He podido desarrollar esta competencia al aplicar parte del EVA en el aula. Asimismo, mediante su elaboración he podido conocer múltiples programas y espacios web, además de utilizarlos para realizar mis propias creaciones con el objetivo de hacer el proceso de enseñanza y aprendizaje lo más personalizado posible al alumnado.

Virtual Portfolio

Portfolio virtual realizado para la materia "El uso de las TIC en la Enseñanza de la Lengua Extranjera (Inglés)", en la que obtuve una calificación de 9,0 (sobresaliente), y que incluye una recopilación de todos los recursos multimedia utilizados durante el desarrollo de dos de las tres materias que integran la Mención de Inglés; "Diseño y Aplicación Práctica de Unidades de Trabajo en la Lengua Extranjera (Inglés)" y "El uso de las TIC en la Enseñanza de la Lengua Extranjera (Inglés)".

Elaborada de manera individual e íntegramente en inglés, la misma se compone de tres secciones claramente diferenciadas; "*Websites*" (Sitios web), "*Programmes*" (Programas) y "*Contact*" (Contacto). Por una parte, las dos primeras y más importantes, las cuales constituyen la base del espacio web, poseen idéntica estructura, incluyendo cada una de ellas diferentes imágenes, descripciones, direcciones web, los pros y los contras y así como los diferentes aspectos que considero relevantes puntuados del cero al diez; diseño, fluidez, utilidad y facilidad de uso, de todos y cada uno de los recursos online y programas empleados. Por otra, desde la pestaña "*Contact*" (Contacto) se permite al visitante comunicarse con nosotros y hacernos saber cualquier tipo de asunto; propuesta de mejora, errores encontrados, agradecimientos, etc., a través del envío de un correo electrónico.

La función de este sitio web no es más que la de ser un claro y sencillo catálogo interactivo que pueda serle de utilidad a cualquier persona interesada en la enseñanza del inglés mediante el uso de las cada vez más presentes tecnologías de la información.

Competencias

[CG3a] Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües.

[CE11a] Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación.

Justificación.

[CG3a] la recopilación de programas y espacios web que se incluyen son de gran utilidad para trabajar la lengua inglesa de manera eficiente en contextos multiculturales y plurilingües.

[CE11a] la elaboración de esta recopilación me ha ayudado a reflexionar sobre las características de cada uno de los recursos utilizados, compararlos y así conocer aquellos que considero de mayor utilidad para la práctica educativa.

Entorno Virtual de Aprendizaje "Los Medios de Transporte"

Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) sobre los medios de transporte elaborado para la materia optativa denominada "Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación", correspondiente con el tercer curso del Grado, y en la que obtuve un

sobresaliente (9,1) como nota final, y destinado especialmente para el alumnado del cuarto nivel de la Educación Primaria.

Realizado a partir de la búsqueda, utilización y creación propia de múltiples recursos y materiales digitales, con éste se pretende dejar a un lado el libro de texto e introducir al niño en una educación acorde a unos tiempos en los que la tecnología está cada vez más presente en su vida cotidiana (ámbito personal y profesional), apostando por un proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más ameno, interactivo y visualmente atractivo. Así, en la misma se distinguen cuatro apartados; "Portada", "Nosotros", "Alumnado" y "Profesorado", siendo estos dos últimos los grandes pilares sobre los que se apoya esta unidad didáctica virtual:

- Alumnado. Dividido a su vez en dos partes denominadas "Descubre" y "Actúa", esta sección se corresponde con el punto de encuentro desde el que los niños acceden a los contenidos teóricos y a las actividades propuestas:
 - Descubre. Parte teórica de la unidad en la que los temas a tratar se apoyan en diversos recursos multimedia y se plantean a modo de preguntas con tal de despertar la atención y curiosidad del alumnado: "¿Cómo se desplazan?"; "¿Cómo pueden ser?"; "¿Qué pueden transportar?". Además, se incluye un apartado dedicado en exclusiva a la importancia que poseen los medios de transporte en las Islas Canarias.
 - Actúa. En ella se plantean las diferentes alternativas (ejercicios, actividades y juegos) con las que el alumnado, ya sea individualmente o en grupo, pondrá en práctica lo aprendido.
- Profesorado. Rincón dedicado al profesorado en el que se encuentra la programación didáctica diseñada y que se ha tenido en cuenta para llevar a cabo dicho entorno de aprendizaje, así como una lista de las herramientas y aplicaciones empleadas en la creación de los diferentes materiales digitales que lo constituyen.

Competencias

[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

[CE2] Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas.

[CE11a] Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación.

Justificación.

[CG2] Este Entorno Virtual de Aprendizaje me ha permitido desarrollar esta competencia, en primer lugar, puesto que todos sus espacios y actividades han sido realizados por nosotros mismos y, en segundo lugar, porque todos ellos se han hecho a partir de una Unidad Didáctica previamente diseñada y planificada en exclusiva para niños del tercer curso

de Primaria en base a unos objetivos, contenidos, competencias básicas, criterios de evaluación, etc. Asimismo, el trabajo general en este entorno se llevó a cabo en cooperación con otros compañeros, mientras que algunos aspectos concretos fueron elaborados individualmente.

[CE2] Mediante esta evidencia se incide en la adquisición y desarrollo de las competencias básicas. Además de estarlo de forma teórica en su programación, todos los contenidos tratados en ésta, así como la integridad de las actividades a realizar fueron elaboradas en base al contexto social del niño, haciendo especial incidencia en Canarias, y conectadas de manera directa con situaciones de la vida real con el fin de hacer de éste un ciudadano competente y responsable.

[CE11a] La competencia ha sido desarrollada pues todo el proceso de enseñanza y aprendizaje de los medios de transporte ha sido diseñado para trabajarlo en el aula de manera virtual a través de las TIC. Además, su realización me ha permitido conocer, utilizar e incluso crear múltiples materiales y recursos didácticos digitales de diversa índole, entre los que se incluyen esquemas conceptuales, líneas de tiempo, infografías, posters o murales digitales, mapas geográficos, nubes de palabras, videos o presentaciones multimedia online.

5. Proyección profesional

Siendo realista, me planteo mi vida profesional con un gran interrogante. Como uno de los miles de jóvenes de este país que desconocen lo que les va a deparar su futuro, aún me planteo, a día de hoy, cuál sería la mejor opción de cara a completar mi perfil profesional en los próximos años.

Aunque mi plan de aprendizaje es mejorar cada día como profesional e ir completando mi formación, especialmente, mediante la mejora de mi nivel de inglés y la realización de cursos relacionados con la educación como lo es el DECA (Declaración Eclesiástica de Competencia Académica), aún no me he decantado en torno a qué actividad principal girará mi vida educativa en el siguiente curso, siendo las posibilidades más claras el cursar estudios de Máster o el prepararme para la próxima convocatoria de oposiciones.

Asimismo, en el caso de que no me decidiera finalmente por ninguna de las opciones anteriores, una de las alternativas que barajo seriamente es emigrar al extranjero (mi principal preferencia es el Reino Unido) en busca de alguna oportunidad laboral que me aporte los medios económicos suficientes como para subsistir a la vez que mejoro mi inglés, y con el principal objetivo de establecerme y poder vivir de alguna de mis dos grandes pasiones, esto es, la enseñanza y la música.

6. Conclusiones y valoración personal

Llegado a este punto puedo afirmar que he logrado alcanzar con solvencia cada uno de los objetivos y requerimientos planteados para esta modalidad de trabajo, denominada "e-Portafolio del desarrollo competencial". Así, ha quedado demostrado a lo largo de su desarrollo que he adquirido la mayoría de las competencias incluidas en el Grado en Maestro en Educación Primaria, y más concretamente, mediante la reflexión y el aporte de trabajos que las han evidenciado, algunas de las que considero más relevantes en la labor docente; "[CG2] Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro", "Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas", "Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües" y "Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación".

Así, el hecho de haber seleccionado estas competencias y no otras, se ha debido, principalmente, a que mi ideal docente está conformado por una serie de valores y características que se relacionan con las mismas. Por un lado, considero como esenciales a las dos primeras ([CG2] y [CE2]) para poder llevar a cabo de una manera adecuada y eficiente un proceso de enseñanza y aprendizaje que resulte significativo y funcional para el alumnado. Por otro, las dos competencias restantes ([CG3a] y [CG11a]) son claves en el perfil del docente actual, un maestro con aspiraciones de futuro y cuya actividad educativa atiende y va acorde con la realidad social y cultural que le rodea, esto es, girando en torno al conocimiento y uso de las nuevas tecnologías, como al aprendizaje de lenguas y todo lo que ello conlleva en una sociedad cada vez más heterogénea.

Para evidenciar estas competencias de la mejor forma posible realicé una minuciosa y crítica labor de estudio y síntesis de las asignaturas y sus trabajos más notables y con más trasfondo para el propio aprendizaje, resultando una selección en la que primó, por encima de todo, la calidad de las elaboraciones y no el número. En relación con ello, he de destacar que me topé con algún que otro inconveniente que limitó en buena medida mis posibilidades de elección de las competencias, pues la forma en la que están redactadas algunas de ellas hizo que me resultara totalmente inviable evidenciarlas con trabajos académicos.

Por último, a modo de conclusión debo comentar que la realización del presente proyecto me ha sido de gran utilidad introspectiva, pues todo su proceso de elaboración ha requerido de una constante y profunda reflexión en torno a múltiples aspectos relacionados con las experiencias vividas, mi formación y práctica educativa, y los aprendizajes desarrollados a lo largo de los cuatro años del Grado.

7. Bibliografía

Ankiewicz, P., de Swardt, E. y de Vries, M. (2006). Some implications of the philosophy of technology for science, technology and society (STS) studies. *International Journal of Technology and Design Education*, (16), 117-141.

Area, M., Gutiérrez, A. y Vidal, F. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Madrid: Ariel.

Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad. (2014). Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Canarias. *BOC núm. 156* (13/8/2014).

Centro Virtual Cervantes (2015). *Diccionario de términos clave de ELE*. Consultado en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm

Cerezo, J. (2006). ¿JASP 2.0? Los jóvenes ante la Sociedad de la Información. *III Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad*.

De Pablo, P. y otros. (1992). *Diseño del currículo en el aula: una propuesta de autoformación*. Madrid: Mare Nostrum.

DeSeCo (2003). *Definición y selección de competencias clave*. OCDE. Recuperado de: <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dscexecutivesummary.sp.pdf>

García-Ruiz, R., y Castro, A. (2012). La formación permanente del profesorado basada en competencias. Estudio exploratorio de la percepción del profesorado de Educación Infantil y Primaria. *Educatio Siglo XXI*, 30(1), 297-322. Recuperado de: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/149251>

Garduño T. y Guerra, M. E. (2004). *Cuaderno de Autoevaluación de competencias docentes*. México: Coordinación Sectorial de Educación Primaria.

Gobierno Vasco (2010). *Lengua Vasca y Literatura, Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera*. Recuperado de: http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-2459/es/contenidos/informacion/dif10_curriculum_berria/es_5495/adjuntos/curriculum_2010_basica_refundido_2010/2_01_anexoV_c.pdf

Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital: algo más que ratones o teclas*. Barcelona: Gedisa.

Iglesias, I. (2003). Construyendo la competencia intercultural: sobre creencias, conocimientos y destrezas. *Carabela*, 1(54).

Jones-Kavalier, B., y Flannigan, S. (2006). Connecting the Digital Dots: Literacy of the 21st Century. *Educause Quarterly Magazine*, (2), 8-10. Recuperado de: <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/EQM0621.pdf>

Levis, D. (2006). Alfabetos y saberes: la alfabetización digital. *Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 14(26), 78-82. Recuperado de: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=26&articulo=26-2006-12>

Lovelace, M. (1995). *Educación multicultural. Lengua y Cultura en la escuela plural*. Madrid: Escuela Española.

MEC (2007). Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. *BOE núm. 5* (5/1/2007).

MECD (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *BOE núm. 52* (1/3/2014).

Pallás, A. (2008). Competencias básicas: currículum integrado y aprendizaje cooperativo. *Investigación en la Escuela*, 1(66), 29-42. Recuperado de: http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/66/R-66_2.pdf

Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar: Invitación al viaje*. Barcelona: Graó.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5). Recuperado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Real Academia Española. (2012). *Diccionario de la lengua española* (22.^a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

Salinas, M. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: Tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Universidad Pontificia Católica Argentina. Recuperado de: http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf

Sánchez Bañuelos, F. y Fernández, E. (2003). *Didáctica de la Educación Física*. Madrid: Prentice Hall.

8. Anexos

(Ver página siguiente)

Unidad Didáctica: Los Juegos Tradicionales Canarios

Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física

GRUPO 9

Josué Ramón Aguilar Martín

Héctor Castillo Ramos

Samuel García Ramos

ÍNDICE...

JUSTIFICACIÓN

Eje temático	Pág 2
Relación con los objetivos generales de etapa	Pág 4
Relación con las competencias básicas	Pág 7
Relación con los objetivos generales de área	Pág 11
Bloques de contenido de referencia	Pág 13
Relación con otras áreas de conocimiento o asignaturas	Pág 15
Relación con las características evolutivas del alumnado	Pág 16

SESIONES

Sesión 1	Pág 19
Sesión 2	Pág 31
Sesión 2 (bilingüe)	Pág 43
Sesión 3	Pág 52
Sesión 4	Pág 63
Sesión 5	Pág 74
Sesión 6	Pág 85

EVALUACIÓN

Evaluación del aprendizaje	Pág 93
Evaluación de la enseñanza	Pág 106

BIBLIOGRAFÍA

Pág 108

JUSTIFICACIÓN

EJE TEMÁTICO

El eje temático de nuestra Unidad Didáctica es “Los Juegos Tradicionales Canarios”, programa que está destinado a alumnos/as de cuarto de primaria y, como consiguiente, al segundo ciclo de esta etapa educativa. Elegimos este tema debido a que nos proporciona mucha variedad didáctica, donde los niños aprenden en distintas facetas vitales dejando a un lado el cliché de que la educación física solo se dedica al trabajo del cuerpo.

El juego es la actividad humana que, aparte de las necesarias para sobrevivir físicamente, primero aparece en los niños. Es una actividad generadora de placer, espontánea y que no se realiza con una finalidad concreta; al contrario, el juego se lleva a cabo por el placer intrínseco que su actividad conlleva. Además, a través del juego se pueden ejercitar todas las capacidades del niño.

Con el desarrollo la presente unidad queremos que los niños y niñas reconozcan los juegos tradicionales canarios, aprendan y disfruten de ellos. Además se puede crear un lazo de unión entre los alumnos y sus familiares (padres, abuelos...) ya que a estos juegos han jugado nuestros antepasados. Se puede dar una relación muy rica en conocimientos culturales y en valores, ya que existen diferentes variantes en nuestros juegos de los que podemos aprender. Además puede presentarse la oportunidad perfecta para que niños y padres jueguen y compartan ese tiempo libre y de ocio juntos, de una manera sana, lúdica y divertida.

Los Juegos Tradicionales Canarios invitan a que el niño desarrolle habilidades óculo-manual a través del manejo del palo, puntería y control de la fuerza en las bolas canarias, de los diferentes tipos de agarres y velocidad de reacción en la lucha canaria, con la adquisición de conocimientos avanzados sobre la utilización del garrote y la defensa personal con el mismo, la realización de distintos desplazamientos con el juego “salto del pastor, etc.

Lo antes nombrado es lo que podemos adquirir en cuanto al desarrollo de las capacidades físicas, pero la riqueza de estos juegos nos permite también adquirir conocimientos de otro ámbito, por ejemplo el niño conoce la cultura de sus antepasados y lo que estos hacían tanto para entretenerse, abastecerse o sobrevivir; se promueve una actitud de respeto hacia el medio donde vivimos y el reciclaje, ya que muchos de los instrumentos de los juegos eran creados con materiales naturales y reutilizados; ya por último y desde nuestra perspectiva lo más importante es desarrollar actitudes de respeto hacia los demás compañeros, ya que aunque los juegos tradicionales en un principio parecen ser un poco rudimentarios y brutos,

realmente están llenos de humildad, respeto y preocupación por el rival como plasma de manera muy explícita, por ejemplo, la lucha canaria.

Desde un punto de vista escolar no vemos un eje temático con tanta variedad para los distintos aprendizajes como éste, ya que aún muchos de los valores a trabajar en la escuela moderna como el respeto, la solidaridad, cooperación... y que tanto se están promocionando en la actualidad y en la formación de profesores. A medida que vayamos avanzando dentro de la unidad veremos plasmado de una manera más amplia estos conceptos y podremos apreciar claramente la relación de estos Juegos Tradicionales Canarios con su entorno correspondiente.

RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Como ya hemos expuesto, nuestra Unidad Didáctica tiene que ver con los Juegos Tradicionales Canarios. Seleccionamos este contenido ya que lo consideramos un tema bastante rico con el cual podemos desarrollar una amplia y variada Unidad Didáctica. Sin más, nos disponemos a enunciar los objetivos generales de la etapa de educación primaria que creemos que más se aproximan al contexto de los Juegos Tradicionales Canarios:

a) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.

Los Juegos Tradicionales Canarios abarcan una gran gama de actividades las cuales, siendo el resultado de la confluencia de distintas culturas, pueden ser realizadas de forma individual o en equipo. Juegos como la lucha canaria, el juego del palo, el salto del pastor, etc., son sólo algunas de las distintas modalidades que podemos encontrar dentro de este ámbito. A través de la puesta en práctica de los mismos podemos desarrollar entre el alumnado lazos de compañerismo, compromiso, esfuerzo compartido y demás actitudes necesarias para la correcta realización de los ejercicios en cuestión.

Así, los/as alumnos/as del cuarto nivel de primaria que se dispongan a estudiar esta Unidad Didáctica podrán conocer más de cerca y a través del entretenimiento una nueva cultura como la canaria. Por consiguiente, los/as privilegiados/as que reciban clases sobre este tema tendrán la posibilidad de desarrollar actitudes tales como la curiosidad y el interés en los Juegos Tradicionales Canarios, la creatividad en el aprendizaje y el sentido crítico en la tarea.

Por último, valoraremos la iniciativa personal de cada alumno ya que, de esta manera, estos podrán desarrollar un espíritu de superación que les motive a perfeccionarse a sí mismos, venciendo los obstáculos y dificultades que se presenten; desarrollando la capacidad de hacer mayores y mejores esfuerzos para lograr los objetivos propuestos.

b) Conocer, apreciar y respetar los aspectos culturales, históricos, geográficos, naturales, sociales y lingüísticos más relevantes de la Comunidad Autónoma de Canarias, así como de su entorno, valorando las posibilidades de acción para su conservación.

Como su propio nombre indica, los Juegos Tradicionales Canarios son propios de nuestro archipiélago. La infancia y la juventud actual de las islas no son conscientes de lo que esto significa y, al igual que cualquier otra persona que no haya nacido en el archipiélago canario, no sacan provecho de este espléndido recurso cultural.

Estos juegos se han configurado, al igual que en otras culturas, a partir de algunos parámetros antropológicos que han supuesto los elementos necesarios para su conceptualización, además de la necesidad invariable de en tiempos remotos trasladarse sobre la geografía isleña.

Por otro lado, cabe destacar que los juegos tradicionales canarios no sólo son considerados como antiguos recursos de movimiento o trabajo, sino que con el paso del tiempo cada vez ganan más protagonismo en el mundo del deporte. La lucha canaria es un claro ejemplo de esto ya que, desde su creación, ha tenido un crecimiento incesante el cual lo ha convertido en uno de los deportes más populares y practicados del archipiélago.

Además, en relación con las competencias básicas que posteriormente relacionaremos con nuestra Unidad Didáctica, los Juegos Tradicionales Canarios presentan un gran vínculo con el “Conocimiento y la interacción con el mundo físico”. Como ya comentamos, la geografía isleña fue uno de los principales motivos que propiciaron el nacimiento de estos juegos ya que, como se puede comprobar, el archipiélago se compone principalmente de terreno montañoso. De esta forma nacieron distintos juegos como el salto del pastor, el calabazo, el arrastre de ganado y algunos otros siendo los mismos sustituidos por el vertiginoso crecimiento de la tecnología. Sin más, destacar que el impacto sobre el medioambiente de las prácticas que realizan actualmente es mucho más perjudicial del que las que se realizaban en la antigüedad.

c) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sociales.

La mayoría de Juegos Tradicionales Canarios han sido elaborados para ser trabajados en equipo, por lo que los distintos participantes deben estar relacionándose constantemente y cooperar entre sí para alcanzar los objetivos propuestos en cada uno de los mismos.

Por otro lado, estos juegos presentan alternativas a la violencia como pueden ser el juego del palo, actividad a través de la cual dos personas con sus respectivos palos practican distintos golpes sin llegar a agredirse físicamente. A través de este tipo de prácticas las personas pueden desahogarse de una forma que no esté mal vista por la sociedad y, además, dan protagonismo a la cultura canaria.

Remontándonos en la antigüedad podemos comprobar que no había segregación de sexos en cuanto al desempeño de las distintas labores a realizar, aspecto que cambió con el paso de los años. En el pasado cualquier persona (independientemente de su

sexo) podía afrontar cualquier tarea y desempeñarla correctamente, por lo que no había discriminación ni estereotipos asociados a cada género.

Los juegos y deportes tradicionales son motricidad y contexto sociocultural, si se les despoja de ese contexto, si nos quedamos sólo con el cuerpo y perdemos el alma, estamos dejando de lado lo que de particular tienen estas manifestaciones de la motricidad, por lo que los educadores tenemos un papel muy importante que desarrollar en este aspecto.

RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Entendemos por competencia básica al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el alumnado debe alcanzar y desarrollar, a través de la acción y la interacción, a lo largo de la enseñanza básica, con el fin de lograr su realización y desarrollo personal, ejercer debidamente la ciudadanía, incorporarse a la vida adulta de forma plena y ser capaz de investigar y continuar aprendiendo a lo largo de la vida.

Así, la puesta en práctica de dicha Unidad Didáctica llevará consigo el desarrollo y trabajo, tanto directa como indirectamente, de determinadas competencias básicas. A continuación pasaremos a desarrollar y justificar las competencias básicas que creemos que se trabajarán de forma notable en dicha Unidad:

Aprender a aprender

El objetivo de esta competencia es básicamente el lograr que el/la niño/a se inicie e implique en su propio aprendizaje así como que sea capaz de continuarlo, por su propia motivación, de forma autónoma.

Así, es obvio que en aquellas tareas en las que los elementos de las mismas son exclusivamente reguladas por el/la maestro/a, será menor la iniciativa e implicación del alumnado en su propio aprendizaje. Es por ello por lo que en la medida de lo posible dejaremos que sean ellos/as quienes, a través de situaciones motrices libres, de exploración, búsqueda y descubrimiento, sean los auténticos protagonistas y una parte importante de éste.

- Descriptores: *ser consciente de las propias capacidades (intelectuales, emocionales y físicas) / conocer las propias potencialidades y carencias / saber transformar la información en conocimiento propio / aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en situaciones parecidas y contextos diversos / aceptar los errores y aprender de los demás / adquirir confianza en sí mismo y gusto por aprender.*

Autonomía e iniciativa personal

Las bases de la autonomía del niño/a se asientan en el desarrollo madurativo del niño y en las interacciones que establece con el medio, sus iguales y los adultos (padres y profesorado). Así, desde esta Unidad Didáctica pretendemos ayudar en su consecución a través de una metodología activa, reflexiva y participativa que fomente la confianza en uno mismo, la responsabilidad, la autocrítica, la toma de decisiones con progresiva autonomía y la capacidad de superación.

Así, se premiará y tendrá en cuenta la iniciativa personal, el esfuerzo y superación, resaltando los logros con el fin de transmitir confianza y seguridad en sus propias posibilidades.

En definitiva, buscamos que los niños y niñas disfruten a lo largo de la Unidad Didáctica viviendo experiencias satisfactorias y reforzantes.

- Descriptores: *afrentar los problemas / aprender de los errores / buscar soluciones / calcular y asumir riesgos / conocerse a sí mismo y autocontrolarse / demorar la necesidad de satisfacción inmediata / extraer conclusiones / mantener la motivación y autoestima / saber dialogar y negociar / ser asertivo y tener empatía / tener confianza en sí mismo y espíritu de superación / trabajar cooperativamente / tomar decisiones con criterio propio.*

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Contribuiremos al desarrollo de la competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico mediante la percepción, interacción, organización y estructuración del cuerpo en el espacio y en el tiempo. Así, se favorecerá al posicionamiento del alumnado con relación a sí mismo, a los objetos y a la interacción con los demás. Por otro lado, también daremos importancia a la actividad física en su relación directa con la salud; prevención del sedentarismo, haciendo una distinción y valoración entre los efectos positivos de una vida saludable frente a los negativos de una vida poco saludable, y conocer el cómo afectan las tareas que realizaremos, a lo largo de la Unidad, a nuestro organismo teniendo siempre en cuenta el entorno en el que se desarrollen.

Abordando de forma más concreta esta competencia en relación a nuestra Unidad Didáctica, la realización de estos juegos y deportes tradicionales que acorde a su tiempo, por lo general, se hacían en contextos y terrenos rurales, nos servirán como medio para que los niños y las niñas conozcan, de primera mano, como era la forma de vida del campesino y el por qué del origen de muchos de éstos; evolución, juegos al aire libre, qué materiales se usaban antes y ahora, uso adecuado de éstos, etc.

- Descriptores: *realizar observaciones directas con conciencia del marco teórico / conservar los recursos y aprender a identificar y valorar la diversidad cultural / analizar los hábitos de consumo y argumentar consecuencias de un tipo de vida frente a otro en relación con dichos hábitos / percibir las demandas o necesidades de las personas, de las organizaciones y del medioambiente / interiorizar los elementos clave de la calidad de vida de las personas.*

Comunicación lingüística

El uso de la comunicación, tanto de forma oral como escrita, estará presente en todo momento a través de diferentes manifestaciones. Por un lado, de forma directa y estrechamente vinculada a la Unidad, a través del conocimiento y uso progresivo de un vocabulario específico relacionado con los distintos juegos y deportes tradicionales. Por otro, apostando por el intercambio comunicativo a través de una forma y actitud democráticas; teniendo en cuenta cualquier idea, opinión y/o sugerencia, y apostando por el uso del diálogo como principal herramienta a la hora de resolver cualquier

conflicto que pueda surgir entre los/as propios/as alumnos/as y/o entre el/a alumno/a y profesor/a.

- Descriptores: *dialogar, escuchar, hablar y conversar / expresar e interpretar de forma oral y escrita, pensamientos emociones, vivencias, opiniones, creaciones / adaptar la comunicación al contexto / generar ideas, hipótesis, supuestos e interrogantes / adoptar decisiones, resolver conflictos, tener en cuenta opiniones distintas a la propia / usar el vocabulario adecuado / convivir.*

Cultural y artística

La competencia cultural y artística supone el comprender, apreciar y valorar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas de forma crítica. De esta forma, nuestro objetivo es que el alumnado trabaje dicha competencia desarrollando y dando rienda suelta a su creatividad e imaginación, así como a través del conocimiento, práctica, comprensión y valoración de las diferentes manifestaciones culturales motrices de Canarias, más concretamente, mediante sus deportes y juegos tradicionales. Un ejemplo de ello sería el conocimiento y comprensión de la evolución del salto del pastor; como este comenzó realizándose por pura necesidad de los pastores para acompañar a su ganado para pasar, más tarde, a convertirse en un juego tradicional que se ha mantenido en el tiempo por varios siglos de historia.

- Descriptores: *apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales / conocer y contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico de la comunidad y de otros pueblos / aplicar habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo / valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural / poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos.*

Social y ciudadana

A través de esta competencia pretendemos que el alumnado adopte determinadas actitudes y habilidades sociales que le ayuden a comprender y a convivir con la realidad social del mundo que les rodea; aprender a convivir desde la elaboración y aceptación de las reglas, desde el respeto a la autonomía personal, la valoración de la diversidad y la participación, responsabilizándose a su vez de las decisiones adoptadas. Así, y para facilitar dicho proceso de aprendizaje, daremos gran importancia y haremos hincapié en la creación y mantenimiento de un clima de clase relajado, abierto y seguro que favorezca a dicho desarrollo.

Así, los juegos y deportes tradicionales, en nuestro caso, de Canarias también ayudarán al conocimiento y aceptación de la propia identidad y diversidad, tanto a

nivel individual como colectivo, promoviendo valores tan importantes como la tolerancia y la convivencia, por ejemplo a través del cumplimiento de las reglas. A su vez, éstos también pueden actuar como un interesante estímulo en los/as niños/as; por ejemplo, mediante el análisis y crítica a un juego en cuestión o investigando a través de la lectura, medios audiovisuales (internet, documentales, películas) o preguntando, por ejemplo, a sus padres y/o familiares.

Por otra parte, tal y como bien es conocido, existen juegos tradicionales que pudieran ser sexistas, humillantes y/o violentos por lo que, pensamos, sería una buena alternativa adaptar, en tales casos, sus reglas con el fin de convertirlos en juegos respetuosos, coeducativos y pacíficos.

- *Descriptor: ser conscientes de la existencia de diferentes perspectivas para analizar la realidad / cooperar y convivir / tomar decisiones y responsabilizarse de ellas / ser capaz de ponerse en el lugar del otro y comprender su punto de vista aunque sea diferente del propio / manejar habilidades sociales y saber resolver los conflictos de forma constructiva / valorar la diferencia y reconocer la igualdad de derechos, en particular entre hombres y mujeres / practicar el diálogo y la negociación para llegar a acuerdos como forma de resolver los conflictos.*

RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA

En cuanto a los objetivos generales de área, nuestra Unidad Didáctica tendrá como objetivos destacados el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer, utilizar y valorar su cuerpo y el movimiento como medio de exploración, descubrimiento y disfrute de esas posibilidades motrices, de relación con las demás personas y como recurso para organizar su tiempo libre.

El alumnado, a través del descubrimiento, exploración y experimentación de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento, deberá ser capaz de comprender las distintas tareas que realizaremos así como los distintos juegos que están implicados en ellas, practicarlos con los demás y también de forma autónoma y como una forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio.

- Competencias que se trabajan: *Aprender a aprender, Iniciativa y autonomía personal, Social y ciudadana y Lingüística.*

3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y el conocimiento del cuerpo para adaptar el movimiento a cada situación motriz.

La puesta en práctica de los distintos deportes y juegos tradicionales precisará de una serie de elementos o componentes que los niños y niñas deberán desarrollar y realizar acorde a las distintas situaciones motrices que se les planteen. Así, y de forma más concreta, pretendemos que éstos/as sean capaces de controlar su cuerpo cuando su acción motriz implica diferentes planos y ejes, utilizando elementos directamente implicados en el movimiento como el tono, respiración y relajación. Dicho control adquiere una trascendencia especial en diversas acciones; reequilibración (salidas, frenadas, cambios de dirección y sentido en los desplazamientos), combinación de habilidades locomotrices y manipulativas. A su vez, haremos énfasis en que los niños y niñas conozcan las partes del cuerpo implicadas en el desarrollo de cada una de éstas tareas.

- Competencias que se trabajan: *Aprender a aprender y Social y ciudadana*

7. Participar con respeto y tolerancia en distintas actividades físicas, evitando discriminaciones y aceptando las reglas establecidas, resolviendo conflictos mediante diálogo y la mediación.

Consideramos muy importante que, ante todo, las distintas tareas se realicen desde el respeto y tolerancia hacia el resto de las personas participantes y/o involucradas en éstas, así como a la tarea en sí misma. Así, no toleraremos, bajo ningún concepto, actitudes negativas de desprecio, discriminación o malas formas sea cual sea la razón

desencadenante de éstas. En el caso de que existiera algún roce o conflicto, trataremos de resolverlo siempre a través del diálogo y la negociación.

- Competencias que se trabajan: *Social y ciudadana y Lingüística*.

8. Conocer, vivenciar y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, con especial atención a las manifestaciones motrices de Canarias, mostrando una actitud reflexiva, crítica y responsable desde la perspectiva de participante, espectador y consumidor.

Haremos hincapié en que los niños y niñas conozcan los juegos tradicionales no solo como medio de diversión sino también como una herencia que, como un arte de vivir, favorecen el bienestar colectivo y, sobretodo, como transmisores de valores socioculturales; favorece el conocimiento, aceptación y valoración de distintas culturas existentes y acerca a los alumnos hacia la diversidad cultural como medio enriquecedor común.

Además, estos juegos y deportes tradicionales que, en su mayoría, se hacían en terrenos rurales, nos ayudarán también a conocer y apreciar nuestro entorno más próximo e inculcar a nuestro alumnado la importancia de respetarlo y cuidarlo.

- Competencias que se trabajan: *Conocimiento e interacción con el mundo físico, Cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal, Aprender a aprender, Social y ciudadana y Lingüística*.

BLOQUES DE CONTENIDO DE REFERENCIA

Dentro del currículum de Educación Física destinado a primaria hemos enmarcado a nuestra Unidad Didáctica (Juegos Tradicionales Canarios) en el bloque de “El movimiento: habilidad y situación motriz”. Como ya hemos comentado en diferentes partes del trabajo, nuestro trabajo está destinado a un cuarto curso de primaria, por lo que los objetivos didácticos y los contenidos que citamos a lo largo de este apartado están en función del nivel al que presuponemos que aspiran alumnos y alumnas que vienen de tercero de primaria. El bloque que hemos comentado reúne aquellos contenidos que permiten al alumnado aprender a moverse con eficacia en diferentes contextos y situaciones, y le ayudarán a adquirir un amplio repertorio motor transferible y permanente a lo largo de la vida. Tiene que ver con los contenidos relativos al dominio y control motor: patrones de movimiento y habilidades básicas, genéricas y específicas. Destacan, por un lado, los contenidos que promueven la toma de decisiones, individuales y colectivas, la resolución de problemas motores y la ejecución adecuada mediante el dominio y el control del cuerpo, y, por otro, las manifestaciones culturales de la motricidad humana como los juegos, deportes, actividades rítmicas y expresivas, de las que Canarias posee un importante patrimonio. En este sentido, las actitudes van dirigidas al fomento del esfuerzo personal en el desarrollo de las habilidades motrices, la equilibrada relación interpersonal, el respeto a las diferencias individuales y a las normas, la valoración de la actividad física como forma de gestión constructiva del tiempo libre y la seguridad en la práctica.

Una vez aclarado el contenido que abarca este bloque, citaremos a continuación los objetivos didácticos que proponemos para esta Unidad Didáctica e incitamos a los/as alumnos/as que se esfuercen en adquirir los mismos:

- a. Reconocer la importancia de los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural de Canarias.
- b. Desarrollar las técnicas básicas para la ejecución de cada juego.
- c. Mostrar actitudes tales como trabajo en equipo, respeto, solidaridad e interés en la tarea.
- d. Aprender y perfeccionar las técnicas específicas requeridas para la realización de cada una de las tareas.

Por otro lado, y en relación con los objetivos didácticos anteriormente propuestos, hemos extraído de los mismos una serie de contenidos que marcarán el recorrido a lo largo de toda la Unidad Didáctica. Cabe destacar que existen diferentes tipos de contenidos (de concepto, de procedimiento y de actitud) y, en alguna ocasión, un contenido podrá combinar a la vez dos tipos de estos. Para poder diferenciarlos hemos asignado un indicador a cada uno de estos; Concepto (Saber), Procedimiento (Saber hacer) y Actitud (Saber ser y/o estar). Sin más, y con el objetivo de evitar confusiones, estableceremos una clasificación en función del tipo de indicador:

CONCEPTO

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Conocimiento del origen de los Juegos Tradicionales Canarios y su evolución- Conocimiento de las reglas y normas de los Juegos Tradicionales Canarios, y el respeto e interiorización de las mismas |
|--|

PROCEDIMIENTO

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Trabajo de las técnicas motrices en la realización de los Juegos Tradicionales Canarios- Coordinación de las diferentes partes del cuerpo en la realización de cada actividad- Control del CG (Centro de gravedad) en el desarrollo de aquellas tareas que impliquen equilibrio |
|---|

ACTITUD

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Resolución de conflictos de forma pacífica, democrática y constructiva |
|--|

OTROS (Combinación de algunos de los anteriores)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Diferenciación entre el concepto de juego y deporte (Conocimiento y actitud) |
|--|

RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO O ASIGNATURAS

Los Juegos Tradicionales Canarios no sólo se pueden relacionar con la asignatura de la educación física, sino que sus contenidos también pueden tener una gran relación con otras disciplinas, lo cual favorecería al desarrollo de una enseñanza integral completa.

Por un lado, estos juegos pueden ser relacionados con el departamento de las Ciencias Naturales. Esta disciplina contribuye al conocimiento del cuerpo humano, aparatos, sistemas y órganos, pudiendo también desarrollar conjuntamente contenidos como la nutrición y trastornos de las conductas alimenticias, higiene y educación postural, primeros auxilios, respiración y relajación, etc. Además, estos dos núcleos temáticos pueden coincidir en los objetivos que se proponen en cuanto a la educación medioambiental a través de debates sobre la contaminación, el cambio climático, el reciclaje, etc.

Por otro lado, los Juegos Tradicionales Canarios se asemejan en bastante contenido al departamento de Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Como sabemos, estos juegos representan distintos recursos que en la antigüedad eran de mucha utilidad para las personas, por tanto, esto nos explica la situación en la que se vivía en tiempos pasados, las diferencias de los juegos de un lugar a otro de nuestro archipiélago y, por ende, los nombres y la situación geográfica de esos lugares en cuestión. Por último, esta relación nos permite conocer como utilizaban el medio los aborígenes para beneficiarse a sí mismos.

A su vez, y de un modo breve, la plástica gana protagonismo en el terreno de los Juegos Tradicionales Canarios a través de la posible autoconstrucción de materiales por parte del alumnado. Así, con diferentes materiales pueden tratar de elaborar aquellos instrumentos necesarios para la realización de cada uno de estos juegos.

Por último, en nuestra Unidad Didáctica el alumnado podrá trabajar la expresión lingüística, oral y corporal derivada de la cultura canaria, concretamente de los Juegos Tradicionales de la misma. De este modo, los alumnos y alumnas podrán adquirir gran variedad de tecnicismos canarios como los distintos tipos de agarres con los palos o las maniobras en lucha canaria.

RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL ALUMNADO

Antes de comenzar, recordamos que nuestra Unidad Didáctica irá dirigida a los niños y niñas pertenecientes al segundo ciclo, en concreto, al cuarto curso de educación primaria. Cabe destacar que el desarrollo y progreso del alumnado constituye una secuencia continuada, sin interrupciones bruscas ni saltos de un ciclo a otro sino que, por el contrario, este supone un proceso lineal e interrelacionado.

Sin más, después de esta observación, se señalan a continuación las peculiaridades consideradas más relevantes en los alumnos y alumnas del cuarto curso de primaria, y que fundamentan la actuación en el aula. Así, los niños y niñas de nueve a diez años se encuentran en la denominada “edad de oro de la infancia”: por lo general, son alumnos/as sin grandes conflictos evolutivos, tranquilos; les gusta jugar y relacionarse con sus compañeros/as; son fáciles de estimular: todo les interesa; su relación con los profesores no presenta dificultades: obedecen y colaboran en cuanto se les propone. A su vez, su nivel de comprensión y desarrollo personal les obliga a manipular (los objetos, el lenguaje...) para alcanzar los conceptos que se proponen y que van aumentando en complejidad. Por ejemplo, en relación con nuestra Unidad Didáctica (los Juegos Tradicionales Canarios), el alumnado deberá adquirir de forma evolutiva un vocabulario específico y un dominio adecuado de las distintas prácticas que integran el tema que tratamos. En relación con esto, los niños y niñas comienzan a realizar reflexiones sistemáticas sobre las actividades que llevan a cabo, por lo que intentan ordenar, clasificar y comparar. Concretamente, en nuestra Unidad Didáctica el alumnado podrá, por ejemplo, relacionar algunos de los Juegos Tradicionales Canarios con distintos deportes y actividades que puede conocer con anterioridad. En otro término, esta dinámica de enseñanza-aprendizaje les permitirá adquirir una cierta experiencia de la vida, tradiciones y costumbres que tengan que ver con la cultura canaria, sirviéndole esto de ayuda para situaciones futuras. Por otro lado, el compañerismo, que es típico de estas edades, se desarrollará a través de la colaboración, ayuda mutua e implicación en los juegos, especialmente en los de equipo. Por último, el conocimiento y cumplimiento de las reglas establecidas favorecerá a la convivencia promoviendo actitudes morales como la tolerancia y el respeto.

En conclusión, resulta imprescindible, no obstante, el conocimiento de cada componente del grupo, con objeto de individualizar el currículo de acuerdo con las características de los alumnos que así lo precisen.

SESIONES

Por lo general, los juegos tradicionales canarios y principales tareas que desarrollaremos a lo largo de las seis sesiones de las que constará nuestra Unidad Didáctica serán:

1. El tejo y la tångana
2. La bola canaria
3. El salto del pastor
4. La lucha canaria
5. La pina
6. La creaci3n de un juego

A continuaci3n mostramos las diferentes sesiones a poner en prãctica de forma detallada:

(ver en siguiente pãgina)

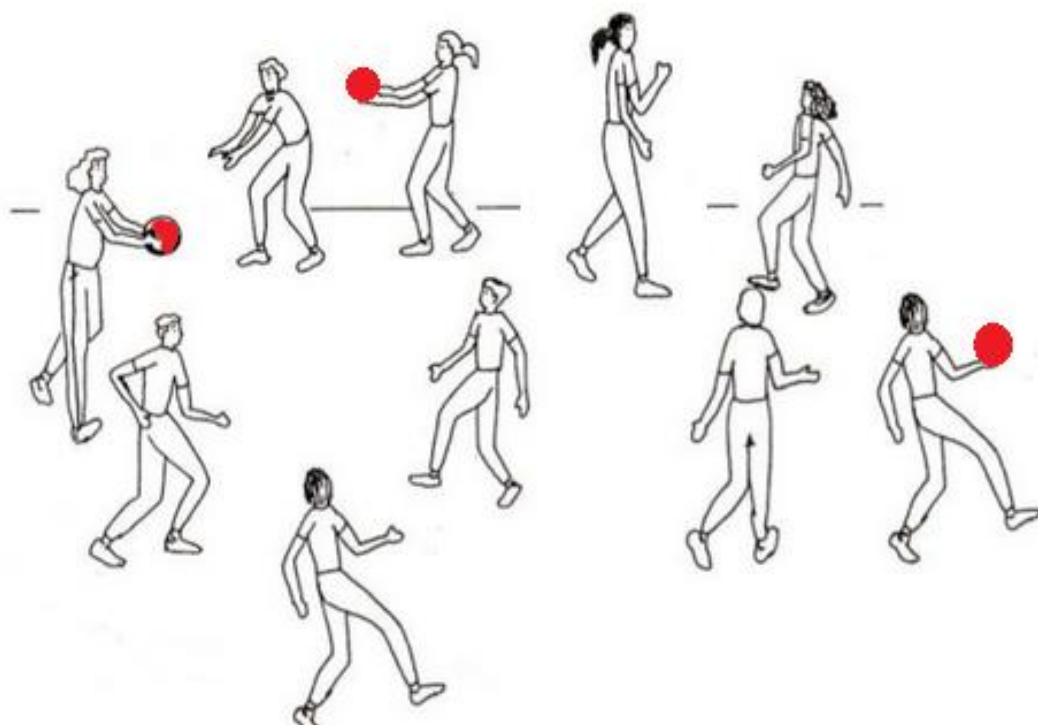
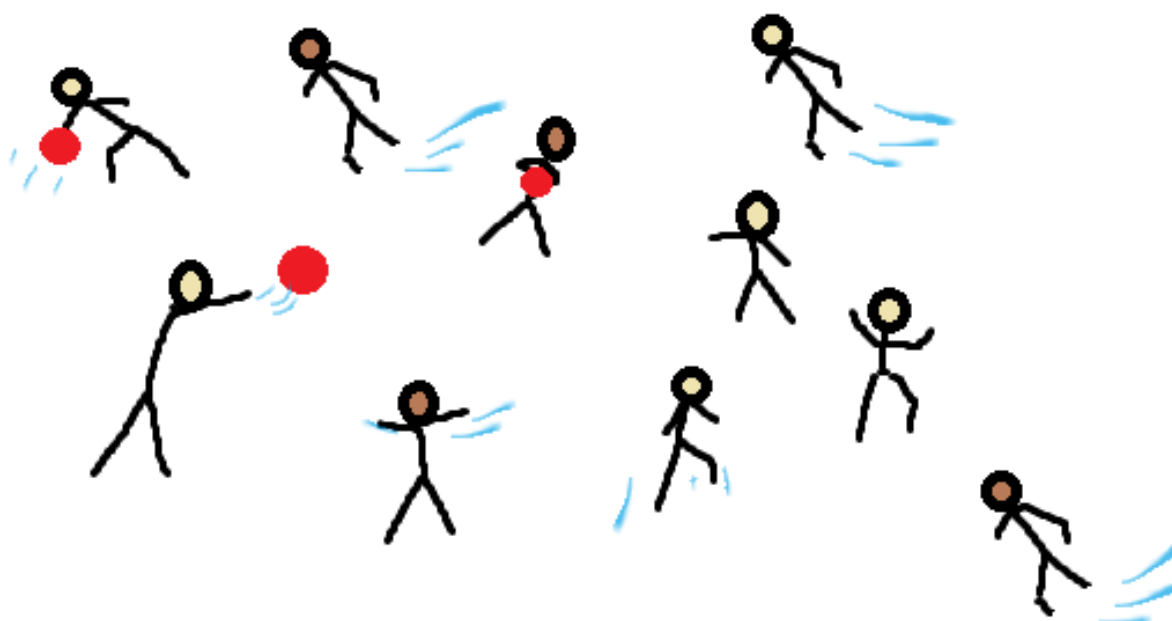
UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS		NIVEL: 4º
Nº SESIÓN: 1ª		FECHA: 20/12/12
OBJETIVOS: - Comprender y valorar la importancia de los juegos tradicionales en el patrimonio cultural y poner en práctica "El tejo" y "La tångana" a través de la solidaridad y el respeto a los propios juegos y a sus compañeros/as. (Objetivo concreto a partir del objetivo a, b y c de la Unidad Didáctica)	CONTENIDOS: - Conocimiento del origen de los Juegos Tradicionales Canarios y su evolución - Conocimiento de las reglas y normas de los Juegos Tradicionales Canarios, y el respeto e interiorización de las mismas - Trabajo de las técnicas motrices en la realización de los Juegos Tradicionales Canarios - Coordinación de las diferentes partes del cuerpo en la realización de cada actividad - Resolución de conflictos de forma pacífica, democrática y constructiva	
METODOLOGÍA: *detallada al final de la sesión	MATERIAL: Pelotas, tizas, objetos pequeños (piedras, fichas, monedas, etc.), objeto que haga de "tångana" (palo, cubilete, etc.).	

INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO (DURACIÓN: 10 MIN)

DESCRIPCIÓN Esta primera tarea que realizaremos para que los niños y niñas vayan entrando en calor consistirá en lo siguiente: Repartidas solo dos pelotas para toda la clase, deberán pasárselas entre ellos de la forma que deseen (siempre a media altura para facilitar la recepción) a la vez que se mueven a cámara lenta y de forma libre por toda la zona de juego. Cuando creamos oportuno iremos añadiendo más pelotas y comentaremos que cuando hayan cuatro en juego se ha de aumentar la velocidad "al trote" y cuando hayan seis habrá que hacerlo corriendo. Una alternativa a ello sería, por ejemplo, que cuando digamos un color los/as jugadores/as deban pasar todas las pelotas a aquellos/as que lleven la camiseta de ese mismo color. Si da la casualidad de que el alumnado lleva uniforme, es decir, que todos llevan la misma vestimenta, podríamos diferenciarlos, por ejemplo, con pañuelos de colores. En función del número de alumnos/as haremos uno o dos grupos. Así, cabe destacar que en todo momento escucharemos y tendremos en cuenta las posibles propuestas y alternativas que se le ocurran al alumnado.	PARA EL PROFESOR Orientación espacial (cantidad en el espacio) - Según el número de personas y posición de éstas en la zona de juego. Estructuración temporal (orientación temporal) - Con relación al momento en el que se realicen los pases (según el número de pelotas que hayan en juego se realizarán los pases con tranquilidad o mayor rapidez) Desplazamiento (marcha) - Orientaciones corporales - Diferentes velocidades en función del número de pelotas en juego - Diferentes tipos de trayectorias (de frente, de lado, de espaldas...) Transporte (objetos ligeros o de peso moderado - pelota) - Desplazamiento de la pelota según la trayectoria que
---	--

	<p>realice cada alumno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de conducciones que realizan (botando, bajo el brazo, a la espalda...) <p>Lanzamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fuerza a la que se realicen los envíos - Precisión sobre las personas - Altura a la que se hagan los lanzamientos (a media altura) - Giro - Trayectoria especial del envío (picado, con rebote, con efecto...) - Uso de golpeo (con la mano, puño, hombro...) <p>Recepción (de móviles)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Control de la orientación (dirección de las manos según la trayectoria de la pelota) - Control de la fuerza (amortiguación de la fuerza de la pelota coordinando su llegada y llevándolo hacia el cuerpo)
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Igualdad</p> <p>Si en nuestro grupo de alumnos/as hubiese un alumno/a discapacitado al que le faltara un brazo, todos los/as alumnos/as realizarían la tarea utilizando tan solo un brazo tanto para lanzar como para recibir. Somos conscientes de que ello aumentaría la dificultad de la misma por lo que pediremos al alumnado que los pases los hagan lo más suaves y precisos posibles.</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Os ha gustado? ¿Por qué? - ¿Os ha resultado difícil? ¿Por qué? - ¿Qué cambiaríais o mejoraríais? ¿Por qué? - ¿Preferíais lanzar o recibir? ¿Por qué? - ¿Con qué frecuencia os la pasaban? - ¿Cuántas veces se os ha caído la pelota al recibirla? ¿Por qué? - De las distintas que habéis realizado, ¿qué técnica de lanzamiento os ha parecido la más original o rara? ¿Y la más efectiva? ¿Por qué? ¿Recordáis quién la/s realizó?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL - TAREA 1 (DURACIÓN: 17 MIN)

DESCRIPCIÓN:

El primero de los juegos tradicionales a realizar será "El tejo". Antes de comenzar la tarea preguntaremos al alumnado si conoce o ha oído hablar de dicho juego. En caso afirmativo pediremos que nos hablen un poco sobre él para posteriormente, con nuestra ayuda, dibujar con tiza un área de juego que sirva de ejemplo para el resto de la clase.

Para la puesta en práctica de éste, el alumnado se organizará por afinidad en grupos de cuatro o cinco personas, teniendo cada uno de ellos que dibujar un "teje". Una vez hecho esto, cada niño y niña de forma libre deberá buscar un objeto de pequeñas dimensiones (el que desee) que crea que se adecue mejor al terreno y al objetivo final del juego. Cabe destacar que éstos/as en todo momento podrán cambiar su objeto con el fin de encontrar aquel con el que se sientan más cómodos.

Una vez estén todos/as los integrantes del grupo preparados/as daremos comienzo al juego. El primero en empezar será aquel que, colocado a cierta distancia de los cuadros (con su número correspondiente), logre que su objeto caiga en el primero de ellos. Si lo consigue, dicho alumno/a hará un recorrido de ida y vuelta por todo el teje saltándose el cuadro donde está su objeto y pasando el resto de ellos a la pata coja. En el recorrido de vuelta, al llegar al cuadro donde está su objeto, éste/a deberá recogerla aún estando a la pata coja. El niño o niña que no haga el recorrido correctamente no podrá pasar al siguiente cuadro o nivel. Será ganador/a aquel que termine el recorrido pasando por todos los cuadros.

PARA EL PROFESOR:

Equilibrio (estático)

- Altura del CG (Centro de gravedad) al adoptar la posición para agacharse a recoger el objeto
- Control del control del CG (Centro de gravedad) en la consecución de diferentes movimientos sobre su propio eje (por ejemplo, a la hora de recoger el objeto a la pata coja)

Equilibrio (dinámico)

- Trayectoria (de frente y/o lateral) al hacer el recorrido de ida y vuelta
- Combinación desplazamiento-parada a la hora de realizar el recorrido, pararse a recoger el objeto y continuar con la marcha

Desplazamiento (marcha)

- Orientación del cuerpo en función de la trayectoria que realice a lo largo del área de juego
- Amplitud de zancada al evitar saltar sobre la casilla en la que está su objeto
- Trayectoria de frente y de lado al realizar el recorrido

Lanzamiento

- Precisión al lanzar el objeto e intentar que éste caiga sobre la casilla correspondiente
- Fuerza empleada en cada lanzamiento en función de la lejanía o cercanía de la casilla

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

Igualdad

En el caso de que algún/a alumno/a tenga algún tipo de discapacidad física como puede ser, por ejemplo, la falta de un brazo, intentaremos adecuar la tarea a las necesidades del/a mismo/a. Una forma de hacerlo podría ser que todos los niños y niñas no utilicen en el desarrollo de la tarea aquel brazo del que carece nuestro/a compañero/a discapacitado/a, por ejemplo,

PARA EL ALUMNO:

- ¿Qué os ha parecido?
- ¿Qué cambiaríais? ¿Por qué?
- ¿Creéis que la forma, peso y textura del objeto influyen en el lanzamiento? ¿Por qué?
- ¿Habéis tenido algún problema con vuestro

colocando éste en la espalda a la altura de la cintura.

objeto? ¿Cuál?

- ¿Os ha costado mantener el equilibrio? ¿Por qué?

- ¿Qué os ha resultado más complicado; lograr encajar el objeto en la casilla correspondiente o hacer el recorrido posterior de ida y vuelta a la pata coja?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL - TAREA 2 (DURACIÓN: 17 MIN)

DESCRIPCIÓN:

Siguiendo la misma línea que el anterior, daremos paso a otro juego tradicional; "La tángana". Como en el caso anterior, preguntaremos al alumnado acerca de su conocimiento y experiencia en relación con dicho juego antes de comenzar con él.

Este es un juego tradicional que exige puntería y que, por tanto, requiere un lanzamiento con precisión. Su puesta en práctica será la siguiente: en primer lugar dividiremos a la clase en grupos de cinco o seis personas por afinidad. Así, los niños y niñas de forma individual deberán derribar con el objeto que crean conveniente (tal y como vimos en "El tejo") y de la forma que deseen ("arrastrado", es decir, haciéndolo rebotar contra el suelo, o "a dar" lanzando directamente sin que éste toque previamente el suelo) una "tángana" (especie de palo de madera) u otro objeto que pueda cumplir su misma función, el cual estará coronado por fichas, monedas u otros objetos de pequeño tamaño que simbolizarán el premio. Como es de suponer, la "tángana" estará situada a una distancia considerable. Esta distancia no la impondremos nosotros sino que será el alumnado quien a base de practicar el que determine qué distancia es la conveniente para que el juego no resulte ni muy fácil ni muy difícil. La forma de establecer el orden de lanzamiento en cada grupo la dejaremos a libre elección. Una forma de determinarlo podría ser que se haga una ronda de prueba siendo el que más se acerque a la tángana el encargado de comenzar y así sucesivamente. Por otro lado, habría varias formas de delimitar quien es el ganador del juego; aquel que más veces tire la tángana o por puntuación; 1 punto si se tira la tángana, 3 puntos si una vez tirados los objetos situados encima de ella se quedan más cerca del elemento utilizado para el lanzamiento que de la tángana. Dejaremos que sea el alumnado quien escoja que método prefiera.

Como alternativa también podremos jugar por equipos de dos personas.

PARA EL PROFESOR:

Equilibrio

- Altura del CG (Centro de gravedad) cuando se adopta la posición de lanzamiento
- Distancia desde la que se ejecuta el lanzamiento con respecto al CG (Centro de gravedad)

Lanzamiento

- La fuerza con la que lanzan el objeto en relación al objetivo a golpear (intentando no quedarse cortos)
- Precisión que tienen los/as alumnos/as con respecto al objetivo a golpear ("La tángana")
- Altura a la que realicen el lanzamiento
- La trayectoria espacial que realiza el objeto en función del lanzamiento empleado; "arrastrado" o "a dar"

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

Igualdad

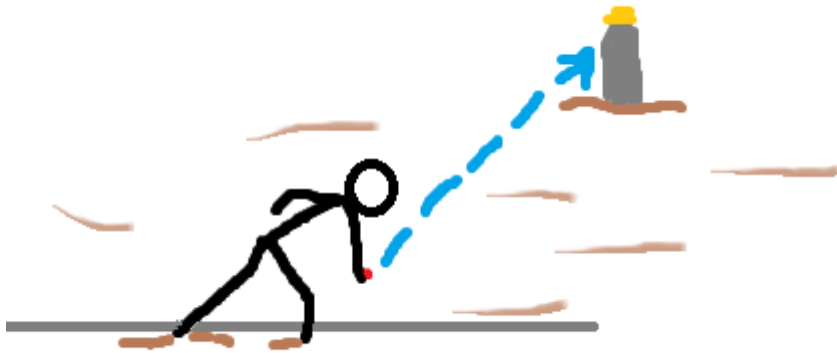
En el supuesto caso de que tengamos un/a niño/a con discapacidad visual, desarrollaremos la tarea de la forma más igualitaria posible. Así, una forma de solventarlo sería, por ejemplo, vendar los ojos a la mitad de la clase. Así, cada niño/a encargado/a de lanzar con los ojos vendados tendrá a su lado a otro/a que le vaya guiando a través de indicaciones verbales sobre a qué distancia y/o altura se encuentra "la tángana". Una vez hecho, se intercambiaran los roles.

PARA EL ALUMNO:

- ¿Qué os ha parecido este juego?
- Tal y como os pregunté en el anterior juego, ¿Creéis que en este también la forma, peso y textura del objeto influyen en el lanzamiento? ¿Por qué?
- ¿Qué técnica de lanzamiento habéis utilizado con más frecuencia? ¿Por qué?

- ¿Cuál creéis que es más efectiva? ¿Por qué?
- ¿Os ha resultado más sencillo o más complicado que "El tejo"? ¿Por qué?
- ¿Cuál os ha gustado más? ¿Por qué?
- ¿Qué cambiarías? ¿Por qué?
- Si tuvierais que añadir algo nuevo, ¿qué sería?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



VUELTA A LA CALMA - RECAPITULACIÓN (DURACIÓN: 6 MIN)

DESCRIPCIÓN:

1. Jugaremos a "El teléfono". El alumnado se colocará sentado formando un círculo. Uno/a de ellos/as (el primero/a que se muestre voluntario/a) y el/la que esté situado/a en el otro extremo deberán formar una frase en relación con la sesión de hoy o con lo visto a lo largo de la Unidad Didáctica de los Juegos Tradicionales. Así, estos/as alumnos/as deberá susurrarle al oído a su compañero/a más cercano/a la frase que ha inventado. El receptor deberá enviar ese mismo mensaje a la persona que tenga al lado y así sucesivamente hasta llegar al último alumno/a. Será este último niño/a quien diga en alto el mensaje recibido para así compararlo con el inicial y comprobar cómo se ha ido distorsionando a lo largo del recorrido. Como es de suponer, el incluir desde un principio dos mensajes a la vez hará la tarea más liosa pero a la vez más divertida y dinámica.

2. Si aún disponemos de tiempo realizaremos una reflexión grupal acerca de la actividad física y el tiempo libre. El tema a tratar serán las diferencias existentes entre el empleo del tiempo libre de la mayoría de los niños y niñas de hoy en día en relación con las de sus antepasados.

- Recogida del material

PARA EL PROFESOR:

1. Tonicidad (Sensopercepción)

- Estado de ánimo que exprese de cada uno de los participantes
- Como afrontan la presión a la que se ven sometidos/as al intentar que la frase llegue lo más fiel a la inicial posible

Otros aspectos

- Creatividad y originalidad de las frases creadas por parte del alumnado
- Mensajes creados a partir de lo visto a lo largo de la Unidad Didáctica

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

Igualdad

Ante la posible presencia de un/a niño/a con discapacidad auditiva en clase, será necesaria la creación de una alternativa igualitaria con el fin de que el/la niño/a se sienta lo más integrado/a posible a la tarea. Para ello, podríamos jugar al teléfono leyendo los labios o través de señas (que representen de la manera más simple a los distintos elementos). Sin duda, esto seguro que alterará aún más el mensaje por lo que la diversión estará garantizada.

PARA EL ALUMNO:

1.

- ¿Qué os parecido el juego?
- ¿Por qué creéis que se le llama así al juego?
- ¿Habíais jugado con anterioridad?
- ¿Por qué creéis que se ha distorsionado el mensaje?
- ¿Seríais capaces de que el mensaje llegara íntegro?
En caso negativo, ¿Por qué?
En caso positivo ¿Cómo lo haríais?
- ¿Cómo le añadiríais mayor dificultad?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



METODOLOGÍA

	Estrategias de enseñanza	Estilos de enseñanza	Técnicas de enseñanza
Calentamiento (tarea 1)	<p>Instructiva (Se marcan las pautas y normas que debe seguir el alumnado en el desarrollo de la tarea)</p> <p>Emancipativa (El alumnado tendrá total libertad de movimientos y acción a lo largo del desarrollo de la misma. Además, tendremos siempre en cuenta la opinión y propuestas de éste)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): Se indica el propósito de la tarea y el alumnado la realiza.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): Se les plantea el problema (pasarse la pelota) pero no le decimos como debe hacerlo.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se expone el objetivo de la tarea pero no el modo en que se debe lograr.</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (dando mensajes de ánimo al alumnado durante la tarea para que se sienta más seguro), <u>explicativo</u> (describiendo el error al/a alumno/a estableciendo una relación causa-efecto)</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno;</u> a la hora de explicar el objetivo de la tarea, hacer feedback y resolver dudas, <u>alumno-alumno;</u> en continua interacción pues el juego consiste, básicamente, en pasarse la pelota.</p>
Parte principal (tarea 1)	<p>Instructiva (Se marcan las pautas y normas que debe seguir el alumnado en el desarrollo de "El tejo")</p> <p>Participativa (El alumnado pintará la zona de juego y jugará de la forma que desee teniendo en cuenta siempre las normas del juego)</p> <p>Emancipativa (Utilizarán para jugar aquel objeto que crean conveniente y su forma de lanzamiento será completamente libre)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): explicamos la dinámica de la tarea y el alumnado cumple su papel que es el de realizarla.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): dejaremos que el/la niño/a haga lo que quiera. Se le plantea el problema (encajar el objeto que desee en la casilla con el posterior recorrido) pero no la solución.</p>	<p>Información inicial: Semi-definida, ya que al alumnado solo se le presenta el objetivo de la tarea y la ejecución de la misma será derivada de sus propias acciones y estrategias.</p> <p>Feedback: <u>interrogativo</u> (preguntando al niño o niña en cuestión acerca del error que ha cometido. Por ejemplo, ¿Por qué crees que te has desequilibrado al intentar coger el objeto o "teja"?), <u>afectivo</u> (mensajes de ánimo cuando haga algo bien o para que lo intenten superar</p>

			<p>posteriormente)</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno</u>; pues les exponemos el propósito del juego, damos feedback y resolvemos dudas, <u>alumno-alumno</u>; el juego se realizará por grupos en los que los niños/as interactuarán en el desarrollo del mismo <u>alumno-grupo de alumnos</u>; por ejemplo, en el caso de que algún/a alumno/a ya haya practicado "El tejo" con anterioridad, dejaremos que éste/a enseñe y dirija al resto (microenseñanza).</p>
<p>Parte principal (tarea 2)</p>	<p>Instructiva (Se marcan las pautas y normas que debe seguir el alumnado en el desarrollo de "La tångana")</p> <p>Participativa (El alumnado jugará de la forma que desee teniendo en cuenta siempre las normas del juego)</p> <p>Emancipativa (Utilizarán para jugar aquel objeto que crean conveniente y su forma de lanzamiento será completamente libre)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): explicamos la dinámica de la tarea y el alumnado cumple su papel.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): dejaremos libertad al alumnado para que haga lo que desee. Le planteamos el problema (conseguir derriba la tångana) pero no de qué forma.</p>	<p>Información inicial: Semi-definida, se explica el objetivo a conseguir pero no se da el modelo a seguir para llegar a éste sino que será el alumnado el encargado de derribar la tångana aplicando sus propias estrategias y acciones.</p> <p>Feedback: <u>Prescriptivo</u> (además de establecer una relación causa-efecto, indicaremos al alumnado como evitar el error en cuestión) e <u>interrogativo</u> (preguntando al alumno, por ejemplo, por qué cree que no el consigue dar a la tångana)</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno</u>; pues les exponemos el propósito del juego, damos feedback y resolvemos dudas, <u>alumno-alumno</u>; el juego se realizará por grupos en los que</p>

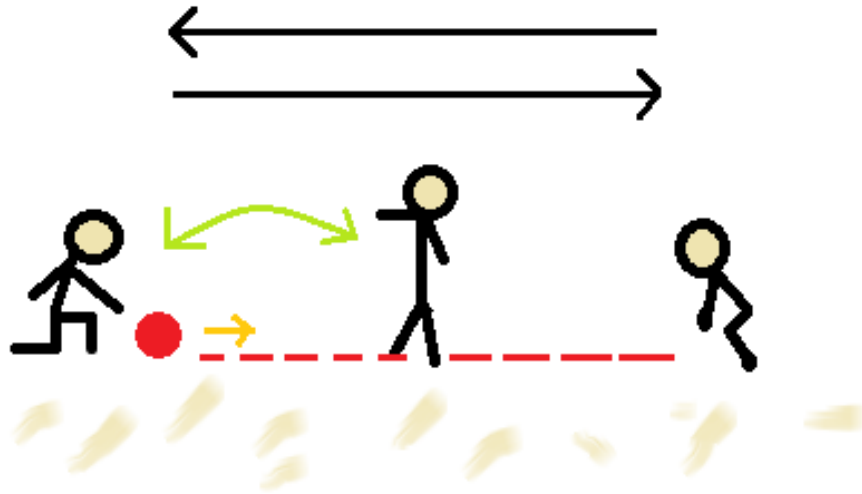
			<p>los niños/as interactuarán en el desarrollo del mismo <u>alumno-grupo de alumnos</u>; por ejemplo, en el caso de que algún/a alumno/a ya haya practicado "La tángana" con anterioridad, dejaremos que éste/a enseñe y dirija al resto (microenseñanza).</p>
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>Instructiva (El profesor marca las pautas que debe seguir el alumnado en el desarrollo de la tarea)</p> <p>Participativa (Quedará en manos del alumnado el crear el mensaje y de distorsionarlo)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): Indicaremos que tarea haremos siendo el alumnado el encargado de realizarla sin más.</p>	<p>Información inicial: definida</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (daremos mensajes de ánimo para hacer del desarrollo de la tarea algo más ameno)</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno</u>; pues les exponemos el propósito del juego, <u>alumno-alumno</u>; el juego se realizará en grupo y para ir pasando el mensaje tendrán que estar en continua interacción en el desarrollo del mismo, <u>alumno-grupo de alumnos</u>; en el caso de que algún/a alumno/a ya haya jugado con anterioridad, dejaremos que éste/a dirija al resto (microenseñanza).</p>

UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS		NIVEL: 4º
Nº SESIÓN: 2ª		FECHA: 18/11/12
OBJETIVOS: - Conocer y practicar la Bola canaria; reglas, técnicas básicas e importancia de la misma en el patrimonio cultural canario. (Objetivo concreto a partir del objetivo a, b y d de la Unidad Didáctica)	CONTENIDOS: - Conocimiento de las reglas y normas de los Juegos Tradicionales Canarios, y el respeto e interiorización de las mismas - Trabajo de las técnicas motrices en la realización de los Juegos Tradicionales Canarios - Coordinación de las diferentes partes del cuerpo en la realización de cada actividad - Resolución de conflictos de forma pacífica, democrática y constructiva	
METODOLOGÍA: *detallada al final de la sesión	MATERIAL: pelotas (bolas canarias), aros y pañuelos de colores (para diferenciar a los equipos)	
INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO (DURACIÓN: 10 MIN)		
DESCRIPCIÓN El calentamiento estará formado, en un principio (es susceptible de variaciones en la práctica), por dos partes diferenciadas. 1. Los niños y niñas deberán formar tríos a su libre elección. Una vez formados, uno/a se colocará en el centro mientras que dos de ellos/as lo harán en cada extremo. De esta forma, los/as alumnos/as de cada extremo deberán pasarse entre sí (de un lado a otro), usando una sola mano alternando entre la dominante y la no dominante, una pelota pequeña (del tamaño de una pelota tenis) la cual deberán pasar por debajo de las piernas de su compañero situado en el centro. Así, el/la niño/a que lo logre deberá intercambiar su posición con el/la del medio. 2. Formaremos grupos al azar de 6 alumnos/as. Así, éstos/as, por consenso, se asignarán un número (no repetido) para con la ayuda de un dado decidir quiénes serán los dos primeros en usar la pelota en la tarea (hasta ese momento, el alumnado, con el fin de jugar con el	PARA EL PROFESOR Lanzamiento (con mano dominante y no dominante) - Fuerza con la que se realicen los envíos en función de la distancia del/a compañero/a - Precisión sobre los/as propios/as compañeros/as - Altura a la que se realicen los envíos en función del objetivo en cuestión Recepciones - Control de la orientación (dirección de las manos según la trayectoria del móvil) - Recaptar, atajando la pelota sin que ésta se desvíe o caiga Equilibrio - Control del control del CG (Centro de gravedad) en la consecución de diferentes movimientos sobre su propio eje	

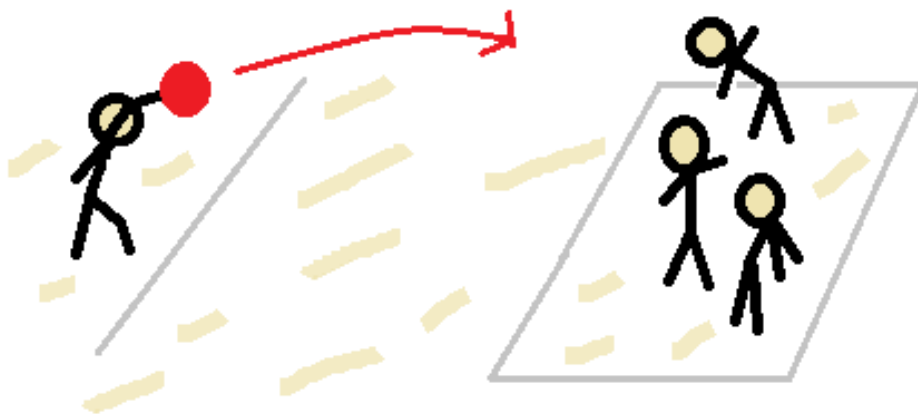
<p>factor sorpresa, no sabrá en qué consiste la misma). De esta forma, éstos últimos tirarán la pelota, de la manera que prefieran y a una distancia prudencial, a los cuatro restantes que estarán colocados a su libre elección y de forma estática (podrán moverse sobre su propio eje para esquivar la pelota) en un pequeño espacio (algo similar a los bolos). En el caso de que la pelota golpee a alguno de ellos, éstos podrán caer de la forma que les plazca (a cámara lenta o rápida por ejemplo). Los dos últimos en aguantar sin ser golpeados o los dos primeros que logren agarrar la pelota sin que ésta se caiga al suelo serán los encargados de lanzar la pelota en la siguiente ronda.</p> <p>Nota aclaratoria: no es estrictamente necesaria la práctica de ambas partes del calentamiento sino que éste se acomodará al tiempo disponible y necesidades y/o interés de los niños y niñas.</p>	
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Igualdad</p> <p>Ante la posible presencia en la clase de un/a niño/a con una malformación física como, por ejemplo, la falta de un brazo, planteamos la siguiente alternativa o solución para el calentamiento:</p> <p>Todo el alumnado, con el fin de integrar sin ningún tipo de problema al/a niño/a con dicha malformación física, utilizarán únicamente una mano para lanzar y recepcionar la pelota, colocando la otra atrás, a la altura de la cintura. No obstante, el encargado de tirar la pelota tendrá que hacer lanzamientos picados para que la dificultad de la tarea no sea tan elevada.</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué parte de la tarea os ha resultado más fácil? ¿Por qué? - ¿Qué partes del cuerpo creéis que se han trabajado con esta tarea? - ¿Qué tipo de lanzamiento utilizas en los envíos con la mano no dominante? - A la hora de recepcionar la pelota, ¿crees que es mejor atajarla con una o con las dos manos? ¿Por qué? - ¿Qué añadiríais o quitaríais de la tarea? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

1.



2.



PARTE PRINCIPAL - TAREA 1 (DURACIÓN: 10 MIN)

DESCRIPCIÓN

La primera tarea que planteamos se trata de una actividad a realizar en dos grupos compuestos por 3 o más personas cada uno. Así, a cada equipo se le asignará un color y el objetivo no será otro que conseguir meter el máximo número de pelotas posibles en los aros que están colocados de forma aleatoria en el suelo. Existen tres tipos de aros los cuales se diferencian entre sí por su tamaño y su color, por ello, se sumarán distintas puntuaciones dependiendo del aro en el que haya parado la pelota. De esta forma, los aros naranjas suman 3 puntos (debido a que son los más pequeños y por tanto es más difícil dejar la pelota en su interior), los rosados suman 2 y los azules 1 (porque son los más grandes). Sin más, los componentes de ambos equipos irán tirando pelotas (habrán de diferentes tamaños) de forma alternativa y ordenada hasta conseguir llegar o traspasar la barrera de los 15 puntos. La forma de lanzar la bola será libre decisión de cada alumno.

PARA EL PROFESOR

Equilibrio

- Control del CG (Centro de gravedad) en la consecución de diferentes movimientos sobre su propio eje
- Altura del centro de gravedad cuando se adopta la posición de lanzamiento

Lanzamientos

- Análisis de los lanzamientos con la mano dominante y con la mano no dominante, en concreto: la fuerza, la precisión, la trayectoria espacial (lanzamiento raso, con rebote, etc)

CRITERIO DE INTERVENCIÓN

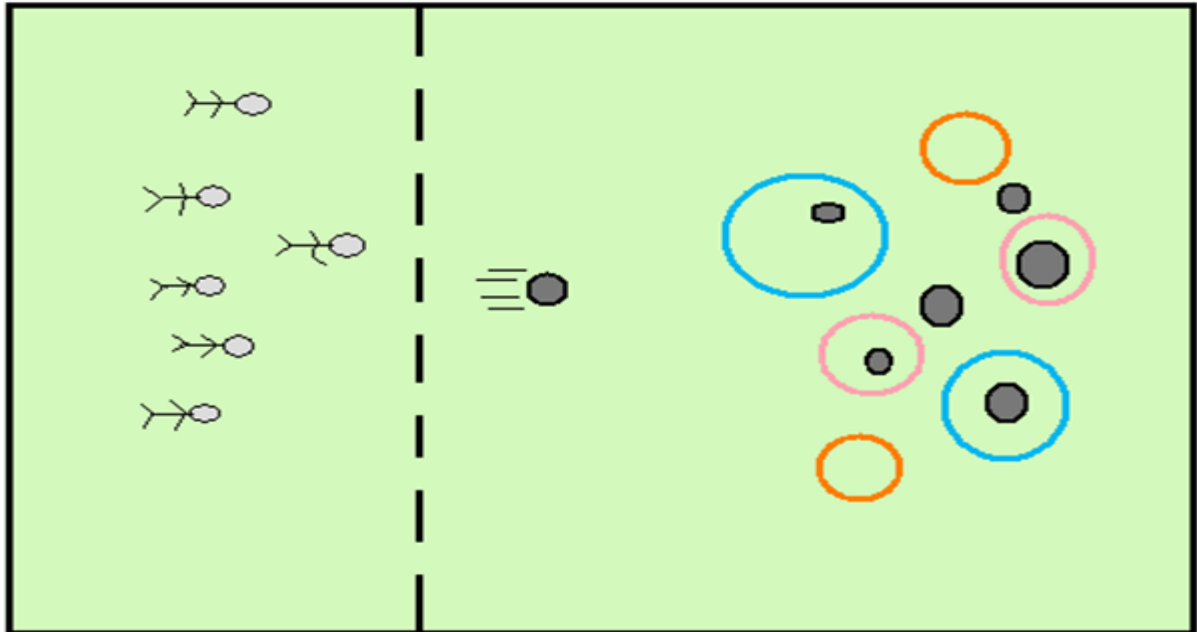
Igualdad

Como a lo largo de toda la sesión, nuestro objetivo en este apartado es introducir en la actividad a algún alumno al que le falte un brazo y que esto no suponga un impedimento para realizar la prueba. De esta forma, para conseguir la igualdad de condiciones entre todos los integrantes de la tarea, llevaremos a cabo una modificación en el resto de alumnos de modo que solo puedan ejecutar el lanzamiento de la pelota con uno de sus brazos. Así, todos los participantes partirán desde un mismo nivel de dificultad y deberán adaptarse a las exigencias de la prueba.

PARA EL ALUMNO

- ¿Qué les ha parecido esta primera tarea?
- ¿Qué criterios motrices creéis que buscamos trabajar con esta tarea?
- ¿Qué táctica crees que es mejor: tirar a los aros grandes para asegurarte sumar puntos o arriesgarte tirando a los pequeños para intentar sacar más puntuación?
- ¿Qué dinámica de lanzamiento crees más apropiada para los lanzamientos con la mano dominante? ¿Y con la mano no dominante?
- ¿En qué medida crees que es importante el equilibrio en esta tarea?

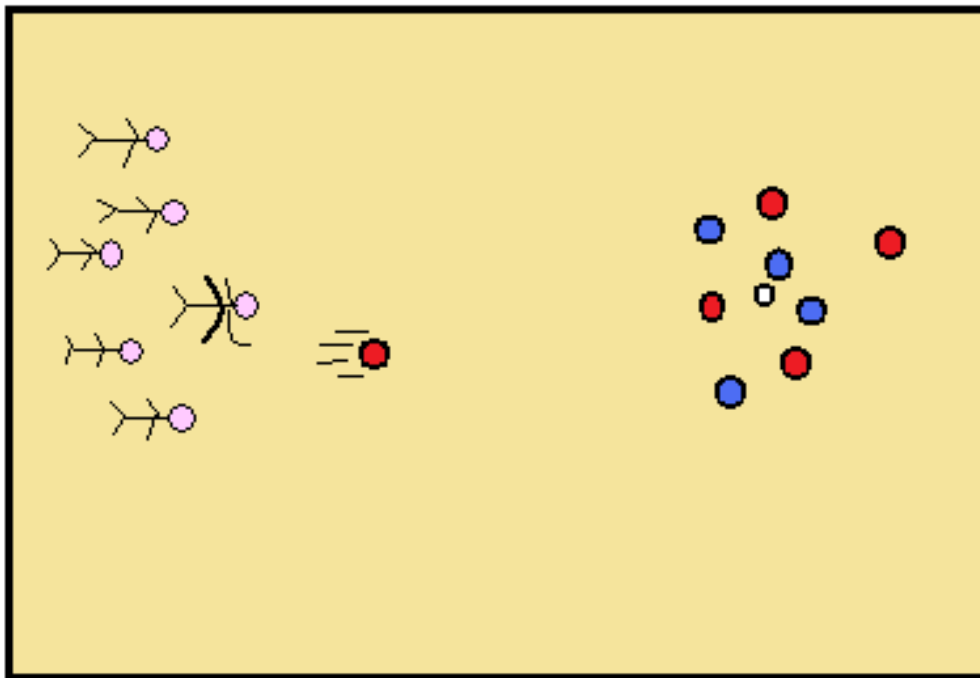
REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL - TAREA 2 (DURACIÓN: 20 MIN)

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>La segunda tarea que presentamos, la cual tiene una estrecha vinculación con nuestra Unidad Didáctica (Los Juegos Tradicionales Canarios), es la bola canaria. Este juego consiste en lanzar una bola desde el arco, o marca de partida, con el objetivo de aproximarse lo más posible a una bolita, o boliche, con el mayor número de bolas disponibles del propio equipo. Los jugadores actúan por turnos, decidiendo qué componente del equipo debe lanzar. En diferencia con la anterior tarea, esta actividad se llevaría a cabo con dos equipos los cuales estarían integrados por 1 o, como máximo, 5 personas. Así, los participantes pueden tirar de estrategia y cuando lo deseen, podrán alejar las bolas del equipo contrario del boliche blanco a través de un golpeo con sus mismas bolas. Sin más, cabe destacar que cada equipo poseerá 12 bolas respectivamente y la partida acabará cuando hayan sido lanzado todas éstas. Como es obvio, ganará aquel equipo que haya dejado la bola más cerca del boliche blanco.</p>	<p>PARA EL PROFESOR</p> <p>Equilibrio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Altura del centro de gravedad cuando se adopta la posición de lanzamiento - Distancia desde la que se ejecuta el lanzamiento con respecto al centro de gravedad <p>Lanzamientos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de los lanzamientos ejecutados con la mano dominante y con la mano no dominante (sobre todo los primeros ya que serán los que hagan comúnmente). - Fuerza, precisión y trayectoria espacial que demuestra cada alumno con sus lanzamientos
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p> <p>Igualdad</p> <p>Para introducir a un alumno al que le falte un brazo en la actividad se puede recurrir a una estrategia muy parecida a la comentada en la tarea anterior. De este modo, planteamos dos soluciones o modificaciones: primera; si en un equipo hay un alumno al que le falta un brazo, se forzaría al equipo rival a que seleccione uno de sus integrantes para que efectúe los lanzamientos en las mismas condiciones que el discapacitado, es decir, con un solo brazo, y como segunda modificación; todos los participantes de la tarea deberán realizar sus lanzamientos con un solo brazo, garantizando así una perfecta y justa igualdad entre todos.</p>	<p>PARA EL ALUMNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les ha parecido esta segunda tarea? - ¿Qué técnicas creéis más apropiada para esta tarea: buscar la precisión con el boliche blanco o buscar el alejamiento de las bolas contrarias a través del golpeo? - ¿Qué habilidades motrices crees que has trabajado con la realización de esta tarea? - ¿Conoces de donde nació este juego tradicional canario? - ¿Qué dinámica de lanzamiento crees más apropiada para los lanzamientos con la mano dominante? ¿Y con la mano no dominante? - ¿En qué medida crees que es importante el equilibrio en esta tarea?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

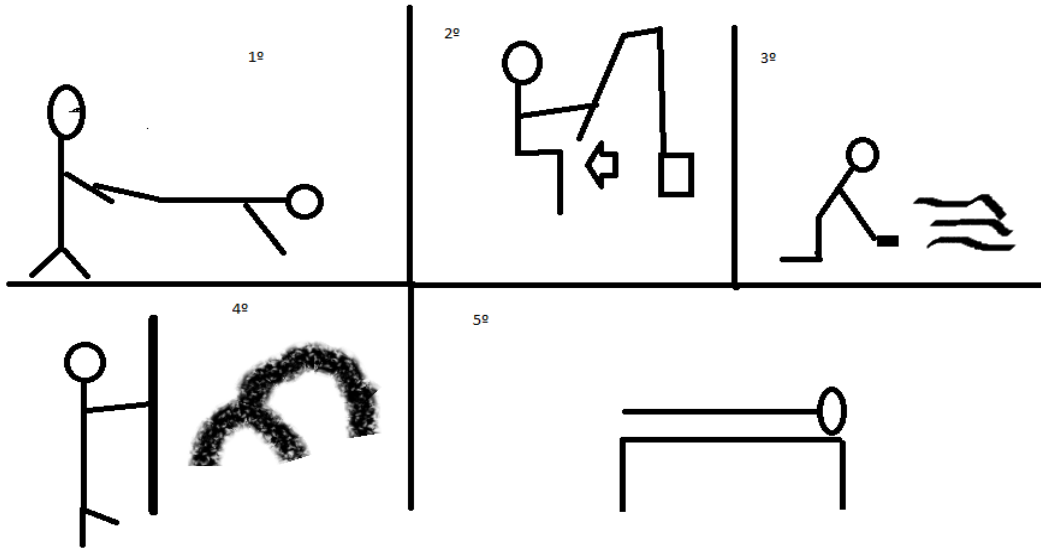


VUELTA A LA CALMA - RECAPITULACIÓN (DURACIÓN: 10 MIN)

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>La última tarea consiste en realizar las actividades que nuestros antepasados canarios hacían durante un día hasta llegar al ocaso, que es cuando se relajan y duermen. Las actividades a representar son a libre elección del alumnado, no obstante, planteamos algunos ejemplos: se puede empezar con el arrastre de ganado donde un niño levantará al otro por los pies y hará las veces de vaca, posteriormente podrían representar la recogida de agua de un pozo, más tarde trabajarían las huertas, ya “por la tarde” se pueden desplazar con el salto del pastor para buscar alimentos y finalmente por la noche se dormirán. Todas estas representaciones deben ser realizadas por los alumnos ayudándose únicamente de la expresión corporal.</p> <p>- Recogida del material</p>	<p>PARA EL PROFESOR</p> <p>Tonicidad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Actitud postural en todas las representaciones corporales - Sensopercepción; análisis de los estados de ánimo que pueden darse a lo largo de la tarea: cansancio, esfuerzo, etc. <p>Equilibrio</p> <ul style="list-style-type: none"> -Equilibrio dinámico en actividades como el arrastre de ganado, el salto del pastor, etc <p>Desplazamientos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Análisis de los distintos desplazamientos empleados: marcha (en el arrastre de ganado), trepa (con el salto del pastor), reptación (el que imita a una vaca en el arrastre de ganado), etc. <p>Saltos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Coordinación del salto y uso del aparato en juegos como el salto del pastor. <p>Transportes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realización de transportes de personas (considerándolas como objetos pesados) en el arrastre de ganado.
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Modificación</p> <p>Para introducir en esta tarea a un alumno sin uno de sus brazos, la misma se realizará sin grandes modificaciones ya que ésta tarea no requiere grandes esfuerzos físicos sino todo irá centrado más bien en su imaginación y creatividad. No obstante, en representaciones como el arrastre de ganado se le asignará al discapacitado en cuestión aquel papel que sea menos costoso y menos físico.</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué habilidades motrices crees que hemos trabajado con esta tarea? - ¿Les ha gustado la tarea? ¿Por qué? -¿Qué tipos de desplazamientos has realizado en esta tarea? -¿De qué forma crees que podemos expresarnos a

través de la senso percepción?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



METODOLOGÍA

	Estrategias de enseñanza	Estilos de enseñanza	Técnicas de enseñanza
Calentamiento (tarea 1)	<p>Instructiva (el profesor marca el camino a seguir por el alumnado).</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor explica la dinámica de la tarea y los alumnos se limitan únicamente a cumplir con su papel.</p>	<p>Información inicial: definida.</p> <p>Feedback: <u>evaluativo</u> (el profesor solo se limita a hacer un juicio de valor de lo que hace el alumno. El decir “bien” nunca está de más porque de esta forma incrementamos la confianza del alumno) y <u>comparativo</u> (el profesor compara la ejecución reciente con otra ejecución que ha realizado previamente).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma. Los alumnos son receptores.</p>
Calentamiento (tarea 2)	<p>Instructiva (el profesor explica de que va la tarea, que el lanzamiento debe realizarse a una distancia concreta de X metros, como quedaría eliminado un “bolo”, quién es el que gana, como se alternan, etc).</p> <p>Participativa (los alumnos tirarán un dado para saber en qué posición tendrán que situarse de “bolo”: cerca del lanzador, a una distancia media, lejos).</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): ya que las decisiones son tomadas por el profesor y el alumnado se limita a cumplir con su papel, es decir, no se le deja crecer e innovar.</p>	<p>Información inicial: definida</p> <p>Feedback: <u>evaluativo</u> (el profesor solo se limita a hacer un juicio de valor de lo que hace el alumno. El decir “bien” nunca está de más porque de esta forma incrementamos la confianza del alumno) y <u>prescriptivo</u> (además del profesor establecer una relación causa-efecto del error cometido, se le indica al alumno como evitar esos fallos. En esta actividad el profesor puede hacer hincapié explicando a los “bolos” como coger la pelota cuando se la lancen para evitar ser eliminados).</p>

			<p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma, alumno-alumno; se da cuando los alumnos intercambian entre sí opiniones para no ser eliminados y estrategias de lanzamiento.</p>
Parte principal (tarea 1)	<p>Instructiva (el profesor marca el camino a seguir por el alumnado. Explica la dinámica de la tarea y las reglas de la misma).</p> <p>Emancipativa (los alumnos tienen libertad de lanzar y meter las bolas de la forma que quieran en los aros).</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor explica la dinámica de la tarea y los alumnos cumplen con su papel.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): el profesor deja que el niño haga lo que quiera. Se le plantea el problema (meter los balones en los aros) pero no la solución, por lo que todo lo que haga es válido.</p>	<p>Información inicial: Semi-definida, ya que al alumnado solo se le presenta el objetivo de la tarea y la ejecución de la misma será derivada de sus propias acciones y estrategias.</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (el profesor da mensajes de ánimo a los alumnos durante la tarea) y <u>comparativo</u> (el profesor compara la ejecución de un lanzamiento reciente para aclarar al alumno de qué forma tiene que hacerlo).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma, siendo los alumnos meros receptores, <u>alumno-alumno</u>; en medio de la tarea, los compañeros pueden ayudarse entre sí autocorrigiéndose para ser más efectivos y precisos en los lanzamientos.</p>
Parte principal (tarea 2)	<p>Instructiva (el profesor marca el camino a seguir por el alumnado. Explica la dinámica de la tarea y las reglas de la misma).</p> <p>Emancipativa (los alumnos toman la iniciativa a la hora de determinar los turnos y</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor explica la dinámica de la tarea y los alumnos cumplen con su papel.</p> <p>Descubrimiento guiado (Emancipativa) :por ejemplo, cuando un equipo va perdiendo el profesor puede incitarles a</p>	<p>Información inicial: definida.</p> <p>Feedback: <u>Prescriptivo</u> (además de establecer una relación causa-efecto, el profesor indica a los alumnos como evitar los fallos en cuestión, por ejemplo, la dinámica de lanzamiento de la</p>

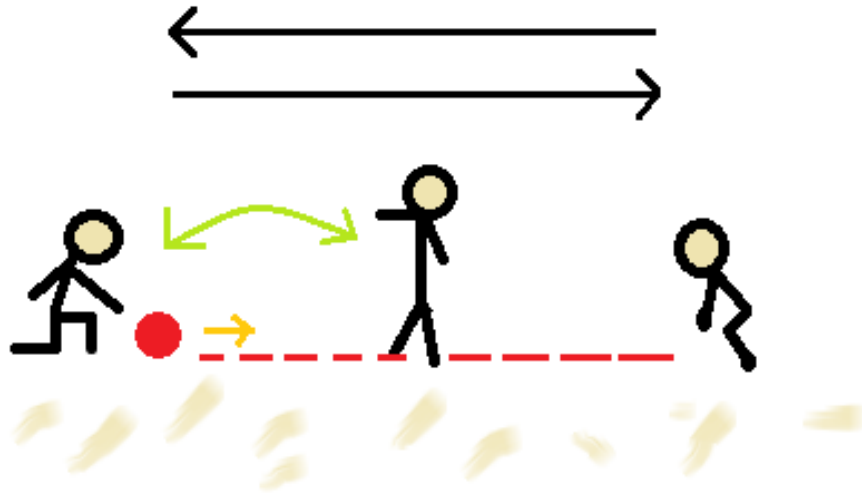
	<p>las estrategias para intentar ganas, es decir, desarrollan su propia autonomía).</p>	<p>que reflexionen sobre como remontar, darle pistas sobre las estrategias que deben utilizar para ello, etc.</p>	<p>bola) e <u>interrogativo</u> (una vez terminada la tarea, el profesor puede preguntar al alumno sobre el error que acaba de cometer en su ejercicio (si es que ha cometido errores) para comprobar si el error es cognitivo, coordinativo o funcional).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma, siendo los alumnos meros receptores, <u>alumno-alumno</u>; en medio de la tarea, los compañeros pueden ayudarse entre sí autocorrigiéndose para ser más efectivos en los lanzamientos.</p>
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>Instructiva (el profesor da el tema a representar por los alumnos).</p> <p>Emancipativa (los alumnos son los verdaderos actores y por tanto, serán los encargados de decidir cómo representar cada acción).</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): las decisiones por parte del profesor no son frecuentes e imperativas.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): el profesor deja que el niño haga lo que quiera. Se le plantea el problema (representar a través de la expresión corporal como era el transcurso de un día en la antigüedad para las personas) pero no la solución, por lo que todo lo que haga es válido.</p>	<p>Información inicial: Semidefinida, ya que al alumnado solo se le presenta el objetivo de la tarea y la ejecución de la misma será derivada de sus propias acciones.</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (el profesor se limita a dar mensajes de ánimo a los alumnos).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor expone el objetivo de la tarea a los alumnos, <u>alumno-grupo de alumnos</u>; como en toda actividad grupal, siempre habrá un alumno que tome las riendas y actúe como portavoz para organizar y distribuir al resto de compañeros a la hora de representar cada acción.</p>

DIDACTIC UNIT: THE TRADITIONAL CANARIAN GAMES		LEVEL: 4º
Nº SESSION: 2ª		DATE: 18/11/12
<p>OBJECTIVES:</p> <p>- Know and practice the “Canary ball”, rules, basic techniques and importance of it in canary cultural patrimony.</p> <p>(Specific objective lens from a, b and d of the Didactic Unit)</p>	<p>CONTENTS:</p> <p>- Knowledge of the rules and regulations of the Traditional Canarian Games, and respect and internalization of the same.</p> <p>- Working driving techniques in performing Traditional Canarian Games</p> <p>- Coordination of different body parts in performing each activity</p> <p>- Resolving conflicts in a peaceful, democratic and constructive.</p>	
<p>METHODOLOGY: -</p>	<p>EQUIPMENT: balls (canary balls), hoops and rags (to differentiate teams)</p>	
<p>INTRODUCTION - ANIMATION / HEATING (DURATION: 10 MIN)</p>		
<p>DESCRIPTION:</p> <p>The warm up consist, at first (is susceptible to variations in practice), by two different parts.</p> <p>1. Children must form groups with free choice. Once formed, one / to be placed in the center while two of them / as they will on each end. So, the student each end must be passed each other (side to side), using one hand alternating between the dominant and non-dominant, a small ball (the size of a tennis ball) the which will go under the legs of his partner at the center. So, the child to achieve what should swap position with his/her mate in the middle.</p> <p>2. Will form random groups of 6 students. So, these by consensus, is assigned a number (not repeated) for with the help of a dice to decide who will be the first two to use the ball in the task (until then, the students, in order to play with the element of surprise, you will not know what is it). Thus, the latter throw the ball with the way that they want and at a safe distance to the remaining</p>	<p>FOR THE TEACHER:</p> <p>Releases with dominant and non-dominant hand:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Force with which releases are made depending on the distance from to partner - Accuracy on their own partners - Height at which releases are made depending on the target in question <p>Receptions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Control of the orientation (direction of the hands according the path of the mobile) - Reception, cutting the ball without dropping it or deviate <p>Balance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Control CG (center of gravity) in the achievement of different movements on its axis 	

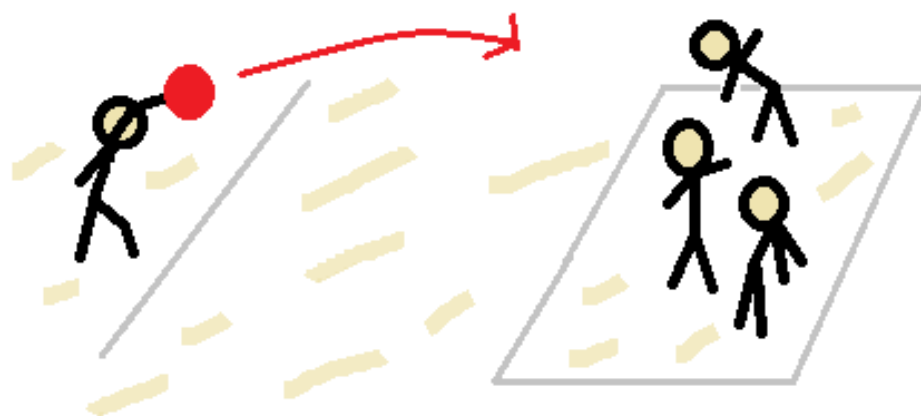
<p>four to be placed in the order that they want and statically (may move on its axis to dodge the ball) in a small space (similar to bowling). In the event that the ball hit any of them, they may fall off the way they want (in slow motion or fast for example). The last two to go without being hit or achieve the first two without catching the ball hits the ground it will be responsible for throwing the ball into the next round.</p> <p>Clarification: isn't strictly necessary practice the two sides of the warm up, but it will fit the time available and needs and interests of children.</p>	
<p>INTERVENTION CRITERION:</p> <p>Equality</p> <p>In the face of the possible presence in our class a child with a physical deformity, for example, the lack of an arm, we propose the following alternative or solution for the warm up:</p> <p>All students, in order to integrate without any problem this partner with such physical malformation, use only one hand to throw the ball and to reception, putting the other back at the waist. However, the charge of throwing the ball will have to make pitches chopped to the difficulty of the task is not so high.</p>	<p>FOR THE STUDENT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What part of this task have you found more easier? Why? - What parts of the body do you think have worked with this task? - What kind of release in shipments using the non-dominant hand? - A time for receiving the ball, do you think it's better to catch it with one or two hands? Why? -What add or remove lint from the task? Why?

GRAPHICAL REPRESENTATION

1.



2.



MAIN PART - TASK 1 (DURATION: 10 MIN)

DESCRIPTION:

The first task is to propose an activity carried out on two groups composed of three or more people ea. So, each team is assigned a color and the objective will be none other than get insert the maximum possible number of balls in the hoops that are placed randomly on the floor. There are three types of hoops which are differentiated by size and color, therefore, different scores are added depending on the hoop where the ball is stopped. So, oranges rings add 3 points (because they are smaller and therefore more difficult to stop the ball inside), the pink add 2 and blue add 1 (because they are the biggest). At that, the components of both teams will be throwing balls (be of different sizes) and ordered alternately until reaching or crossing the barrier of 15 points. The way the ball will launch free choice of each student.

FOR THE TEACHER:

Balance

- CG (center of gravity) control in the achievement of different movements on its axis
- Height of center of gravity when it adopts the launch position

Releases

- Analysis of throws with the dominant hand and no dominant hand, in particular: strength, precision, spatial trajectory (launch satin, with rebound, etc)

INTERVENTION CRITERION:

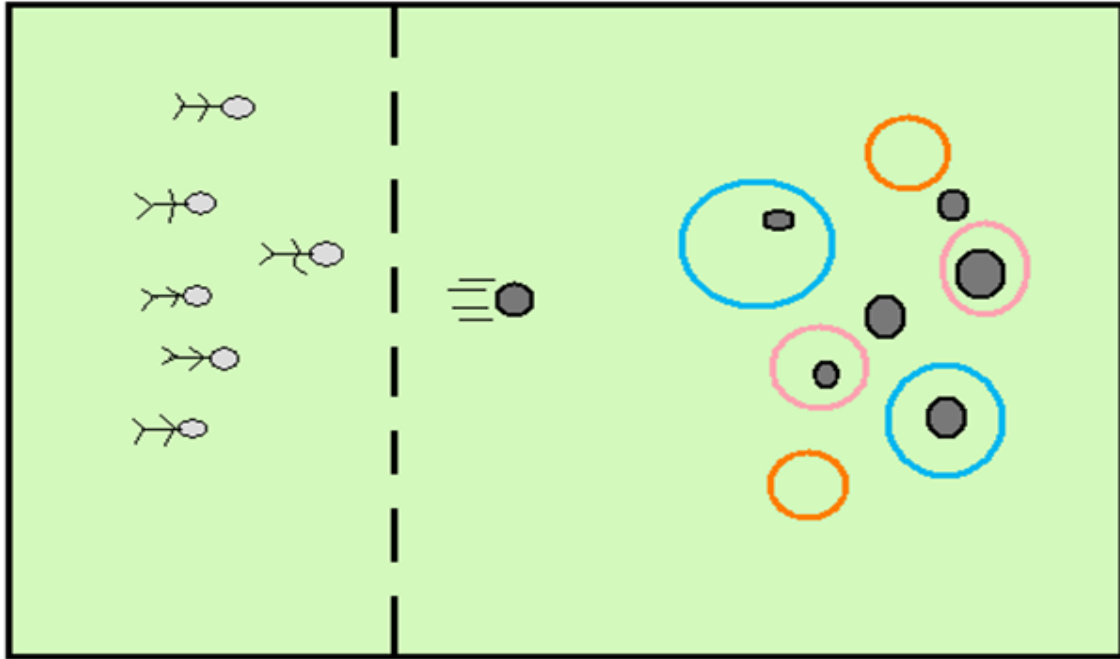
Equality

As throughout the entire session, our goal in this section is to introduce a student activity that lacks an arm and that this would perform the task. So, to get a level playing field between all members of the task, we will take a change in the rest of the students so that they can only run the ball toss with one arm. Thus, all participants will get out from the same level of difficulty and should be adapted to the requirements of the test.

FOR THE STUDENT:

- What do you think about this first task?
- What criteria do you think we want work with this task?
- What do you think is better tactic: throw to big hoops to score secure points or risk throwing big hopos to get higer scores?
- What dinamic launch think you is more appropriate for launches dominant hand? What about the non-dominant hand?
- To what extent do you think the balance is important in this task?

GRAPHICAL REPRESENTATION



MAIN PART – TASK 2 (DURATION: 20 MIN)

DESCRIPTION:

The second task presented, which has a close relationship with our Didactic Unit (Canaries Traditional Games), is “the canary ball”. This game consists throwing a ball from the arc, or starting mark, with the objective of come near as possible to a ball, or bowling, with the highest number of available equipment itself balls. Players act for shifts, deciding which student of the team must be launched. In contrast with the previous task, this activity is carried out by two teams which would integrated of one or, at most, 5 people. So, the participants can do strategy and whenever they want, they can move away the opposing team's balls white bowling through a beating with his own balls. Without more, include that each team will own 12 balls respectively and the game ends when all they have been released. Obviously, the team that wins the ball has stopped closer to the white bowling.

FOR THE TEACHER:

Balance

- Height of center of gravity when it adopts the launch position
- Distance from running the release with respect to the center of gravity

Releases

- Analysis of launches performed with the dominant hand and no dominant hand (especially the first since they will be commonly do).
- Strength, precision and spatial trajectory showing each student with his releases.

INTERVENTION CRITERION:

Equality

To introduce a student who lacks an arm in the activity can resort to a strategy much like the comment in the previous task. So, we propose two solutions or modifications: first, if in one team there are a student who is missing an arm, force the opposing team to select one of its members to make the releases in the same conditions that the disabled that is, with one arm, and as a second option, all participants should make their releases with only one arm, ensuring a perfect and fair equality between all.

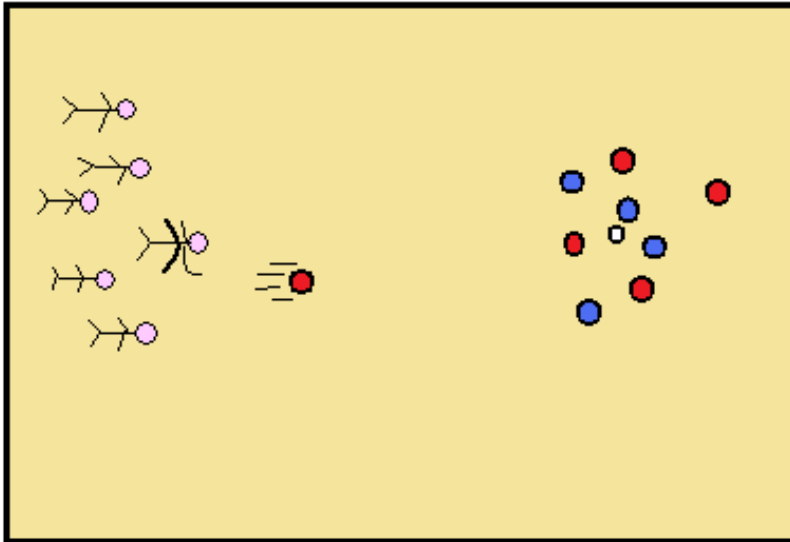
FOR THE STUDENT:

- What do you think about this second task?
- What techniques do you think most appropriate for this task: find the precision with white bowling or remove the contrary balls through knocking?
- What motor skills do you think you've worked with performing this task?
- Do you know the born of this Traditional Canarian Game?
- What do you think dynamic launch more

appropriate for launches dominant hand? What about the non-dominant hand?

- To what extent do you think the balance is important in this task?

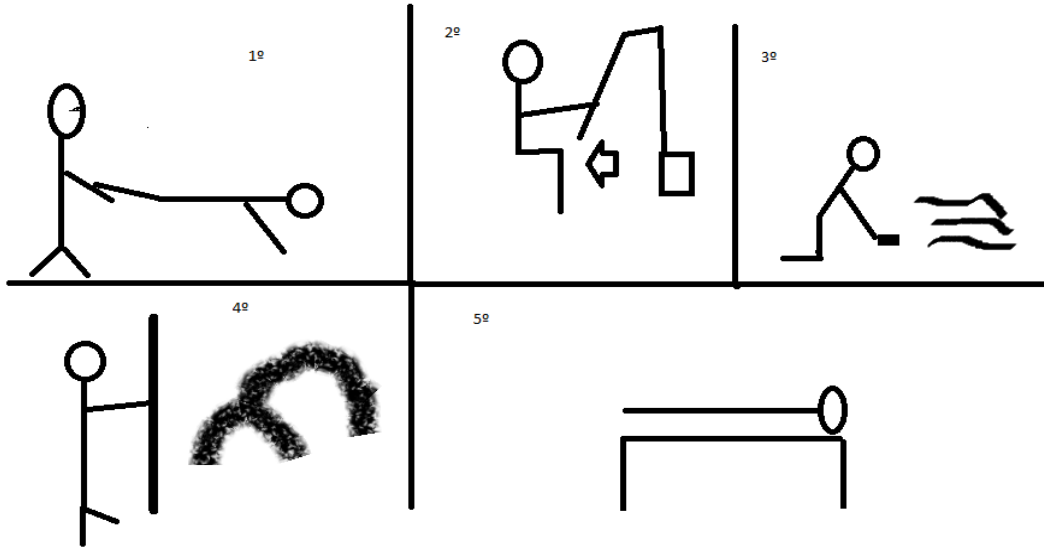
GRAPHICAL REPRESENTATION



COOL DOWN - RECAPITULATION (DURATION: 10 MIN)

<p>DESCRIPTION:</p> <p>The final task is to carry out the activities that our ancestors did for a day canaries until the sunset, which is when they relax and sleep. Activities will begin to cattle drag where a child will raise the other by the feet and will serve as a cow, then represent the collection water from a well, as will be seen later work the orchards, and afternoons are displaced with de shepherd jump to find food and finally sleep at night. All representations must be made by the students with only body language.</p>	<p>FOR THE TEACHER:</p> <p>Vitality</p> <ul style="list-style-type: none"> -Attitude in all postural body representations - Sensorial Perception, analysis of moods that can occur along the task: fatigue, stress, etc.. <p>Balance</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dynamic equilibrium in activities such as cattle drive, jump shepherd, etc. <p>Displacements</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analysis of individual employees movements: running (in drag cattle), climbing (with jump pastor), creep (which mimics a cow on the cattle drive, etc). <p>Jumps</p> <ul style="list-style-type: none"> -Coordinating the jump and use the apparatus in games like a pastor's jump. <p>Transportation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Making people movers (considering them as heavy objects) in the cattle drive.
<p>INTERVENTION CRITERION:</p> <p>Modification</p> <p>To introduce this task to a student without one arm, it will be largely unchanged since this task does not require great physical effort but all will be focused more on their imagination and creativity. However, as the drag representations of cattle will the less physical role be assigned to disability in question .</p>	<p>FOR THE STUDENT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What do you think motor skills we have worked with this task? - Do you think the task? Why? - What types of trips you made in this task? - How do you think we can express ourselves through sensory perception?

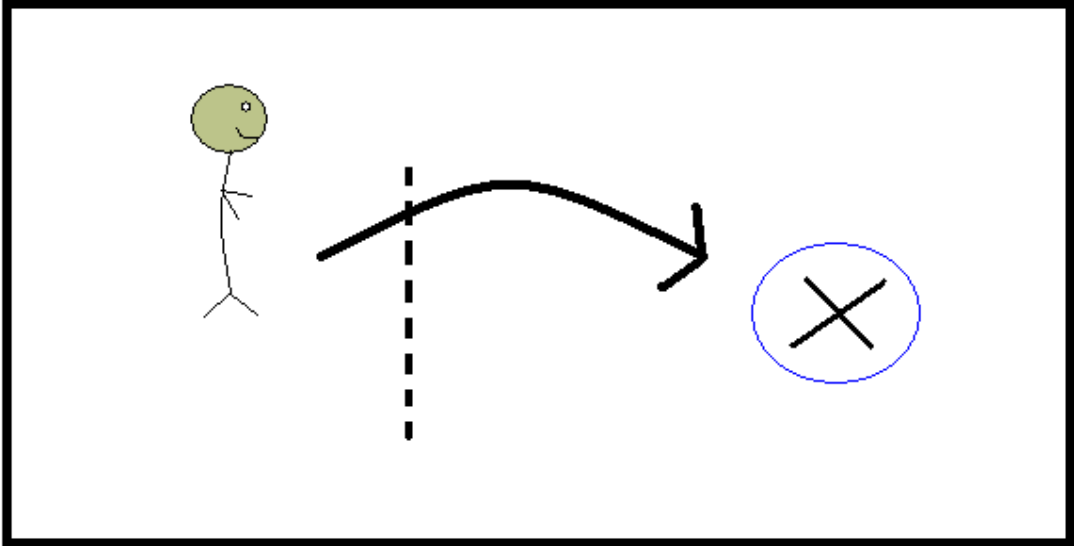
GRAPHICAL REPRESENTATION



UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS		NIVEL: 4º
Nº SESIÓN: 3ª		FECHA: 22/12/12
OBJETIVOS: - Reconocer la importancia del “Salto del Pastor” para nuestros antepasados canarios, y poner en práctica de manera satisfactoria las habilidades motrices requeridas para la ejecución de este Juego Tradicional Canario. (Objetivo concreto a partir de los objetivos a, b y d de la Unidad Didáctica).	CONTENIDOS: - Conocimiento del origen de los Juegos Tradicionales Canarios y su evolución - Trabajo de las técnicas motrices en la realización de los Juegos Tradicionales Canarios - Coordinación de las diferentes partes del cuerpo en la realización de cada actividad - Resolución de conflictos de forma pacífica, democrática y constructiva	
METODOLOGÍA: *detallada al final de la sesión	MATERIAL: Aros, bancos, mesas, palos, lanzas (objeto típico del “Salto del Pastor”), tizas o cinta de color.	
INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO (DURACIÓN: 10 MIN)		
DESCRIPCIÓN De forma aleatoria y en toda la cancha, los alumnos se irán moviendo por la misma y podrán ir encontrando en el suelo señales o líneas desde las que tendrán que saltar y caer en un aro que tendrán justo en frente (a un metro de distancia aproximadamente). Este proceso se irá repitiendo de manera constante hasta que el profesor en cuestión de por finalizada la tarea. La finalidad es que los alumnos caigan de manera firme y que no se salgan de las inmediaciones del aro, calentamiento que les vendrá bien para las tareas de la parte principal.	PARA EL PROFESOR Tonicidad (actitud postural) - (Con percepción visual): comprobar si el/la alumno/a que realiza la prueba mantiene la postura rígida cuando cae en el aro. Equilibrio (estático) - Desplazamiento del CG (Centro de gravedad) cuando el/la alumno/a cae en el aro (cuanto menos desplace el mismo mejor) Equilibrio (dinámico) - Combinación desplazamiento-parada en la ejecución del salto y la posterior caída en el aro - Trayectoria con la que se desplaza y ejecuta el salto. Desplazamiento (marcha) - Orientación corporal con la que enfrenta el salto - Velocidad en la carrera antes del salto (si es que va	

	<p>corriendo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amplitud de zancada en el desplazamiento, y como ya comentamos, trayectoria con la que se desplaza y ejecuta el salto. <p>Salto (sin aparatos)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprobar si en el momento del salto se apoya con una o con las dos piernas (y lo mismo en la caída en el aro) - Trayectoria con la que afronta el salto.
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Igualdad</p> <p>Suponiendo que en nuestra clase haya un/a alumno/a que sufra una discapacidad física en una de sus piernas, haremos que el resto de la clase ejecute el salto a la pata coja (tal y como lo tendría que hacer el/la discapacitado/a en cuestión). Cabe destacar que la duración de la prueba y la distancia del salto será inferior ya que realizar la tarea de esta manera requiere un mayor esfuerzo físico.</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué habilidades motrices crees que hemos trabajado con esta tarea? -¿Qué piensas que es mejor para afrontar el salto: ir corriendo o caminando? ¿Por qué? -¿Es mejor realizar el salto con una sola pierna o con las dos? ¿Por qué? -A la hora de caer en el aro, ¿Qué opción crees que es mejor para tener más estabilidad: caer con una pierna o con las dos? Explica tu respuesta - ¿Con qué otras partes del cuerpo debemos combinar las piernas a la hora de saltar y caer?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL - TAREA 1 (DURACIÓN:15 MIN)

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>La primera tarea que planteamos debe ser realizada entre dos equipos conformados por 4-6 personas cada uno. En una porción delimitada de la cancha se dibujará una especie de diana en el suelo (con tizas o con cinta de color) con sus respectivas puntuaciones (cuanto más cerca del centro de la diana quedemos mayor será la puntuación). De esta forma, cada integrante de los equipos y de forma ordenada deberá realizar un salto desde una mesa con un palo como único objeto de apoyo (es una especie de Salto del Pastor, Juego Tradicional Canario que pondremos en práctica en la segunda tarea), siendo el objetivo que una vez ejecutado el salto el extremo del palo que apoya en el suelo quede lo más cerca posible del centro de la diana. Cada participante realizará uno o dos saltos (dependiendo del tiempo que dispongamos) y se irán sumando las puntuaciones que va consiguiendo cada equipo. Como es evidente, ganará aquel equipo que más puntuación obtenga. La diana estará compuesta por 4 niveles: el centro vale 10 puntos, el nivel más pegado al centro valdrá 7 puntos, y los otros dos niveles 5 y 2 puntos respectivamente.</p>	<p>PARA EL PROFESOR</p> <p>Tonicidad (actitud postural)</p> <ul style="list-style-type: none"> - (Con percepción visual): comprobar si el/la alumno/a que realiza la prueba mantiene la postura rígida cuando cae en la diana. <p>Equilibrio (estático)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento del centro de gravedad cuando el/la alumno/a cae en la diana (cuanto menos desplace el mismo mejor) - Distancia del palo respecto al eje corporal. <p>Equilibrio (dinámico)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinación desplazamiento-parada en la ejecución del salto y la posterior caída en la diana, caída desde la mesa con equilibrio, comprobar si aprovecha el deslizamiento del palo para controlar más el salto, equilibrio dinámico con objeto (con el palo en este caso). <p>Desplazamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Deslizamientos: parte corporal con la que realiza el deslizamiento sobre el palo, si es que lo realiza (con los muslos, con las manos, etc). <p>Salto (con aparatos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación del salto con el uso que hacen del palo.
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Igualdad</p> <p>Suponiendo que en nuestra clase haya un/a alumno/a que sufra una discapacidad física en una de sus piernas, haremos que el resto de la clase ejecute el salto a la pata coja (tal y como lo tendría que hacer el/la</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué habilidades motrices crees que hemos trabajado con esta tarea? - ¿Qué cambiarías de la tarea? ¿Por qué? - ¿Qué postura de piernas crees que es más adecuada a

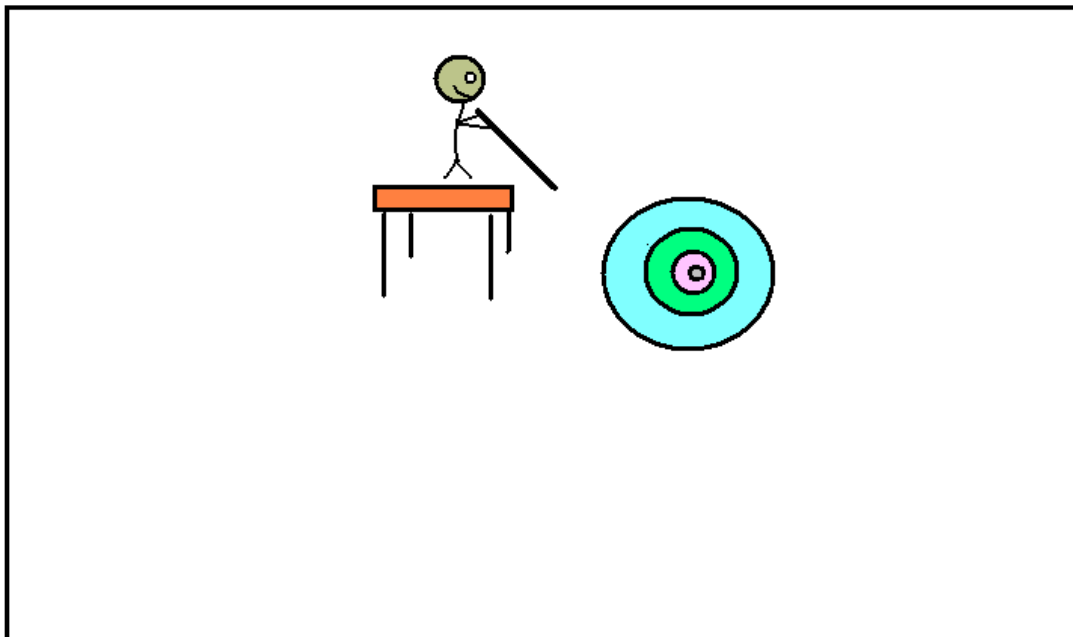
discapacitado/a en cuestión). Cabe destacar que la duración de la prueba y la distancia del salto será inferior ya que realizar la tarea de esta manera requiere un mayor esfuerzo físico.

la hora de realizar el salto?

- ¿De qué forma crees que se debe sujetar el palo para la ejecución de esta prueba?

- ¿Crees que es mejor caer en la diana con un solo pie o con los dos? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL - TAREA 2 (DURACIÓN: 15 MIN)

DESCRIPCIÓN

En esta segunda tarea pondremos en práctica el juego tradicional canario conocido como el Salto del Pastor. Así, cada pareja de alumnos/as tendrá una “lanza” (objeto típico del Salto del Pastor) y deberán ir realizando saltos de diferentes tipos de alturas. Se irán turnando como actores y observadores de la tarea para que ellos mismos puedan ir corrigiéndose. Previamente, se explicará cómo debe ser sujeta la lanza y cómo se debe colocar el cuerpo a la hora de ejecutar el salto. De este modo, cada pareja de alumnos/as podrá ir desplazándose por la cancha aprovechando materiales como bancos, las gradas, los escalones, etc., para ir realizando saltos de cada vez mayor complejidad.

PARA EL PROFESOR

Tonicidad (actitud postural)

- (Con percepción visual): comprobar si el/la alumno/a que realiza la prueba mantiene la postura rígida cuando cae.

Equilibrio (estático)

- Desplazamiento del centro de gravedad cuando el/la alumno/a cae (cuanto menos desplace el mismo mejor)
- Distancia del palo respecto al eje corporal.

Equilibrio (dinámico)

- Combinación desplazamiento-parada en la ejecución del salto y la posterior caída; caída desde la altura en cuestión con equilibrio, comprobar si aprovecha el deslizamiento de la lanza para controlar más el salto, equilibrio dinámico con objeto (con la lanza en este caso).

Desplazamiento (carrera)

- Comprobar si hay alumnos/as que creen conveniente desplazarse a través de la zancada o de la carrera antes del salto.

Desplazamiento (deslizamiento)

- Parte corporal con la que realiza el deslizamiento sobre la lanza, si es que lo realiza (con los muslos, con las manos, etc).

Salto (con aparato)

- Coordinación del salto con el uso que hacen de la lanza.

CRITERIO DE INTERVENCIÓN

Igualdad

Suponiendo que en nuestra clase haya un/a alumno/a que sufra una discapacidad física en una de sus piernas, haremos que el resto de la clase ejecute el salto a la pata coja (tal y como lo tendría que hacer el/la discapacitado/a en cuestión). Cabe destacar que la duración de la prueba y la distancia del salto será inferior ya que realizar la tarea de esta manera requiere un mayor esfuerzo físico.

PARA EL ALUMNO

- ¿Te ha gustado practicar este Juego Tradicional Canario? ¿Por qué?
- ¿Conoces en que juegos y labores utilizaban esta mecánica de desplazamiento nuestros antepasados?
- ¿Qué postura de piernas crees que es más adecuada a la hora de realizar el salto y a la hora de caer?
- ¿De qué forma crees que se debe sujetar la lanza para la ejecución de esta prueba?
- A la hora de caer, ¿Qué crees que es mejor: que los pies caigan lo más cerca posible del regatón (punta de la lanza) o lejos? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



VUELTA A LA CALMA - RECAPITULACIÓN (DURACIÓN: 10 MIN)

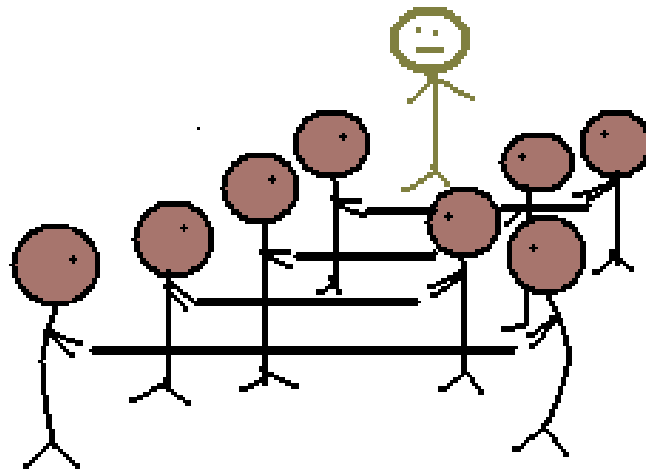
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Para concluir, haremos una tarea aprovechando los mismos palos y las mismas lanzas que hemos utilizado durante la sesión. Así, toda la clase excepto un/a alumno/a, creará una especie de recorrido con estos instrumentos sobre el que deberá pasar el/la alumno que hemos separado. Para ello, cada pareja de niños/as deberá sujetar de forma horizontal dicho instrumento por cada uno de sus extremos y pegarlo lo más posible a los palos o lanzas de las otras parejas. El recorrido podrá tener elevaciones o bajadas para que el desplazamiento del alumno/a en cuestión no sea tan fácil.</p> <p>- Recogida del material</p>	<p>PARA EL PROFESOR</p> <p>Tonicidad (actitud postural)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mantenimiento de posturas; con percepción visual y sin percepción visual (en el caso del criterio de intervención) <p>Equilibrio (dinámico)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinación desplazamiento-parada - Trayectoria con la que realiza el recorrido - Velocidad con la que se desplaza <p>Desplazamiento (marcha)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones corporales con la que se desplaza - Velocidad de desplazamiento - Amplitud de la zancada - Tipo de trayectoria que emplea <p>Giro (con apoyo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Movimiento del eje corporal (transversal, antero-posterior, vertical) a la hora del giro en aquellas posibles curvas que haya en el recorrido - Giros con ayuda de compañeros (agarrando y acompañando en el caso del criterio de intervención).
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p> <p>Ayuda</p> <p>Suponiendo que en nuestra clase haya un/a alumno/a ciego/a, podremos realizar las siguientes modificaciones para que realice la tarea: si su papel es el de sujetar el palo o la lanza no tendrá mayor dificultad que saber a qué altura colocar dicho instrumento, y para ello tendrá la ayuda de sus compañeros, por otro lado, si su labor es pasar por el recorrido creado por el resto de alumnos, las elevaciones y bajadas no serán tan pronunciadas y además otro/a alumno/a de clase le irá guiando dándole</p>	<p>PARA EL ALUMNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué habilidades motrices crees que hemos trabajado con esta tarea? - ¿Crees que es mejor desplazarte con zancada larga o corta en este tipo de recorrido? - Además de las piernas, ¿qué otras partes del cuerpo crees que son importantes de coordinar para mantener el equilibrio? - ¿Qué trayectoria crees que es más adecuada para

su mano.

conseguir completar el recorrido sin caer?

- ¿Qué trayectorias crees más apropiadas utilizar en las posibles curvas que hayan en el recorrido? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

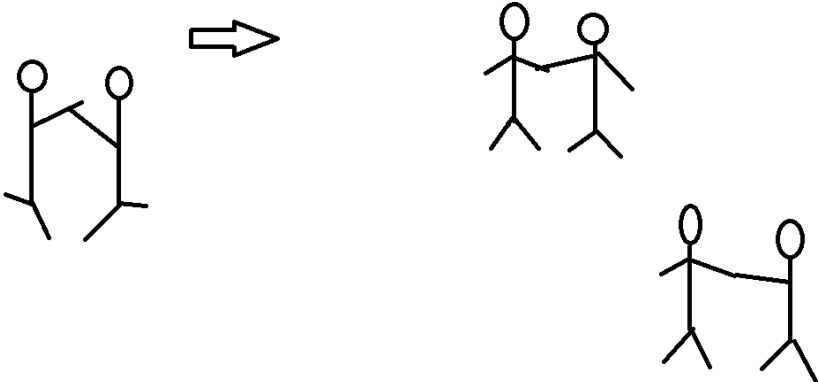


METODOLOGÍA

	Estrategias de enseñanza	Estilos de enseñanza	Técnicas de enseñanza
Calentamiento (tarea 1)	<p>Instructiva (el profesor marca el objetivo de la tarea)</p> <p>Participativa (los alumnos tienen libertad de realizar los saltos como deseen y recibirán indicaciones del profesor en aquellos momentos que se requiera)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor indica el propósito de la tarea y el alumnado se limita a cumplir con su papel.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se expone el objetivo de la tarea pero no el modo en que se debe lograr.</p> <p>Feedback: <u>evaluativo</u> (el profesor puede incrementar la confianza de los alumnos dirigiéndoles comentarios como “bien”), <u>comparativo</u> (el profesor puede comparar una ejecución reciente con otra anterior), <u>afectivo</u> (en sintonía con el feedback evaluativo), <u>prescriptivo</u> (además de establecer una relación causa-efecto en una ejecución defectuosa, el profesor da indicaciones de cómo evitar esos fallos).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma. Los alumnos son receptores.</p>
Parte principal (tarea 1)	<p>Instructiva (el profesor expone de que va la tarea, el sistema de puntuación, la composición de los equipos y el orden en que se debe ir desarrollando la prueba)</p> <p>Participativa (los alumnos podrán realizar el tipo de salto que deseen, no obstante, podrán recibir indicaciones del profesor)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor indica el propósito de la tarea y el alumnado se limita a cumplir con su papel.</p>	<p>Información inicial: definida</p> <p>Feedback: <u>comparativo</u> (el profesor puede comparar la ejecución de un salto de un alumno con otra ejecución de un compañero), <u>explicativo</u> (el profesor explica el error y establece una relación causa-efecto)</p> <p>Interacciones: <u>Profesor – alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la</p>

			<p>tarea y las reglas de la misma. Los alumnos son receptores., <u>alumno – alumno</u>; se da entre los integrantes de cada equipo aportándose ideas para mejorar sus saltos., <u>alumno-grupo de alumnos</u>; un alumno puede asumir el papel de líder de su equipo y guiar al resto.</p>
Parte principal (tarea 2)	<p>Instructiva (El profesor explica el objetivo de la tarea y la forma en que debe ser realizada)</p> <p>Emancipativa (al trabajar en parejas de alumnos (uno como actor y otro como observador), serán los propios alumnos los que adopten las técnicas de salto que crean oportunas y corregirán a sus compañeros en aquellos momentos que crean. Se permite la experimentación del alumnado).</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): El profesor indica el propósito de la tarea y el alumnado se limita a cumplir con su papel.</p> <p>Descubrimiento guiado (Emancipativa): los alumnos realizan por sí solos la prueba pero el profesor puede orientar el conocimiento hacia donde quiera a través de preguntas.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se expone el objetivo de la tarea pero no el modo en que se debe lograr</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (el profesor da mensajes de ánimo a sus alumnos), <u>interrogativo</u> (el profesor puede preguntar a un/a alumno/a sobre el supuesto error que acaba de cometer y, de esta forma, comprobar si su fallo es cognitivo, coordinativo o funcional).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea., <u>alumno-alumno</u>; interacción que se da entre el alumno observador y el alumno actor.</p>
Vuelta a la calma	<p>Instructiva (El profesor explica el objetivo de la tarea y la forma en que debe ser realizada)</p> <p>Emancipativa (los alumnos serán los que decidan como ordenarse y que recorrido formar con las lanzas y los palos).</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): El profesor indica el propósito de la tarea y el alumnado se limita a cumplir con su papel.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): todas las propuestas de los alumnos sirven y se llegará a una decisión conjunta sobre el recorrido a realizar.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se expone el objetivo de la tarea pero no el modo en que se debe lograr</p> <p>Feedback: <u>evaluativo</u> (el profesor puede realizar un juicio de valor sobre lo que hace el alumnado), <u>afectivo</u> (el profesor puede dar mensajes de ánimo a sus alumnos y así estimular su confianza).</p>

UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS		NIVEL: 4º
Nº SESIÓN: 4ª		FECHA: 22/12/12
OBJETIVOS: - Trabajar y perfeccionar las conductas motrices requeridas para la realización de la Lucha Canaria, así como establecer lazos de solidaridad, respeto y cooperación con los compañeros. (Objetivo concreto extraído a partir de los objetivos b, c y d de nuestra Unidad Didáctica)	CONTENIDOS: -Conocimiento de las reglas y normas de los Juegos Tradicionales Canarios, y el respeto e interiorización de las mismas -Trabajo de las técnicas motrices en la realización de los Juegos Tradicionales Canarios. -Resolución de conflictos de forma pacífica, democrática y constructiva	
METODOLOGÍA: *detallada al final de la sesión	MATERIAL: ropa cómoda y adecuada para practicar la lucha canaria.	
INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO (DURACIÓN: 10 MIN)		
DESCRIPCIÓN La tarea de calentamiento consistirá en una especie de juego de la “cogida”. En parejas y sujetándose entre sí, los alumnos se desplazarán por la cancha y una de estas será la encargada de quedársela y coger al resto. Cada vez que pillen a dos compañeros/as, estos últimos se deberán agarrar de forma diferente a la hora de desplazarse. El profesor será el encargado de ir turnando los papeles de las parejas en la tarea y delimitará aquella porción de terreno sobre la que podrán desplazarse los alumnos.	PARA EL PROFESOR Equilibrio (dinámico) - Combinación desplazamiento-parada de la pareja que trata de pillar y de las que huyen - Trayectorias y velocidades con las que se desplazan las parejas. Lateralidad - Tanto con el lado dominante como con el lado no dominante, aspecto que seguramente se daría ya que correr los dos integrantes de la pareja de frente sería complicado e incómodo. Orientación espacial - Orientación y localización en el espacio: según ubicación (un compañero al lado del otro formando cada una de las parejas). Desplazamientos (marcha) - Orientaciones corporales, velocidades y trayectorias con las que se mueve la pareja por toda la zona de	

	<p>juego.</p> <p>Desplazamientos (carrera)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Velocidad de desplazamiento y orientaciones en la carrera que adopta la pareja (trayectorias) <p>Giros (con apoyo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giro de los ejes corporales de cada integrante de las parejas - Giros de forma conjunta de los alumnos (en parejas y estando agarrados).
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Igualdad</p> <p>En el supuesto caso de que en nuestro grupo de alumnos/as haya uno/a al que le falta un brazo, procederemos a realizar la tarea de la siguiente forma: el objetivo y la metodología de la tarea continuará siendo el mismo, no obstante, el/la discapacitado/a en cuestión podrá pillar (cuando le toque quedársela junto a su pareja) al resto con cualquier parte de su cuerpo y no necesariamente con las manos (aspecto que si debe cumplir el resto). Cuando la labor de la pareja consista en no ser pillados, no habrá problemas.</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Qué les ha parecido la actividad? -¿Qué tipo de trayectoria crees que permite a la pareja desplazarse más rápido? -¿Cómo te coordinabas con tu pareja a la hora de realizar los giros? -¿En qué partes de la tarea crees que es más conveniente desplazarse de forma lateral? -¿Cambiarías algo de la tarea? ¿Por qué?
<p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</p> 	

PARTE PRINCIPAL - TAREA 1 (DURACIÓN: 10 MIN)

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>La primera tarea que les servirá de aproximación a la lucha canaria consistirá en jugar a la conocido como "Las peleas de gallos". Así, agruparemos al alumnado por parejas. Para ello diremos al alumnado que forme pareja con otro/a niño/a de corpulencia y constitución física parecida a la de él/ella con el fin de hacer éstas "peleas de gallos" lo más igualadas posibles. El juego es muy sencillo y consistirá en lo siguiente: ambos/as niños/as se pondrán de cuclillas y con la ayuda de sus brazos intentarán desestabilizar a su compañero/a para que caiga al suelo. Cuando creamos oportuno cambiaremos las parejas.</p> <p>Hay que dejar claro desde un principio que no se trata de una competición ni nada parecido. Además, pediremos a los niños y niñas que ayuden a su compañero/a a levantarse cuando caiga al suelo.</p>	<p>PARA EL PROFESOR</p> <p>Equilibrio (estático)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento del CG (Centro de gravedad) - Altura del CG (Centro de gravedad) <p>Equilibrio (dinámico)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En función de las trayectorias que realice (frente, de espalda etc.) - Combinación desplazamiento-parada <p>Lateralidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacia el lado dominante como hacia el no dominante - Acompañamiento con su compañero/a <p>Desplazamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones corporales que realice el alumnado para evitar caerse o intentar tirar al/a compañero/a - Velocidad de los movimientos
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p> <p>Igualdad</p> <p>Si se diera el caso de que en nuestro grupo hay un niño/a discapacitado al que le faltara un brazo optaríamos por adaptar el juego a sus necesidades. Para ello optaremos por que todo el alumnado juegue con tan solo un brazo, colocando el otro en su espalda a la altura de la cintura.</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Os ha gustado el juego? ¿Por qué? - ¿A qué juego/s os recuerda? ¿Por qué? - ¿Que estrategias habéis utilizado o que habéis hecho para intentar manteneros en pie? ¿Y para derribar al contrario? - ¿Que creéis que es más importante en el desarrollo del juego, el equilibrio o la fuerza? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL - TAREA 2 (DURACIÓN: 20 MIN)

<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>En esta tarea, la principal de la sesión, el alumnado conocerá y practicará "La lucha canaria". Antes de ponerla en práctica organizaremos al grupo tal y como hicimos en "La pelea de gallos", es decir, diremos al alumnado que forme pareja con otro/a niño/a de corpulencia y constitución física parecida a la de él/ella con el fin de hacer las luchadas lo más igualadas posibles y evitar posibles lesiones. Una vez organizado el grupo de alumnos/as, comenzaremos con dicho juego que consiste en lo siguiente: cada pareja deberá enfrentarse cuerpo a cuerpo (se agarran con una mano del pantalón y otra hacia la espalda, agachan sus espaldas para poner la cabeza pegada a los hombros) en el interior de un círculo que generalmente es de tierra, aunque en nuestro caso será de colchoneta o de un material blando. Se trata de un deporte muy técnico y en el que prima la habilidad y la técnica sobre la fuerza por lo que enseñaremos a nuestro alumnado algunas de las mañas más sencillas. Ganará aquel luchador que consiga que su rival toque el suelo con alguna parte de su cuerpo que no sean las plantas de sus pies o lo consiga sacar del círculo.</p> <p>Además, un aspecto importante a destacar es que será obligado que nuestros/as pequeños/as luchadores/as saluden antes de comenzar la luchada y ayuden a levantar al compañero/a vencido.</p> <p>Como alternativa y si vamos bien de tiempo podremos crear dos equipos y hacer un pequeño torneo. Eso sí, siempre dejaremos claro que no se nos va la vida en ello y que lo importante es pasárselo bien y respetar al rival; premisas claves de este deporte.</p>	<p>PARA EL PROFESOR:</p> <p>Equilibrio (estático)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento del CG (Centro de gravedad) - Altura del CG (Centro de gravedad) <p>Equilibrio (dinámico)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En función de las trayectorias que realice (frente, lateral, de espalda etc.) - Combinación desplazamiento-parada - Velocidades <p>Orientación espacial (orientación y localización en el espacio)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Según la ubicación en la que se encuentre para evitarse salirse del terreno <p>Lateralidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacia el lado dominante como hacia el no dominante - Acompañamiento con su compañero/a <p>Desplazamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones corporales que realice el alumnado para evitar caerse o intentar tirar al/a compañero/a - Velocidad de los movimientos
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p> <p>Igualdad</p> <p>En el caso de que hubiese un alumno/a discapacitado físicamente al que le faltara, por ejemplo, un brazo, optaríamos por adaptar el juego a sus necesidades.</p>	<p>PARA EL ALUMNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué os ha parecido? ¿Por qué? - ¿Ya conocíais este juego? ¿Lo habíais practicado con anterioridad?

Para ello, como hicimos en la anterior tarea, optaremos por que todo el alumnado practique lucha canaria con tan solo un brazo, colocando el otro en su espalda a la altura de su cintura. Así, también será necesario adaptar las mañas para poder realizarlas con tan solo un brazo.

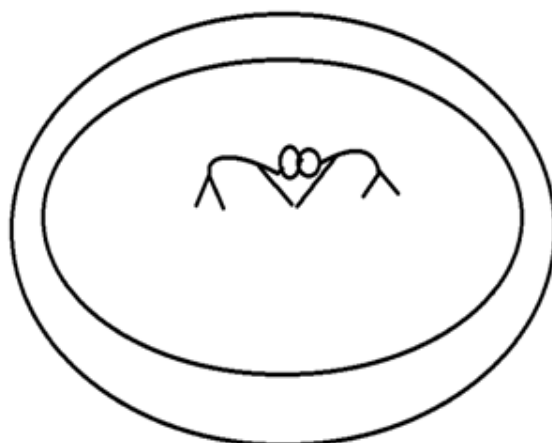
- En este caso ¿qué creéis que es más importante, la maña o la fuerza?

- ¿Qué preferíais; intentar tirar al suelo a vuestro compañero/a o sacarlo fuera del límite del terreno de juego? ¿Cuál de las dos formas os parece más sencilla? ¿Por qué?

- ¿Por qué creéis que os hemos pedido que saludeis antes de comenzar la luchada y ayudéis a levantar vuestro/a compañero/a cuando caía?

- Por tanto, ¿creéis que este es un juego que incita a la violencia?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



VUELTA A LA CALMA - RECAPITULACIÓN (DURACIÓN: 10 MIN)

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Para concluir, realizaremos la siguiente tarea para que los alumnos vuelvan a la calma: se tratará de un ejercicio de mímica en el que por parejas, los alumnos deberán representar distintas técnicas o mañas de lucha propias de la lucha canaria (agachadilla, cogida de muslo, cogida de tobillo, pardelera, toque por dentro,...). De esta manera, el resto del alumnado tratará de adivinar de que técnica se trata y el/la que consiga acertar pasará a realizar la siguiente representación con el/la compañero/a que elija. Cabe la posibilidad de que el conocimiento del alumnado sobre estas técnicas de la Lucha Canaria sea limitado, por lo que días antes de poner en práctica la sesión se les facilitará material complementario a través del cual familiarizarse con los términos en cuestión.</p> <p>- Recogida del material</p>	<p>PARA EL PROFESOR:</p> <p>Tonicidad (Actitud postural)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantenimiento de posturas con percepción visual (y sin percepción visual en aquellos casos de criterio de intervención en los que haya un/a ciego/a entre nuestros alumnos/as). <p>Equilibrio (estático)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Altura del CG (Centro de gravedad) a la hora de representar la técnica en cuestión de la Lucha Canaria <p>Orientación espacial (orientación y localización en el espacio)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Según la ubicación de un/a alumno/a respecto al otro/a (delante-detrás, junto-separado, cerca-lejos, etc) <p>Giros (con apoyo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partes corporales que utiliza para realizar el giro cada alumno/a (pies, manos, rodillas, etc), con ayudas de compañeros (impulsándose sobre su “rival”).
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p> <p>Ayuda</p> <p>En el supuesto caso de que haya en nuestro grupo de alumnos/as un alumnado con algún tipo de discapacidad física (sea cual sea), a la hora de representar una de estas técnicas su papel podría limitarse única y exclusivamente a ser la “víctima” de la “maña de lucha” realizada por su compañero.</p>	<p>PARA EL ALUMNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Qué les ha parecido la tarea? -¿Qué habilidades motrices crees que hemos trabajado con esta tarea? -Para practicar la lucha canaria, ¿qué crees que es mejor: estar alejado o cerca de tu oponente? -¿Conocías técnicas de la lucha canaria antes de realizar esta sesión? En caso de que sí, ¿cuáles?. En caso de que no, ¿por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



METODOLOGÍA

	Estrategias de enseñanza	Estilos de enseñanza	Técnicas de enseñanza
Calentamiento (tarea 1)	<p>Instructiva (El profesor expone el objetivo de la tarea y el alumnado se limita a cumplir con su papel)</p> <p>Participativa (A la hora de poner en acción la tarea, el profesor permite la experimentación del alumnado)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): como comentamos, el profesor expone el objetivo de la tarea pero sus decisiones a lo largo de la misma no son de carácter frecuente o imperativo.</p>	<p>Información inicial: definida</p> <p>Feedback: <u>evaluativo</u> (el profesor se limita a hacer un juicio de valor de lo que hacen los/as alumnos/as) y <u>afectivo</u> (el profesor da mensajes de ánimo a sus alumnos durante el transcurso de la tarea).</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor expone el propósito de la tarea, <u>alumno-alumno</u>; interacción que se da entre los integrantes de cada pareja para coordinarse.</p>
Parte principal (tarea 1)	<p>Instructiva (El profesor explica la tarea y el alumnado la realiza)</p> <p>Participativa (El alumnado decide que hacer y que estrategias utilizar para mantener en pie)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): Se expone el objetivo de la tarea pero sus decisiones a lo largo de la misma no son de carácter frecuente o imperativo.</p>	<p>Información inicial: definida</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (dando mensajes de ánimo al alumnado mientras realiza el juego), <u>interrogativo</u> (preguntando al/a alumno/a acerca de por qué cree que se ha caído, por ejemplo.)</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno</u>; al exponer el propósito de la tarea, <u>alumno-alumno</u>; interacción que se da entre los integrantes de cada pareja para coordinarse.</p>
Parte principal (tarea 2)	<p>Instructiva (El profesor explica la lucha canaria; normas, mañas, etc.)</p> <p>Participativa (El alumnado decide que hacer y que</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor explica la dinámica de la tarea y los alumnos cumplen con su papel.</p>	<p>Información inicial: definida</p> <p>Feedback: <u>prescriptivo</u> (describiremos el error y daremos pautas sobre cómo evitarlo), <u>comparativo</u></p>

	<p>estrategias y/o mañas utilizar para derribar o sacar de la arena a su rival)</p>		<p>(comparando un comentario anterior con uno nuevo, por ejemplo cuando un problema persiste o antes no se cometía y ahora sí)</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno</u>; cuando exponemos el propósito de la tarea, <u>alumno-alumno</u>; interacción que se da entre cada pareja al hacer la luchada, <u>alumno-grupo de alumnos</u>; en el caso de que algún/a alumno/a ya haya practicado la lucha canaria con anterioridad, dejaremos que éste/a dirija al resto (microenseñanza).</p>
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>Instructiva (El profesor expone en que consiste la tarea y los alumnos cumplen con su papel)</p> <p>Emancipativa (se desarrolla la autonomía de los alumnos ya que la enseñanza está centrada en ellos mismos)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): la decisión sobre el objetivo de la tarea es tomada por el profesor, no obstante, no muestra un carácter tan imperativo como el “mando directo”.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): todas las respuestas del alumnado a la hora de representar son válidas.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; solo se expone el objetivo de la tarea y el resto deriva de la imaginación del alumnado.</p> <p>Feedback: <u>descriptivo</u> (el profesor le comenta al alumno lo que acaba de hacer) e <u>interrogativo</u> (en aquellos casos que el profesor considere que ha habido un error por parte de un/a alumno/a, procederá a cuestionarle sobre el mismo para saber si su error es cognitivo, coordinativo o funcional).</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor expone al alumnado el objetivo de la tarea, <u>alumno-alumno</u>; puede darse cuando los encargados de representar la técnica en cuestión</p>

			intercambien ideas para coordinarse mejor, <u>alumno-grupo de alumnos</u> ; se da cuando algún alumno/a de los que representa se dirige al resto para cederlas la palabra o preguntarles algo.
--	--	--	--

UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS		NIVEL: 4º
Nº SESIÓN: 5ª		FECHA: 09/12/12
OBJETIVOS: - Asimilar y comprender la importancia de “La Pina” como juego tradicional canario, así como desarrollar las técnicas específicas requeridas para su realización y actitudes propias del trabajo en equipo. (Objetivo concreto a partir de los objetivos a, b y c de la Unidad Didáctica)	CONTENIDOS: - Conocimiento de las reglas y normas de los Juegos Tradicionales Canarios, y el respeto e interiorización de las mismas. - Trabajo de las técnicas motrices en la realización de los Juegos Tradicionales Canarios. - Diferenciación entre el concepto de juego y deporte.	
METODOLOGÍA: *detallada al final de la sesión	MATERIAL: Sticks, porterías de hockey (al menos de sus dimensiones), palos similares o parecidos a los que se utilizan en la pina, bolas de hockey y pelotas de madera (parecidas a las utilizadas en la pina)	
INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO (DURACIÓN: 10 MIN)		
DESCRIPCIÓN Para calentar, podemos hacer dos tareas introductorias con las que el alumnado pueda comenzar a trabajar aquellas habilidades motrices que buscamos perfeccionar con esta sesión. Así, observamos: 1. De manera individual y aleatoria por todo el campo, cada alumno realizará constantes lanzamientos a varias porterías que habrán en la cancha para trabajar así su precisión. El material que se utilizará será el mismo que necesitamos para jugar a la “pina”. 2. Dividimos al alumnado en grupos de 3 personas y cada trío tendrá una pelota. De esta forma, se darán pases entre ellos utilizando distintas posturas y agarres del palo.	PARA EL PROFESOR Equilibrio (estático) - Altura y desplazamiento del CG (Centro de gravedad) a la hora de realizar los lanzamientos a portería y los pases. Equilibrio (dinámico) - Combinación desplazamiento-parada cuando tienen que realizar lanzamientos en distintas porterías - Trayectorias que realizan los jugadores sobre todo cuando se aplica el CI - La velocidad en los desplazamientos - En la ejecución de pases y lanzamientos Orientación espacial (orientación y localización en el espacio) - Dependiendo de la ubicación de de un jugadores respecto al otro, sobre todo cuando se forman parejas	

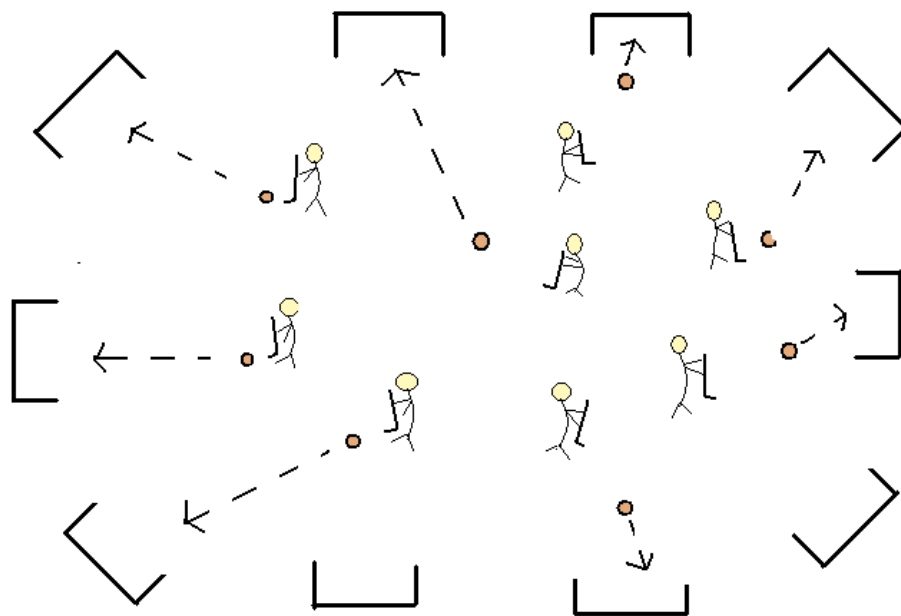
	<p>en el CI.</p> <p>Desplazamiento (marcha y carrera)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Velocidad a la que se desplazan los jugadores y, por consiguiente, amplitud de zancada en sus movimientos, trayectorias con la que se desplazan los alumnos (con especial atención a cuando se aplica el CI). <p>Giro (con apoyo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giros del eje corporal cuando se realicen cambios de sentido - Giros con la ayuda de los compañeros en el CI. <p>Lanzamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Con la mano dominante y con la mano no dominante: fuerza y precisión de los lanzamientos. -Con ambas manos: fuerza y precisión de los lanzamientos. <p>Recepciones (de móviles)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Control de la orientación (dirección de las manos con el stick según la trayectoria del móvil) - Control de la fuerza (amortiguación de la fuerza del móvil coordinando su llegada y llevándolo hacia el cuerpo) - Seguridad (las dos manos en coordinación, siempre que sea posible) - Según el objetivo del receptor (atajar, desviar, recibir).
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Igualdad</p> <p>Si en nuestra clase hubiese un alumno ciego, actuaríamos de la misma forma que en las tareas que luego veremos en la parte principal. Formaríamos parejas de alumnos en las que uno de ellos llevará los ojos vendados y un stick, de forma que sus movimientos dependerán de las indicaciones de la pareja que lo acompañe. Por otro lado, si la discapacidad en vez de la ceguera fuera que le falta una pierna, el discapacitado en</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de haber realizado este calentamiento, ¿qué tipo de tareas crees que haremos en la parte principal? -¿Qué tipo de lanzamiento crees que es más efectivo para marcar gol? -¿De qué forma recepciones la pelota para que te quede mejor controlada?

cuestión podría realizar los lanzamientos y los pases siempre desde la misma posición y a la misma portería.

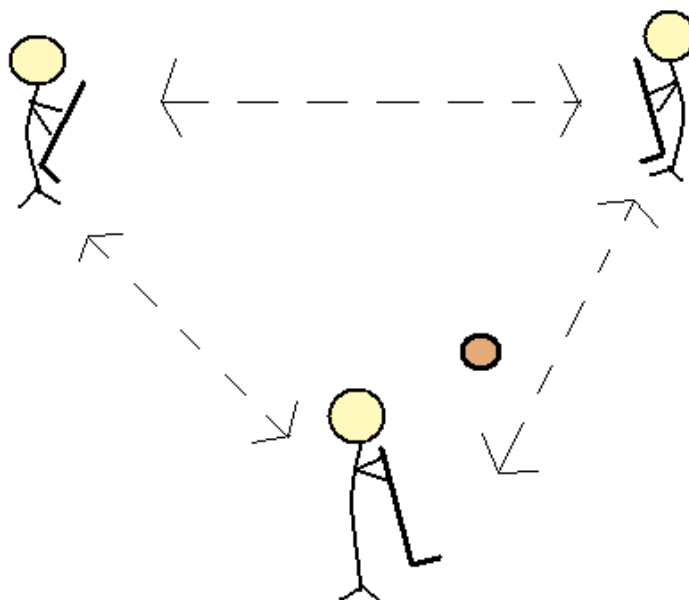
-¿De qué formas sujetas el stick? Si fuese con las dos manos, ¿en qué posición colocas cada una?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

1.



2.



PARTE PRINCIPAL - TAREA 1 (DURACIÓN: 15 MIN)

DESCRIPCIÓN:

La primera de las tareas será un partido de hockey. Normalmente la duración de un partido es de 60 minutos, el cual se divide en tres periodos de 20 minutos, no obstante, en nuestra tarea lo simplificaremos a dos tiempos de 5 minutos. En equipos de 6 personas, ganará aquel que consiga meter más goles en la portería contraria. Se pitará falta cuando el stick de algún alumno sobrepase la altura de la rodilla de los jugadores.

PARA EL PROFESOR:

Equilibrio (estático)

- Altura y desplazamiento del CG (Centro de gravedad) a la hora de realizar los lanzamientos a portería y los pases.

Equilibrio (dinámico)

- Combinación desplazamiento-parada cuando tienen que realizar lanzamientos en distintas porterías
- Trayectorias que realizan los jugadores sobre todo cuando se aplica el CI
- La velocidad en los desplazamientos
- En la ejecución de pases y lanzamientos,

Orientación espacial (orientación y localización en el espacio)

- Dependiendo de la ubicación de un jugadores respecto al otro, sobre todo cuando se forman parejas en el CI.

Desplazamiento (marcha y carrera)

- Velocidad con la que se desplazan los jugadores y, por consiguiente, amplitud de zancada en sus movimientos.
- Trayectorias con la que se desplazan los alumnos (con especial atención a cuando se aplica el CI).

Giros (con apoyo)

- Giros del eje corporal cuando se realicen cambios de sentido
- Giros con la ayuda de los compañeros en el CI.

Lanzamiento

- Con la mano dominante y con la mano no dominante: fuerza y precisión de los lanzamientos.
- Con ambas manos: fuerza y precisión de los lanzamientos.

Recepciones (de móviles)

- Control de la orientación (dirección de las manos con el stick según la trayectoria del móvil)
- Control de la fuerza (amortiguación de la fuerza del móvil coordinando su llegada y llevándolo hacia el cuerpo)
- Seguridad (las dos manos en coordinación, siempre que sea posible)
- Según el objetivo del receptor (atajar, desviar, recibir).

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

Igualdad

En caso de que en nuestra clase haya un alumno ciego, haremos lo siguiente: a cada jugador le vendaremos los ojos y lo juntaremos con un compañero que si pueda ver. De esta forma, cada jugador que tenga los ojos vendados dispondrá de un stick y se desplazará sobre el terreno de juego agarrado de la mano de otro compañero el cual si puede ver y, así, este le irá indicando hacia donde tiene que moverse en cada momento.

PARA EL ALUMNO:

- ¿Consideras que el hockey es un deporte o un juego?
¿Por qué?
- ¿Piensas que la velocidad es importante en esta tarea?
¿Por qué?
- ¿De qué forma sujetas el stick para recepcionar un pase?
- ¿Cómo sujetas el stick a la hora de realizar un lanzamiento?
- A la hora de correr, ¿de qué forma crees que te estorba menos el stick?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL - TAREA 2 (DURACIÓN: 15 MIN)

DESCRIPCIÓN:

La pina es un juego tradicional canario en el que dos equipos se enfrentan en una especie de partido de hockey. La esencia de esta tarea consiste en llevar la pina, o pelota de madera, a golpes de palo hasta el fondo del campo contrario, mientras el otro equipo lo impide y lo intenta, a su vez, respecto al otro campo. El inicio y continuación del juego tras cada tanto se hace desde el centro del terreno. Cada equipo estará compuesto por 5-6 personas y ganará el primero que llegue a la cifra de goles previamente acordada o, en su caso, cuando haya terminado el tiempo que se fijó de duración del partido. La distribución de los jugadores por la cancha será libre elección de los mismos y el palo no podrá elevarse más de la altura de la rodilla.

El nombre del juego es “pina” porque en la antigüedad la pelota de madera con la que se jugaba era extraída del pino canario.

PARA EL PROFESOR:

Equilibrio (estático)

- Altura y desplazamiento del CG (Centro de gravedad) a la hora de realizar los lanzamientos a portería y los pases.

Equilibrio (dinámico)

- Combinación desplazamiento-parada cuando tienen que realizar lanzamientos en distintas porterías
- Trayectorias que realizan los jugadores sobre todo cuando se aplica el CI
- Velocidad en los desplazamientos y en la ejecución de pases y lanzamientos

Orientación espacial (orientación y localización en el espacio)

- Dependiendo de la ubicación de de un jugadores respecto al otro, sobre todo cuando se forman parejas en el CI.

Desplazamiento (marcha y carrera)

- Velocidad con la que se desplazan los jugadores y, por consiguiente, amplitud de zancada en sus movimientos
- Trayectorias con la que se desplazan los alumnos (con especial atención a cuando se aplica el CI).

Giro (con apoyo)

- Giros del eje corporal cuando se realicen cambios de sentido
- Giros con la ayuda de los compañeros en el CI.

Lanzamiento

- Con la mano dominante y con la mano no dominante: fuerza y precisión de los lanzamientos.
- Con ambas manos: fuerza y precisión de los

lanzamientos.

Recepciones (de móviles)

- Control de la orientación (dirección de las manos con el stick según la trayectoria del móvil)
- Control de la fuerza (amortiguación de la fuerza del móvil coordinando su llegada y llevándolo hacia el cuerpo)
- Seguridad (las dos manos en coordinación, siempre que sea posible)
- Según el objetivo del receptor (atajar, desviar, recibir).

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

Igualdad

En caso de que en nuestra clase haya un alumno ciego, haremos lo siguiente: a cada jugador le vendaremos los ojos y lo juntaremos con un compañero que si pueda ver. De esta forma, cada jugador que tenga los ojos vendados dispondrá de un stick y se desplazará sobre el terreno de juego agarrado de la mano de otro compañero el cual si puede ver y, así, este le irá indicando hacia donde tiene que moverse en cada momento.

PARA EL ALUMNO:

- ¿Qué habilidades motrices crees que hemos trabajado con esta tarea?
- ¿Conocías la existencia de este juego y sus reglas?
- ¿Sabías por qué se conoce a este juego con el nombre de la “Pina”?
- A la hora de desplazarte, ¿qué tipo de orientación corporal crees más apropiada para ser más veloz?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



VUELTA A LA CALMA - RECAPITULACIÓN (DURACIÓN: 10 MIN)

DESCRIPCIÓN:

Los alumnos cogerán un stick cada uno y se ponen a lo largo de todo el campo para hacer equilibrios con cualquier parte del cuerpo sin que se caiga. Las variantes y ejecuciones serán a libre elección de cada alumno.

- Recogida del material

PARA EL PROFESOR:

Tonicidad (actitud postural)

- Mantenimiento de la postura con percepción visual y sin percepción visual (en aquellos casos en que el discapacitado no tenga visión).

Equilibrio (estático)

- Altura del CG (Centro de gravedad) y cercanía del stick respecto al eje corporal del alumno.

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

Modificación

Como las posturas a realizar son a libre elección del alumnado, cualquier alumno con alguna discapacidad física podrá realizar la tarea con aquellas partes del cuerpo que les sea posible.

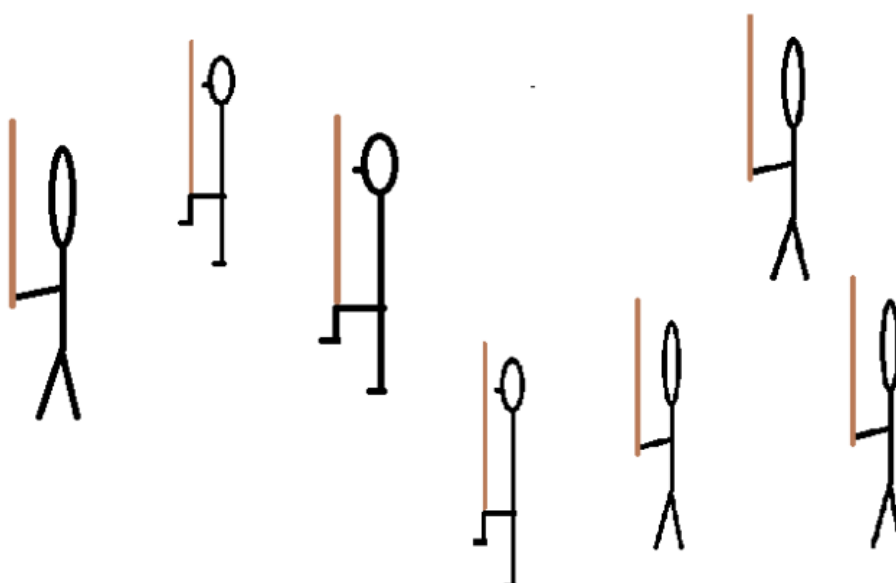
PARA EL ALUMNO:

- ¿Qué habilidades motrices crees que hemos trabajado con esta tarea?

- ¿Con qué partes del cuerpo te resulta más fácil realizar los equilibrios?

- ¿Cambiarías algo de la tarea?. En caso de que sí, ¿el qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



METODOLOGÍA

	Estrategias de enseñanza	Estilos de enseñanza	Técnicas de enseñanza
Calentamiento (tarea 1)	<p>Instructiva (el profesor marca el objetivo de la tarea)</p> <p>Participativa (los alumnos tienen libertad de realizar los lanzamientos como deseen y recibirán indicaciones del profesor en aquellos momentos que se requiera)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor indica el propósito de la tarea y el alumnado se limita a cumplir con su papel.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se expone el objetivo de la tarea pero no el modo en que se debe lograr.</p> <p>Feedback: <u>evaluativo</u> (el profesor puede incrementar la confianza de los alumnos dirigiéndoles comentarios como “bien”), <u>comparativo</u> (el profesor puede comparar una ejecución reciente con otra anterior), <u>afectivo</u> (en sintonía con el feedback evaluativo).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma. Los alumnos son receptores.</p>
Calentamiento (tarea 2)	<p>Instructiva (el profesor explica de que va la tarea, establece que se deben formar tríos).</p> <p>Emancipativa (los alumnos se pasarán la bola y se desplazarán de la forma que quieran)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): ya que las decisiones son tomadas por el profesor y el alumnado se limita a cumplir con su papel.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): todas las respuestas y ejecuciones del alumnado son válidas.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se expone el objetivo de la tarea pero no el modo en que se debe lograr</p> <p>Feedback: <u>evaluativo</u> (el profesor solo se limita a hacer un juicio de valor de lo que hace el alumno. El decir “bien” nunca está de más porque de esta forma incrementamos la confianza del alumno), <u>afectivo</u> (el profesor puede dar mensajes de ánimo a los alumnos)</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma,</p>

			<u>alumno-alumno</u> ; se da cuando los alumnos intercambian entre sí opiniones para realizar la tarea de la mejor forma posible.
Parte principal (tarea 1)	<p>Instructiva (el profesor marca el camino a seguir por el alumnado. Explica la dinámica de la tarea y las reglas de la misma).</p> <p>Participativa (los alumnos pueden desenvolverse de la forma que quieran durante el partido, no obstante, deben respetar siempre las reglas del juego)</p>	Asignación de tareas (Instructiva) : el profesor explica la dinámica de la tarea y los alumnos cumplen con su papel.	<p>Información inicial: Definida</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (el profesor da mensajes de ánimo a los alumnos durante la tarea), <u>comparativo</u> (el profesor compara una acción reciente del partido con otra anterior para aclarar al alumno de qué forma tiene que hacerlo) y <u>prescriptivo</u> (el profesor establece una relación causa-efecto del error en cuestión e indica cómo evitar esos fallos).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma, siendo los alumnos meros receptores, <u>alumno-alumno</u>; en medio de la tarea, los compañeros pueden ayudarse entre sí autocorrigiéndose para ser mejores., <u>alumno-grupo de alumnos</u>; un jugador de un equipo puede asumir el papel de líder y guiar al resto de sus compañeros)</p>
Parte principal (tarea 2)	<p>Instructiva (el profesor marca el camino a seguir por el alumnado. Explica la dinámica de la tarea y las reglas de la misma).</p> <p>Participativa (los alumnos pueden desenvolverse de la forma que quieran durante el partido, no obstante,</p>	Asignación de tareas (Instructiva) : el profesor explica la dinámica de la tarea y los alumnos cumplen con su papel.	<p>Información inicial: Definida</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (el profesor da mensajes de ánimo a los alumnos durante la tarea), <u>comparativo</u> (el profesor compara una acción reciente del partido con otra anterior para aclarar al alumno de qué forma tiene</p>

	<p>deben respetar siempre las reglas del juego)</p>		<p>que hacerlo) y <u>prescriptivo</u> (el profesor establece una relación causa-efecto del error en cuestión e indica cómo evitar esos fallos).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor explica de que va la tarea y las reglas de la misma, siendo los alumnos meros receptores, <u>alumno-alumno</u>; en medio de la tarea, los compañeros pueden ayudarse entre sí autocorrigiéndose para ser mejores., <u>alumno-grupo de alumnos</u>; un jugador de un equipo puede asumir el papel de líder y guiar al resto de sus compañeros)</p>
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>Instructiva (el profesor expone la tarea a realizar por el alumnado)</p> <p>Emancipativa (los alumnos decidirán que ejercicios de equilibrio realizar en cada momento)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): las decisiones por parte del profesor no son frecuentes e imperativas.</p> <p>Resolución de problemas (Emancipativa): el profesor deja que el niño haga lo que quiera. Se le plantea el objetivo (realizar ejercicios de equilibrio con un stick) pero no la solución, por lo que todo lo que haga es válido.</p>	<p>Información inicial: Semidefinida, ya que al alumnado solo se le presenta el objetivo de la tarea y la ejecución de la misma será derivada de sus propias acciones.</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (el profesor se limita a dar mensajes de ánimo a los alumnos).</p> <p>Interacciones: <u>profesor-alumno</u>; se da cuando el profesor expone el objetivo de la tarea a los alumnos.</p>

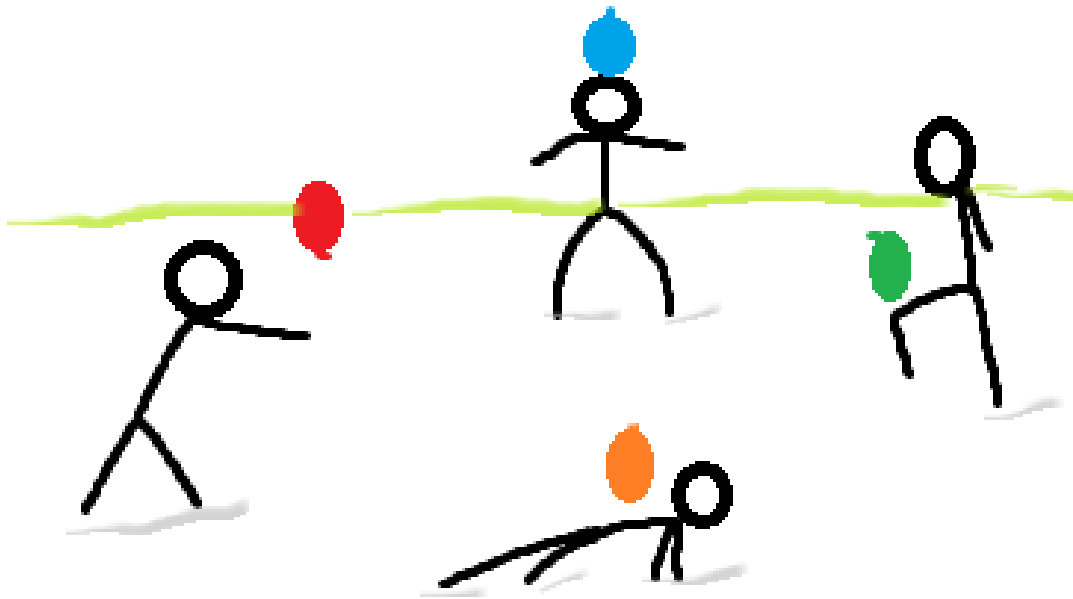
UNIDAD DIDÁCTICA: LOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS		NIVEL: 4º
Nº SESIÓN: 6ª		FECHA: 23/12/12
OBJETIVOS: - Conocer la importancia de los juegos tradicionales en la cultura canaria a través de la invención de un juego en el que se fomente el respeto y el trabajo en equipo. (Objetivo concreto a partir del objetivo a y c de la Unidad Didáctica)	CONTENIDOS: - Trabajo de las técnicas motrices en la realización de los juegos - Coordinación de las diferentes partes del cuerpo en la realización de cada tarea - Control del CG (Centro de gravedad) en el desarrollo de aquellas tareas que impliquen equilibrio - Resolución de conflictos de forma pacífica, democrática y constructiva - Diferenciación entre el concepto de juego y deporte	
METODOLOGÍA: *detallada al final de la sesión	MATERIAL: Globos y para la parte principal aquel que el alumnado necesite.	
INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO (DURACIÓN: 10 MIN)		
DESCRIPCIÓN Para ir entrando en calor y animando a nuestros/as alumnos/as, los cuales ya son conscientes de que estamos ante la última sesión de la Unidad Didáctica, repartiremos globos entre toda la clase (uno por alumno/a). Así, éstos/as deberán ir dando toques con los globos libremente y de la forma que deseen por todo el espacio intentando evitar que éstos caigan al suelo. Al cabo de un rato, en función de la señal que realicemos, no podrán usar sus brazos o no podrán estar de pie, por lo que deberán desplazarse por suelo de la forma que prefieran a la vez que intentan que su globo no toque este último. Cuando a un/a niño/a se le caiga al suelo el globo, deberá quedarse quieto con éste y decir en voz alta "Mi globo ha caído, ¡sálvenlo amigos!". Sus compañeros/as podrán salvarlo/la tocándole en una parte de su cuerpo. Como alternativa se podrá jugar por parejas pasándose el globo mutuamente. A la vez que realizan esta tarea pondremos música tradicional canaria de fondo.	PARA EL PROFESOR Orientación espacial (cantidad en el espacio) - Según el número de personas y posición de éstas en la zona de juego Estructuración temporal (orientación temporal) - Con relación al momento en el que se realicen los toques con el globo (ahora-luego, pronto-tarde, esperar, etc.) Estructuración temporal (orientación temporal) - Según el ritmo con el que golpeen los globos acorde a la música (estructuras rítmicas regulares o diversas de los movimientos, acentuación o énfasis de éstos, etc.) Desplazamiento (marcha) - Orientaciones corporales en función de cómo se	

	<p>mueva el globo por el espacio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferentes tipos de trayectorias que haga el/a alumno/a (de frente, de lado, de espaldas...) - Distintos tipos de marcha (gateo, cuadrúpeda, etc.) <p>Saltos (sin aparatos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - apoyos (1 pie, 2 pies, combinados) - trayectorias (adelante, atrás, lateral, etc.) <p>Giros</p> <p>Transporte (objetos ligeros o de peso moderado - pelota)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento del globo según la trayectoria que realice cada alumno/a - En reequilibrio <p>Lanzamiento (si se juega por parejas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fuerza a la que se realicen los envíos - Precisión sobre las personas - Altura a la que se hagan los lanzamientos - Giro - Uso de golpeo (con la mano, puño, hombro...)
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN</p> <p>Igualdad</p> <p>En el supuesto caso de que en clase haya un/a alumno/a con algún tipo de discapacidad física, por ejemplo, que le falte alguna/s extremidad/es, trataremos de transformar la tarea para que éste/a pueda jugar en igualdad de condiciones que el resto. Así, una forma de hacerlo sería que en el golpeo del globo ningún alumno/a pudiera utilizar aquella/s extremidad/es de la/s que carece su compañero/a discapacitado/a.</p>	<p>PARA EL ALUMNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué os ha parecido? ¿Por qué? - ¿Os ha resultado sencillo o difícil? ¿Por qué? - ¿Se os ha caído mucho el globo? ¿Por qué? - Por lo general, ¿teníais que esperar mucho tiempo para que un/a compañero/a os librase? - ¿Como os ha gustado más jugar; individualmente o por parejas? - ¿Qué partes del cuerpo habéis utilizado con mayor frecuencia? ¿Por qué? - ¿Qué creéis que hemos trabajado con esta tarea? ¿Por

qué?

- ¿Qué cambiaríais o mejoraríais? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



PARTE PRINCIPAL (DURACIÓN: 25 MIN)

DESCRIPCIÓN:

Al tratarse ya de la última sesión de la Unidad Didáctica intentaremos hacer algo "diferente" con respecto a lo experimentado a lo largo de ésta. Así, pediremos al alumnado que se organice por grupos de cuatro o cinco (por afinidad) con el fin de que sean ellos/as, esta vez, los encargados de crear un juego tradicional canario, es decir, un juego que ellos creen que permanecería y/o quieran que permanezca y se practique a lo largo de distintas generaciones en el archipiélago canario. De esta forma, éstos/as le tendrán que dar nombre al juego y, si lo desean, también a las diferentes técnicas, objetos, etc. que utilicen.

Para ello, el alumnado dispondrá de todo el material que desee y esté a nuestro alcance. Como es de suponer, hay que tener en cuenta que ésta no es una tarea sencilla y que no disponemos de mucho tiempo, por lo que se valorará, sobretodo, el interés y ganas que ponga el alumnado.

Por otro lado, nuestra labor como maestros será la de orientar al alumnado, resolver dudas y dar ideas o alternativas en relación a la tarea y a su juego en particular.

Nota: Cuando hablamos de juego creado nos referimos, por ejemplo, a una mezcla de varios que ellos/as conozcan.

Nota 2: Antes de comenzar comentaremos que buscamos un juego y no un deporte.

PARA EL PROFESOR:

Creatividad

- La originalidad y composición del juego creado en cuestión; materiales utilizados, la forma de ejecutarlo, denominación de los distintos elementos (nombre del juego, de las técnicas, de los objetos, etc.), etc.

Conductas motrices

En cuanto a conductas motrices se refiere, éstas irán en función de los distintos juegos que creen y realicen los niños y niñas, por lo que nos es imposible establecerlas con premeditación o anterioridad.

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

En el caso de que algún/a alumno/a posea algún tipo de discapacidad física y/o mental, quedará en manos de sus compañeros/as el inventar un juego en el que todos/as puedan participar de la forma más igualitaria posible. En el supuesto caso de que el grupo no encuentre solución a ello no dudaremos en dar las alternativas que se nos ocurran para lograr dicho fin.

PARA EL ALUMNO:

- ¿Qué os ha parecido la idea? ¿Os ha gustado? ¿Por qué?

- ¿Qué haríais o qué medidas tomaríais para que vuestro juego logre convertirse en un juego tradicional?

- ¿Creéis que los juegos tradicionales se inventaron así?

- ¿Os ha resultado más fácil o difícil de lo que pensabais?

VUELTA A LA CALMA - RECAPITULACIÓN (DURACIÓN: 15 MIN)

<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>1. Para finalizar y como vuelta a la calma, los niños y niñas expondrán como deseen y de forma breve su juego inventado al resto de compañeros/as. Además, a modo de pequeña celebración los niños podrán explotar, como quieran, los globos que hemos utilizado al comienzo de la clase.</p> <p>2. Reflexión general con el grupo acerca de lo experimentado y conocido a lo largo de la Unidad Didáctica. Este será un momento en el que deberemos estar muy atentos a las opiniones y propuestas que nos hagan los alumnos y alumnas con el fin de mejorar en futuras unidades didácticas. Como alternativa podríamos pasar un pequeño cuestionario el que se recojan los principales aspectos que deseamos que el alumnado responda.</p> <p>3. Si aún dispusiéramos de tiempo podríamos hacer una especie de votación entre toda la clase en busca del juego más divertido e interesante que hayamos practicado en las distintas sesiones.</p> <p>- Recogida del material</p>	<p>PARA EL PROFESOR:</p> <p>1.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La forma de explicarse y de entender cómo funciona su propio juego - El modo en el que resuelven las dudas que puedan tener sus compañeros/as - Si el/la alumno/a además de romper su globo también rompe el de lo demás sin su consentimiento <p>2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El respetar los turnos de palabra - La aceptación de opiniones contrarias a la de uno mismo <p>3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El votar cuando sea su turno y no antes - El respeto a las opiniones de los demás
<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p> <p>Igualdad</p> <p>Si formara parte de nuestro grupo un niño/a mudo plantearíamos las tareas a realizar de la siguiente forma:</p> <p>1. A la hora de exponer su juego podría, por ejemplo, ayudarse de una pizarra pequeña o un tablón en el que escribir palabras o conceptos clave. Así éste/a puede ir mostrándolos al resto de sus compañeros/as como apoyo al compañero/a que lo explica oralmente. Otra alternativa podría ser que el alumno/a fuese uno de los protagonistas del juego que explican sus compañeros/as.</p>	<p>PARA EL ALUMNO:</p> <p>1.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué elegisteis ese nombre para vuestro juego? - ¿Qué juego ha sido el que más os ha gustado? ¿Por qué? - ¿Por qué se os ha ocurrido ese juego? ¿Cómo habéis llegado hasta él? - ¿Vuestro juego es solo para niños o también pueden jugar mayores?

2. Para conocer la opinión y experiencias de éste/a le haremos pasar un cuestionario en el que las refleje con claridad.

3. El/a alumno/a votará directamente en la pizarra o por medio de la escritura en un papel.

2.

- Por lo general, ¿os ha gustado la Unidad Didáctica?
- ¿Qué es lo que más os ha gustado? ¿Por qué? ¿Y lo que menos? ¿Por qué?
- ¿Qué sesión os ha parecido la más interesante? ¿Por qué?
- Si tuvierais que quedaros con algo que habéis aprendido, ¿qué sería?
- ¿Por qué creéis que los juegos tradicionales son importantes para el patrimonio cultural de las islas?
- Fuera de aquí, ¿los practicaréis también con vuestros/as amigos/as y/o familiares? ¿Por qué?

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



METODOLOGÍA

	Estrategias de enseñanza	Estilos de enseñanza	Técnicas de enseñanza
Calentamiento (tarea 1)	<p>Instructiva (Seremos nosotros los encargados de marcar las normas y pautas del juego)</p> <p>Emancipativa (El alumnado tendrá total libertad a la hora de realizar la tarea)</p>	<p>Asignación de tareas (Instructiva): el profesor indica el propósito de la tarea y el alumnado se limita a cumplir con su papel.</p> <p>Descubrimiento guiado (Emancipativa): los alumnos y alumnas realizan la prueba a su manera siendo nuestro papel el de orientar el conocimiento hacia donde deseemos.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se expone el objetivo de la tarea pero no la operación a efectuar.</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (daremos mensajes de ánimo), <u>interrogativo</u> (preguntando al/a alumno/a por qué cree que se le ha caído el globo)</p> <p>Interacción: <u>profesor-alumno;</u> al explicar en qué consiste la tarea, dar feedback y resolver dudas, <u>alumno-alumno;</u> interactúan al librarse cuando a alguien uno/as de ellos/as se le ha caído el globo.</p>
Parte principal (tarea 1)	<p>Emancipativa (La invención del juego quedará completamente a manos del alumnado)</p>	<p>Descubrimiento guiado (Emancipativa): Le plantaremos al alumnado la tarea a realizar (inventar un juego) sirviendo nosotros de guía.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se explica el objetivo a conseguir pero no se da el modelo a seguir para llegar a éste.</p> <p>Feedback: <u>afectivo</u> (dando mensajes de ánimo con el fin de motivarlos/as), <u>evaluativo</u> (emitiendo un juicio de valor sobre lo que realiza el alumnado. En el caso de ser negativo le daremos posibles soluciones)</p> <p>Interacción: <u>alumno-alumno;</u> el alumnado intercambiará entre sí opiniones, ideas, dudas, etc. y practicará el juego inventado conjuntamente.</p>

Vuelta a la calma	<p>Emancipativa (Los niños y niñas expondrán su juego tal y como ellos/as crean conveniente)</p>	<p>Resolución de problemas (Emancipativa): el alumnado se enfrenta a realizar una exposición por lo que debe indagar y buscar la forma en la que desee de hacerlo.</p>	<p>Información inicial: semi-definida; se explica el objetivo a conseguir pero no se dan las operaciones a realizar.</p> <p>Feedback: Al final de la exposición daremos feedback <u>prescriptivo</u> (comentaremos los errores con el grupo y daremos pautas sobre cómo evitarlo en futuras exposiciones), <u>afectivo</u> (por ejemplo, aplaudiendo al grupo que acaba de realizar dicha exposición)</p> <p>Interacción: <u>alumno-alumno</u>; Al practicar el juego y exponer. Además las dudas serán formuladas y respondidas por ellos mismos. <u>alumno-grupo de alumnos</u>; los niños y niñas tendrán que exponer su juego al resto de la clase.</p>

EVALUACIÓN

1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE (Orientación del aprendizaje)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A partir de los objetivos didácticos de nuestra Unidad Didáctica (los cuales volveremos a citar a continuación) hemos extraído los siguientes criterios de evaluación:

OBJETIVO:

a) Reconocer la importancia de los Juegos Tradicionales como parte del patrimonio cultural de Canarias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Conocer la historia y el origen de los Juegos Tradicionales Canarios.
2. Valorar la importancia cultural y patrimonial de los Juegos Tradicionales Canarios.
3. Interiorizar los valores y principios promovidos por los Juegos Tradicionales Canarios desde generaciones pasadas.

OBJETIVO:

b) Desarrollar las técnicas básicas para la ejecución de cada juego.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Corregir la dinámica de lanzamiento en aquellos Juegos Tradicionales que lo requiera
2. Manejar con destreza los diferentes utensilios o instrumentos a utilizar en los Juegos Tradicionales Canarios que sea necesario.

OBJETIVO:

c) Mostrar actitudes tales como trabajo en equipo, respeto, solidaridad e interés en la tarea.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Mostrar respeto por sus compañeros/as en el desarrollo de las distintas tareas.
2. Cumplir con las normas propias de cada Juego Tradicional Canario e innovar a la hora de crear alguna nueva en función del desarrollo de las distintas tareas.

3. Trabajar en equipo de acuerdo a los principios morales y éticos que fundamentan las relaciones entre las personas.

OBJETIVO:

d) Aprender y perfeccionar las técnicas específicas requeridas para la realización de cada una de las tareas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Superarse a sí mismo en la ejecución de aquellas habilidades específicas que le resulten más dificultosas.
2. Utilizar con soltura el brazo y la pierna no dominante en la realización de las distintas tareas.

Como podemos observar, hay criterios característicos y propios de esta Unidad Didáctica y, otros, o bien más genéricos, o bien relativos a objetivos que mantendremos a lo largo de todo el curso.

EVALUACIÓN INICIAL

La primera evaluación que hagamos de nuestros alumnos/as debería sernos lo suficientemente buena como para obtener la mayor información posible acerca de éstos/as. Así, ello no quita, en ningún caso, la importancia de otras evaluaciones que se hagan a lo largo del curso.

La evaluación inicial representa un proceso que nos ayudará a determinar la presencia o ausencia de las habilidades que domine el alumnado y, de esta forma, conocer el nivel de dominio previo que posee. Además, a través de este método conoceremos los intereses, motivaciones y experiencias previas del alumnado.

Como es de suponer, esta evaluación será realizada antes de iniciar el aprendizaje y para su realización dispondremos de diversos instrumentos; pruebas de nivel, pruebas analítico-diagnósticas y procedimientos de observación.

En nuestro caso en concreto, dicha evaluación la haremos a través de la observación directa sobre el alumnado y pasando pequeños y sencillos pruebas teóricas o cuestionarios. Así, y en función de los resultados obtenidos podremos decidir si es necesario reformar los objetivos propuestos o no.

Un ejemplo de estos últimos (prueba teórica), podría ser el siguiente, centrado en conocer el conocimiento previo del alumnado en relación a los juegos tradicionales:

(ver página siguiente)

EVALUACIÓN INICIAL

1. Responde a las siguientes cuestiones:

a) ¿Qué son para ti los juegos tradicionales?

b) ¿Has jugado a algún juego tradicional canario? ____

En el caso de que la respuesta haya sido afirmativa, ¿a cuál o cuáles?

2. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F)

a) Los juegos tradicionales son prácticas que se han transmitido durante generaciones de padres a

hijos []

b) La finalidad de la lucha canaria es lanzar al rival lo más lejos posible []

c) La bola canaria se lanza con dos manos a la vez []

d) La pina canaria es similar al hockey []

e) El palo canario o juego del palo es una especie de esgrima de bastones entre dos jugadores en la

que ambos tratan de golpear diferentes partes del cuerpo del adversario []

f) El salto del pastor es una competición en el que gana el que salte desde una mayor altura []

3. Rodea con un círculo cual de los siguientes juegos son tradicionales de Canarias:

Baloncesto

Pelotamano

Tángana

Boxeo

Levantamiento de papas

Pina

Fútbol

Salto de la vieja

Salto del pastor

Juego del palo

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En nuestro caso, algunos de los que pondremos en práctica, y que a continuación mostramos, son la lista de control y la escala descriptiva:

Lista de control

Es una enumeración de los aspectos o rasgos cuya presencia o ausencia en un alumno o en un grupo se desea observar. El observador se limita a constatar si esas conductas se dan o no durante el periodo de observación.

LISTA DE CONTROL			
"Serie de frases que expresan conductas que manifiestan un cierto grado de desarrollo de una determinada capacidad"			
UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos Tradicionales Canarios			
NOMBRE:		CURSO: 4º	
OBSERVADOR/ANOTADOR:			
Conductas a observar	SI	NO	DUDOSO
1. Conoce por qué el Juego Tradicional Canario de la "Pina" recibe ese nombre (a)			
2. Conoce los tipos de enfrentamientos que realizaban los antiguos habitantes canarios a través del Juego Tradicional Canario de "El calabazo" (a)			
3. Reconoce la Lucha Canaria como el Juego Tradicional Canario más importante a nivel nacional (b)			
4. Concibe el juego que nos podemos analizar como un Juego Tradicional Canario (b)			
5. Utiliza los Juegos Tradicionales Canarios como mecanismos de enfrentamiento entre personas sin agresión física de por medio (c)			
6. Reconoce los Juegos Tradicionales Canarios como recursos que utilizaban nuestros/as antepasados/as para desempeñar las labores diarias (c)			
7. Adelanta la pierna contraria del brazo con la que realiza el lanzamiento (d)			
8. No eleva el palo de la "Pina" más arriba de sus rodillas cuando ejecuta un lanzamiento (d)			
9. Sujeta el garrote situando su mano dominante por arriba de la mano no dominante (e)			
10. Sujeta el palo de la "Pina" situando su mano dominante por debajo de la mano no dominante (e)			
11. Saluda y felicita a sus compañeros/as al término de la tarea (f)			
12. No molesta a otros/as compañeros/as cuando estos/as están realizando la tarea (f)			
13. Respeta las normas del juego y asume las sanciones que le indican (g)			

14. Participa en la creación cooperativa de nuevas reglas o propósitos en la tarea (g)			
15. Respeta el turno con sus compañeros/as (h)			
16. Ayuda y se preocupa por aquellos/as compañeros/as que no consiguen realizar la tarea (h)			
17. Insiste reiteradamente en mejorar o perfeccionar su lanzamiento (i)			
18. Innova con nuevas formas de lanzamiento más dificultosas (i)			
19. Se desplaza coordinando el movimiento de su brazo y su pierna no dominante (j)			
20. Su brazo y su pierna no dominante forman parte de sus ejecuciones, no quedan inutilizadas (j)			

CRITERIO/S DE EVALUACIÓN DE REFERENCIA:

- A) Conocer la historia y origen de los juegos tradicionales canarios
- B) Valorar la importancia cultural y patrimonial de los juegos tradicionales canarios
- C) Interiorizar los valores y principios promovidos por los juegos tradicionales canarios desde generaciones pasadas
- D) Corregir la dinámica de lanzamiento en aquellos juegos tradicionales que lo requiera
- E) Manejar con destreza los diferentes utensilio o instrumentos a utilizar en los juegos tradicionales que sea necesario
- F) Mostrar respeto por los compañeros en el desarrollo de las diferentes tareas
- G) Cumplir con las normas propias de cada juego tradicional e innovar a la hora de crear alguna nueva en función del desarrollo de las distintas tareas
- H) Trabajar en equipo de acuerdo a los principios morales y éticos que fundamenten las relaciones entra las personas
- I) Superarse a sí mismo en la ejecución de aquellas habilidades específicas que le resulten más dificultosas
- J) Utilizar con soltura el brazo y la pierna no dominante en la resolución de las distintas tareas

Hoja de registro masiva

En ella vaciaremos los datos previamente obtenidos tras la aplicación de la lista de control con el fin de tener en una sola hoja o archivo todas las conductas observables de todo el alumnado del curso o nivel.

(ver a continuación)


No eleva el palo de la "Pina" más arriba de sus rodillas cuando ejecuta un lanzamiento																		
Sujeta el garrote situando su mano dominante por arriba de la mano no dominante																		
Sujeta el palo de la "Pina" situando su mano dominante por debajo de la mano no dominante																		
Saluda y felicita a sus compañeros/as al término de la tarea																		
No molesta a otros/as compañeros/as cuando estos/as están realizando la tarea																		
Respeto las normas del juego y asume las sanciones que le indican																		
Participa en la creación cooperativa de nuevas reglas o propósitos en la tarea																		
Respeto el turno con sus compañeros/as																		
Ayuda y se preocupa por aquellos/as compañeros/as que no consiguen realizar la tarea																		

Insiste reiteradamente en mejorar o perfeccionar su lanzamiento																		
Innova con nuevas formas de lanzamiento más dificultosas																		
Se desplaza coordinando el movimiento de su brazo y su pierna no dominante																		
Su brazo y su pierna no dominante forman parte de sus ejecuciones, no quedan inutilizadas																		

Escala descriptiva

Una escala descriptiva es una guía educativa que describe los criterios con una serie de niveles o escalas para caracterizar los niveles de ejecución con el fin de juzgar la calidad de las tareas realizadas por los estudiantes. Tiene como propósito explorar las fortalezas y las limitaciones de los alumnos en su aprendizaje.

(ver a continuación)

CONDUCTAS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
Lanzamiento en "La bola canaria"	Adelanta la pierna contraria a la mano con la que lanza.	Adelanta la pierna contraria a la mano con la que realiza el lanzamiento a la vez que hace una trayectoria de atrás hacia delante con el brazo soltando la bola al final de dicho movimiento.	Adelanta la pierna contraria a la mano con la que realiza el lanzamiento a la vez que hace una trayectoria de atrás hacia delante con el brazo soltando la bola al final de dicho movimiento. Se vale tanto de la mano dominante como de la no dominante.
Manejo del palo o bastón en "La pina"	Coloca la mano no dominante en el extremo recto del palo (arriba) y la mano dominante por debajo de ésta (zona centro del palo). 	Coloca la mano no dominante en el extremo recto del palo (arriba) e inicia los movimientos con ésta, mientras que la mano dominante, colocándola por debajo de la otra (zona centro del palo), la usa para guiar al palo.	Coloca la mano no dominante en el extremo recto del palo (arriba) e inicia los movimientos con ésta, mientras que la mano dominante, colocándola por debajo de la otra (zona centro del palo), la usa para guiar al palo. Es capaz de dar un pase preciso sobre su compañero/a.
Salto en "El salto del pastor"	Flexiona a la vez ambas rodillas con el fin de impulsarse.	Flexiona las dos rodillas a la vez para impulsarse y durante la ejecución del salto coordina los movimientos de los brazos y las piernas proyectándolos/as hacia adelante.	Flexiona las dos rodillas a la vez para impulsarse y durante la ejecución del salto coordina los movimientos de los brazos y las piernas proyectándolos/as hacia adelante. Al caer consigue mantener la estabilidad de su cuerpo.
Desplazamiento en "La lucha canaria"	Se desplaza constantemente con sus dos rodillas flexionadas.	Se desplaza con las rodillas flexionadas y de forma lateral para no tropezar con el oponente.	Se desplaza con las rodillas flexionadas y de forma lateral para no tropezar con el oponente. A menudo realiza desplazamientos más rápidos para sorprender e intentar derribar a su oponente.

CRITERIO/S DE EVALUACIÓN DE REFERENCIA:

D) Corregir la dinámica de lanzamiento en aquellos juegos tradicionales que lo requiera

E) Manejar con destreza los diferentes utensilios o instrumentos a utilizar en los juegos tradicionales que sea necesario

I) Superarse a sí mismo en la ejecución de aquellas habilidades específicas que le resulten más dificultosas

J) Utilizar con soltura el brazo y la pierna no dominante en la resolución de las distintas tareas

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

¿Quién aplica los instrumentos?

Los instrumentos serán aplicados por los alumnos de distintas formas: por un lado se autoevaluarán ellos mismos a través de la rúbrica, y por otro, harán co-evaluación con otros compañeros de clase con el fin de desarrollar su autonomía personal y su juicio crítico y objetivo.

¿Cuándo aplicar los instrumentos?

Antes de la sesión explicaremos cómo se utiliza y para qué sirve el instrumento (lista de control) con el fin de que sepan cómo se debe cumplimentar y que prevean que posteriormente van a co-evaluarse. Así, el instrumento se utilizará en el desarrollo de la tarea pero lo conocerán antes.

Por otro lado, haremos llegar la escala descriptiva a nuestro alumnado al finalizar cada sesión. De esta forma el alumnado se podrá evaluar tanto de forma individual como grupal, según corresponda, y así tener constancia del pensamiento y conciencia de lo que alumnos y alumnas creen haber realizado con éxito.

¿Cómo compartir con el alumnado la información obtenida?

Una vez obtenidos los instrumentos ya cumplimentados por los niños y niñas y analizados por nuestra parte, haremos ver al alumnado a través de mecanismos audiovisuales (tales como vídeos o fotos de las sesiones) tanto los logros como los posibles errores cometidos. De esta forma, el profesor puede dar feedback estableciendo una relación causa-efecto del error cometido y dar indicaciones para evitarlo.

2. EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA (Reorientación de la enseñanza)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Por un lado, aquellos **basados en la autoevaluación del profesor** a través de, por ejemplo, el diario del profesor:

Diarios del profesor

Es un instrumento de evaluación a través del cual el profesor puede llevar a cabo un seguimiento exhaustivo diario de las prácticas educativas de su alumnado. Para ello, al final de cada sesión anotaremos en el diario a modo de informe los aspectos relevantes de cada una de las prácticas llevadas a cabo en relación directa con los objetivos, contenidos y las competencias básicas de nuestra Unidad Didáctica. Este método nos servirá para hacer una reorientación y planificación constante de la enseñanza con el fin de ir progresando y mejorando a medida que transcurre el curso.

Así, algunos de los aspectos que puede recoger dicho diario pueden ser los siguientes:

1. Descripción general de la dinámica de la clase: Organización y distribución del alumnado, profesor y material en la sesión.
2. Descripción de una o varias tareas (la más significativa)
3. ¿Qué hace el profesor durante el desarrollo de la sesión?
4. Por lo general, ¿qué hace o como actúa el alumnado?
5. Acontecimientos más significativos durante su desarrollo: tipos de conductas, frases textuales, etc.
6. Descripción de conflictos, si las hubo, entre el alumnado y/o entre algún alumno/a y el profesor.
7. Dudas, contradicciones y/o reflexiones que surgen antes, durante o después del desarrollo de las tareas.

Por otro, aquellos **basados en la opinión del alumnado**:

Cuestionario del alumnado

A través de este instrumento de evaluación pretendemos conocer la opinión y experiencias generales del alumnado respecto a las sesiones que ha realizado en la Unidad Didáctica y a nuestra labor como docentes. Este cuestionario lo haremos llegar a los niños y niñas aproximadamente cada dos o tres sesiones. Una vez obtenidos los datos será necesario analizarlos para conocer en qué aspecto/s flojemos más y, por tanto, saber cuáles son aquellos que debemos mejorar en nuestra práctica educativa de cara al futuro de otras sesiones o Unidades Didácticas.

A continuación mostramos, a modo de ejemplo, un cuestionario a cumplimentar por el alumnado para evaluar al profesor y a la Unidad Didáctica, respectivamente:

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL PROFESORADO

Forma de puntuar: 1 (labor mínima) / 5 (labor máxima)

Puntualidad al llegar a clase e iniciar la explicación	1	2	3	4	5
Puntualidad al finalizar la clase	1	2	3	4	5
Pasa lista y lleva el control de asistencia	1	2	3	4	5
Tiene en cuenta la puntualidad y asistencia del alumnado	1	2	3	4	5
Utiliza un cuaderno para hacer anotaciones	1	2	3	4	5
Las explicaciones son claras y concisas	1	2	3	4	5
Favorece la participación del alumnado	1	2	3	4	5
Resuelve las dudas del alumnado	1	2	3	4	5
Muestra respeto al tratar con el alumnado	1	2	3	4	5
Fomenta algún tipo de discriminación	1	2	3	4	5
Felicita al alumnado cuando obtiene buenos resultados	1	2	3	4	5
Anima y motiva al alumnado con malos resultados para que mejore	1	2	3	4	5
Mantiene el orden de la clase de forma tranquila	1	2	3	4	5
Se muestra cercano y accesible al alumnado	1	2	3	4	5
Resuelve los conflictos de forma democrática y amistosa	1	2	3	4	5

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Forma de puntuar: 1 (nada de acuerdo) / 5 (muy de acuerdo)

Me pareció interesante el tema de la UD (Los juegos tradicionales canarios)	1	2	3	4	5
Me han gustado los juegos tradicionales canarios que hemos practicado a lo largo de la UD	1	2	3	4	5
Me han gustado el resto de las tareas y actividades que hemos realizado en la UD	1	2	3	4	5
La organización de las sesiones me ha parecido la adecuada	1	2	3	4	5
Los instrumentos de evaluación utilizados eran claros y sencillos	1	2	3	4	5
Me ha gustado evaluar a mis compañeros/as (co-evaluación)	1	2	3	4	5
Ha sido la UD más interesante de todas las que he participado	1	2	3	4	5
Ha sido la UD más completa en la que he participado	1	2	3	4	5
He aprendido cosas que antes no conocía	1	2	3	4	5
Lo aprendido me será útil en mi vida	1	2	3	4	5
Me he sentido parte importante o protagonista de mi aprendizaje	1	2	3	4	5

BIBLIOGRAFÍA

- Lleixá, T. (2004). *Educación Física hoy. Realidad y cambio curricular*. Barcelona: ICE-Horsori, Universidad de Barcelona.

- Sales Blasco, J. (1997): *La evaluación de la Educación Física en Primaria: Una propuesta práctica*. Ed. INDE. Barcelona.

- AAVV (1999): *Fichas de evaluación de la Educación Física en Primaria*. Ed. Wanceulen. Sevilla.

- *Manual de Juegos Tradicionales Canarios*
Facilitado por el profesor en clase

- *Currículo Educación Física Educación Primaria*.
Extraído del Campus Virtual de la asignatura

- Cultura Canaria, [Web en línea] [Consulta: 5-10-2012]
Enlace: <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/cultura-canaria/juegos/juegos.htm>

- Los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios, [Web en línea] [Consulta: 5-10-2012]
Enlace: <http://www.tenerife-abc.com/DeportesAutoctons/>

- Unidad didáctica: 'Aprendemos juegos populares y tradicionales canarios', [Web en línea] [Consulta: 6-10-2012]
Enlace: <http://www.efdeportes.com/efd140/aprendemos-%20juegos-populares-y-tradicionales-canarios.htm>

- Aspectos evolutivos del niño de seis a doce años, [Web en línea] [Consulta: 15-10-2012]
Enlace: <http://www.escolares.com.ar/educacion-fisica/aspectos-evolutivos-del-nino-de-6-a-12-anos.html>

- Capacidades del alumnado de primaria para una Educación Física integral en la LOE. Características psicopedagógicas, [Web en línea] [Consulta: 17-10-2012]
Enlace: <http://www.efdeportes.com/efd135/educacion-fisica-integral-en-la-loe.htm>

- Unidad didáctica Juegos Populares, [Web en línea] [Consulta: 25-10-2012]
Enlace: http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/pr/ud/g_dpr05_00v02.pdf

- Patrimonio histórico español del juego y del deporte: juegos tradicionales canarios, [Web en línea] [Consulta: 10-11-2012]
Enlace: <http://www.museodeljuego.org/xmedia/contenidos/0000000905/docu1.pdf>

- Habilidades motrices básicas, [Web en línea] [Consulta: 12-11-2012]
Enlace: <http://movimientodef.blogspot.com.es/>

- La vuelta a la calma o como terminan una actividad física, [Web en línea] [Consulta: 16-11-2012]
Enlace: <http://www.vitonica.com/ciclismo/la-vuelta-a-la-calma-o-como-terminar-una-actividad-fisica>

- Vuelta a la calma, [Web en línea] [Consulta: 16-11-2012]
Enlace: http://ocw.um.es/gat/contenidos/palopez/contenidos/vuelta_a_la_calma.html

- Juegos tradicionales canarios, [Web en línea] [Consulta: 18-11-2012]
Enlace: <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/culturacanaria/juegos/juegos.htm>

- Juegos Tradicionales Canarios para niños y jóvenes, [Web en línea] [Consulta: 22-11-2012]
Enlace: <http://www.efdeportes.com/efd149/juegos-tradicionales-canarios-para-ninos-y-jovenes.htm>

- Deportes y juegos canarios, [Web en línea] [Consulta: 22-11-2012]
Enlace: <http://actividadesdeportescanariosgc.blogspot.com.es/2009/10/la-pina.html>

- Educación Física Metodología, [Web en línea] [Consulta: 1-12-2012]
Enlace: <http://www.lincoln.edu.ar/sports/metodolog%C3%ADa.htm>

- Los métodos de enseñanza en la educación física, [Web en línea] [Consulta: 1-12-2012]
Enlace: <http://www.lincoln.edu.ar/sports/metodolog%C3%ADa.htm>

- Atención al alumnado con discapacidad en la educación física escolar, [Web en línea] [Consulta: 5-12-2012]
Enlace: <http://www.competenciamotriz.com/2010/01/efdtenerife08.html>

-Una propuesta de evaluación inicial para Educación Física al comenzar la enseñanza primaria, [Web en línea] [Consulta: 10-12-2012]
Enlace: <http://www.efdeportes.com/efd103/evaluacion-educacion-fisica.htm>

- Evaluación en Educación Física: Instrumentos para su desarrollo, [Web en línea] [Consulta: 12-12-2012]
Enlace: <http://www.telefonica.net/web2/elidiabolo/documentos/evaluaci%C3%B3n%20en%20educacion%20fisica.pdf>

- Evaluación, [Web en línea] [Consulta: 15-12-2012]
Enlace: <http://www.efdeportes.com/efd8/jaga83.htm>

U.D.: Juegos Tradicionales Canarios

Incluye índice: SI NO

Indicador	Variables	P	A
J U S T I F I C A C I Ó N (0,75)	Se ha atendido o ignorado la justificación del eje temático de la Unidad Didáctica	X	
	Se ha atendido o prescindido en la programación elaborada a los Objetivos Generales de la Etapa de Educación Primaria.	X	
	Se ha justificado o no la relación existente entre los Objetivos Generales de etapa identificados y la Unidad Didáctica	X	
	Se ha atendido o prescindido en la programación elaborada de las Competencias Básicas de la Etapa de Educación Primaria.	X	
	Se ha justificado o no la relación existente entre las Competencias Básicas identificados y la Unidad Didáctica.	X	
	Se ha atendido o prescindido en la programación elaborada a los Objetivos Generales del Área de Educación Física de la Etapa de Educación Primaria.	X	
	Se ha justificado o no la relación existente entre los objetivos Generales de área identificados y la Unidad Didáctica.	X	
	Se ha atendido o prescindido en la programación elaborada al desarrollo globalizado y/o interdisciplinar de los contenidos específicos con los de otra/s área/s de conocimiento, identificando contenidos curriculares de la otra/s área/s y planteando una ejemplificación de alguna tarea a desarrollar en cada área.	X	
2 (0,13)	Se encuentran presentes o ausentes objetivos didácticos relacionados con el ámbito cognitivo	X	
	Se encuentran presentes o ausentes objetivos didácticos relacionados con el ámbito motor	X	
	Se encuentran presentes o ausentes objetivos didácticos relacionados con el ámbito afectivo/social	X	
3 (0,12)	Los contenidos propuestos en la programación mantienen relación o independencia con los objetivos didácticos formulados	X	
	Se encuentran presentes o ausentes contenidos actitudinales relacionados con el ámbito afectivo/social	X	
	Se encuentran presentes o ausentes contenidos procedimentales relacionados con el ámbito motor	X	
	Se encuentran presentes o ausentes contenidos conceptuales relacionados con el ámbito cognitivo	X	
4 (0,5)	En las sesiones está presente/ausente la cabecera identificativa con los objetivos, contenidos, metodología, material de la sesión	X	
	Las tareas propuestas en la programación mantienen relación o independencia con los objetivos y contenidos formulados	X	
	Las tareas propuestas a desarrollar en la programación están organizadas o desorganizadas según el nivel de complejidad	X	
	En las sesiones las tareas presentan/omiten su descripción y representación gráfica	X	
	“para el profesor” recogiendo los criterios de logro que se espera que alcance el alumnado durante el desarrollo de la tarea ,	X	
	En las tareas de la parte fundamental están presentes o ausentes el apartado “para el alumnado” recogiendo preguntas abiertas relacionadas con los criterios de logro	X	
	El diseño y la descripción de las tareas es coherente con las opciones metodológicas reflejadas en las cabeceras identificativas de las sesiones	X	
Se recoge u omite al menos una de las sesiones de forma bilingüe,	X		

5 (0,50)	Está presente o ausente en la programación de aula el tipo de intervención docente prioritaria para desarrollar las clases	X	
	En la intervención docente prioritaria propuesta en la programación de aula está presente o ausente su justificación	X	
	La intervención docente propuesta en la programación de aula considera las estrategias de enseñanza (instructiva, participativa, emancipativa)	X	
	La intervención docente propuesta en la programación de aula considera los estilos de enseñanza.	X	
	La intervención docente propuesta en la programación de aula considera los recursos metodológicos de la técnica de enseñanza (información inicial, conocimiento de los resultados, etc.)	X	
	La intervención docente propuesta en la programación de aula considera las estrategias discursivas.	X	
	Las opciones metodológicas reflejadas en este apartado son coherentes con las variables metodológicas reflejadas en las cabeceras identificativas de las sesiones.	X	
6 (0,75)	La evaluación del aprendizaje prevista en la programación de aula propuesta recoge u omite criterios para evaluar el ámbito cognitivo, coherentes con los objetivos de este ámbito.	X	
	La evaluación del aprendizaje prevista en la programación de aula propuesta recoge u omite criterios para evaluar el ámbito motor, coherentes con los objetivos de este ámbito.	X	
	La evaluación del aprendizaje prevista en la programación de aula propuesta recoge u omite criterios para evaluar el ámbito afectivo/social, coherentes con los objetivos de este ámbito.	X	
	En la programación de aula propuesta está previsto o ausente la evaluación inicial del alumnado	X	
	En la programación de aula propuesta están presentes o ausentes los instrumentos de evaluación	X	
	En la programación de aula propuesta está presente o ausente la relación entre los criterios y los instrumentos de evaluación que se plantean	X	
	En la programación de aula propuesta se recogen u omiten los procedimientos de evaluación que se van a considerar en la aplicación de cada instrumento.	X	
	En la programación de aula propuesta se prevé o ignora compartir con el alumnado durante el desarrollo de la UD los resultados de la evaluación para orientar su aprendizaje	X	
	En la programación de aula propuesta está previsto o ausente la participación del alumnado en la evaluación del aprendizaje	X	
	En la programación de aula propuesta está previsto o ausente la evaluación de la enseñanza	X	
En la evaluación propuesta en la programación de aula está presente o ausente el sistema de recuperación que se realizará con el alumnado	X		
7 (0,25)	Se han precisado o no las características de un alumno/a con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) a considerar en la Unidad Didáctica, al menos en una de las sesiones.	X	
	En la programación de aula propuesta se recogen o ignoran adaptaciones curriculares para las tareas de al menos una de las sesiones , a través de los correspondientes Criterios de Intervención	X	

Incluye Bibliografía: SI NO

Indicadores: 1. Justificación. 2. Objetivos. 3. Contenidos. 4. Tareas. 5. Orientaciones Metodológicas. 6. Evaluación. 7. Adaptaciones Curriculares.

2015

LONG METRÍA

Didáctica de la Medida y de la Geometría

Josué Ramón Aguilar Martín

Saray Batista Cabrera

Héctor Castillo Ramos

Yaiza Espinel Martín

Verónica García Reyes

ÍNDICE

1. Justificación	Pág. 1
2. Contextualización	Pág. 2
3. Objetivos	Pág. 4
4. Competencias	Pág. 5
5. Contenidos	Pág. 9
6. Metodología	Pág. 11
7. Criterios de evaluación	Pág. 32

1. JUSTIFICACIÓN

Para la realización de esta programación, dirigida para el 4º curso de Primaria, hemos elegido del Bloque II. La medida: estimación y cálculo de magnitudes: los contenidos 2,3 y 4; y del Bloque III. Geometría. 2. Formas planas y espaciales: los contenidos 2.2. y 2.3.

Dichos temas nos han parecido los más adecuados, ya que en innumerables situaciones de la vida cotidiana empleamos las magnitudes de longitud y la geometría. Por ejemplo, la altura de cada alumno, la medida de los edificios de su ciudad, la longitud desde casa hasta el colegio, construcciones u objetos con formas geométricas que se encuentran a diario (colegio, casa, médico, restaurantes, señales de tráfico...), etc.

La comprensión, utilización e interpretación de los contenidos elegidos constituyen herramientas importantes para un mejor entendimiento de la realidad. Por ello, hemos unificado estos dos contenidos en actividades que trabajen simultáneamente la longitud y la geometría.

Los contenidos seleccionados serán trabajados en el tercer trimestre. La longitud, ya dada en el segundo trimestre, será un mero repaso y recordatorio de los conocimientos adquiridos, mientras que la geometría será un conocimiento nuevo. Debido a esto, haremos más hincapié en esta última.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 DESCRIPCIÓN DEL CENTRO Y EL ALUMNADO

EL CENTRO

El colegio sobre el que nos basamos para hacer la programación, es el Colegio Alfonso X El Sabio en Güímar. Desde que abrió sus puertas el 1 de Septiembre de 1974 hasta la actualidad, el centro ha sufrido varios cambios: en un primer momento, se creó como un *Centro Comarcal* por abarcar una amplia zona del municipio. Este contaba con dos pabellones. En uno se impartía desde preescolar a cuarto de EGB y en el otro desde quinto a octavo de EGB.

Años después, se crea el colegio *Julián Zafra*, separándose el Centro Comarcal en dos: *Alfonso X el Sabio* y *Hernández Melque*. Con el paso del tiempo, el segundo acaba integrándose en el primero.

Más adelante se crea un Centro Comarcal en Agache, por lo que los alumnos de esa zona acuden a ese centro. Lo mismo ocurrió con El puertito.

Ya en el 2002/2003, se integra en el Alfonso X el Sabio en el C.E.I.P. San Francisco Javier, facilitando el transporte para los alumnos de la zona.

El curso 1999/2000 se celebraron los XXV años del Alfonso X el Sabio, concediéndoles la medalla de plata de la ciudad de Güímar.

EL ALUMNADO

Los 508 alumnos del centro, en general, tienen un nivel de vida medio, existiendo casos de familias en situación media-baja. Para estos últimos, el centro articula unas ayudas (transporte, comedor y material), con el objetivo de que las carencias que puedan presentar no sean notables, pudiendo cubrir sus necesidades igual que el resto de alumnos, y no dejando que estas influyan negativamente en el proceso de aprendizaje.

El absentismo en las aulas no es significativo, aunque como se comentaba anteriormente hay niños que por problemas familiares, tienen un alto absentismo escolar injustificado, lo que repercute en su rendimiento escolar.

Estos problemas se trabajan coordinadamente con la trabajadora Social del Equipo de Orientación y con los Servicios Sociales del Ayuntamiento, que desde el inicio del curso permanecen en contacto para informar al centro del protocolo de actuación según qué casos. Eso facilita la resolución de los problemas, agilizándolo.

Asimismo, y continuando con el alumnos con mayores problemas hay niños que viven en pisos tutelados o que asisten a centros de día llevados por los Servicios Sociales. Desde el centro se procura suplir las carencias que estos pequeños puedan tener.

Por otra parte, existe otro colectivo de alumnos que necesitan recibir *apoyo* de manera diaria. Estos acuden al aula de PT con la orientadora del centro, dependiendo del número de horas de la necesidad del alumno. En este curso 2013/2014 acuden niños con TDH, autismo, hiperactividad,... al igual que niños que necesitan adaptaciones curriculares porque tienen un nivel inferior al de la clase en la que se encuentran.

Una vez finalizado el horario lectivo, los alumnos cuentan con una amplia oferta de *actividades extraescolares* tanto en el centro (organizadas por la Asociación de Padres y Madres de Alumnos (AMPA) o talleres que organiza el centro), como por los alrededores (campo de fútbol, piscina, biblioteca, escuela de música).

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVOS GENERALES

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- h) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales.

3.2. OBJETIVOS DE ÁREA

- 3. Valorar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer las aportaciones de las diversas culturas al desarrollo del conocimiento matemático.
 - 6. Formular y/o resolver problemas lógico-matemáticos, elaborando y utilizando estrategias personales de estimación, cálculo mental y medida, así como procedimientos geométricos y de orientación espacial, azar, probabilidad y representación de la información, para comprobar en cada caso la coherencia de los resultados y aplicar los mecanismos de autocorrección que conlleven, en caso necesario, un replanteamiento de la tarea.
-

4. COMPETENCIAS

Esta programación didáctica abarca la enseñanza las ocho competencias básicas contempladas en el currículum de Educación Primaria con el fin de alcanzar la formación integral del niño y no únicamente del aumento de sus conocimientos matemáticos. A continuación se exponen las distintas competencias básicas que el alumnado desarrollará en nuestra unidad didáctica:

- **COMPETENCIA MATEMÁTICA**

Esta competencia se centra en las destrezas imprescindibles para desarrollar las diferentes tareas, encaminando su utilidad al empleo de las Matemáticas dentro y fuera del aula y en relación con otras áreas, proporcionando al alumnado una serie de conceptos y habilidades que luego podrán utilizar en la vida cotidiana. Concretamente, las competencias matemáticas que desarrollará el niño son:

→ *Pensar y razonar*

Al distinguir entre diferentes tipos de enunciados y situaciones problemáticas (definiciones, propiedades, conjeturas, hipótesis, ejemplos, etc.) y al entender y utilizar los conceptos y estrategias matemáticas para su resolución.

→ *Argumentar*

Al crear y expresar argumentos matemáticos y al seguir y valorar cadenas de argumentos matemáticos.

→ *Comunicar*

Al comunicarse en el aula, al comprender e interpretar los enunciados y al expresar las situaciones a desarrollar. Todo ello de forma tanto oral como escrita.

→ *Modelizar*

Al estructurar y analizar la situación o problema inicial:

- Expresarla en términos matemáticos
 - Construir o usar modelos matemáticos para resolverlo
 - Interpretar los resultados matemáticos obtenidos
-

→ *Resolver problemas*

Al resolver distintos tipos de problemas y situaciones mediante diferentes vías y materiales didácticos.

→ *Representar*

Al utilizar e interpretar y distinguir entre diferentes tipos de representaciones de objetos matemáticos (figuras geométricas).

→ *Utilizar el lenguaje matemático simbólico, formal, gráfico y técnico*

Al tener que decodificar e interpretar el lenguaje simbólico y formal (por ejemplo: mm, cm, m, etc.) y su relación con el lenguaje natural así como también traducir desde el lenguaje natural al simbólico y formal.

→ *Emplear soportes y herramientas tecnológicas*

Al conocer y utilizar nuevos soportes y herramientas (tangram, mecano y geoplano) con los que realizar de manera alternativa sus tareas.

→ *Desarrollar seguridad, confianza y gusto por las situaciones que contienen elementos matemáticos*

Todo ello se trabajará desde la experimentación de abundantes y variadas situaciones reales o simuladas en el aula que estarán relacionadas entre sí llevando al alumnado a valorar las cuestiones matemáticas, a aprender a comunicarse debatiendo, leyendo y escribiendo sobre las matemáticas, a desarrollar hábitos mentales matemáticos, o entender y apreciar su papel en los asuntos humanos. Además, dota de seguridad a los alumnos para atreverse a crear y practicar las matemáticas, y por consiguiente genera confianza en su propio pensamiento matemático para resolver problemas simples y complejos que se le han presentado o puedan presentársele a lo largo de la vida.

- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

Esta competencia se centra en el uso de la lengua como principal herramienta para la comunicación oral y escrita. Así, es de vital importancia que en el aprendizaje de las matemáticas se insista en la incorporación y uso correcto de sus expresiones básicas y habituales, tanto de forma verbal como escrita, además del ejercicio y dominio del lenguaje y del uso del razonamiento.

El empleo de la lengua será también importante para llegar a acuerdos, al preguntar alguna duda al profesor o en la ayuda recíproca con otros compañeros en los trabajos en grupo.

- **COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL**

El alumnado desarrollará esta competencia al hacer uso de dispositivos electrónicos (ordenadores, *tablets*, etc.) para la búsqueda y tratamiento de la información y la utilización de recursos didácticos alojados en la Web 2.0 para resolver sus tareas.

- **COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO**

La adquisición de esta competencia supone la interacción con el mundo físico en todos sus aspectos, tanto naturales, como originados por el hombre. Así, ésta se desarrolla al reconocer la importancia y la utilidad de la longitud y de la geometría en la vida cotidiana del alumno al estar en contacto permanente con mediciones y figuras geométricas, lo que le facilita a comprender mejor su entorno.

- **COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**

La realidad social con la que el niño se encuentra diariamente se entiende mediante el desarrollo de esta competencia por lo que éste debe comprometerse a vivir en sociedad de manera responsable y democrática. Así, se pretende que el alumnado de matemáticas desarrolle esta competencia a través de la capacidad de escuchar, compartir y aceptar otros puntos de vista, buscar diferentes alternativas en la resolución de problemas, tomar decisiones de forma conjunta, ayudar y, por tanto, facilitar el proceso de aprendizaje de aquellos compañeros que tienen mayores dificultades, etc.

- **COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA**

El alumnado trabajará y desarrollará esta competencia al ser consciente de la existencia de figuras geométricas y de la proporcionalidad de sus tamaños en edificios y demás construcciones significativas y cercanas que componen el contexto sociocultural en el que vive el niño; colegio, iglesias, etc.

- **COMPETENCIA EN AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL**

8

El ejercicio de esta competencia supone la realización de múltiples operaciones mentales, entre las que se encuentran la planificación, la gestión de estrategias y la valoración de resultados. Así, ésta autonomía intelectual permitirá al alumnado la utilización de recursos y materiales con los que realizar de manera autónoma y eficaz los problemas matemáticos que se le presenten (longitud y geometría) y analizar sus respuestas y posibles errores.

- **COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER**

Los menores desarrollan la capacidad de analizar y resolver los diferentes problemas y situaciones de forma autónoma, de buscar alternativas a partir de la utilización de diferentes estrategias y herramientas, y de corregir sus errores ejercitando, a su vez, el pensamiento crítico.

5. CONTENIDOS

Bloque II. La medida: estimación y cálculo de magnitudes

2. **Comprensión** de la dimensión temporal y de las magnitudes físicas de longitud, peso/masa, capacidad, temperatura y superficie, a partir de estimaciones de medidas de elementos de la vida cotidiana.

3. **Conocimiento y utilización** del calendario y de los instrumentos convencionales de medida: reloj analógico y digital, regla y cinta métrica, podómetro, balanza, recipientes graduados y termómetro; selección y uso de referencias conocidas para estimar medidas.

4. **Conocimiento y uso de las unidades principales de tiempo** (hora, minuto, día, mes y año), longitud (m, cm, mm, km), masa (g, kg), capacidad (l, dl, cl, ml), temperatura (°C), y superficie (cuadradas no convencionales). **Comparación y ordenación de unidades y cantidades de una misma magnitud.**

Bloque III. Geometría

2. Formas planas y espaciales.

2.2. **Identificación, representación y clasificación de ángulos** (recto, mayor y menor que el recto), de la circunferencia y de figuras planas irregulares y regulares (triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos, octógonos y círculo); su trazado en diversos soportes y/o composición, descomposición y medida con instrumentos no convencionales.

2.3. **Elementos de los cuerpos geométricos** (base, cara, arista, vértice y cúspide) y de las figuras planas (lado, vértice, ángulo y perímetro) y su descripción oral.

2.4. **Interés por la elaboración y por la presentación cuidadosa de las construcciones geométricas en soportes manipulativos y gráficos diversos.**

5.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer la magnitud de la longitud y sus unidades, comprender sus procesos de conversión y manejar habilidades, instrumentos y estrategias de medida convencionales y no convencionales
-

- Reconocer y clasificar ángulos, figuras planas regulares e irregulares, y cuerpos geométricos.
- Identificar los elementos que componen las figuras planas y los cuerpos geométricos
- Realizar representaciones a escala de figuras planas y cuerpos geométricos.



6. METODOLOGÍA

SESIONES PRELIMINARES

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria
SESIÓN: 1		
ORGANIZACIÓN DEL AULA	MATERIAL	
- Sentados individualmente	- Ficha de ejercicios (ANEXO 1)	
ACTIVIDADES		
DESCRIPCIÓN		50'
<p><u>1. ¿Qué son las figuras planas?</u></p>		
<p>Para comenzar esta Unidad Didáctica, el profesor iniciará una lluvia de ideas con los conocimientos de los alumnos acerca de las figuras planas. De esta forma, se irán recogiendo en la pizarra todas las aportaciones y una vez hayan participado todos, se procederá a descartar aquellas ideas que no se adapten a lo que son realmente las figuras planas. Así, aquellos enunciados que hayan quedado anotados en la pizarra tendrán que ser copiados por todos los alumnos en sus cuadernos y, en caso de faltar algún concepto clave, el profesor procederá a completar dichos apuntes. Una vez hecho esto, el profesor hará entrega a sus alumnos de una ficha con ejercicios relacionados con la Geometría y la Medida, tema en el que se centrará el desarrollo de esta programación, y ésta tendrá que ser completada individualmente por los alumnos. Una vez haya pasado el tiempo prefijado para su realización todos los alumnos deberán entregar la ficha al profesor y, finalmente, aquellos alumnos que quieran podrán salir a la pizarra para realizar alguno de los ejercicios, siendo corregidos por el profesor (o por otro alumno) en caso de estar mal.</p>		
ACTIVIDADES EXTRA		
- <i>Actividades de refuerzo</i>		
1. <u>Selecciona la respuesta correcta:</u>		
El cuadrado es un polígono regular.		

Verdadero Falso

El rectángulo es un polígono irregular

Verdadero Falso

El rombo es un polígono regular

Verdadero Falso

El trapecio es un polígono irregular

Verdadero Falso

El decágono es un polígono irregular

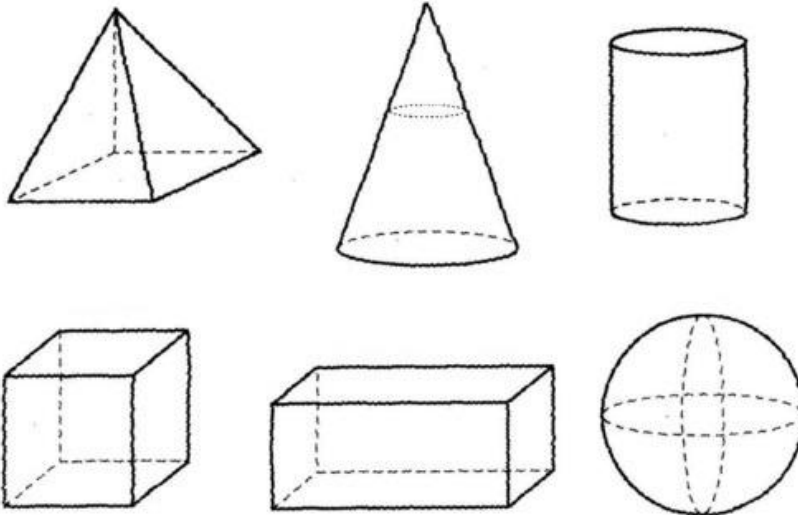
Verdadero Falso

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria	13
SESIÓN: 2			
ORGANIZACIÓN DEL AULA		MATERIAL	
<ul style="list-style-type: none"> - Sentados individualmente - En pequeños grupos 		<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes de cuerpos geométricos 	
ACTIVIDADES			
DESCRIPCIÓN:			45'
<p>1. <u>Ya ti, ¿cuál te ha tocado?</u></p>			
<p>En esta nueva sesión se seguirá trabajando la Geometría y la Medida, sin embargo, se centrará más en los cuerpos geométricos. De esta forma, antes de que llegue el alumnado a la clase, el profesor pegará debajo de cada pupitre una imagen de un cuerpo geométrico de forma que una vez iniciada la sesión, todos los alumnos descubran dicha imagen y tengan un soporte sobre el que trabajar. Así, una vez todos hayan sacado su cuerpo geométrico, todos los alumnos deberán levantarse y formar grupos con aquellos compañeros que tengan su mismo cuerpo geométrico, pasando posteriormente a analizar los rasgos y peculiaridades que caracterizan a su figura. De esta manera, una vez haya pasado el tiempo previamente fijado por el profesor, cada uno de los grupos pasará a presentar al resto de la clase su cuerpo geométrico. Una vez hayan expuesto todos los grupos, el profesor aclarará a sus alumnos que todas esas figuras son cuerpos geométricos y que éstos se pueden clasificar en dos categorías: poliedros o redondos (también llamados no poliedros), explicando posteriormente en que se diferencia una categoría de otra. Finalmente, el profesor anotará en la pizarra los títulos de las dos categorías y cada grupo de alumnos deberá salir y pegar un ejemplar de su cuerpo geométrico en la que ellos consideren oportuna. Cuando ya estén todos pegados, el profesor procederá a corregir la posición de los cuerpos geométricos (en caso de que hiciese falta) con la ayuda del resto de la clase.</p>			
ACTIVIDADES EXTRA			
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Actividades de refuerzo</i> 			
<p>1. Dentro de los cuerpos geométricos hay poliedros y redondos (o no poliedros). Así, asocia cada concepto con la definición que consideres correcta.</p>			
<p>a) Poliedro</p>			

b) Redondo (o no poliedro)

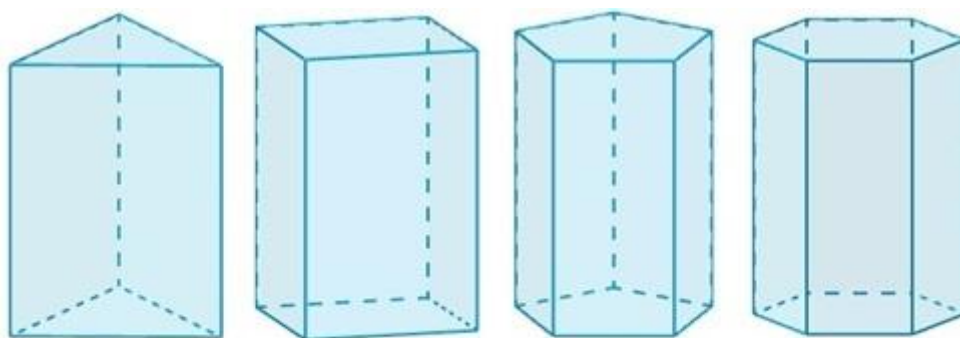
- Son aquellos que tienen, al menos, una de sus caras o superficies de forma curva.
- Son cuerpos geométricos cuyas caras son todas figuras geométricas exclusivamente planas.

2. En función de las anteriores definiciones, clasifica los siguientes cuerpos geométricos en poliedros o redondos (o no poliedros). Puedes escribir el nombre debajo de cada dibujo.



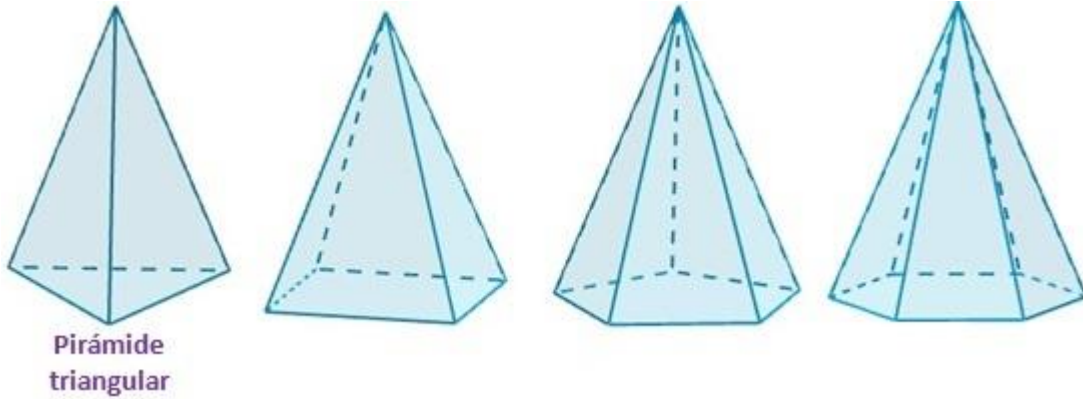
- *Actividades de ampliación*

1. Dentro de los poliedros podemos encontrar distintos tipos de prismas como los que se exponen a continuación. Así, ayudándote del ejemplo, pon el nombre de los otros:



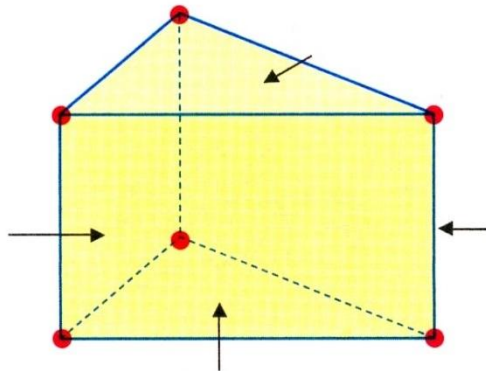
Prisma
triangular

2. Asimismo, dentro de los poliedros también hay pirámides. Clasifica éstas ayudándote del ejemplo:



3. Coloca los siguientes conceptos en la parte correspondiente de la figura:

- Base, base, arista y cara lateral



- 3a) Ahora que sabes lo que son las aristas, mide las aristas de UNA cara lateral y de UNA base.

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria
SESIÓN: 3		
ORGANIZACIÓN DEL AULA	MATERIAL	
-Sentados individualmente	<ul style="list-style-type: none"> • Geoplano • Elásticos • Ficha de ejercicios 	
ACTIVIDADES		
DESCRIPCIÓN:		45'
1. <u>¿Cómo te llamas?</u>		
<p>En esta sesión el alumnado trabajará con el geoplano. Para ello, y si fuera posible, cada alumno contará con un geoplano y varios elásticos que le sirvan para representar en el mismo. De esta forma, el profesor explicará a la clase cómo trabajar con este material y los alumnos pasarán a realizar la actividad. Ésta consistirá en que cada niño o niña represente cada una de las letras de su nombre y, a la par que va diseñando cada grafía, vaya respondiendo en un papel las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En función de su número de lados, ¿qué tipo de figura plana representa la letra? • ¿Es una figura plana regular o irregular? ¿Por qué? • ¿Cuál es el perímetro de la letra? <p>Así, una vez concluyan con la representación de cada letra, todos deberán calcular el perímetro total que suma las letras de su nombre y poner el resultado final en las unidades de medida que consideren más oportunas (cm, m, ...).</p> <p>La ficha que han diseñado será entregada al profesor al final de la sesión.</p>		
ACTIVIDADES EXTRA		
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de refuerzo <ol style="list-style-type: none"> 1. Con el geoplano, y utilizando únicamente dos elásticos, construir las siguientes figuras y calcular el perímetro total: <ul style="list-style-type: none"> Un cuadrado y un triángulo que tengan un lado coincidente. Un pentágono que tenga en su interior un triángulo. Dos triángulos con un lado coincidente. 		

2. Construye en el geoplano figuras que presenten las siguientes condiciones:

- a) Una figura plana con lados iguales dos a dos
- b) Una figura plana con tres lados, siendo todos ellos iguales
- c) Una figura plana con cuatro lados, siendo todos ellos iguales

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria	18
SESIÓN: 4			
ORGANIZACIÓN DEL AULA	MATERIAL		
<ul style="list-style-type: none"> • Grupos de 3 alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Mecano 		
ACTIVIDADES			
DESCRIPCIÓN:			45'
1. <u>¡A mecanizar!</u>			
<p>En esta sesión se utilizará el sistema de construcción mecano, por lo que el profesor tendrá que explicar al principio de la clase el funcionamiento de esta material. Así, una vez hecho esto, el profesor recordará la clasificación que hicieron los propios alumnos (sesión 2) de los poliedros y redondos (o no poliedros), y asignará a la clase la tarea de representar cada una de las figuras que se encuentran dentro de los poliedros (ya que los cuerpos redondos no pueden representarse con este material). De esta forma, la clase se dividirá en subgrupos de tres alumnos con el objetivo de repartirse la tarea de una manera equitativa y pasarán a representar sus cuerpos geométricos, teniendo que indicar especificar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de vértices • Número de aristas • Número de bases y figura plana que representa • Número de caras laterales y figura plana que representa <p>Sin más, una vez hayan terminado, cada grupo pasará a exponer sus resultados al resto de la clase y comparará éstos con los de otros grupos que hayan tenido que trabajar el mismo cuerpo geométrico. En caso de que no coincidan en los resultados, el resto de la clase así como el profesor podrán intervenir para determinar la solución correcta.</p>			
ACTIVIDADES EXTRA			
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Actividades de refuerzo</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Intercambia tu cuerpo geométrico con el de otro/s compañero/s y representalo con el mecano. Asimismo, realiza el mismo estudio: <ul style="list-style-type: none"> • Número de vértices • Número de aristas • Número de bases y figura plana que representa • Número de caras laterales y figura plana que representa 			

- *Actividades de ampliación*

1. Con las piezas del mecano, construye un triángulo equilátero, utilizando para ello tres piezas de la misma longitud. Una vez hecho esto, haz otro triángulo equivalente pero con el doble de longitud en cada uno de sus lados y, finalmente, realiza otro con el triple de longitud en cada arista. ¿Cuál es el perímetro total de cada uno de los triángulos?

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria
SESIÓN: 5		
ORGANIZACIÓN DEL AULA - Por grupos de cinco o seis alumnos	MATERIAL -Cartulinas -Plantillas (ANEXO 2) -Fotografía de la fachada del colegio (ANEXO 3)	
ACTIVIDADES		
DESCRIPCIÓN		35'
<u>1. Construyendo figuras</u>		
<p>Con motivo del tema que estamos trabajando, los alumnos realizarán varias figuras geométricas. De esta forma, el maestro proporcionará una cartulina y una plantilla a cada grupo de alumnos y estos deberán construir dichas figuras.</p> <p>Las figuras serán diferentes, de manera que se consiga varios ejemplares con distintas formas.</p>		
		15'
<u>2. Las formas de mi cole</u>		
<p>Con las figuras anteriormente realizadas, se representará la fachada del colegio. Así pues, el maestro les proporcionará una cartulina de grandes dimensiones y una fotografía de la fachada y, entre todos deberán ir señalando las diferentes figuras que en ella pueden ver para, representarlas.</p> <p>Esto se realizará de la siguiente forma: el maestro colocará en su mesa una cartulina de dimensiones mayores que la de los alumnos, que sirva como base y, cada grupo deberá ir colocando las figuras realizadas en el lugar correspondiente. Obviamente, el maestro ya las habrá pensado para que no falte ninguna.</p>		
ACTIVIDADES EXTRA		
- De refuerzo		

Si algún alumno no supiera realizar las figuras en 3D, el maestro se pondría con él y, empezaría porque dibujara la plantilla donde debería señalar su base, sus lados, sus vértices...

- *De ampliación*

Si un grupo terminase antes del tiempo previsto y, para que no permaneciera esperando, elaboraría una “ficha de datos” de la figura que le ha tocado o, incluso de más figuras si les siguiera sobrando tiempo. Así, deberían rellenar los siguientes apartados:

Nombre de la figura:

Nº de lados:

Nº de vértices:

Nº de bases:

Périmetro de la figura:

Ángulos que forma:

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria
SESIÓN: 6		
ORGANIZACIÓN DEL AULA -Grupos de cinco o seis alumnos	MATERIAL -Proyector -Papel marrón -Una venda para tapar los ojos -Figuras geométricas de plástico	
ACTIVIDADES		
DESCRIPCIÓN		40'
<u>1. Conversión de unidades aplicadas a figuras</u>		
<p>El maestro proyectará una figura en la pizarra, y dirá cuanto mide dicha figura. Los alumnos por grupos deberán construirla en papel marrón en una unidad diferente a la que el maestro dijo, teniendo así que convertir las unidades.</p> <p>Al final, obtendremos una misma figura en diferentes tamaños, pudiendo comprobar así la evolución de la misma.</p>		
<u>2. ¿Qué figura es esta?</u>		10'
<p>Aprovechando los instrumentos de medida (escuadra, cartabón y regla) que los alumnos han utilizado y, permaneciendo en los mismo grupos se determinará qué ángulos forman dichas herramientas y se anotarán en una hoja con sus correspondientes grados. Comprobando así que cualquier objeto que utilicemos tiene una forma geométrica.</p>		
ACTIVIDADES EXTRA		
-De refuerzo		
<p>Aquellos alumnos que tengan dificultades para la conversión de medidas, ya sea con figuras o con cualquier otro objeto, acudirán a esta página web donde a través de un juego interactivo practicará el pasar de una unidad a otra.</p>		

http://recursostic.educacion.es/multidisciplinar/itfor/web/sites/default/files/recursos/unidadesdemedida/html/MAT22RDE_imprimir_alumnado.pdf

23

-De ampliación

Un alumno con los ojos vendados, será guiado por sus compañeros que, mediante indicaciones del tipo: “ continúa seis pasos a la derecha y, dos hacia delante”, es decir, utilizando solo medidas corporales el niño con los ojos tapados deberá llegar a una figura geométrica que el maestro habrá escondido previamente.

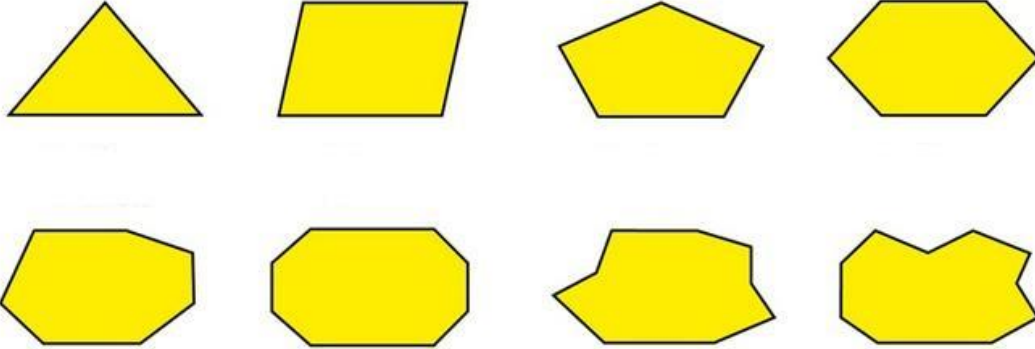
Una vez la encuentre, este deberá adivinar de qué figura se trata.

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria
SESIÓN: 7		
ORGANIZACIÓN DEL AULA -Sentados individualmente	MATERIAL -Cartulina tamaño folio -Piezas “guía” del tangram -Proyector	
ACTIVIDADES		
DESCRIPCIÓN	30'	
<u>1. Construyendo un tangram</u>		
<p>En esta sesión utilizaremos el recurso del tangram para trabajar nuestro tema. Para ello, lo primero que se realizará será la construcción del mismo. Cada alumno dispondrá de una cartulina tamaño folio con la que crear las siete piezas.</p> <p>En vez de realizar las piezas siguiendo las explicaciones del maestro a modo de papiroflexia, estos dispondrán de unas piezas “guía”. Así pues, lo que deben hacer los alumnos es medir cada lado de la figura para conseguir que sean iguales, no permitiéndose calcarlas.</p>		
<u>2. ¿Quién puede formar...?</u>		
		20'
<p>La segunda parte de la sesión se dedicará a construir figuras con las piezas anteriores. De esta forma, el maestro proyectará una serie de imágenes sencillas y los alumnos deberán intentar formarlas. Si alguna imagen resultara complicada, se iría desvelando la posición de algunas figuras hasta que se logren formar.</p>		

UNIDAD DIDÁCTICA:		4º de Primaria
SESIÓN: 8		
ORGANIZACIÓN DEL AULA - Seis grupos	MATERIAL - Seis dados	
ACTIVIDADES		
DESCRIPCIÓN		50'
<u>1. El circuito de los Matemáticas</u>		
<p><i>-Fase 1:</i> Se formarán seis equipos que estarán representados por un secretario. Este lanzará un dado que significará el número de pistas que ha obtenido su equipo.</p> <p><i>-Fase 2:</i> A partir de las pistas conseguidas, por grupos deberán seguir las instrucciones para llegar a la recompensa. Las instrucciones o pistas se basarán en realizar mediciones por el aula tomando como referencias los nombres de las figuras geométricas que el maestro habrá formado a lo largo del aula, es decir, con un grupo de masas representará un cuadrado, con un grupo de sillas un triángulo. Cada grupo saldrá de un lugar diferente y llegará a un punto en particular, donde deberán permanecer hasta pasar a la tercera fase.</p> <p><i>-Fase 3:</i> Para que los equipos puedan conseguir más pistas y, llegar a la meta deberán responder correctamente a unas preguntas que el maestro realizará, también sobre longitud y figuras geométricas, un ejemplo de estas podría ser: ¿Cuántas palmas mide la pizarra? ¿Cuáles son sus lados? (se elegiría a un miembro del equipo para que lo realizará). De ser correcta obtendrían otra pista que les conduciría a la recompensa final.</p> <p><i>Nota:</i> Todas las pistas plantearán un enigma, que solo resolviéndolo adecuadamente les permitirá avanzar.</p>		

ANEXO 1

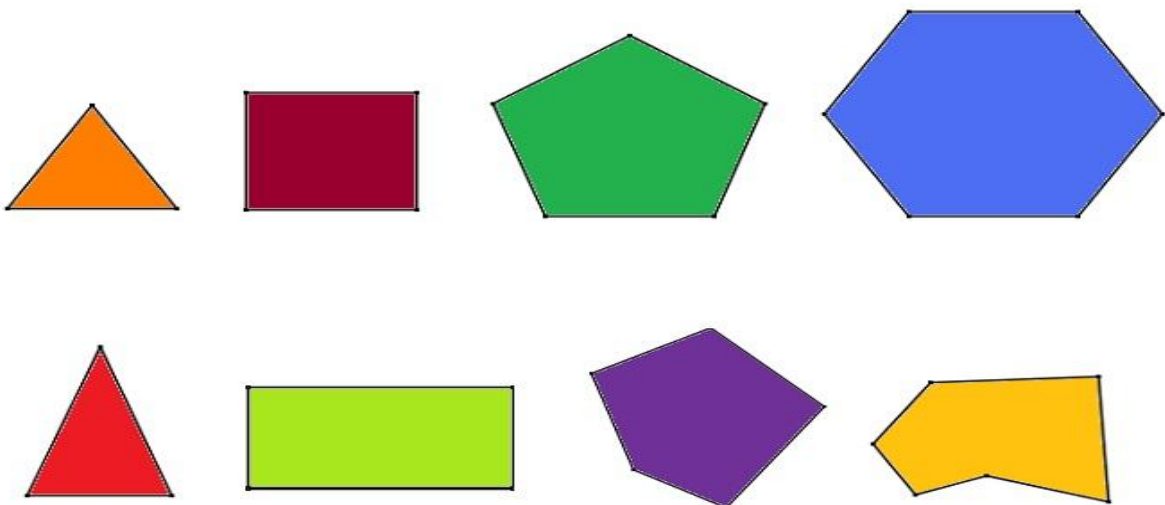
1. ¿Sabes lo que son las figuras planas? Indica el nombre de cada una de éstas en función de su número de lados:



2. Las figuras planas pueden ser tanto regulares como irregulares. De esta forma, selecciona la opción que creas acertada:

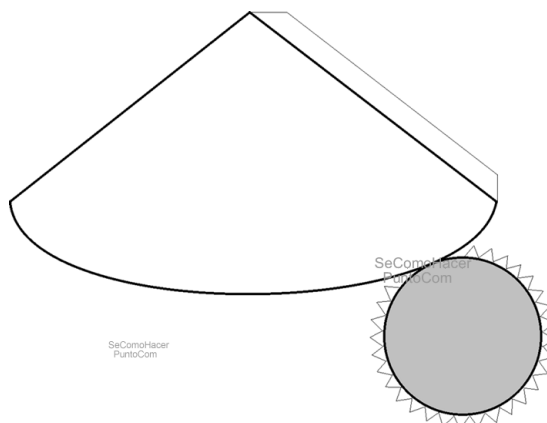
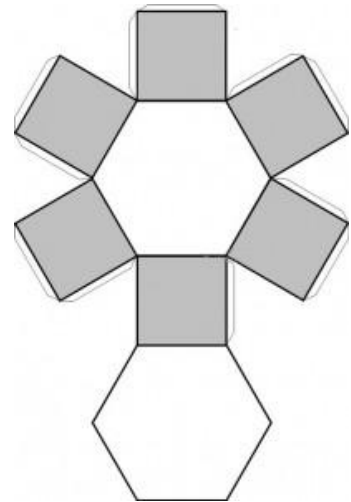
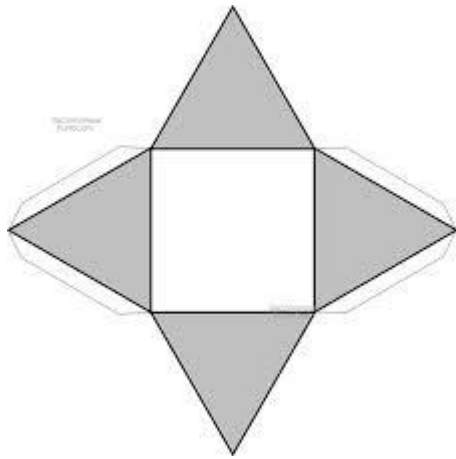
- a) Serán regulares aquellas figuras que tengan diferentes sus lados y vértices.
- b) Serán regulares aquellas figuras que tengan iguales tanto sus lados como sus vértices.
- c) Serán regulares aquellas figuras que tengan iguales sus lados, pero sus vértices diferentes.

3. Clasifica las siguientes figuras planas en regulares o irregulares. Además, explica tu respuesta en cada caso.



4. Halla el perímetro de cada una de las anteriores figuras y, a su vez, calcula el perímetro total de todas las figuras planas regulares que hayas identificado. Haz lo mismo con las figuras planas irregulares y utilizada la unidad de medida más adecuada en cada uno de los casos (cm, m, ...).

ANEXO 2



ANEXO 3



6.1. ORIENTACIONES AL PROFESOR (ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA)

Para la enseñanza del tema a trabajar en cuestión, la longitud y la geometría (título)de cuarto curso de Educación Primaria, emplearemos y pondremos en práctica diversas estrategias en función de los objetivos y contenidos a perseguir en cada caso, los conocimientos que posea el alumnado y las características y necesidades de este en ese momento.

Por lo general, la enseñanza girará en torno a una enseñanza no directiva, es decir, en la que nosotros como docentes, nos encargaremos de guiar y facilitar oportunidades a los alumnos y alumnas para que estos pongan en práctica todo el conjunto de habilidades que las matemáticas y, concretamente lo que la medida y las figuras geométricas permiten así como de intervenir para ayudar a destacar los distintos problemas, siendo los estudiantes, individualmente o pequeños grupos, los encargados de buscar las soluciones a los mismos.

Este trabajo cooperativo en torno a la resolución de problemas trae consigo, a su vez, la puesta en práctica de varias estrategias de enseñanza. Por un lado, la resolución de problemas, en el que la enseñanza gira en torno a problemas situados en un contexto relevante para el alumnado; utilizando elementos cercanos a este para

explicar la longitud y la geometría como, por ejemplo, los objetos que se encuentran en la clase, las figuras geométricas que ve a diario etc. Por otro, una estrategia participativa con la que se pretende fomentar la participación del alumnado en su propio aprendizaje y el de sus compañeros, en la elaboración individual o colectiva del trabajo, participando en el seguimiento y evaluación del aprendizaje a través de la autoevaluación y la coevaluación, etc. En cuanto a esto último, nuestra intención con dichos métodos evaluativos es que el alumnado reflexione y tome conciencia acerca de sus propios aprendizajes y de los factores que en ellos intervienen lo que generará que el alumno aprenda a valorar su desempeño con responsabilidad.

Por otra parte, cabe destacar la importancia que suponemos nosotros como docentes en todo momento para el alumnado por lo que es necesario cuidar hasta el último detalle; las actitudes y comportamientos que mostramos, el lenguaje utilizado tanto dentro como fuera del aula, etc. ya que debemos ser modelos de referencia en la educación en valores.

Para finalizar, otro aspecto no menos importante, que merece ser resaltado, es el de la motivación del alumnado la cual está estrechamente relacionada con nuestra forma de afrontar el tema. Así, algunas de las pautas a tener en cuenta y que utilizaremos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de mantener la capacidad de automotivación de nuestro alumnado son:

- Dar frecuentes, anticipadas y positivas respuesta que apoyen al alumnado a creer que pueden hacerlo bien.
 - Asegurarse de dar oportunidades para que los estudiantes tengan éxito, asignando tareas que ni sean demasiado fáciles, ni demasiado difíciles.
 - Ayudar a los estudiantes a encontrar un significado personal y un valor en la materia objeto de estudio.
 - Crear una atmosfera que sea abierta y positiva.
 - Ayudar a los estudiantes a sentirse como miembros valorados de una comunidad de aprendizaje.
 - La mayoría de los estudiantes responden positivamente a un curso bien organizado enseñado por un profesor entusiasta que siente interés por sus estudiantes y su progreso en los estudios.
-

6.2. ORIENTACIÓN AL ALUMNADO (ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE)

Este punto está estrechamente ligado con el apartado anterior, ya que tanto enseñanza como aprendizaje es, desde nuestro punto de vista, un proceso que va unido, que no tiene razón de ser el uno sin el otro.

Cuando se realiza el proceso de aprendizaje es esencial ver cada progreso de cada alumno, en dicho progreso podemos ver no sólo los resultados sino como los está consiguiendo, es decir, el "durante". Podemos decir que un alumno o alumna emplea una estrategia cuando es capaz de ajustar su comportamiento a una actividad. Así, creemos que para que una actividad sea considerada como estrategia se deben de cumplir una serie de pequeños objetivos:

- Que el alumno realice una reflexión sobre la tarea
- Que el alumno planifique y sepa lo que va a hacer
- Que sea capaz de realizarla
- Que evalúe su actuación
- Que tenga mayor conocimiento una vez acabada para que pueda volver a utilizar esta estrategia.

Mediante la enseñanza del tema en cuestión, pretendemos que el alumnado reflexione sobre su propia manera de aprender, se conozca mejor, identifique sus dificultades, habilidades y preferencias, dialogue consigo mismo y con sus compañeros activando sus conocimientos previos, que no deben estudiar para aprobar sino para aprender, etc. pues uno de nuestros objetivos no es enseñar las matemáticas sino que el alumnado aprenda a aprender las matemáticas.

Así, tal y como comentamos anteriormente, somos conscientes de que resultan útiles las metodologías más activas y de participación, favorecedores de un aprendizaje significativo, en el que el alumnado se sienta el verdadero protagonista de su aprendizaje propiciando tareas abiertas y motivadoras, conectadas con el medio, es decir contextualizadas de forma adecuada, que favorezcan el pensamiento creativo, que ayuden a estructurar y organizar los aprendizajes y que atiendan a la diversidad. Esta apuesta por la participación sin duda amplía y abre el camino para la autonomía a los niños tanto dentro como fuera del aula.

Otro de las estrategias de aprendizaje utilizadas para esta unidad didáctica es el trabajo mediante proyectos, es decir, a través de una situación de aprendizaje abierta donde el alumnado participa en el diseño de un plan de trabajo, trata la información

pertinente y realiza una síntesis final con la que presentar el producto pactado. Concretamente el alumnado realizará a modo de conclusión un circuito de matemáticas en el que repasarán los dos contenidos trabajados.

Además, a través de este de aprendizaje basado en una educación en valores, también perseguimos que el alumnado adquiera actitudes y comportamientos basados en opciones libremente asumidas mediante la reflexión y el análisis así como el fomento de la convivencia democrática y participativa; favorecer las medidas y actuaciones para prevenir y resolver los conflictos de forma pacífica; impulsar la convivencia en igualdad entre mujeres y hombres; por procedencias culturales, por pertenencia a cualquier minoría o por cualquier otra característica individual; potenciar la interculturalidad, la paz y la solidaridad, etc.

7. EVALUACIÓN

7.1. ¿QUÉ PRETENDO EVALUAR? (CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS)

La presente unidad didáctica está diseñada para que el alumnado al finalizar las ocho sesiones lectivas haya alcanzado todos los objetivos planteados inicialmente. Por ello, al darla por concluida, nosotros como docentes a través de la corrección de las actividades, del uso de herramientas como la observación (escala descriptiva y lista de control), y la realización de una prueba objetiva, evaluaremos si los contenidos impartidos han conseguido los resultados esperados y si el importante proceso de enseñanza-aprendizaje se ha llevado a cabo correctamente.

Esta programación se centra especialmente en dos contenidos principales: la longitud y la geometría, por lo que se pretende trabajar mediante un orden lógico e interrelacionado, dónde los niños paulatinamente vayan interiorizando tanto los conceptos pertenecientes a dichos contenidos, como sus propiedades y usos, de forma que aprendan a valorar lo que suponen y a utilizarlos en sus vidas.

Como toda tarea en Educación Primaria y en relación con el currículo, esperamos que con la resolución de cada uno de las actividades, la interacción en el aula con otros compañeros, los procesos de corrección, etc., el alumnado pueda desarrollar las diferentes competencias abordadas anteriormente y todo lo que éstas conllevan para así cumplir con sus funciones formativas, instrumentales y funcionales.

En definitiva, la evaluación es un proceso fundamental en el proceso de enseñanza que nos permite valorar la efectividad con la que se ha concluido la programación, permitiendo la observación de todos los procesos por lo que los niños han pasado. Datos que por otra parte nos proporcionarán información suficiente para evaluar nuestra función como docentes y así mejorarla a partir de una actitud flexible que permita desarrollar adecuadamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

7.2. ¿CÓMO SE EVALUARÁ? (CRITERIOS, MEDIOS)

Los medios que utilizaremos para evaluar los contenidos abordados en esta programación didáctica se ejecutarán atendiendo a los siguientes criterios de evaluación:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A partir de los objetivos didácticos de nuestra Programación (los cuales volveremos a citar a continuación) hemos extraído los siguientes criterios de evaluación:

- Conocer la magnitud de la longitud y sus unidades, comprender sus procesos de conversión y manejar habilidades, instrumentos y estrategias de medida convencionales y no convencionales
- Reconocer y clasificar ángulos, figuras planas regulares e irregulares, y cuerpos geométricos.
- Identificar los elementos que componen las figuras planas y los cuerpos geométricos
- Realizar representaciones a escala de figuras planas y cuerpos geométricos

Objetivo didáctico: Conocer la magnitud de la longitud y sus unidades, comprender sus procesos de conversión y manejar habilidades, instrumentos y estrategias de medida convencionales y no convencionales.

1. Reconocer el metro como unidad principal de medida de longitud
2. Conocer los divisores (dm, cm y mm) y los múltiplos (dam, hm y km) del metro
3. Aplicar las equivalencias entre las unidades de longitud
4. Emplear habilidades, instrumentos y estrategias de medida convencionales y no convencionales

Objetivo didáctico: Reconocer y clasificar ángulos, figuras planas y cuerpos geométricos.

6. Clasificar los polígonos según su número de lados, los poliedros según su número de caras y los ángulos según su amplitud
 7. Reconocer si un polígono es regular o irregular
 8. Identificar figuras geométricas en el entorno
-

- Objetivo didáctico: Identificar los elementos que componen las figuras planas y los cuerpos geométricos

9. Reconocer y nombrar los elementos de las figuras geométricas

- Objetivo didáctico: Realizar representaciones a escala de figuras planas y cuerpos geométricos

10. Construir figuras geométricas utilizando distintos recursos y técnicas.

MEDIOS PARA CONSTATAR EL GRADO DE ADQUISICIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Algunos de los instrumentos que pondremos en práctica, y que a continuación mostramos, son la lista de control y la escala descriptiva:

1. Lista de control

Es una enumeración de los aspectos o rasgos cuya presencia o ausencia en un alumno o en un grupo se desea observar. El observador se limita a constatar si esas conductas se dan o no durante el periodo de observación.

2. Escala descriptiva o rúbrica

Es una guía educativa que describe los criterios con una serie de niveles o escalas para caracterizar los niveles de ejecución con el fin de juzgar la calidad de las tareas realizadas por los estudiantes. Tiene como propósito explorar las fortalezas y las limitaciones de los alumnos en su aprendizaje.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

¿Cuándo aplicar los instrumentos?

Por otro lado, haremos llegar la escala descriptiva a nuestro alumnado al finalizar las sesiones correspondientes. Con esta escala podremos evaluar de diferentes maneras:

- Evaluación por parte del profesorado

- Autoevaluación del alumnado. De esta forma tendremos constancia del pensamiento y conciencia de lo que alumnos y alumnas creen haber realizado con éxito.

- Co-evaluación del alumnado

La escala descriptiva se utilizará al finalizar las sesiones para la evaluación de **la longitud**.

Antes de una sesión explicaremos cómo se utiliza y para qué sirve la lista de control con el fin de que sepan cómo se debe cumplimentar y que prevean que posteriormente van a co-evaluarse.

La lista de control se utilizará en el desarrollo de las sesiones para la evaluación de **la geometría**.

¿Cómo compartir con el alumnado la información obtenida?

Una vez obtenidos los instrumentos ya cumplimentados por los niños y niñas y analizados por nuestra parte, haremos ver al alumnado a través de mecanismos audiovisuales (tales como vídeos o fotos de los sesiones) tanto los logros como los posibles errores cometidos. De esta forma, el profesor puede dar feedback estableciendo una relación causa-efecto del error cometido y dar indicaciones para evitarlo.

7.3. EVALUACIÓN DEL ALUMNO Y DEL TRABAJO EN EQUIPO

RÚBRICA

CONDUCTAS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
Medición de objetos y figuras	Medir objetos y figuras empleando habilidades, instrumentos y estrategias de medida no convencionales; utilizando partes de su propio cuerpo, elementos del aula, etc.	Medir objetos y figuras empleando habilidades, instrumentos y estrategias de medida no convencionales; utilizando partes de su propio cuerpo, elementos del aula, etc., y convencionales; regla, metro, etc.	Seleccionar las habilidades, instrumentos y estrategias de medida tanto no convencionales; utilizando partes de su propio cuerpo, elementos del aula, etc., como convencionales; regla, metro, etc., adecuadas a diferentes situaciones para medir objetos y figuras específicos.
Las unidades de longitud	Reconoce que el metro (m) es la unidad principal de medida.	Reconoce que el metro (m) es la unidad principal de medida y conoce los divisores (dm, cm y mm) o los múltiplos (dam, hm y km) del mismo.	Reconoce que el metro (m) es la unidad principal de medida y conoce los divisores (dm, cm y mm) y los múltiplos (dam, hm y km) del mismo.
Exactitud y precisión en la conversión de medidas de longitud	No convierte correctamente todas las medidas de longitud.	Convierte correctamente algunas de las medidas de longitud.	Convierte correctamente todas las medidas de longitud.
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA: La longitud		NIVEL: 4º	
CRITERIO/S DE EVALUACIÓN DE REFERENCIA:			

1. Reconocer el metro como unidad principal de medida de longitud
2. Conocer los divisores (dm, cm y mm) y los múltiplos (dam, hm y km) del metro
3. Aplicar las equivalencias entre las unidades de longitud
4. Emplear habilidades, instrumentos y estrategias de medida convencionales y no convencionales

LISTA DE CONTROL

UNIDAD DIDÁCTICA: La geometría

NOMBRE:

CURSO: 4°

OBSERVADOR/ANOTADOR:

Conductas a observar	SI	NO	DUDOSO
4. Clasifica los polígonos según su número de lados			
4. Clasifica los poliedros en función de su número de caras			
4. Clasifica los ángulos según su amplitud			
5. Reconoce si un polígono es regular o irregular en función de sus lados			
5. Reconoce si un polígono es regular o irregular en función de sus ángulos			
5. Es capaz de explicar el por qué un polígono es regular o irregular			
6. Localiza y nombra tres cuerpos geométricos en el aula			
6. Localiza y nombra tres cuerpos geométricos en la fachada del centro escolar			
7. Conoce y nombra los elementos de las figuras planas			
7. Localiza y señala los elementos en figuras planas			
7. Conoce y nombra los elementos de los cuerpos geométricos			
7. Localiza y señala los elementos en cuerpos geométricos			
8. Construye figuras usando el tangram			
8. Construye figuras geométricas a escala usando el geoplano			

8. Construye figuras geométricas a escala usando el mecano			38
--	--	--	----

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA: La geometría**NIVEL: 4º****CRITERIO/S DE EVALUACIÓN DE REFERENCIA:**

4. Clasificar los polígonos según su número de lados, los poliedros según su número de caras y los ángulos según su amplitud
 5. Reconocer si un polígono es regular o irregular
 6. Identificar figuras geométricas en el entorno
 7. Reconocer y nombrar los elementos de las figuras geométricas
 8. Construir figuras geométricas utilizando distintos recursos y técnicas.
-

7.4. EVALUACIÓN DEL PROFESORADO

A continuación se exponen los criterios de autoevaluación del profesorado a completar por éste al finalizar la programación.

El criterio de puntuación será: 1 (labor mínima) y 5 (labor máxima).

AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO					
Puntualidad para comenzar y finalizar la clase	1	2	3	4	5
Llevar el control de asistencia	1	2	3	4	5
Tiene en cuenta la puntualidad y asistencia del alumnado	1	2	3	4	5
Realiza un seguimiento de los progresos del alumnado	1	2	3	4	5
Toma nota de los errores del alumnado para buscar soluciones	1	2	3	4	5
Las explicaciones son concisas y claras	1	2	3	4	5
Fomenta la participación del alumnado	1	2	3	4	5
Cuenta con las opiniones del alumnado para la resolución de conflictos	1	2	3	4	5
Resuelve las dudas del alumnado	1	2	3	4	5
Muestra respeto al tratar al alumnado	1	2	3	4	5
Fomenta la aceptación entre el alumnado	1	2	3	4	5
Lleva a cabo el refuerzo positivo y negativo ante los resultados de las tareas	1	2	3	4	5

LONG-METRÍA

Alienta al alumnado con malos resultados para que mejore	1	2	3	4	540
Mantiene el orden en la clase	1	2	3	4	5
Se muestra cercano y accesible al alumnado	1	2	3	4	5
Resuelve conflictos de manera democrática y amistosa	1	2	3	4	5
Delega responsabilidad en las tareas simples del aula (reparto de libros, pasar lista, escribir la fecha en la pizarra, etc.)	1	2	3	4	5
Implica a la familia en la formación del alumnado	1	2	3	4	5

7.5. EVALUACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIDAD

A continuación se exponen los criterios de evaluación de la Unidad Didáctica a completar por el profesorado al finalizar la programación.

El criterio de puntuación será: 1 (nada de acuerdo) y 5 (muy de acuerdo).

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA					
Me han parecido interesantes los temas tratados en la Unidad Didáctica (la longitud y la geometría)	1	2	3	4	5
Me han parecido adecuadas las actividades realizadas para desarrollar el tema	1	2	3	4	5
Las actividades han estado acordes al nivel del alumnado	1	2	3	4	5
Se han cumplido los objetivos generales de la Programación	1	2	3	4	5

LONG-METRÍA

El alumnado alcanza por medio de las actividades los objetivos didácticos	1	2	3	4	5	41
La organización de las sesiones me ha parecido adecuada	1	2	3	4	5	
Los instrumentos de evaluación fueron adecuados, claros y sencillos	1	2	3	4	5	
Los contenidos de la unidad están adaptados al nivel curricular del ciclo correspondiente	1	2	3	4	5	
He aprendido cosas que antes no conocía	1	2	3	4	5	
He conocido otros métodos de enseñanza	1	2	3	4	5	
He aprendido como usar diferentes recursos para atraer la atención del alumnado	1	2	3	4	5	
Se ha cumplido la temporalización de contenidos	1	2	3	4	5	
La forma de evaluación es simple y precisa	1	2	3	4	5	

¡MI DAMOS!

Unidades de capacidad y masa

Josué Ramón Aguilar Martín

C.E.I.P San Luis Gonzaga

Prácticum II

ÍNDICE

1. Justificación	Pág. 1
2. Contextualización	Pág. 2
3. Objetivos	Pág. 5
4. Competencias	Pág. 7
5. Contenidos	Pág. 11
6. Metodología	Pág. 13
7. Actividades	Pág. 16
8. Evaluación	Pág. 23

1. JUSTIFICACIÓN

1

Para la elaboración de la presente unidad didáctica (U.D) se ha tomado como referencia la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y en el Real Decreto 126/2007, de 24 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Canarias.

La unidad didáctica "¡Midamos!", la cual va dirigida al alumnado de cuarto de Educación Primaria, correspondiente al segundo ciclo de esta etapa educativa, constituye una herramienta relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas pues el núcleo o eje temático sobre el que se cimenta es el de las unidades de medida de capacidad y peso, contenidos que poseen un papel esencial y notable pues están presentes en múltiples situaciones de nuestra vida cotidiana; el hacer la compra, llevar a cabo una receta, tomar la dosis de algún medicamento, conocer el peso corporal, etc. Por ello, su comprensión, interpretación y utilización desde edades tempranas serán fundamentales para un mejor entendimiento de la realidad.

La programación que se plantea se desarrollará a lo largo de ocho días lectivos, en la que se impartirán doce sesiones de aproximadamente 45 minutos cada una, ciñéndose a la temporalización otorgada al área de Matemáticas en el horario escolar del centro correspondiente a dos semanas. Así, el periodo seleccionado para su puesta en práctica será del 16 al 27 de marzo, coincidiendo con las evaluaciones del segundo trimestre por lo que sus resultados y respectiva evaluación no se verán reflejados en éste, sino en el tercero y último del curso.

Por otra parte, y a pesar de que todos los apartados de la unidad han sido minuciosamente tratados, como docentes debemos respetar el ritmo individual del alumnado, tener en cuenta sus necesidades específicas y responder a aquellos imprevistos que se nos puedan presentar, por lo que estos podrán ser sometidos a adaptaciones o mejoras.

Por último, me veo en la necesidad de señalar que si para la realización y desarrollo de esta programación me he centrado exclusivamente en el área de matemáticas ha sido principalmente porque, pese a mi expreso deseo, la coordinación y dinámica llevada por los tutores del segundo ciclo dista del trabajar de forma globalizada, pues se prefiere hacerlo de manera independiente y teniendo como recurso base el libro de texto. Sin embargo, con respecto a esto último debo romper una lanza a favor de mi tutor de prácticas pues en todo

momento me ha dado total libertad para utilizar aquellos materiales o recursos que crea oportunos.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 DESCRIPCIÓN DEL CENTRO Y EL ALUMNADO

EL CENTRO

El centro en el que se llevará a la práctica la presente unidad didáctica será el C.E.I.P. San Luis Gonzaga (San Cristóbal de La Laguna). Situado en la zona de Taco-San Matías, resulta imposible comprender al alumnado que allí estudia sin antes conocer la realidad por la que pasan la mayoría de las familias que conviven en los barrios obreros que lo rodean; desestructuración familiar, desempleo, provisionalidad, escasez de valores y cultura, etc.

Nota: puede encontrar toda la información con respecto a este centro educativo en el documento "Informe Colectivo del Centro" adjunto a esta unidad.

EL AULA

El aula correspondiente con 4ºA se encuentra situada en el edificio asignado para el segundo y tercer ciclo de Primaria, a la que se ha de acceder por diferentes tramos de escalera (el centro no está dotado de rampas o ascensores). Así, ésta posee una estructura similar a todas las que componen dicho edificio, contando con el espacio justo para la práctica de clase.

En cuanto a su iluminación, la misma está dotada de un enorme ventanal que ocupa por completo uno de sus flancos y de múltiples tubos fluorescentes en el caso de que la luz natural sea insuficiente. Por otra parte, la decoración de la misma es escasa y cutre, estando sus ventanas cubiertas por antiguas cortinas y paredes que dan la sensación de no haber sido pintadas en años y sobre las que cuelgan posters promocionales y algún que otro dibujo realizado por los niños hace ya meses.

Por último, el aula consta del siguiente mobiliario y recursos audiovisuales:

3

- Una pizarra de tiza.
- 28 mesas y sillas, por lo general, en buen estado.
- Una taquilla donde cada alumno tiene un espacio donde colocar sus libros, trabajos y material escolar.
- Una pequeña y antigua televisión que, en lo personal, nunca he visto encendida.
- Un reproductor DVD.
- Un equipo de música.
- Impresora multifunción comprada por mi tutor.

Así, se echa en falta, como mínimo, un rincón a modo de biblioteca (lo cierto es que aunque se quisiera parece no haber suficiente espacio para el mismo) y un proyector.

EL ALUMNADO

El grupo de clase está formado por un total de 24 alumnos, siendo la mitad de ellos niños (12) y la otra mitad niñas (12). Así, salvo algunas excepciones, nos encontramos ante un alumnado con un nivel académico por debajo de la media para la edad y curso en el que se encuentran. Y es que, tal y como se comentó con anterioridad, la precaria situación social y económica de gran parte de las familias se ven traducidas directamente en la personalidad y actitud con la que los niños acuden a la escuela, lo que provoca que en el aula se dedique gran parte del tiempo a educar (inquietud por el aprendizaje, actitudes y hábitos saludables, aceptación de unas mínimas normas de convivencia, autonomía personal en las responsabilidades, etc.), en lugar de aprender.

Por otra parte, por lo general la relación interpersonal entre el alumnado es buena, no existiendo demasiados problemas entre ellos (excepto los típicos de esta etapa) y formando un grupo homogéneo en el que los alumnos de origen inmigrante se encuentran totalmente integrados.

En cuanto a los casos concretos de alumnos con algún tipo de problema o dificultad directa en el aula, merecen destacar los siguientes:

- Un alumno con problemas de conducta. Pese a que normalmente mantiene una actitud tranquila, es muy sensible ante comentarios negativos hacia su persona, mostrándose fuera de sí en tan solo segundos y agrediendo a todo aquel que se encuentra en su camino. Lo curioso del caso es que parece olvidar todo en cuanto consigue tranquilizarse. En estos momentos se le está haciendo un informe evaluativo para conocer con mayor precisión qué le sucede y qué medidas se pueden tomar.
 - Una niña de origen asiático con mutismo selectivo y con problemas de movilidad, pues únicamente se desplaza cuando una persona de su confianza le da la mano. En busca de una mejora en su trastorno, ésta acude todos los lunes al hospitalito a trabajar con varias psicólogas pero lo cierto es que hasta ahora no se ha notado ningún cambio en su actitud dentro del centro educativo.
 - Dos alumnos repetidores reciben apoyo de manera diaria. Para ello, estos acuden al aula de PT con la orientadora del centro, dependiendo el número de horas de la necesidad de cada uno. Así, si bien uno de ellos trabaja con el refuerzo de contenidos del curso al que pertenece (cuarto de Primaria), el otro lo hace con los correspondientes a un nivel de segundo de Primaria.
 - Por último, en cuanto al absentismo en el aula, destaca el caso concreto de una niña que acude al centro en contadas ocasiones debido a graves problemas familiares. Además, hay varios niños que llegan tarde a clase casi diariamente.
-

3. OBJETIVOS

5

3.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

3.2. OBJETIVOS DE ÁREA

Tomando como referencia el currículo La enseñanza de las Matemáticas en esta unidad didáctica tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Representar hechos y situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana mediante modelos simbólicos matemáticos, para comprender, valorar y producir informaciones y mensajes en un lenguaje correcto y con el vocabulario específico de la materia.

2. Utilizar el conocimiento matemático, construido desde la comprensión, conceptualización, enunciado, memorización de los conceptos, propiedades y automatización del uso de las estructuras básicas de relación matemática, practicando una dinámica de interacción social con el grupo de iguales, en posteriores aprendizajes o en cualquier situación independiente de la experiencia escolar.

3. Valorar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer las aportaciones de las diversas culturas al desarrollo del conocimiento matemático.

4. Reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas alternativas, la conveniencia de la precisión, la perseverancia en la búsqueda de soluciones, la autonomía intelectual y el esfuerzo por el aprendizaje.

5. Adquirir seguridad en el pensamiento matemático de uno mismo, para afrontar situaciones diversas que permitan disfrutar de sus aspectos creativos, estéticos o utilitarios y desenvolverse eficazmente y con satisfacción personal.

6. Formular y/o resolver problemas lógico-matemáticos, elaborando y utilizando estrategias personales de estimación, cálculo mental y medida, así como procedimientos geométricos y de orientación espacial, azar, probabilidad y representación de la información, para comprobar en cada caso la coherencia de los resultados y aplicar los mecanismos de autocorrección que conlleven, en caso necesario, un replanteamiento de la tarea.

3.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

PESO

- Conocer el gramo, sus múltiplos y sus submúltiplos, como unidades para medir el peso de los objetos.
- Conocer y utilizar las equivalencias entre las unidades de peso más usuales.
- Reconocer y utilizar las abreviaturas de las diferentes unidades de peso.
- Expresar de forma simple una medida de peso dada de forma compleja.

$$2 \text{ g. } 34 \text{ cg.} = 234 \text{ cg.} = 2.340 \text{ mg.}$$

- Ordenar medidas de peso.
- Sumar y restar medidas de peso.
- Resolver situaciones problemáticas.

CAPACIDAD

- Conocer el litro, sus múltiplos y sus submúltiplos, como unidades para medir la capacidad de recipientes.
- Conocer y utilizar las equivalencias entre las unidades de capacidad más usuales.
- Reconocer y utilizar las abreviaturas de las diferentes unidades de capacidad.
- Realizar mediciones aproximadas de la capacidad de recipientes adecuados, utilizando recipientes graduados, y expresar con propiedad el resultado de la medición.

- Comparar y ordenar la capacidad de distintos recipientes y el peso de distintos objetos, utilizando las unidades de medida.
- Ordenar medidas de capacidad.
- Sumar y restar medidas de capacidad.
- Resolver situaciones problemáticas.

4. COMPETENCIAS

Esta programación didáctica abarca la enseñanza de siete de las ocho competencias básicas contempladas en el currículum de Educación Primaria con el fin de alcanzar la formación integral del niño y no únicamente del aumento de sus conocimientos matemáticos. A continuación se exponen y justifican las distintas competencias básicas que el alumnado desarrollará a lo largo de la unidad didáctica:

COMPETENCIA MATEMÁTICA

Esta competencia se centra en las destrezas imprescindibles para desarrollar las diferentes tareas, encaminando su utilidad al empleo de las Matemáticas dentro y fuera del aula y en relación con otras áreas, proporcionando al alumnado una serie de conceptos y habilidades que luego podrán utilizar en la vida cotidiana. Concretamente, las competencias matemáticas que desarrollará el niño son:

→ *Pensar y razonar*

Al distinguir entre diferentes tipos de enunciados y situaciones problemáticas (definiciones, propiedades, conjeturas, hipótesis, ejemplos, etc.) y al entender y utilizar los conceptos y estrategias matemáticas para su resolución.

→ *Argumentar*

Al crear y expresar argumentos matemáticos y al seguir y valorar cadenas de argumentos matemáticos.

→ *Comunicar*

Al comunicarse en el aula, al comprender e interpretar los enunciados y al expresar las situaciones a desarrollar. Todo ello de forma tanto oral como escrita.

→ *Modelizar*

Al estructurar y analizar la situación o problema inicial:

- Expresarla en términos matemáticos
- Construir o usar modelos matemáticos para resolverlo
- Interpretar los resultados matemáticos obtenidos

→ *Resolver problemas*

Al resolver distintos tipos de problemas y situaciones mediante diferentes vías y materiales didácticos.

→ *Representar*

Al utilizar e interpretar y distinguir entre diferentes tipos de representaciones de objetos matemáticos.

→ *Utilizar el lenguaje matemático simbólico, formal, gráfico y técnico*

Al tener que decodificar e interpretar el lenguaje simbólico y formal (por ejemplo: ml, cl, l, etc.) y su relación con el lenguaje natural así como también traducir desde el lenguaje natural al simbólico y formal.

→ *Emplear soportes y herramientas*

Al conocer y utilizar soportes y herramientas (balanzas, básculas, envases, etc.) con los que realizar de manera alternativa sus tareas.

→ *Desarrollar seguridad, confianza y gusto por las situaciones que contienen elementos matemáticos*

Todo ello se trabajará desde la experimentación de abundantes y variadas situaciones reales o simuladas en el aula que estarán relacionadas entre sí llevando al alumnado a valorar las cuestiones matemáticas, a aprender a comunicarse debatiendo, leyendo y escribiendo sobre las matemáticas, a desarrollar hábitos mentales matemáticos, o entender y apreciar su papel en los asuntos humanos. Además, dota de seguridad a los alumnos para atreverse a crear y practicar las matemáticas, y por consiguiente genera confianza en su propio pensamiento matemático para resolver problemas simples y complejos que se le han presentado o puedan presentársele a lo largo de la vida.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Esta competencia se centra en el uso de la lengua como principal herramienta para la comunicación oral y escrita. Así, es de vital importancia que en el aprendizaje de las matemáticas se insista en la incorporación y uso correcto de sus expresiones básicas y habituales, tanto de forma verbal como escrita, además del ejercicio y dominio del lenguaje y del uso del razonamiento.

El empleo de la lengua será también importante para llegar a acuerdos, al preguntar alguna duda al profesor o en la ayuda recíproca con otros compañeros en los trabajos en grupo.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO

La adquisición de esta competencia supone la interacción con el mundo físico en todos sus aspectos, tanto naturales, como originados por el hombre. Así, ésta se desarrolla al reconocer la importancia y la utilidad de la capacidad y el peso en la vida cotidiana del alumno al estar en contacto permanente con mediciones, lo que le facilita a comprender mejor su entorno.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

La realidad social con la que el niño se encuentra diariamente se entiende mediante el desarrollo de esta competencia por lo que éste debe comprometerse a vivir en sociedad de

manera responsable y democrática. Así, se pretende que el alumnado de matemáticas desarrolle esta competencia a través de la capacidad de escuchar, compartir y aceptar otros puntos de vista, buscar diferentes alternativas en la resolución de problemas, tomar decisiones de forma conjunta, ayudar y, por tanto, facilitar el proceso de aprendizaje de aquellos compañeros que tienen mayores dificultades, etc.

COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

El alumnado desarrollará esta competencia al ser consciente de la importancia que han supuesto las unidades de medida para las diferentes culturas del mundo, puesto que hasta 1889, año en el que fue implantado el Sistema Métrico Decimal común con la mayoría de países y facilitador del intercambio científico, cultural, comercial, de datos, etc., cada país, e incluso cada región, tenía su propio sistema de unidades. En este sentido, los niños conocerán algunas medidas tradicionales como el quintal o la pipa, propias de las Islas Canarias.

COMPETENCIA EN AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

El ejercicio de esta competencia supone la realización de múltiples operaciones mentales, entre las que se encuentran la planificación, la gestión de estrategias y la valoración de resultados. Así, ésta autonomía intelectual permitirá al alumnado utilizar las funciones cognitivas adecuadas, así como los recursos y materiales que crea convenientes para la realización, de manera autónoma y eficaz, de los problemas matemáticos que se le presenten en relación a la capacidad y peso y analizar sus respuestas y posibles errores.

COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER

Los menores desarrollan la capacidad de analizar y resolver los diferentes problemas y situaciones de forma autónoma, de buscar alternativas a partir de la utilización de diferentes estrategias y herramientas, y de corregir sus errores ejercitando, a su vez, el pensamiento crítico.

5. CONTENIDOS

11

5.1. BLOQUES DE CONTENIDOS CURRICULARES

A continuación se muestran los bloques y contenidos del currículo a trabajar en la presente unidad didáctica. Además, con el fin de ser más precisos, en color verde aparecerá reflejada la parte exacta que será aplicada.

Bloque I. Números y operaciones

1. Números naturales, fracciones y sus equivalentes y porcentuales.

1.1. Conocimiento y utilización de las funciones de los números hasta 6 cifras en situaciones reales o simuladas para medir, ordenar, y expresar cantidades y relaciones matemáticas con constancia y confianza en las propias posibilidades.

3. Estrategias de cálculo y resolución de problemas.

3.3. Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas sencillas, utilizando sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, empleando distintas estrategias y representaciones o lenguajes, y reconociendo su equivalencia.

3.4. Búsqueda y expresión oral en una situación problemática de los datos conocidos, desconocidos, irrelevantes, etc., y planteamiento de estrategias de resolución como hipótesis de trabajo, con estimación previa de resultados.

3.5. Disposición para desarrollar aprendizajes autónomos y mecanismos de autocorrección en lo concerniente a los números, sus relaciones y operaciones, utilizando un vocabulario matemático preciso y coherente para expresar las ideas matemáticas y presentando de manera limpia, ordenada y clara los cálculos y sus resultados.

Bloque II. La medida: estimación y cálculo de magnitudes

2. Comprensión de la dimensión temporal y de las magnitudes físicas de longitud, peso/masa, capacidad, temperatura y superficie, a partir de estimaciones de medidas de elementos de la vida cotidiana.

3. Conocimiento y utilización del calendario y de los instrumentos convencionales de medida: reloj analógico y digital, regla y cinta métrica, podómetro, balanza, recipientes graduados y termómetro; selección y uso de referencias conocidas para estimar medidas.

12

4. Conocimiento y uso de las unidades principales de tiempo (hora, minuto, día, mes y año), longitud (m, cm, mm, km), masa (g, kg), capacidad (l, dl, cl, ml), temperatura (°C), y superficie (cuadradas no convencionales). Comparación y ordenación de unidades y cantidades de una misma magnitud.

6. Expresión oral y escrita del proceso seguido y las estrategias utilizadas, e interés por la expresión limpia, ordenada y clara de los resultados numéricos obtenidos en la medición, manifestando las unidades utilizadas.

7. Elaboración y utilización de estrategias personales para medir en situaciones reales, mostrando confianza en las propias posibilidades.

5.2. CONTENIDOS

PESO

- La unidad principal de medida de peso: el gramo.
- Submúltiplos del gramo (dg, cg y mg) y sus equivalencias.
- Múltiplos del gramo (dag, hg, kg y t) y sus equivalencias.
- Aplicación de las medidas de peso a la resolución de problemas.

CAPACIDAD

- La unidad principal de medida de capacidad: el litro.
 - Submúltiplos del litro (hl, cl y ml) y sus equivalencias.
 - Múltiplos del litro (dal, hl y kl) y sus equivalencias.
 - Aplicación de las medidas de capacidad a la resolución de problemas.
-

6. METODOLOGÍA

13

6.1. ORIENTACIONES AL PROFESOR (ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA)

Para la enseñanza del tema en cuestión, las unidades de medida de capacidad y de peso para el cuarto curso de Educación Primaria, emplearemos y pondremos en práctica diversas estrategias en función de los objetivos y contenidos a perseguir en cada caso, los conocimientos que posea el alumnado y las características y necesidades de éste en ese momento.

Por lo general, aplicaremos una enseñanza no directiva, es decir, una enseñanza en la que como docente, me encargue de guiar y facilitar oportunidades a los alumnos y alumnas para que estos pongan en práctica todo el conjunto de habilidades que las matemáticas y, concretamente, la medida permitan, así como de intervenir y orientar puntualmente en la resolución de problemas, siendo los estudiantes, individualmente o en pequeños grupos, los encargados de buscar las soluciones a los mismos.

Este trabajo cooperativo en torno a la resolución de problemas trae consigo, a su vez, la puesta en práctica de varias estrategias de enseñanza. Por un lado, la resolución de problemas, la cual gira en torno a problemas situados en un contexto relevante para el alumnado; utilizando instrumentos de medida como básculas, balanzas o recipientes y elementos a medir cercanos a este como pueden ser alimentos, material escolar o su propio peso corporal. Por otro, una estrategia participativa con la que se pretende fomentar la participación del alumnado en su propio aprendizaje y el de sus compañeros, en la elaboración individual o colectiva del trabajo, participando en el seguimiento y evaluación del aprendizaje a través de la autoevaluación y la co-evaluación, etc. En cuanto a esto último, nuestra intención con dichos métodos evaluativos es que el alumnado reflexione y tome conciencia acerca de sus propios aprendizajes y de los factores que en ellos intervienen, lo que generará que el alumno aprenda a valorar su desempeño con responsabilidad.

Por otro lado, un aspecto que merece ser destacado es el de la motivación del alumnado, la cual está estrechamente relacionada con nuestra manera de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, algunas de las pautas que utilizaremos y tendremos presentes durante todo momento con el fin de mantener la capacidad de automotivación de nuestro alumnado son:

- Crear una atmósfera que sea abierta y positiva. Ayudar a los niños a sentirse valorados en nuestra pequeña comunidad de aprendizaje.
- Asegurarse de dar oportunidades a cada uno de los estudiantes para que obtengan éxito, asignándoles tareas acordes a su nivel; que no sean demasiado fáciles, ni demasiado difíciles.
- Ayudar a los estudiantes a encontrar un significado y un valor personal a aquello en lo que trabajan y dedican su esfuerzo.
- Mostrarnos entusiastas e interesados por nuestros alumnos y sus progresos.
- Dar frecuentes, anticipadas y positivas respuestas que apoyen al alumnado a creer en sus propias posibilidades.

Por último, considero necesario hacer mención a la importante figura que, como docente, supongo para el alumnado. Por ello, el ser un modelo de referencia en la educación en valores conlleva la necesidad de cuidar y tener en cuenta hasta el último detalle tanto dentro como fuera del aula; trato, actitud y comportamiento, el lenguaje verbal y no verbal utilizado, etc.

6.2. ORIENTACIÓN AL ALUMNADO (ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE)

Este punto está estrechamente ligado con el apartado anterior pues considero que tanto la enseñanza como el aprendizaje forman parte de un único proceso; no tienen razón de ser el uno sin el otro. Así, mediante la enseñanza del tema en cuestión pretendemos que el alumnado, entre otras cosas, active sus conocimientos previos, reflexione sobre su propia manera de aprender, se conozca mejor, identifique sus dificultades, habilidades y preferencias, dialogue consigo mismo y con sus compañeros, etc., o lo que es lo mismo, que éste no solo aumente sus conocimientos matemáticos sino que vaya un poco más allá, esto es, aprendiendo a aprender las matemáticas.

Podemos decir que un alumno emplea una estrategia cuando es capaz de ajustar su comportamiento a una actividad. Esta estrategia, a su vez, estará compuesta por una serie de procesos relevantes secuenciados:

1. Que el alumno realice una reflexión sobre la tarea o actividad.
 2. Que planifique y sepa lo que va a hacer.
-

3. Que sea capaz de realizarla.

4. Que evalúe su actuación.

5. Que una vez concluida tenga un mayor conocimiento para que pueda volver a utilizar dicha estrategia en próximas actividades y tareas.

Así, tal y como se comentó anteriormente, para la presente unidad didáctica se empleará una metodología de carácter activo, pues promueve la participación tanto de manera individual como en pequeños grupos, y favorecedora de un aprendizaje significativo en el que el alumnado se convierte en el verdadero protagonista de su propio aprendizaje, a través de su implicación en tareas contextualizadas (conectadas con el medio que le rodea), abiertas y motivadoras, las cuales favorecen el pensamiento creativo y ayudan a estructurar y organizar los aprendizajes. Cabe destacar que durante este proceso de aprendizaje se considerará siempre esencial el progreso de cada alumno y no sólo sus resultados.

Por otra parte, todo ello se llevará a cabo a la vez que se promueve una educación basada en valores, en la que pondremos énfasis en aquellas cualidades que se consideran deseables en el ser humano, como lo son la honestidad, integridad, tolerancia, diligencia, responsabilidad, empatía, altruismo, justicia o el respeto.

7. ACTIVIDADES

16

SESIÓN: 1	
ORGANIZACIÓN DEL AULA - Sentados individualmente	MATERIAL - Fichas con abreviaturas de las unidades de masa (cg, g, kg, etc.)
ACTIVIDADES	
DESCRIPCIÓN	
<p>Para dar comienzo con la unidad didáctica, en primer lugar haremos hincapié en conocer aquellos conocimientos previos que posee el alumnado en relación con el Sistema Métrico Decimal; qué es, para qué se usa, qué países lo han implementado, etc., para continuar posteriormente haciendo lo mismo con uno de los dos grandes contenidos que trabajaremos a lo largo de la misma, esto es, la masa y su unidad principal, el gramo. Así, esta pequeña introducción al tema se llevará a cabo de manera oral y de forma conjunta, con el fin de que, con las aportaciones que haga cada uno de los alumnos, unido a mis correcciones y pequeñas explicaciones, construyamos entre todos los contenidos teóricos con los que trabajar en la práctica.</p>	
<p>Una vez introducido el tema a tratar a lo largo de toda esta primera semana, llevaremos a cabo una primera actividad propiamente dicha, la cual consistirá en construir la "escalera" de unidades de masa en la pizarra. Para ello, los niños, de manera voluntaria y de uno en uno, pegarán unas fichas que contienen las diferentes unidades de medida en el orden correcto. Una vez finalizado, haremos saber al alumnado que, aparte de las que allí aparecen, existen otras unidades de masa, como, por ejemplo, la tonelada. Por último, cada uno de ellos deberá copiar y decorar dicha escalera en su libreta pues será la portada que dé vida al nuevo tema.</p> <p><u>Nota:</u> los primeros que lo terminen irán comprobando por las mesas de sus compañeros que lo están haciendo bien y/o que no se están durmiendo en los laureles.</p> <p>En el tiempo restante, y con tal de adelantar las cosas para mañana, formaremos los pequeños grupos de cinco niños con los que trabajaremos a lo largo de toda la Unidad Didáctica. De esta forma, de aquí al final del día cada uno de ellos deberá</p>	


formados los pequeños grupos, se le repartirá a cada uno de ellos un montón de siete fichas de imágenes y otro de siete unidades de medida. De esta manera, cada grupo, en un tiempo límite, deberá relacionar cada imagen con su unidad de medida más natural. Por ejemplo, para la imagen en la que aparece Suso Santana, jugador del C.D. Tenerife, el grupo deberá pegar junto a la misma la unidad de medida que mejor se corresponda, siendo el "Kg" en este caso la más adecuada. Una vez todos han terminado, se corregirá la misma mediante co-evaluación.

Todavía en grupos, la última tarea del día consistirá en que cada niño se pese, mida y anote su peso corporal. Hecho esto, cada niño individualmente deberá calcular el peso total de los integrantes de su grupo para, posteriormente, ponerlo en común con sus compañeros y comprobar si han hecho la suma correctamente. Conocido el peso corporal de cada grupo el alumnado los ordenará de menor a mayor y calculará el total de la clase.


Nota: debemos ser conscientes de que, por cualquier motivo, algunos de los niños no deseen pesarse. En tal caso, dicho alumno trabajará con los datos de un compañero de su grupo.



Solo en el caso de que dispusiéramos de más tiempo cada grupo reflexionará y anotará en una hoja el nombre de algo que crea que pese aproximadamente lo mismo que la totalidad de los niños de la clase.

Como tarea para casa cada alumno deberá pasar su propio peso y el peso total de la clase a tres unidades de medida diferentes.


SESIÓN: 3	
ORGANIZACIÓN DEL AULA	MATERIAL
- Sentados individualmente	- Báscula de cocina digital
ACTIVIDADES	
DESCRIPCIÓN	
Para la actividad principal correspondiente con esta tercera sesión, el alumnado, individualmente, deberá elegir el objeto que desee (lápiz, estuche, libreta, juguete,	



etc.) y pesarlo en una báscula de cocina digital. Conocido y anotado el resultado en gramos, cada niño convertirá éste en las dos unidades de medida de masa que desee; por ejemplo, de gramos a kilogramos y de gramos a decigramos. Así, y puesto que únicamente dispongo de una báscula de cocina, mientras que uno a uno se va acercando a hacer la práctica, el resto del alumnado se dedicará a realizar una serie de ejercicios del libro de texto.

SESIÓN: 4	
ORGANIZACIÓN DEL AULA <ul style="list-style-type: none"> - En pequeños grupos 	MATERIAL <ul style="list-style-type: none"> - Tres balanzas - Báscula de cocina digital
ACTIVIDADES	
DESCRIPCIÓN <p>Se dará comienzo a la cuarta y última sesión en la que se tratará la masa y el peso con una tarea en la que el alumnado trabajará con balanzas. Así, con los mismos grupos que formamos en la primera sesión, cada uno de ellos deberá, en primer lugar, estimar el peso de una serie de objetos, para luego, con la ayuda de la balanza, averiguar aproximadamente cual es su peso. Por último, deberán verificar en la báscula de cocina digital el peso exacto de los objetos y compararlo con los resultados anotados anteriormente.</p> <p>Mientras que tres de los grupos trabajarán simultáneamente con las balanzas, pues que únicamente contamos con tres de ellas (insuficientes para todo el alumnado), el resto del alumnado realizará ejercicios del libro de texto, cambiándose las tornas llegados a un tiempo límite.</p>	

SESIÓN: 5	
ORGANIZACIÓN DEL AULA <ul style="list-style-type: none"> - Sentados individualmente 	MATERIAL <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de conocimientos previos - Fichas con abreviaturas de las unidades de capacidad (cl, l, kl, etc.)
ACTIVIDADES	
DESCRIPCIÓN	
<p>Con tal de mantener una misma dinámica introductoria, la quinta sesión de la Unidad Didáctica, correspondiente con el comienzo del segundo gran contenido, esto es, las unidades de medida de capacidad, poseerá idéntica estructura que la primera sesión de la misma, en la que vimos por primera vez las unidades de medida de peso y masa. Sin embargo, en esta ocasión comenzaremos midiendo los conocimientos previos del alumnado a través de la entrega de una pequeña ficha a cumplimentar por éste individualmente y que no será evaluable. Seguidamente corregiremos la misma de manera oral y de forma conjunta, con el fin de que, con las aportaciones que haga cada uno de los alumnos, unido a mis correcciones y pequeñas explicaciones, construyamos entre todos los contenidos teóricos con los que trabajaremos en la práctica posteriormente.</p>	
	
<p>Una vez introducido el tema a tratar a lo largo de toda esta segunda semana, llevaremos a cabo una primera actividad, la cual consistirá en construir la "escalera" de unidades de capacidad en la pizarra. Para ello, los niños, de manera voluntaria y de uno en uno, pegarán unas fichas que contienen las diferentes unidades de capacidad en el orden correcto. Por último, cada uno de ellos deberá copiar y decorar dicha escalera en su libreta pues será la portada que dé vida al nuevo tema.</p> <p><u>Nota:</u> los primeros que lo terminen irán comprobando por las mesas de sus compañeros que lo están haciendo bien y/o que no se están durmiendo en los laureles.</p>	

SESIÓN: 6	
<p>ORGANIZACIÓN DEL AULA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados individualmente - En pequeños grupos 	<p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fichas con el nombre de las unidades de masa (centilitro, litro, kilolitro, etc.) - Fichas con abreviaturas de las unidades de masa (cl, l, kl, etc.) - Recipientes y botellas
ACTIVIDADES	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Sentados individualmente, en primer lugar se realizará una pequeña actividad en la que el alumnado, voluntariamente, saldrá a la pizarra con el fin de relacionar las abreviaturas junto con el nombre completo de cada una de las unidades más comunes de capacidad, utilizando para ello las fichas de gran tamaño y visibles desde todo el aula.</p> <p>Posteriormente se comenzará con la tarea principal del día. Con el alumnado organizado en grupos, cada uno de estos, tomando como medida de referencia un vaso de 15 cl y una botella de 33 cl de capacidad, deberá primero estimar y luego calcular manipulativamente y con mayor exactitud la cantidad de vasos y botellas pequeñas que harán falta para llenar una botella de litro y medio y un recipiente para postres. Para esto último contarán con varios litros de agua. Para finalizar, teniendo en cuenta la capacidad del vaso y de la botella pequeña deberán calcular mentalmente o sobre el papel la capacidad exacta en cl de estos dos objetos. Todos estos datos irán recogidos en una ficha destinada exclusivamente para ello.</p>	

SESIÓN: 7	
ORGANIZACIÓN DEL AULA	MATERIAL
- En pequeños grupos	- Una balanza - Recipientes y botellas - Líquidos (agua y leche)
ACTIVIDADES	
DESCRIPCIÓN	
<p>Continuaremos con la práctica que comenzamos en la sesión anterior. Además, mientras los niños realizan dicha actividad, grupo por grupo iré demostrando, con la ayuda de diferentes materiales (dos recipientes, una balanza y un poco de agua y leche), que aunque diferentes recipientes posean distinta forma éstos pueden contener la misma capacidad, y que dos líquidos como el agua y la leche no pesan lo mismo aunque se disponga de la misma cantidad.</p> <p>Aquellos grupos que finalicen realizarán ejercicios del libro a modo de repaso.</p>	

SESIÓN: 8	
ORGANIZACIÓN DEL AULA	MATERIAL
- Sentados individualmente	- Prueba objetiva
ACTIVIDADES	
DESCRIPCIÓN	
<p>Los primeros treinta y cinco minutos de clase se dedicarán al repaso y a la resolución de dudas con respecto a lo aprendido a lo largo de las dos semanas en las que se ha venido trabajando la Unidad Didáctica.</p>	
<p>Realización de la prueba objetiva o examen.</p>	
	

8. EVALUACIÓN

8.1. ¿QUÉ PRETENDO EVALUAR? (CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS)

La evaluación es un proceso fundamental que nos permite valorar la efectividad de la programación no solo al final de la misma sino durante todo el desarrollo de la unidad.

Puesto que la presente unidad didáctica gira en torno a dos contenidos principales (los referidos a la capacidad y el peso) los mismos serán trabajados y evaluados siguiendo un orden lógico e interrelacionado, dónde los niños paulatinamente vayan interiorizando tanto los conceptos pertenecientes a dichos contenidos así como sus propiedades y usos, de forma que aprendan a valorar lo que suponen y a utilizarlos en sus vidas. De esta forma, se espera que con la resolución de cada uno de las actividades, los procesos de corrección, la interacción en el aula con otros compañeros, etc., el alumnado, tras finalizar las ocho sesiones lectivas que la componen, alcance todos los objetivos planteados inicialmente y desarrolle las diferentes competencias abordadas. Así, para conocer y medir el grado de adquisición de los mismos, se llevará a cabo una evaluación en la que se pondrá en práctica una serie de técnicas e instrumentos, tales como la corrección de las actividades, la observación, la realización de una prueba objetiva y la aplicación de una escala descriptiva o rúbrica.

Por último, destacar que el proceso de evaluación que se llevará a cabo se hará siempre desde un punto de vista objetivo y autocrítico, refiriéndome a esto último como a la capacidad y cualidad del maestro (en este caso yo) para reflexionar tanto sobre la práctica positiva (en qué se ha acertado y por qué) pero principalmente sobre la negativa (en qué nos hemos equivocado y por qué, y cómo se puede mejorar), pues ante todo debemos ser conscientes de que si el alumnado no cumple con parte de nuestros propósitos es debido, probablemente, a un error en la programación y/o puesta en práctica de la unidad.

8.2. ¿CÓMO SE EVALUARÁ? (CRITERIOS, MEDIOS, ETC.)

24

Los medios que utilizaremos para evaluar los contenidos abordados en esta programación didáctica se ejecutarán atendiendo a los siguientes criterios de evaluación:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A partir de los objetivos didácticos de la programación se ha extraído el siguiente criterio de evaluación con sus respectivos estándares de aprendizaje evaluables:

- Estimar, comparar, medir y expresar en situaciones relacionadas con las magnitudes de peso/masa y capacidad para resolver situaciones problemáticas.
1. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisa las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprueba e interpreta las soluciones en el contexto de la situación, busca otras formas de resolución, etc.
 2. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal. Masa y capacidad.
 3. Estima capacidades y masa de objetos y espacios conocidos, eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir y expresar una medida.
 4. Mide con instrumentos, utilizando estrategias y unidades convencionales, eligiendo la unidad más adecuada para la expresión de una medida.
 5. Suma y resta medidas de capacidad y masa en forma simple, dando el resultado en la unidad determinada de antemano.
 6. Expresa en forma simple la medición de capacidad o masa dada en forma compleja y viceversa.
 7. Resuelve problemas utilizando las unidades de medida más usuales, convirtiendo unas unidades en otras de la misma magnitud, expresando los resultados en las unidades de medida más adecuadas.
 8. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisa las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprueba e interpreta las soluciones en el contexto de la situación, busca otras formas de resolución, etc.
-

MEDIOS Y PROCEDIMIENTOS PARA CONSTATAR EL GRADO DE ADQUISICIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación se detalla en qué consisten las técnicas e instrumentos de evaluación que se utilizarán en la presente unidad didáctica, así como el cuándo y el cómo se llevarán a cabo:

Observación directa

- Cuándo: a lo largo de todas y cada una de las sesiones que conforman la unidad didáctica.
- Cómo se aplicará: Mediante la observación realizada en el aula, y en una ficha destinada especialmente para ello, al final de cada sesión se anotará una valoración positiva (+), negativa (-) o neutra (o) a cada uno de los niños en función de la actitud y de las sensaciones transmitidas durante el desarrollo de las tareas.

	SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4
Alexander				
Kiliam				
Jesús				
Anaís				
Marcos				

Corrección de actividades

26

• Cuándo: a lo largo de todas y cada una de las sesiones que conforman la unidad didáctica.

• Cómo se aplicará: en una ficha diseñada especialmente para ello, se anotará una de las siguientes valoraciones; excelente (++), positiva (+), negativa (-) o no presentado (np) a cada uno de los niños en función del trabajo realizado durante la sesión o en el hogar; en el caso de haber mandado algún tipo de tarea para casa. Además, en el caso de que el trabajo sea en grupo, la valoración será la misma para todos sus integrantes.

	Sesión 1		Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	
	ACTIVIDAD 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5	ACT. 6
NOMBRE DEL GRUPO						
Alexander						
<u>Kiliam</u>						
Jesús						
<u>Anaís</u>						
Marcos						

Examen o prueba objetiva

• Descripción: es una prueba en la que se mide el nivel de conocimientos. Se usa como herramienta para determinar la idoneidad del alumnado en el aprovechamiento de unos estudios.

• Cuándo: en la última sesión de la unidad.

• Cómo se aplicará: se realizará de manera individual y en formato escrito, teniendo para su resolución un tiempo total de cincuenta y cinco minutos.

CEIP San Luis Gonzaga

14/15

Tema 9 - Unidades de medida de peso y capacidad

Nombre:

Fecha:

Utiliza este espacio para hacer anotaciones o anotaciones. *Sugerencia: hacer la escalera mágica de las unidades de medida de peso te servirá de gran ayuda.*

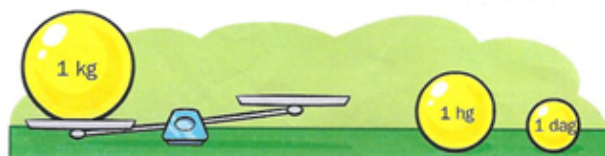
1. Escribe qué unidad de medida es la más adecuada en cada caso:

- Persona: *kg*
- Paquete de espaguetis:
- Aspirina:
- Hipopótamo:
- Teléfono móvil:
- Bicicleta:

2. Completa los espacios pasando la cantidad indicada a la unidad correspondiente:

- $1 \text{ kg} = 1.000 \text{ gr}$
- $71 \text{ kg} = \text{_____ g}$
- $15 \text{ cg} = \text{_____ mg}$
- $333 \text{ hg} = \text{_____ dag}$
- $40 \text{ g} = \text{_____ dg}$
- $3 \text{ g} = \text{_____ cg}$
- $3 \text{ T} = \text{_____ kg}$
- $5 \text{ g} = \text{_____ kg}$

3. ¿Cuántas bolas de 1 hg hay que poner para equilibrar la balanza? ¿Y de 1 dag?



- _____
- _____

CEIP San Luis Gonzaga

14/15

Utiliza este espacio para hacer anotaciones o anotaciones. *Sugerencia: hacer la escalera mágica de las unidades de medida de capacidad te servirá de gran ayuda.*

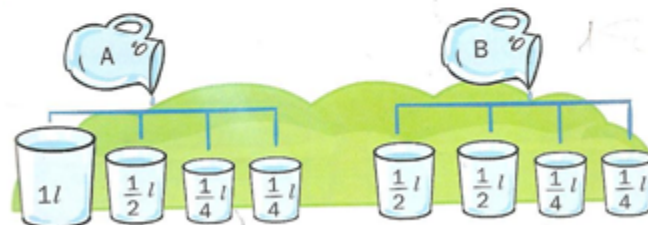
4. Completa los espacios pasando la cantidad indicada a la unidad correspondiente:

- $1 \text{ l} = 1.000 \text{ ml}$
- $3 \text{ l} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ cl}$
- $98 \text{ dl} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ cl}$
- $124 \text{ l} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ ml}$
- $12 \text{ kl} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ l}$
- $37 \text{ hl} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ dal}$
- $999 \text{ dal} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ l}$
- $4 \text{ kl} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ cl}$

5. Ordena estas capacidades de mayor a menor:

1 kl
 4 hl
 600 l
 90 dal

6. ¿Cuál es la capacidad en centilitros de cada jarra?



Jarra A: _____ Jarra B: _____

Escala descriptiva o rúbrica

29

• **Descripción:** Es una guía educativa que describe los criterios con una serie de niveles o escalas con el fin de juzgar la calidad de las tareas realizadas por los estudiantes. Tiene como propósito explorar las fortalezas y las limitaciones de los alumnos en su aprendizaje.

• **Cuándo:** una vez concluida la unidad didáctica.

• **Cómo se aplicará:** a modo de resumen de la unidad, esta será completada por el profesor teniendo como base y referencia directa el trabajo realizado y los resultados obtenidos por cada uno de los alumnos.

MEDIDAS DE MASA Y PESO

CONDUCTAS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
Las unidades de masa	Reconoce que el gramo (g) es la unidad principal de medida.	Reconoce que el gramo (g) es la unidad principal de medida y conoce algunos de los divisores (g, cg y mg) o los múltiplos (dag, hg y kg) del mismo.	Reconoce que el metro (m) es la unidad principal de medida y conoce todos los divisores (dg, cg y mg) y los múltiplos (dag, hg y kg) del mismo.
Exactitud y precisión en la conversión de medidas de masa y peso	No es capaz de convertir correctamente las medidas de masa y peso.	Convierte correctamente algunas de las medidas de masa y peso.	Convierte correctamente todas las medidas de masa y longitud.

MEDIDAS DE CAPACIDAD

CONDUCTAS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
Las unidades de capacidad	Reconoce que el litro (l) es la unidad principal de medida.	Reconoce que el litro (l) es la unidad principal de medida y conoce algunos de los divisores (l, cl y ml) o los múltiplos (dal, hl y kl) del mismo.	Reconoce que el litro (l) es la unidad principal de medida y conoce todos los divisores (dl, cl y ml) y los múltiplos (dal, hl y kl) del mismo.
Exactitud y precisión en la conversión de medidas de capacidad	No es capaz de convertir correctamente las medidas de capacidad.	Convierte correctamente algunas de las medidas de capacidad.	Convierte correctamente todas las medidas de capacidad.

8.3. EVALUACIÓN DEL PROFESORADO

31

A continuación se exponen los criterios de autoevaluación del profesorado a completar por éste al finalizar la programación.

El criterio de puntuación será: 1 (labor mínima) y 5 (labor máxima).

AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO					
Puntualidad para comenzar y finalizar la clase	1	2	3	4	5
Llevar el control de asistencia	1	2	3	4	5
Tiene en cuenta la puntualidad y asistencia del alumnado	1	2	3	4	5
Realiza un seguimiento de los progresos del alumnado	1	2	3	4	5
Toma nota de los errores del alumnado para buscar soluciones	1	2	3	4	5
Las explicaciones son concisas y claras	1	2	3	4	5
Fomenta la participación del alumnado	1	2	3	4	5
Cuenta con las opiniones del alumnado para la resolución de conflictos	1	2	3	4	5
Resuelve las dudas del alumnado	1	2	3	4	5
Muestra respeto al tratar al alumnado	1	2	3	4	5
Fomenta la aceptación entre el alumnado	1	2	3	4	5
Lleva a cabo el refuerzo positivo y negativo ante los resultados de las tareas	1	2	3	4	5

Alienta al alumnado con malos resultados para que mejore	1	2	3	4	5	32
Mantiene el orden en la clase	1	2	3	4	5	
Se muestra cercano y accesible al alumnado	1	2	3	4	5	
Resuelve conflictos de manera democrática y amistosa	1	2	3	4	5	
Delega responsabilidad en las tareas simples del aula (reparto de libros, pasar lista, escribir la fecha en la pizarra, etc.)	1	2	3	4	5	
Implica a la familia en la formación del alumnado	1	2	3	4	5	

8.4. EVALUACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIDAD

A continuación se exponen los criterios de evaluación del funcionamiento de la Unidad Didáctica a completar por el maestro al finalizar la misma.

El criterio de puntuación será: 1 (nada de acuerdo) y 5 (muy de acuerdo).

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA					
Me han parecido interesantes los temas tratados en la Unidad Didáctica (la longitud y la geometría)	1	2	3	4	5
Me han parecido adecuadas las actividades realizadas para desarrollar el tema	1	2	3	4	5
Las actividades han estado acordes al nivel del alumnado	1	2	3	4	5
Se han cumplido los objetivos generales de la Programación	1	2	3	4	5

El alumnado alcanza por medio de las actividades los objetivos didácticos	1	2	3	4	5	33
La organización de las sesiones me ha parecido adecuada	1	2	3	4	5	
Los instrumentos de evaluación fueron adecuados, claros y sencillos	1	2	3	4	5	
Los contenidos de la unidad están adaptados al nivel curricular del ciclo correspondiente	1	2	3	4	5	
He aprendido cosas que antes no conocía	1	2	3	4	5	
He conocido otros métodos de enseñanza	1	2	3	4	5	
He aprendido como usar diferentes recursos para atraer la atención del alumnado	1	2	3	4	5	
Se ha cumplido la temporalización de contenidos	1	2	3	4	5	
La forma de evaluación es simple y precisa	1	2	3	4	5	

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

LA LUCHA POR LA LIBERTAD: LOS DERECHOS HUMANOS

Didáctica de las Ciencias Sociales II

Grado en Maestro en Educación Primaria

Grupo: Los Otoñales

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

CICLO: Tercero

CURSO: 5º

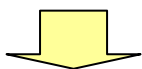
HILOS CONDUCTORES

1. ¿Cómo afectan los derechos humanos a nuestra vida cotidiana?
2. ¿Todas las personas gozan de los mismos derechos?
3. ¿Existen casos en los que se pueda restringir el disfrute del derecho humano a una persona?
4. ¿Qué debemos hacer cuando sepamos que estos derechos están siendo vulnerados?

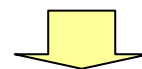
TÓPICO GENERATIVO

El secreto de la paz

METAS DE COMPRENSIÓN



Que el alumnado...



1. Conozca de cerca los principales derechos de los que goza cada persona

2. Identifique los principales hechos y personajes que influyeron en la creación y defensa de los derechos humanos

3. Valore la importancia que tiene el poseer derechos humanos

4. Reconozca algunas de las consecuencias que conlleva el no permitir gozar a los ciudadanos de su libertad

Metas	Inteligencia/s	Actividades de comprensión	Evaluación diagnóstica continua	Documentación
1	Lingüística / Verbal Intrapersonal Interpersonal	Se pide a cada alumno que escriba de forma individual cuales piensa que son sus cinco derechos humanos básicos (necesidades humanas básicas) sin las cuales no podría vivir, ordenando estas desde la más importante a la menos importante. Una vez realizado esta lista, la compartirá con otro compañero y formarán una única lista de derechos humanos básicos por parejas. Seguidamente a esto, formaran pequeños grupos y con las listas que han hecho en parejas de derechos humanos básicos deberán consensuar una única lista grupal. A continuación dividiremos la clase en dos grandes grupos y formaran una lista de derechos humanos básicos por grupo, quedando así dos listas para, por último, consensuar una única lista de derechos humanos básicos de la clase.	- Se evaluará al alumno con la entrega de la lista de derechos humanos que ha ido realizando a lo largo de la sesión.	- Lápiz, goma y papel.
2	Lógico / Matemática	Los alumnos deberán realizar un esquema individual en el que se reflejen los principales acontecimientos que, según su opinión, influyeron en la creación de los derechos humanos (ejemplos: las graves consecuencias que deparó la II Guerra Mundial, la discriminación a la que estaba sometido el género femenino, ...).	El encargado de evaluar esta tarea será <u>el profesor</u> . Los alumnos deberán entregar el esquema en la fecha previamente asignada y el profesor valorará del uno al diez los mismos en función de su criterio.	- Papel, lápiz, goma, bolígrafos y reglas para la elaboración del esquema. - Instrumentos y objetos tecnológicos para elaborar el esquema (ordenadores, tablets, impresoras, etc.).

3 y 4	Lingüística / Verbal	<p>Se entregará al alumnado un cuento incompleto y se le pedirá que continúen la historia reflexionando sobre las consecuencias de las diferentes experiencias que han vivido los protagonistas e imaginando el cómo habrá continuado la vida de Noha y la de David. A continuación, el portavoz de cada grupo leerá el final que ha elaborado y a partir de ahí, entre todos, conversamos sobre la importancia del derecho a la educación en la vida de las personas y la necesidad de que todos los niños tengan las mismas posibilidades de crecer y de desarrollar.</p>	<p>El profesor evaluará los distintos finales del cuento del uno al diez.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papel, lápiz, goma, bolígrafos y hojas. - Cuento a completar por el alumnado (ANEXO 1)
4	Cinética / Corporal	<p>El aula estará dividida en dos mitades por un trozo de celo que se colocará en mitad de la misma. Así, el profesor expondrá al alumnado diferentes situaciones (por ejemplo, que un empresario rechace a una mujer para un puesto de trabajo por el hecho de pertenecer al género femenino) y éstos deberán pensar si se está vulnerando o no alguno de los derechos humanos. Los que piensen que sí, se colocarán a la derecha del celo, y los que no, a la izquierda. Se establecerá un debate después de cada situación para ver quien lleva la razón.</p>	<p><u>El profesor</u> será el que evaluará esta tarea. Su labor se corresponde únicamente con la de mediador y organizador, pero a la vez que se va desarrollando el debate podrá ir comprobando el nivel de participación y argumentación de los alumnos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Documento con las diferentes situaciones que introducirá el profesor (ANEXO 2) - Celo para dividir el aula en dos partes iguales

Actividades de investigación guiada

1	Visual / Espacial Interpersonal	<p>A partir de la lista de derechos humanos básicos que ha consensuado el alumnado en la actividad de La Bola de Nieve, dividiremos a la clase en pequeños grupos de unos 5 componentes y les repartiremos a cada uno de ellos una de las necesidades humanas básicas que forman parte de la lista final.</p> <p>A cada uno de estos grupos se le entregarán varios periódicos. Deberán elegir y recortar imágenes y noticias que estén relacionadas con el tema que les ha sido asignado. A continuación, las pegarán en una cartulina formando así un mural en el que se vea reflejado el derecho humano básico.</p>	<p><u>El profesor</u> evaluará al alumnado en función a su criterio con la entrega del mural que realicen en la sesión</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La lista de derechos humanos (ANEXO 3) - Cartulinas, tijeras, pegamentos, lápices de colores, periódicos, revistas, etc. (ANEXO 4)
1	Lógico / Matemática	<p>El alumnado dispondrá del listado de derechos humanos de los que puede gozar cada persona. De esta forma, se le plantearán situaciones que se daban en el pasado e incluso siguen ocurriendo actualmente (como por ejemplo que los hombres y las mujeres no podían relacionarse entre sí en público). Así, en función de los principios que se enumeran en el listado de derechos humanos los alumnos deberán señalar cuál o cuáles de éstos se están infringiendo.</p>	<p>Se podrán llevar a cabo dos evaluaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada uno de los alumnos expondrá al resto de la clase sus resultados y éstos últimos podrán intervenir cuando no estén de acuerdo con algo o quieran añadir algún matiz. Con esto el profesor podrá comprobar y valorar el nivel de participación de los alumnos y la argumentación de sus respuestas. - El profesor evaluará 	<ul style="list-style-type: none"> - La lista de derechos humanos (ANEXO 3) - Documento con las situaciones a estudiar. (ANEXO 5) - Papel, lápiz, goma y bolígrafos para anotar los resultados.

			exclusivamente las exposiciones realizadas por los alumnos.	
2	Visual / Espacial	<p>En una de las clases previas a esta sesión, el profesor enseñará a sus alumnos como era la sociedad antes y después de la creación de los derechos humanos. Así, en función de esto, el alumnado deberá representar con imágenes estas diferencias. Por ejemplo, pueden dibujar una situación en la que personas de raza negra no puedan alcanzar puestos privilegiados en la sociedad, y en la situación posterior reflejar el caso contrario (Obama como presidente).</p>	<p><u>Los alumnos</u> se evaluarán a sí mismos. A la hora de realizar el collage los alumnos no tendrán delante los apuntes que les explicó previamente el profesor, por lo que deberán poner en práctica lo aprendido. Una vez realizado éste, podrán comprobar con la teoría si sus representaciones se adaptan correctamente a esta transición.</p> <p>Por otro lado, <u>el profesor</u> recogerá todos los collages de los alumnos al finalizar la sesión y evaluará los mismos en función de su criterio y de la adecuación de éstos a la teoría expuesta por él en las clases anteriores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apuntes expuestos por el profesor sobre el antes y el después de los derechos humanos. (ANEXO 6) - Papel, lápiz, goma, colores y reglas.
2	Cinética / Corporal	<p>Asignaremos de forma aleatoria diferentes fichas de los principales defensores de los derechos</p>	<p>Los distintos grupos se evaluarán <u>entre sí</u> del 1 al 10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las fichas de los personajes que repartirá el

		<p>humanos a cada uno de los grupos formados en clase. De esta forma cada grupo trabajará en exclusividad a un personaje diferente. En dichas fichas se resumirá brevemente las principales características y hechos más relevantes de la vida de cada uno de los personajes. Una vez leída y analizada el grupo deberá representar brevemente y de la forma que desee alguno de estos aspectos significativos delante del resto de compañeros. Estos mismos compañeros serán los encargados de recoger la máxima información posible para así, tras cada representación, comentarla y ponerla en común entre toda la clase.</p> <p>Los personajes a estudiar serán los siguientes: Mahatma Gandhi, Eleanor Roosevelt, César Chávez, Nelson Mandela, Martin Luther King, Desmond Tutu, Oscar Arias Sánchez, Muhammad Yunus, Daw Aung San Suu Kyi y José Ramos-Horta.</p>		<p>profesorado. (ANEXO 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafos y papel para hacer anotaciones. - El material que desee el alumnado para realizar las representaciones.
3 y 4	Interpersonal Cinética / Corporal	<p>Se dividirá a la clase en grupos y se le hará entrega a cada uno de ellos (cuatro grupos) unas tarjetas en donde se detallarán por escrito y de forma breve la vida de distintos niños. El alumnado tendrá que representar dicha situación, poniéndose en el lugar de cada personaje.</p>	<p>El propio <u>alumno</u> se evaluará a sí mismo respondiendo a tres cuestiones: que he hecho, que he aprendido, y como lo he hecho</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz, goma, bolígrafos y hojas. - El material que el alumnado crea oportuno para realizar las representaciones. - Tarjetas que recogen la vida de distintos niños. (ANEXO 8)

3	Lingüística / Verbal	Dinámica “Adivina el derecho”. Se pide que cada participante escriba un derecho, a modo de adivinanza, para que los demás adivinen el derecho al que se refiera. En el desarrollo de esa adivinanza se tiene que incorporar el porqué ese derecho es importante. Una vez el grupo ha elaborado la adivinanza se expondrá en clase.	El <u>alumnado</u> valorará del uno al diez los distintos trabajos a través de las presentaciones orales de sus compañeros.	- Lápiz, papel, goma y colores.
4	Visual / Espacial Lógico / Matemática	Se le pedirá al alumnado que realice un diagrama de Venn. En dicho diagrama tendrán que expresar, por un lado, las características que tendría que tener un país que no goce de libertad de expresión, y, por otro lado, las características que tendría que tener aquel país que si goce de libertad de expresión .En el medio tendrán que poner al menos una característica que podrían tener en común ambos países.	El <u>profesor</u> evaluará del uno al diez el diagrama de Venn.	- Lápiz, papel y colores. - Ordenadores con conexión a internet.
4	Visual / Espacial Lógico / Matemática	Para el desarrollo de la actividad el alumnado pondrá en orden una serie de palabras las cuales se les presentará de forma desordenada. La unión de todas esas palabras dará lugar a la explicación de las consecuencias de desobedecer cuatro derechos fundamentales para el hombre. A continuación, pegaremos todas las oraciones construidas en cartulinas y lo colgaremos en la clase.	Evaluación de las presentaciones orales por parte de <u>los compañeros</u> .	- Palabras desordenadas. (ANEXO 9) - Cartulinas. - Material que el alumnado crea oportuno para la decoración de las cartulinas.

1	Cinética / Corporal Interpersonal	Se dividirá la clase en pequeños grupos y se le asignará a cada uno de ellos un derecho humano básico con el que tendrán que realizar una representación utilizando los objetos que ellos consideren, a través de la mímica etc.	<u>El profesor</u> evaluará al alumnado mediante la representación que realicen de forma grupal sobre el derecho que les ha sido asignado.	Se podrán utilizar los objetos que los alumnos consideren necesarios para la representación.
2	Cinética / Corporal	En función del número de niños dividiremos la clase en dos o tres equipos distintos. Estos equipos se formarán aleatoriamente y deberán identificarse con el nombre que deseen (siempre en relación con los derechos humanos). Una vez organizados daremos comienzo al concurso el cual consistirá en responder a una serie de preguntas en relación a los personajes anteriormente estudiados. El número de preguntas a formular irá en función del tiempo disponible. Aún así, lo estimado serían entre unas diez y quince cuestiones por equipo. Cada pregunta acertada equivaldrá a un punto.	Cada equipo obtendrá una nota en función del tanto por ciento total de preguntas acertadas a lo largo de todo el juego; por ejemplo, si aciertan seis preguntas de diez todos los miembros del equipo obtendrán un seis.	<ul style="list-style-type: none"> - Listado de preguntas. (ANEXO 10) - Bolígrafos y papel para llevar la cuenta de los puntos.
3	Intrapersonal	El alumnado realizará un diario personal en el que refleje aquellos pensamientos, ideas, dudas, reflexiones que quedaron sin resolver. El diseño de dicho diario será personal pudiendo decorar el mismo como quiera.	Los niños se <u>autoevalúan</u> con esta actividad, escribiendo todos aquellos aspectos que ellos mismos han aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz, papel, colores y el material que el alumnado crea oportuno para decorar el diario.

4	Visual / Espacial	<p>Esta tarea consistirá en contarle al alumnado una serie de situaciones reales (tres en principio) en las que se cometen una serie de irregularidades o supuestos malos actos. De esta forma, el alumnado en grupos deberá opinar hasta llegar a un acuerdo sobre cuál sería la sanción justa que ellos aplicarían (si es que la hubiere). Por último, seríamos nosotros, los maestros, los encargados de comunicarles con exactitud cuál fue la sanción exacta a cumplir en cada uno de los casos.</p>	<p>El propio <u>alumno</u> se evaluará a sí mismo respondiendo a tres cuestiones: que he hecho, que he aprendido, y como lo he hecho.</p>	<p>- Los artículos de periódicos en el que se recogen las distintas situaciones y correspondientes soluciones que deberá contar el profesorado a sus alumnos. (ANEXO 11) - Bolígrafo y papel.</p>
---	-------------------	---	---	---

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

LA LIBERTAD RELIGIOSA EN UNA SOCIEDAD DEMOCRÁTICA

Didáctica de las Ciencias Sociales II

Grado en Maestro en Educación Primaria

Grupo: Los Otoñales

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

CICLO: Tercero

CURSO: 5º

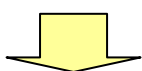
HILOS CONDUCTORES

1. ¿Qué es una sociedad democrática y cómo influye en la libertad religiosa?
2. ¿Todas las personas gozan de una libertad religiosa?
3. ¿Un ciudadano de España puede elegir la religión que desee, sea cual sea?
4. ¿Por qué existe un conflicto entre cultura y religión?

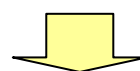
TÓPICO GENERATIVO

Libres para elegir

METAS DE COMPRENSIÓN



Que el alumnado...



1. Sepa lo que es una sociedad democrática y cómo influye esto en la libertad religiosa

2. Sea consciente de que España garantiza la libertad religiosa y de culto de los individuos y comunidades sin más limitación

3. Conozca y respete las distintas religiones que pueden coexistir en un mismo lugar (católicos, musulmanes, budistas, ateos, etc)

4. Sea conscientes del conflicto que existe entre cultura y religión

Actividades
preliminares

Metas	Inteligencia/s	Actividades de comprensión	Evaluación diagnóstica continua	Documentación
1	Lingüística / Verbal Interpersonal	El alumnado se dividirá en cuatro grupos. El profesor les dará una serie de cuestiones que deberán de responder en un diario. Este deberá anotar todas aquellas ideas o pensamientos que tengan sobre las cuestiones que se les plantean. A continuación, un miembro de cada grupo leerá las anotaciones y el profesor las apuntará en la pizarra. De esta manera el profesor podrá apreciar la opinión y el conocimiento del alumnado sobre el tema a tratar y de ahí poder dar comienzo del tema, basándose en lo que ya saben o reformulando los conceptos erróneos.	- <u>El profesor</u> valorará el grado de conocimiento del grupo	- Bolígrafos, lápiz, goma y papel - Cartulina y colores - Pizarra y tizas
2	Interpersonal	El alumnado deberá informarse y documentarse sobre si España es un país en el que se permite la libertad religiosa y de culto a todos los individuos. Para ello, podrán interrogar a sus padres y familiares sobre el tema, buscar en libros, navegar por internet, etc. Después de esto se formarán dos grupos en el aula: por un lado, aquellos alumnos que defiendan que sí, y por otro, los que consideren que no. En un debate se expondrán los argumentos de cada uno de éstos.	<u>El profesor</u> será el encargado de evaluar a cada alumno. Para ello, comprobará toda la información que hayan extraído y valorarán el grado de participación y argumentación en el debate.	- Bolígrafos, lápiz, goma y papel - Tiza y pizarra - Fuentes de información necesarias (internet, libros, etc.)

3	Lingüística / Verbal Intrapersonal	Cada alumno buscará información en internet, libros de texto, enciclopedias, etc. sobre las cinco religiones más importantes en el mundo. De esta información deberá sacar sus principales características, lo más que le llama la atención, su libro sagrado, su Dios, etc. Posteriormente se hará una especie de biblioteca en donde se expondrán todas las religiones analizadas para que los niños puedan libremente leerlas.	El <u>profesor</u> evaluará al alumnado a través de la entrega de la información recopilada.	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafos, lápiz, goma y papel - Los distintos tipos de soportes que ellos consideren oportunos para la búsqueda de la información; internet, enciclopedias, etc.
4	Matemática	Mostraremos una gráfica al alumnado en la que se muestre las distintas religiones que conviven en España con el fin de analizarla entre todos; que sectores aparecen, que religión alcanza los mayores porcentajes, que religión alcanza los porcentajes más bajos etc.	El <u>profesor</u> evaluará el grado de participación y el interés que ponga el alumnado en la realización de la tarea	- Gráfica (ANEXO 1)
1	Cinética / Corporal Lingüística / Verbal	El alumnado se dividirá en 3 grupos dándole a cada uno de ellos dos de los seis valores que caracterizan actualmente a la sociedad democrática (con su respectiva descripción) para, con ello, tener que realizar una representación dramática que muestre la relación dinámica entre esos dos conceptos. Antes de realizar la actuación tendrán que explicar brevemente en qué consistirá la actuación y los valores que les ha tocado.	Serán los propios <u>compañeros</u> los que evaluarán la representación del 1 al 10.	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafos, lápiz, goma y papel - Hoja con los valores impresos (ANEXO 2)

Actividades de investigación guiada

1	Visual Interpersonal Lingüística / Verbal	El alumnado se dividirá en grupos. Cada grupo deberá diseñar su propio cartel en donde se especifiquen aquellas normas que ellos mismos creen que se debería de establecer en el aula, atendiendo al tema de los derechos (ya dado) y a las actividades anteriores. Este cartel se hará en una cartulina y podrán decorarla como les plazca.	<u>El profesor</u> valorará el diseño así como el contenido del mismo	- Bolígrafos, lápiz, goma y papel - Cartulinas, colores, rotuladores y todo aquello que les sea necesario para la decoración de los carteles
2	Lingüística / Verbal	Después de conocer unas breves nociones teóricas sobre la situación actual en España (libertad religiosa, pacto Iglesia-Estado, etc.) se le formularán una serie de cuestiones al alumnado en relación al tema. Así, en función de la opinión de cada uno éste deberá posicionarse a un lado u otro del aula (Sí, a la izquierda; No, a la derecha). Dejaremos cinco minutos para la reflexión con el fin de que cada uno de los grupos argumente el por qué de su decisión. Posteriormente las dos partes expondrán sus motivos y comenzará el debate.	Cada grupo se evaluará <u>a sí mismo</u> del 1 al 5 en función de cómo cree que ha defendido sus ideas (respetando los turnos, no elevando el tono de voz, escuchando a la otra parte, no entrando en conflictos personales, etc.). <u>El profesor</u> o profesora evaluará a los dos grupos también del 1 al 5 acorde a los mismos parámetros.	- La guía para el debate a utilizar por el profesorado (ANEXO 3) - Bolígrafos y papel para hacer anotaciones
2	Lógico / Matemática	El profesor facilitará a sus alumnos un recurso tecnológico con el cual podrán conocer las distintas religiones que conviven en España. Después de visualizar éste, cada uno tendrá que elaborar un esquema con las características principales de la religión que prefiera y deberá exponer el mismo al	Por un lado, <u>el profesor</u> evaluará el esquema y la exposición de cada uno de los alumnos. Para ello, se fijará en los contenidos que integran el esquema, la claridad al	- Bolígrafos, lápiz, goma y papel - Ordenadores con conexión a internet - Recurso tecnológico: http://recursos.cnice

		resto de sus compañeros.	exponer, la relación que tengan los conceptos, etc. Por otro lado, <u>los alumnos</u> también evaluarán las exposiciones de sus compañeros. Para ello, al final de cada una de éstas y por consenso, darán una nota que esté comprendida entre 1 y 10.	.mec.es/religiones/cas/index_alumno.htm
3	Lingüística / Verbal Visual / Espacial Interpersonal	La clase se dividirá en pequeños grupos de aproximadamente 5 componentes para la realización de un mapa conceptual de una religión de las ya analizadas anteriormente.	<u>El profesor</u> evaluará los distintos mapas conceptuales del 1 al 10.	- Bolígrafos, lápiz, goma y papel
3	Lingüística / Verbal	El profesor realizará una serie de preguntas a unos alumnos elegidos al azar sobre las distintas religiones estudiadas. Si este desconoce la respuesta cualquier compañero podrá ayudarlo de acuerdo a lo que piense o sepa y así sucesivamente hasta hallar la respuesta.	<u>El profesor</u> evaluará al alumnado en función de su participación, el número de respuestas acertadas y el interés mostrado en la realización de la actividad.	- Listado de preguntas a realizar por el profesor (ANEXO 4)
4	Lingüística / Verbal	Una vez analizada comenzaremos a realizar un debate con el siguiente enunciado: "¿que se forma antes, la cultura o la religión?". Es importante	<u>El profesor</u> será el encargado de evaluar a cada alumno y alumna valorando el grado de	- No es necesaria

Proyecto final de síntesis

		apuntar que antes de realizar el debate tendremos que hacer hincapié en lo que significaría el concepto de cultura y el concepto de religión.	participación y argumentación en el debate.	
4	Lingüística / Verbal Matemática	Para el desarrollo de la actividad realizaremos un collage de todos aquellos edificios, banderas, palabras, que forman parte de nuestra cultura y que proceden de la religión.	El alumnado se evaluará a sí mismo respondiendo a las preguntas: ¿qué he hecho?, ¿cómo lo he hecho?, ¿qué he aprendido?	- Bolígrafos, lápiz, goma y papel - Colores, rotuladores - Tijeras, pegamento - Internet, impresora
1	Lingüística / Verbal	El alumnado tendrá que escribirle una carta a un compañero o compañera que se encuentre en otro país explicándole todo aquello que hayan aprendido a lo largo de la sesión.	Los niños y niñas se <u>autoevaluarán</u>	- Bolígrafos, lápiz, goma y papel
2	Lógico / Matemática	Plantaremos al alumnado los siguientes tópicos: - "Si en España no hubiese libertad religiosa entonces..." - "Si en ... (un país sin libertad de culto) hubiese libertad religiosa entonces...". De esta forma iremos anotando en la pizarra las distintas hipótesis y deducciones que lleve a cabo el alumnado sobre cada uno de ellos con el fin de obtener un listado común y completo de ambos tópicos.	<u>El profesor</u> evaluará al conjunto de la clase a modo general en función de su motivación hacia la tarea, las ideas expuestas y la participación en la misma. Este también lo tendrá en cuenta de forma individual.	- Bolígrafos y papel para realizar el listado - Pizarra y tiza

3	Cinética / Corporal Musical Interpersonal	Se dividirá la clase en 5 grupos asignándoles a cada uno de ellos alguna de las religiones trabajadas. A continuación, estos elegirán los aspectos que mejor definan la religión que les ha tocado para representarla mediante gestos, mímicas, objetos y música. A través de esta pequeña representación el resto de compañeros tendrán que adivinar de qué religión se trata.	<u>Coevaluación</u> . Los distintos grupos se evaluarán entre sí del 1 al 10.	- Música y los materiales que el alumnado crea necesarios para hacer la representación
4	Lingüística / Verbal Interpersonal	Dividiremos a la clase en pequeños grupos de investigación. Estos deberán buscar información respecto a las características (definición, tipos etc.) de cultura y de religión apoyándose en enciclopedias, internet, libros de texto, etc. Posteriormente pondrán en común la información recogida y realizarán una tabla comparando las características de ambas.	<u>El profesor</u> evaluará al alumnado a través de la tabla realizada.	- Los distintos tipos de soportes que ellos consideren oportunos para la búsqueda de la información; internet, enciclopedias, etc.



PROYECTO DE COMPRENSIÓN

LOS SACRAMENTOS

Grado en Maestro en Educación Primaria

Grupo: Los discípulos de Padilla (1.1)

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

3er CICLO

CURSO: 5º

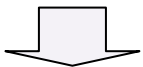
HILOS CONDUCTORES

1. ¿Qué son los sacramentos? ¿Cuáles son los siete sacramentos?
2. ¿Cuáles son los principales hechos y símbolos que caracterizan los sacramentos?
3. ¿Qué importancia tienen los sacramentos para alcanzar la vida eterna?
4. ¿Son los sacramentos una celebración obligatoria?

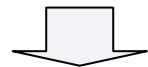
TÓPICO GENERATIVO

LOS SACRAMENTOS

METAS DE COMPRENSIÓN



Que el alumnado...



1. Conozca los siete sacramentos de los que puede gozar cada persona
2. Identifique los principales hechos y símbolos que caracterizan la celebración de cada uno de los siete sacramentos
3. Reconozca la importancia de los sacramentos para alcanzar la vida eterna
4. Reconozca la voluntariedad y no obligatoriedad de los sacramentos

ACTIVIDADES PRELIMINARES

METAS	INTELIGENCIA/S	ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA CONTINUA	DOCUMENTACIÓN
1	Lingüística / Verbal Intrapersonal	<p>El profesor comenzará la actividad escribiendo en la pizarra "Los sacramentos". Pedirá a los alumnos que digan palabras sobre lo que creen que son los sacramentos, haciendo así una lluvia de ideas. Estas palabras las irá copiando el profesor en la pizarra a medida que los alumnos, respetando el turno de palabra las dicen. A continuación el profesor se encargará de borrar aquellas palabras que no tengan relación con los sacramentos y añadirá las que considere para completar la lluvia de ideas. Finalmente, se elaborará entre todos una frase en la que se definan los sacramentos, dicha definición la escribirá cada uno en su libreta.</p>	<p>Esta actividad será evaluada mediante la observación del profesor hacia la actitud del alumnado, es decir, tendrá en cuenta su predisposición y colaboración en la misma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tiza y borrador - Libreta, lápiz, goma
2	Visual/Espacial Lingüística/ Verbal Intrapersonal	<p>La clase se dividirá en 7 grupos y a cada uno se le asignará una imagen que represente cada sacramento y un texto que defina otro sacramento diferente, por ejemplo, a un grupo le toca la imagen de un bautizo y la definición del matrimonio. De esta manera, los</p>	<p>Esta actividad será evaluada mediante la observación del profesor hacia la actitud del alumno, es decir, tendrá en cuenta su predisposición y colaboración en la</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siete imágenes representativas de cada sacramento - Siete definiciones de

		distintos grupos de alumnos tendrán que interactuar entre sí para conseguir relacionar uno de los documentos que tengan (imagen o definición) con su pareja correspondiente. Finalmente se corregirá lo que estuviese mal y el profesor explicará por qué.	misma.	sacramentos
3	Intrapersonal Interpersonal	En los 7 grupos que se habían formado para la anterior actividad, tendrán que apuntar en un papel si son importantes estas acciones para las personas y elaborarán un listado. Lo harán con sus conocimientos previos, y ayudándose los unos a los otros. El profesor irá pasando por los grupos dando ideas. Luego, leerán su listado a sus compañeros, para finalmente hacer una reflexión general.	Esta actividad será evaluada por el docente mediante la observación de la actitud del alumnado ante la resolución de la misma, la cooperación, el trabajo en equipo, etc. También se evaluará el listado que habían redactado.	- Lápiz, papel y goma
4	Lingüística/Verbal Lógico / Matemática Cinética/Corporal Interpersonal Intrapersonal	Pediremos al alumnado que, en base a su opinión y experiencias personales, reflexione individualmente acerca de la voluntariedad de los sacramentos. Posteriormente, en un diagrama de Venn dibujado en la pizarra el alumnado deberá de apuntar su nombre en el círculo que se corresponda con su pensamiento; "voluntarios", "obligatorios" o en la zona coincidente referida a ambos, es decir, algunos sí lo son y otros no.	Esta actividad también será evaluada exclusivamente por el profesor . Éste valorará individualmente a cada alumno teniendo en cuenta diversos aspectos como la calidad de sus aportaciones, el grado de implicación, su cooperación con el resto del grupo, etc.	- Pizarra, tiza y borrador

		<p>Una vez realizado, dividiremos la clase en tres partes correspondientes a cada uno de los círculos con el fin de generar un debate verbal.</p> <p>Por último, daremos solución a este pequeño misterio confirmando que es totalmente libre y voluntaria.</p>		
--	--	---	--	--

ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN GUIADA

METAS	INTELIGENCIA/S	ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA CONTINUA	DOCUMENTACIÓN
1	Lingüística/Verbal Interpersonal	Cada alumno deberá realizar una entrevista a un miembro de su familia con el objetivo de investigar qué y cuáles son los sacramentos que hay y, a su vez, que les comenten cuáles son los procedimientos de los mismos. Asimismo, le preguntarán acerca de los sacramentos que han celebrado y, finalmente, expondrán esta información al resto de clase en la siguiente sesión.	- La evaluación será llevada a cabo únicamente por el profesor . Así, éste debe centrarse en la calidad y la cantidad de información recogida, la forma de presentación de la misma, y su exposición final a la clase.	- Lápiz, papel y goma
1 y 2	Visual/Espacial Cinética/Corporal	En el día previo a la actividad, el profesor pedirá a los alumnos que para la siguiente clase cada uno traiga una foto familiar en la que se refleje la celebración de algunos de los sacramentos. Así, en la siguiente sesión los alumnos deberán levantarse de sus sillas e interactuando irán agrupándose aquellos niños y niñas que compartan el mismo sacramento. Finalmente, cada grupo expondrá al resto de la clase sus fotografías y explicarán cómo han podido distinguir la celebración de la que se trate.	- Esta actividad será evaluada de dos formas: Por un lado, los alumnos se evaluarán a sí mismos (coevaluación), esto es, cada grupo valorará la explicación del resto (dando una puntuación del 1 al 10) Por otro, el profesor valorará estas	- Fotografías - Proyector

			mismas exposiciones en función de su propio criterio, pudiendo atender a aspectos como el grado de intervención de cada alumno, etc.	
2	Lingüística / Verbal Interpersonal Visual / Espacial	El docente presentará al alumnado una serie de fotografías que representen la celebración de los diferentes sacramentos, que pasarán a comentar, expresando cada una las peculiaridades que encuentren en las mismas. Una vez hecho esto, la tarea será diferente, pues el docente presentará a los alumnos una serie de objetos que aparecen en dichas celebraciones religiosas, y el alumnado deberá decir, en qué celebración aparece ese objeto, si aparece en más de una situación o si por el contrario no aparece en ninguna.	- El profesor valorará el reconocimiento de los alumnos de los símbolos de cada celebración y su asociación con los cada uno de los sacramentos.	- Fotografías - Proyector - Objetos (cruz, velo, biblia, ostia, agua, cáliz...)
2	Lingüística / Verbal Cinética / Corporal	La actividad se centrará en representaciones de los alumnos de los diferentes sacramentos. La clase se dividirá en grupos, y al azar se le asignará un sacramento para su representación. De esta manera los alumnos supervisados por el profesor deberán buscar información de las de las diferentes celebraciones y con atuendos y materiales aportados por el docente, hacer una pequeña escenificación de	Dos formas de evaluación: Coevaluación Los distintos grupos de alumnos se valorarán entre sí de forma que anotaran en un papel una calificación comprendida entre 1 y 5 para cada representación.	- Internet - Ordenador. - Objetos (cruz, velo, biblia, ostia, agua, cáliz...)

		alguna de las partes de dichas situaciones.	<p>Evaluación por parte del profesor</p> <p>El profesor valorará el uso eficaz de los materiales con su respectiva celebración y si la situación representada tiene un origen real. Así, éste también calificará con una nota entre 1 y 5, y dicha evaluación será combinada con la del resto de alumnos para así sacar la nota final.</p>	
2	<p>Cinética / Corporal</p> <p>Naturalista</p>	<p>En esta actividad el profesor y los alumnos saldrán del colegio y realizarán la sesión en un entorno natural. Para ello, el profesor creará siete grupos de alumnos y asignará a cada uno de éstos la representación de un sacramento, pudiendo utilizar para ello únicamente aquellos objetos y elementos que encuentren en la naturaleza. Así, los alumnos dispondrán de un tiempo determinado (20 minutos) para preparar su representación antes de realizar la escenificación final.</p>	<p>- Esta actividad será evaluada por el profesor y por los alumnos que componen cada grupo. Así, el profesor dará una nota general al grupo (p.ej. 8) la cual será multiplicada por el número de alumnos que integran el grupo (8 x 5=40). De esta forma, cada grupo deberá repartirse el total de esta puntuación entre sus componentes en función del grado de implicación de cada alumno, la creatividad, etc.</p>	<p>- Elementos del mundo natural (troncos, frutos, hojas, ...)</p>

3	Cinética/Corporal Interpersonal	<p>Para comenzar esta sesión, el profesor anotará en la pizarra la siguiente idea: “Los sacramentos conducen a la vida eterna”. Así, cada alumno deberá considerar en qué medida están en acuerdo o desacuerdo con esta afirmación, y en función de ello se situarán en un extremo de la clase u otro. De esta manera, se creará un gráfico humano en el que ambos “equipos” se enfrentarán en un debate verbal exponiendo respectivamente los motivos por lo que apoyan o no esta idea. El papel del profesor se limita a mediador y conductor del debate.</p>	<p>El profesor será el encargado de evaluar esta actividad. Así, este valorará individualmente a cada alumno en función de la calidad de sus aportaciones, su grado de implicación, su cooperación con el resto del grupo, etc.</p>	<p>-Pizarra -Tiza -Borrador</p>
3 y 4	Lingüística / Verbal Lógico / Matemática Interpersonal Intrapersonal	<p>Plantearemos al alumnado la siguiente hipótesis sobre el tema tratado:</p> <p>"Si los sacramentos otorgan la vida eterna, entonces ¿por qué no todas las personas los llevan a cabo?"</p> <p>Ello conducirá a un debate general en el que podrán surgir temas muy interesantes como la libertad religiosa, las diferentes religiones existentes en el planeta, la importancia de la fe en el ser humano, la religión católica en la actualidad, etc.</p> <p>Por último, el alumnado deberá reflexionar y anotar en su cuaderno de clase sus pensamientos y conclusiones.</p>	<p>El debate será evaluado por el profesor teniendo en cuenta el grado de implicación y la calidad de las aportaciones de cada niño. Para ello, entre otras cosas, éste anotará y se asegurará, por tanto, de que todo el alumnado ha plasmado sus reflexiones en el diario de clase.</p>	<p>- En principio no será necesaria la utilización de materiales específicos para realizar la actividad.</p>

4	Lingüística/Verbal Intrapersonal	<p>La actividad se centrara en una exposición por parte de dos personas ajenas a la clase. Por una parte, una persona poseedora de todos los sacramentos y enriquecida por los mismos, y por otra una persona ajena a la religión cristiana y por lo tanto a sus sacramentos. De esta forma, los alumnos pueden valorar de qué forma modifica la vida de una persona el hecho de acogerse o no la celebración de los sacramentos y, para concluir, elaborar una reflexión final que exprese la importancia de ser fiel a uno mismo y a entender que no por tener unos sacramentos o no se vive mejor, sino que es cuestión de fe y de libertad.</p>	<p>El profesor si los alumnos comprenden que la adquisición de los sacramentos es algo libre, enriquecedor siempre y cuando se haga por voluntad propia</p>	<p>- Lápiz, goma y hoja</p>
---	---	---	--	-----------------------------

PROYECTO FINAL DE SÍNTESIS

METAS	INTELIGENCIA/S	ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA CONTINUA	DOCUMENTACIÓN
1	Musical Cinética / Corporal Interpersonal	Tras dividir al alumnado en siete grupos, asignaremos un sacramento diferente a cada uno de ellos de manera aleatoria. Así, cada grupo deberá preparar y representar teatralmente y de forma libre el sacramento que le haya tocado. Para ello podrá utilizar el material que desee y que esté disponible en el aula (instrumentos, indumentaria, etc.) con la única condición de no poder pronunciar ni una sola palabra.	La evaluación correrá a cargo del maestro y del alumnado (coevaluación) en función de su creatividad, fluidez, claridad expositiva, sonidos empleados, etc. Maestro: después de cada exposición el maestro puntuará a cada grupo del 0 al 5. Alumnado (coevaluación): después de cada exposición el resto de grupos deberá puntuar a sus compañeros con una nota del 0 al 5.	- Cualquier material disponible en el aula (instrumentos, indumentaria, etc.)
2	Lingüística / Verbal Visual / Espacial	Dividiremos a la clase en 7 grupos, a cada uno se le asignará una especie de puzle que tendrá como imagen el símbolo que identifica a uno de los 7 sacramentos (cada grupo un sacramento distinto para	La evaluación será realizada tanto por parte del profesor como por parte del alumnado . Esta se realizará mediante la correcta resolución de	-Puzle con el símbolo del sacramento -Preguntas sobre el

	Interpersonal	trabajarlos todos). Para encajar sus piezas deberán ir respondiendo a preguntas relacionadas con los hechos que identifican a dicho sacramento. Una vez terminado, expondrán al grupo que sacramento tienen y el símbolo que lo identifica.	respuestas, correcta construcción del puzle y correcta exposición a la clase del sacramento.	sacramento -Bolígrafo, lápiz, papel y goma
3	Interpersonal Lingüística / Verbal Espiritual	De forma individual cada alumno realizará una reflexión sobre: para qué es necesario cada sacramento, por qué sería necesario conocerlo y comprenderlo y qué aporta a cada uno de ellos. Una vez hecho esto, la compartirán y el grupo formado en la actividad anterior consensuará una única reflexión. Esta la expondrán al resto de la clase y realizarán un debate final en el que se compartan las ideas.	La evaluación la realizará el profesor teniendo en cuenta que cada grupo haya hecho una reflexión coherente y argumentada, demostrando que conoce la importancia de cada sacramento para el logro de la vida eterna.	- Bolígrafo, lápiz, papel y goma
4	Interpersonal Lingüística / Verbal Espiritual	La actividad consistirá en realizar un concurso de preguntas. Este tratará de que el profesor en voz alta recite un hecho de uno de los sacramentos y, seguido a esto, el grupo consensuará si ese hecho es voluntario u obligatorio y justificará su respuesta. El grupo más rápido será el que responda y en caso de equivocación, habrá un rebote para el otro grupo.	La evaluación se definirá por parte del profesor y consistirá en el número de respuestas correctas que hayan respondido. En función de esto, se asignará una nota comprendida entre 1 y 10.	- Listado de preguntas sobre los sacramentos - Bolígrafo, lápiz, papel y goma

ANEXO

ACTIVIDADES PRELIMINARES

2.

- **Bautismo:** Es necesario, porque con el bautismo se quita el pecado original, pasamos de ser creación a ser hijos de Dios.
- **Eucaristía:** Es cuando se recibe la hostia consagrada.
- **Confirmación:** Es la confirmación de la fe cristiana.
- **Reconciliación ó Confesión:** Es arrepentirse de los pecados y confesárselos a un Sacerdote para que por medio de él Dios le perdone.
- **Unción de enfermos:** Se le hace a las ancianas y ancianos con problemas de salud o personas en peligro de muerte.
- **Orden Sacerdotal:** Sólo los hombres, que van a comandar la Iglesia.
- **Matrimonio:** Es la unión de dos personas que luego se convertirían en una sola carne y espíritu.



ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN GUIADA

2.



3.



Matrimonio



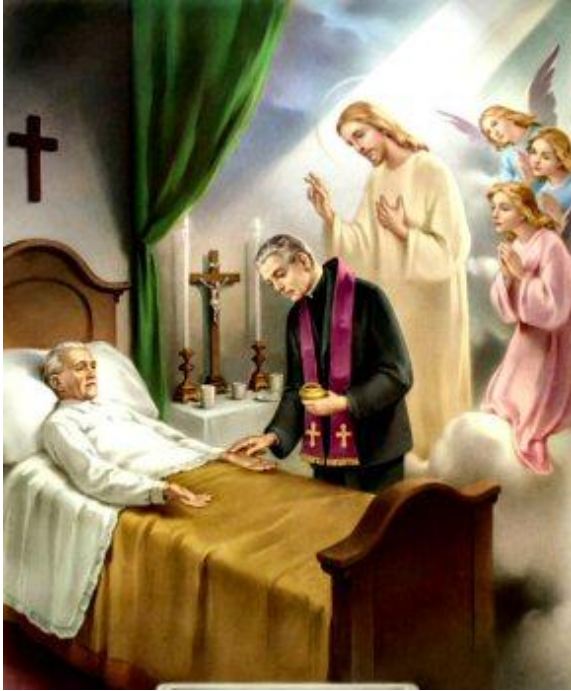
Bautizo



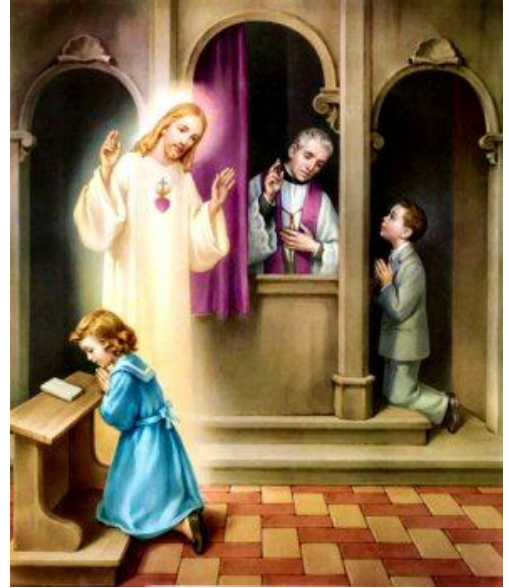
Orden sacerdotal



Eucaristía



Unción de enfermos



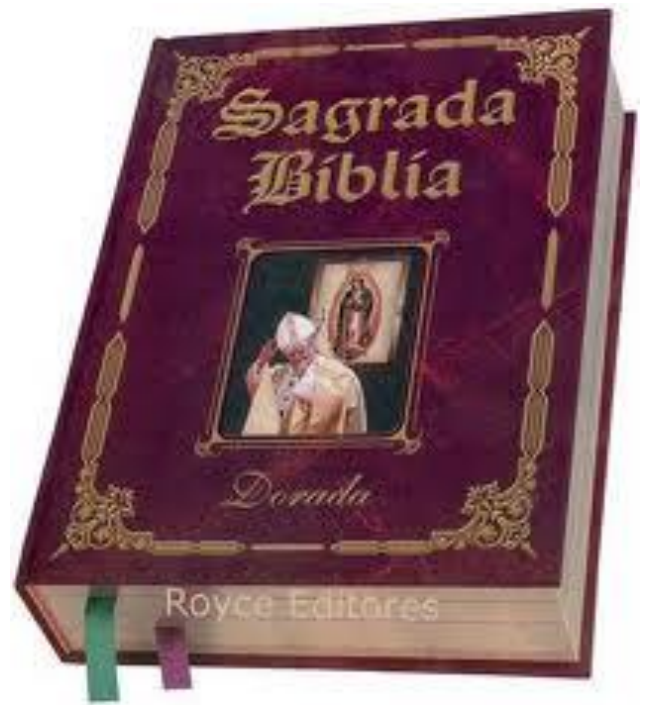
Penitencia



Confirmación

4.

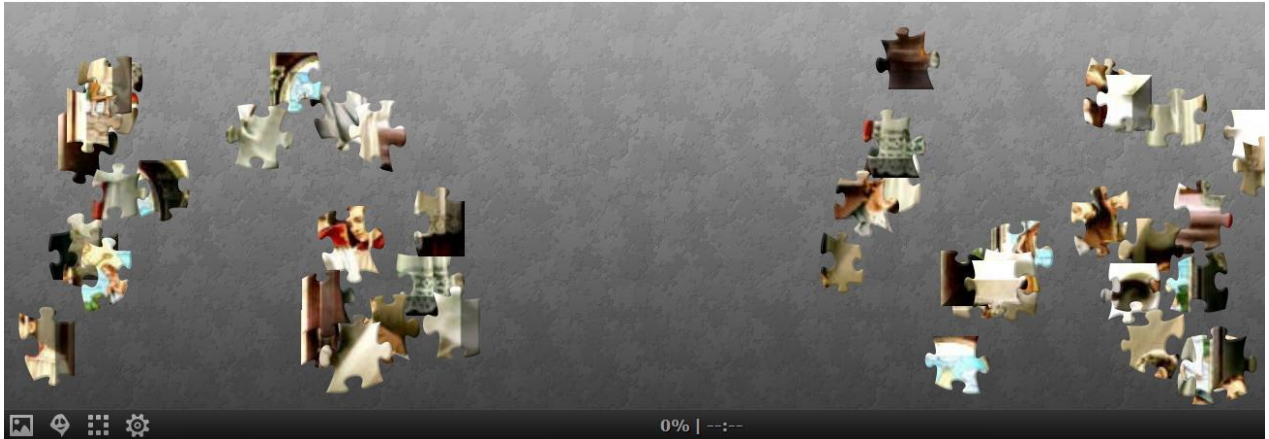




ACTIVIDADES DE SÍNTESIS

2.

Ejemplo puzle: (Bautismo)



Pistas para conseguir las piezas:

- Lo puede impartir cualquier persona siempre y cuando lo haga con la intención del modo que lo administra la iglesia católica.
- Se empezó a impartir a niños bajo la garantía y compromiso de la fe de sus padres.
- Etc.

Ejemplo puzle: (Matrimonio)



Pistas para conseguir las piezas:

- Constitución entre el varón y la mujer en un consorcio de toda la vida.
- Debe tener lugar en la iglesia o sitio del culto.
- Etc.

LISTADO DE PREGUNTAS PARA EL DEBATE

- a** ¿Qué sacramento es el fundamento de toda vida cristiana y puerta de acceso al resto de sacramentos?

¿Qué sacramento libra a los niños del pecado original y los inicia en la vida Católica? Justifica si es voluntario o no.
- b** ¿Cuál es el sacramento en el mediante un rito el pan y el vino se convierten en el cuerpo y la sangre de Cristo? Justifica si es obligatorio o voluntario.
- c** ¿Qué sacramento santifica la unión indisoluble entre una pareja y les otorga la gracia para amarse y educar a los hijos? Justifica si es obligatorio o voluntario.
- d** Etc.

Proyecto de comprensión

Pedagogía y Didáctica de La Religión Católica en La Escuela



Tópico generativo

"Próximo destino:
Estación Cristiana"

Metas

1. Conocer y situar las diferentes estaciones del tranvía.
2. Conocer el significado de cada estación y el por qué de su denominación.
3. Reconocer y diferenciar las estaciones con denominación cristiana de las que no.
4. Investigar sobre zonas o lugares cuyo nombre tenga relación con el cristianismo.

Hilos conductores

1. ¿Cuáles son las paradas del tranvía, y ¿dónde están situadas?
2. ¿Qué significa cada estación? y ¿por qué se le denomina así?
3. ¿Cuáles son las paradas que tienen denominación cristiana y cuáles no?
4. ¿Qué zonas o lugares existen cuya denominación sea de origen cristiano?

ACTIVIDADES PRELIMINARES

METAS	INTELIGENCIA/S	ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA CONTINUA	DOCUMENTACIÓN
1	Lingüística / Verbal Lógico / Matemática Interpersonal Intrapersonal	<p>A modo de introducción al tema el alumnado nos contará todo lo que sabe en torno al tranvía; experiencias, anécdotas, etc.</p> <p>Posteriormente los llevaremos hacia la parada del tranvía más cercana al colegio con el fin de conocer cómo se saca un billete, cómo funciona, el recorrido que realiza y sus distintas paradas, de que nos informan los diferentes carteles, etc.</p> <p>Una vez el alumnado ha recogido la información en sus libretas volveremos al aula para, con la ayuda de la lista de paradas y de un mapa virtual, descubrir la localidad y la zona en la que se encuentra cada una de ellas.</p>	<p>El profesor tendrá en cuenta la actitud y el interés mostrado por el alumnado durante la realización de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafo, lápiz, papel y goma - Proyector y ordenador
2	Lingüística / Verbal Interpersonal	<p>Asignaremos a nuestros alumnos las diferentes paradas del tranvía de forma aleatoria. Así, cada uno de ellos deberá investigar en aquellos medios que crea convenientes (consultando Internet o libros, preguntando a su familia y amigos, etc.) el</p>	<p>El profesor será el encargado de evaluar la actividad teniendo en cuenta los medios consultados, el interés mostrado por sus alumnos y la forma en la que éstos se</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Listado de las paradas del tranvía - Consulta de información: libros, ordenador, etc.

	Intrapersonal	<p>por qué de la denominación de aquella parada que le fue asignada. Por ejemplo, El Cardonal se llama así porque antiguamente la zona estaba llena de cardones.</p> <p>Una vez conocido, cada niño deberá exponer el motivo de forma oral al resto de sus compañeros y comentar aquello que consideren oportuno; dificultades para obtener la información, recursos o medios utilizados, anécdotas, etc.</p>	expresen oralmente.	
3	<p>Lingüística / Verbal</p> <p>Visual / Espacial</p> <p>Cinética / Corporal</p> <p>Interpersonal</p> <p>Intrapersonal</p>	<p>Asignando de nuevo a cada niño una parada distinta del tranvía de manera aleatoria, éstos deberán realizar un dibujo en el que expresen aquello que han aprendido de dicha parada asignada. Una vez hecho mezclaremos las distintas ilustraciones y realizaremos un pequeño juego:</p> <p>Dividiendo a la clase en dos equipos, un representante de cada uno de ellos seleccionará e irá mostrando los diferentes dibujos de uno en uno al otro grupo con el fin de que adivine con que parada del tranvía se corresponde (1 punto) y si creen o no que tiene alguna relación con el cristianismo (1 punto).</p> <p>Por último se realizará una votación de los tres</p>	<p>El profesor tendrá en cuenta que los dibujos realizados se correspondan de algún modo con la parada correspondiente, el modo de comportarse de ambos equipos y los aciertos obtenidos por cada grupo.</p> <p>El alumnado será el encargado de escoger los tres mejores dibujos.</p>	<p>- Listado de las paradas del tranvía</p> <p>- Colores, papel y goma</p>

		mejores dibujos.		
4	<p>Inteligencia</p> <p>Lingüística / Verbal</p> <p>Lógico / Matemática</p> <p>Visual / Espacial</p> <p>Interpersonal</p> <p>Intrapersonal</p>	<p>Esta actividad se centrará en la búsqueda de información acerca de otros lugares influenciados por el cristianismo, donde el alumnado individualmente y de manera autónoma deberá buscar en internet dicha información y recogerla para luego exponerla a la clase.</p>	<p>El profesor deberá evaluar si los alumnos han encontrado otros lugares del mundo influenciados por fuentes cristianas, si aportan más de un lugar y si posteriormente exponen a sus compañeros la información encontrada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores - Internet - Libreta - Bolígrafo

ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN GUIADA

METAS	INTELIGENCIA/S	ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA CONTINUA	DOCUMENTACIÓN
1	<p>Lógico / Matemática</p> <p>Visual / Espacial</p> <p>Lingüística / Verbal</p>	<p>El docente realizará en la pizarra un mapa de las estaciones del tranvía, para que el alumnado a partir de su ejemplo complete un mapa individual con la ubicación de cada estación y su respectivo nombre, que posteriormente pasarán a colorear y a personalizar.</p>	<p>El docente evaluará en esta actividad sobretodo la participación, de manera que se tenga en cuenta si la ubicación de las estaciones es correcta y si han realizado la personalización de su mapa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Fichas de un mapa completar - Colores - Lápiz - Goma
1 y 2	<p>Visual / Espacial</p> <p>Lingüística / Verbal</p> <p>Interpersonal</p> <p>Lógico / Matemática</p>	<p>Para esta actividad el maestro realizará un recorrido en el aula, con fotos de la zona donde se encuentra la estación y una serie de imágenes que ayude a entender el significado de la parada y los personajes influyentes en ella. El alumnado realizará el recorrido con el docente que explicará cada una de las paradas y ellos deberán completar su mapa con la información recogida. Una vez hecho esto, los alumnos en parejas se intercambiarán su mapa, y así deberán rellenar el mapa con información que falte o corregir algo que no sea correcto.</p>	<p>La evaluación de esta actividad por una parte será realizada por el profesor, en el que deberá tener en cuenta al final de la actividad si los niños han completado el mapa con la información relevante y si los compañeros que han corregido la actividad han aportado más información o correcciones.</p> <p>Por otra parte se realizará una</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Lápiz - Goma - Bolígrafo

			coevaluación entre alumnos en el momento en el que estos se intercambian los mapas y deben aportar o corregir información.	
2	<p>Lingüístico / Verbal</p> <p>Visual / Espacial</p> <p>Interpersonal</p> <p>Interpersonal</p>	<p>Maratón de estaciones. Por grupos deberán realizar el recorrido del tranvía que estará simulado con sus estaciones en la clase. Los grupos deberán ir parando en las estaciones y recopilando información sobre estas en un informe, esta información la encontrarán mediante murales, imágenes, documentos, etc. al final del trayecto deberán entregar el informe con la información que hayan considerado más importante.</p>	<p>La evaluación será realizada por el profesor mediante el informe que los alumnos han realizado durante el trayecto en tranvía con la información que han recopilado.</p>	<p>- Murales</p> <p>- Imágenes</p> <p>- Documentos</p>
2	<p>Lingüística / verbal</p> <p>Musical</p> <p>Interpersonal</p>	<p>A los grupos realizados para la actividad anterior se les asignará una estación de las consideradas cristianas. Mediante una canción, basada en la información recopilada en la actividad anterior, deberán mostrar al resto de grupo de que estación se trata, pero sin nombrarla, dando pistas de dónde está situada, características que tenga, etc. Después de esto, los grupos deberán intentar adivinar de qué</p>	<p>La evaluación la realizará el profesor mediante lo que los alumnos expresen en la canción, si expresan correctamente sus características, situación, etc.</p>	<p>- Informe que habrán realizado en la actividad anterior</p>

		estación se trataba.		
3	<p>Lingüístico / Verbal</p> <p>Visual / Espacial</p> <p>Cinético / Corporal</p> <p>Interpersonal</p>	<p>A los mismos grupos formados en la actividad anterior se les asignará un tramo del recorrido que realiza el tranvía, esta vez combinando tanto las estaciones religiosas como las que no. La actividad consistirá en realizar una representación en la que uno de los alumnos realizará el papel de guía y el resto, de turistas. Así, tendrán que realizar un <i>role play</i> en el que simulen o recreen el trayecto aprovechando los elementos del aula, creando otros nuevos, utilizando indumentaria adecuada, etc. Todos los alumnos deberán hacer de guía, por lo que éstos adquirirán dicho papel en cada una de las diferentes paradas.</p>	<p>Esta actividad será evaluada tanto por el profesor, de forma que evaluará la representación que los grupos realicen, así como el propio alumno ya que también tendrá que participar en la evaluación de las representaciones del resto de grupos.</p>	<p>- Materiales que ellos consideren necesarios para representar</p>
3 y 4	<p>Interpersonal</p> <p>Naturalista</p>	<p>En parejas, el profesor asignará a cada par de alumnos la misión de investigar, en un tiempo determinado, si la parada que les ha tocado se trata de una parada con denominación cristiana o no y, en caso de serlo, informarse de donde deriva dicho nombre. Para ello, toda la clase y algún familiar adulto que pueda acompañarlos, cogerán el tranvía e irán bajándose en aquellas</p>	<p>La evaluación de esta actividad será llevada a cabo por el profesor. Para ello, evaluará el documento entregado por cada pareja y le asignará una nota comprendida entre 1 y 10. La nota será la misma para los dos alumnos.</p>	<p>- Papel</p> <p>- Lápiz/bolígrafo</p>

		<p>paradas que les haya tocado, siendo recogidos cuando el tranvía termine su trayecto y retorne al lugar de donde partieron. En este tiempo los alumnos pueden preguntar a vecinos, acudir a puntos de información, etc., y todo ello deberá ser anotado en una hoja que posteriormente se entregará al profesor.</p>		
4	<p>Interpersonal</p> <p>Naturalista</p>	<p>En grupos de tres alumnos, cada uno de éstos deberá buscar durante la hora de clase y utilizando los ordenadores que haya en la misma (al menos uno por grupo) alguna estación o parada del metro de Madrid que lleve por nombre una denominación cristiana. Así, una vez lo hayan identificado deberán recoger la información que consideren más importante sobre la misma para exponerla al término de la clase o en la siguiente sesión al resto de alumnos.</p>	<p>Esta tarea será evaluada de dos formas: por parte del profesor y mediante la coevaluación. Así, el profesor asignará una nota general al grupo, por ejemplo un 8, y ésta será multiplicada por el número de integrantes del grupo, que en este caso son 3. ($8 \times 3 = 24$) De esta forma, serán los propios alumnos del grupo los que se repartan esa puntuación total de la forma que ellos consideren justa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papel - Lápiz/Bolígrafo - Internet

ACTIVIDADES DE SÍNTESIS

METAS	INTELIGENCIA/S	ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA CONTINUA	DOCUMENTACIÓN
1	Interpersonal Intrapersonal Lingüística/Verbal	<p>Esta actividad se realizará fuera de horario académico, por lo que los alumnos deberán dedicar una tarde a la realización de la misma. Así, el alumnado de forma individual tendrá que realizar un trabajo de investigación en el que realice encuestas a los vecinos que encuentre por los diferentes municipios por los que pasa el tranvía. De esta forma, los alumnos podrán comprobar los conocimientos de los ciudadanos y a su vez, preguntar a estos si están de acuerdo en que existan paradas de tranvía que lleven por nombre una denominación cristiana.</p>	<p>La evaluación será llevada a cabo por el profesor. Éste valorará todas aquellas encuestas que le entregue el alumno rellenas, verificando si han sido respondidas por ciudadanos reales o si las respuestas han sido inventadas por el alumno. En función de esto, otorgará una calificación comprendida entre 1 y 10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta
2 y 3	Lingüística/Verbal Visual/Espacial	<p>Cada alumno, partiendo de su ciudad, pueblo o barrio se inventará una parada de tranvía que haga referencia a un personaje, algo tradicional o típico de carácter religioso del mismo lugar. El alumno buscará en internet e indicará en un mapa de Tenerife, en qué zona se encuentra su</p>	<p>La evaluación la llevará a cabo el propio docente, el cual, se guiará por la originalidad y el interés que muestre cada alumno a la hora de hacer cada trabajo.</p> <p>También se evaluará mediante</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Folio - Lápices de colores - Goma - Mapa de la isla

		<p>parada. Asimismo, también deberán inventarse un nombre para la estación y buscarle un significado lógico a la misma, que coincida con la realidad.</p> <p>Por ejemplo, un alumno del Puerto de la Cruz, llamará a la parada de su tranvía "Virgen del Carmen" y explicará donde se sitúa la parada y el por qué de ese nombre. Esta actividad tiene como finalidad que todos los alumnos conozcan un poco más tanto la isla en sí como la cultura religiosa que la envuelve.</p>	<p>la coevaluación, donde cada alumno debe votar por el trabajo que más le ha gustado. Teniendo en cuenta por un lado la exposición y por otro lado la originalidad.</p>	
4	<p>Lingüística/Verbal</p> <p>Interpersonal</p> <p>Lógico/Matemática</p>	<p>Se formarán cuatro equipos en la clase. Y el profesor leerá una serie de "afirmaciones" sobre algunas paradas del tranvía (cuyo nombre es de carácter cristiano) y la respectiva razón de por qué se llama así a ese lugar. Rápidamente, cada grupo de alumnos tendrá 30 segundos para debatir si esas afirmaciones son verdaderas o falsas y cuando se llegue a un consenso, el primer representante del grupo que levante la mano dirá si dicha afirmación es verdadera o falsa. En el caso de que sea falsa, se corregirá dicha información.</p> <p>Esto siempre se hará partiendo de los</p>	<p>Esta actividad la evaluará el docente y lo hará mediante la observación de la actitud del alumnado ante la resolución de la misma, la cooperación, el trabajo en equipo, etc.</p> <p>También se evaluará la calidad y veracidad de las correcciones de las afirmaciones falsas.</p>	<p>- Preguntas del docente.</p>

		conocimientos que hayan adquirido los alumnos durante todo el proyecto de comprensión, no se podrán hacer preguntas sobre lugares que no se hayan trabajado previamente en clase.		
--	--	---	--	--

Hecho por:

Los discípulos de Padilla

Integrantes:

- Josué Ramón Aguilar Martín
- Héctor Castillo Ramos
- Ana Belén Expósito Luis
- Libeth Karina García Aular
- Eduardo Pérez Expósito

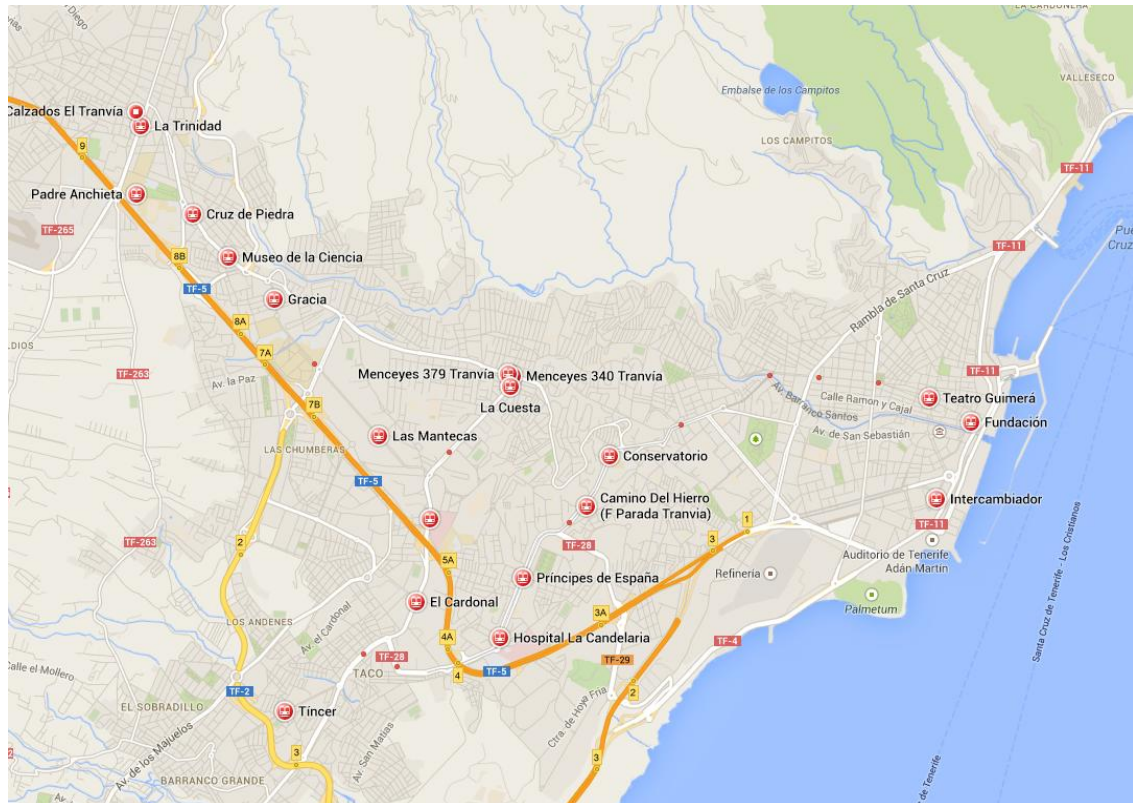
ANEXO

ACTIVIDADES PRELIMINARES

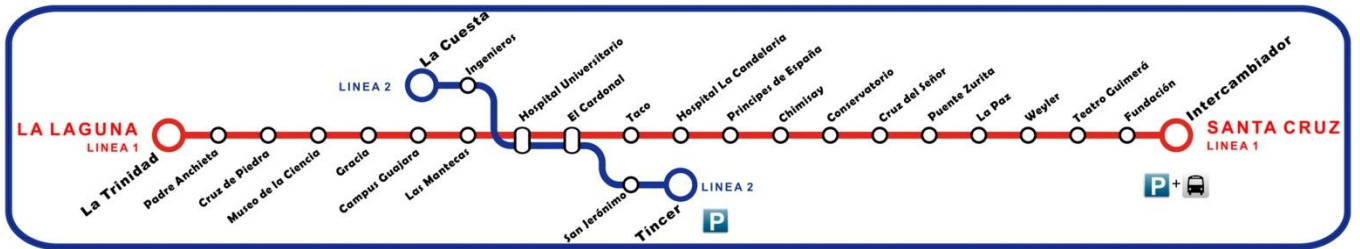
1.

Mapa virtual:

<https://www.google.es/maps/search/tranv%C3%ADa+tenerife/@28.4651667,-16.2948057,14z>



3.



ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN GUIADA

1.



2.



La Trinidad



Padre Anchieta



Cruz de Piedra



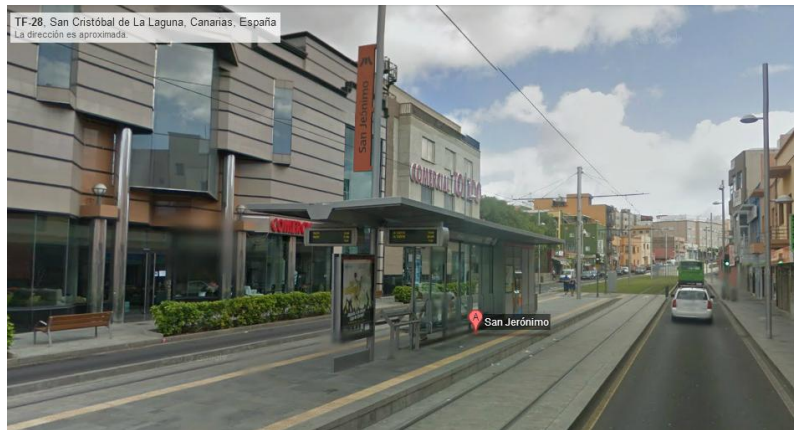
Gracia



Las Mantecas



El Cardonal



San Jerónimo



Hospital La Candelaria



Cruz del Señor



La Paz

3.

Trinidad es el nombre que recibe la que, actualmente, es última parada de la línea 1 del Tranvía de Tenerife tras su salida del Intercambiador de Transportes de Santa Cruz de Tenerife. Se encuentra en la Avenida de La Trinidad en San Cristóbal de La Laguna y se inauguró el 2 de junio de 2007, junto con todas las de la línea 1. La parada, en un futuro, podría dejar de ser la última del recorrido de la línea 1 ya que Metropolitano de Tenerife tiene previsto la ampliación de la línea hasta el Aeropuerto de Tenerife Norte con cuatro paradas más: San Antonio, San Lázaro, Park and Ride y Los Rodeos-TFN.



La Trinidad es el dogma central sobre la naturaleza de Dios en la mayoría de las iglesias cristianas. Esta creencia afirma que Dios es un ser único que existe simultáneamente como tres personas distintas o hipóstasis:

El Padre,
el Hijo y
el Espíritu Santo.

La Iglesia católica dice: "La Trinidad es el término con que se designa la doctrina central de la religión cristiana [...] Así, en las palabras del Símbolo Quicumque: 'el Padre es Dios, el Hijo es Dios y el Espíritu Santo es Dios, y sin embargo no hay tres dioses, sino un solo Dios'. En esta Trinidad [...] las Personas son co-eternas y co-iguales: todas, igualmente, son increadas y omnipotentes [...]".

La Trinidad

Padre Anchieta es el nombre de una parada de la línea 1 del Tranvía de Tenerife. Se encuentra en la calle Ángel Guimerá Jorge, en San Cristóbal de La Laguna, junto al Intercambiador de Transportes de La Laguna. Hasta comienzos de 2011 se ubicaba en la avenida de La Trinidad.

Inaugurada el 2 de junio de 2007, junto con todas las de la línea 1, recibe su nombre por una estatua cercana erigida en honor al Padre Anchieta. En enero de 2011 la parada fue trasladada junto al nuevo Intercambiador de Transportes de La Laguna, a poca distancia de su ubicación original, comenzando a funcionar el 24 de enero en su actual ubicación.



El Padre Anchieta fue un misionero jesuita y santo español en Brasil. Además fue un destacado lingüista, literato, médico, arquitecto, ingeniero, humanista y poeta. Es el primer dramaturgo, el primer gramático y el primer poeta nacido en las Islas Canarias y el padre de la literatura brasileña.

Nacido en la isla de Tenerife, fue uno de los fundadores de las ciudades de São Paulo y Río de Janeiro. El Padre José de Anchieta fue además el estandarizador de la lengua tupí. Fue beatificado por el papa Juan Pablo II en 1980 y canonizado mediante una "canonización equivalente" el 3 de abril de 2014 por el Papa Francisco. Es por lo tanto, el segundo Santo nativo de las Islas Canarias tras Pedro de San José Betancur.

Padre Anchieta

ACTIVIDADES DE SÍNTESIS

1.

ENCUESTA

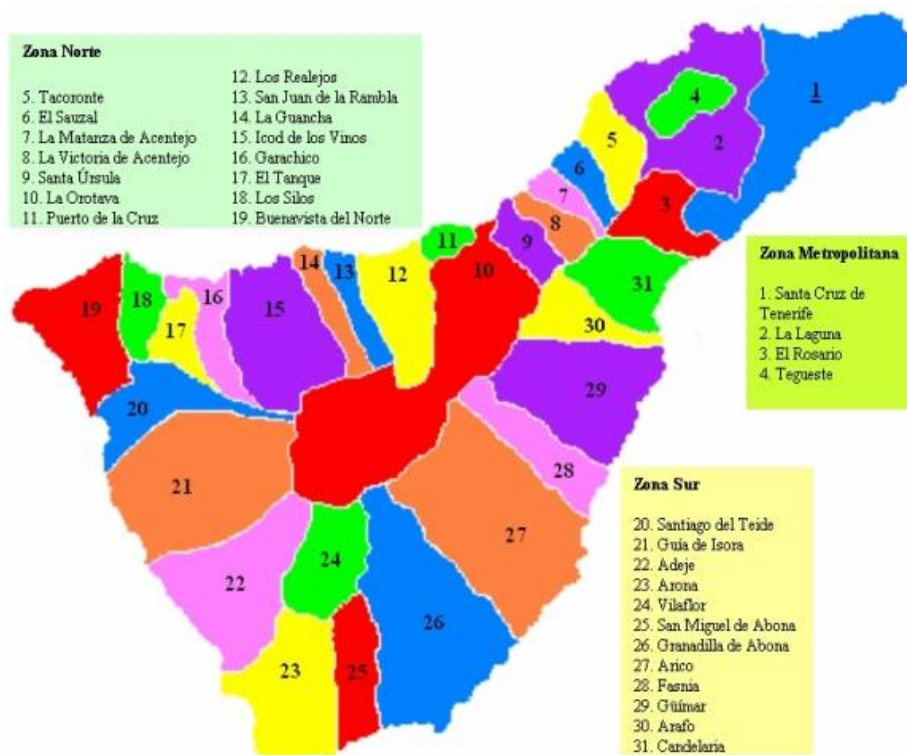
A. ¿En qué municipio situarías las siguientes paradas del tranvía?

- La Trinidad
- Padre Anchieta
- Cruz de Piedra
- Cruz del Señor
- La Paz
- San Jerónimo

B. ¿Conoces el motivo por el que se ha asignado estos nombres a dichas paradas?

C. ¿Estás de acuerdo con que se haya denominado a las mismas de esta forma? En caso de que no, ¿por qué?

2.



3.

- a) La parada de tranvía de Padre Anchieta, debe su nombre por una **estatua cercana hecha en su honor**. (Verdadero)
- b) La parada de Gracia, se encuentra en el barrio de Cruz de Piedra y se llama así a esta estación porque las personas iban a rezar a esta cruz y **agradecían que se cumpliesen sus oraciones**. (Falsa)
- c) La parada de Cruz del Señor, está en **La Laguna**, y el barrio se llama así por la parroquia que está en esa zona. (Falsa)
- d) La parada de la Paz, se encuentra en Santa Cruz de Tenerife y se llama así porque **los guanches que estaban en guerra, pidieron la paz mutuamente**. (Falsa)
- e) La parada del tranvía denominada Hospital La Candelaria, recibe ese nombre por el hospital es en honor **a la Virgen de Candelaria que es la Patrona de Canarias**. (Verdadero)
- f) La parada del tranvía que recibe el nombre **de Cruz del Señor**, se debe a la Cruz de Piedra que se encuentra en una rotonda cercana. (Falso)

UNIT PLAN

PRIMARY

Trainees: Josué Aguilar Martín, Saray Batista Cabrera, Héctor Castillo Ramos, Yaiza Espinel Martín, Verónica García Reyes.

Primary Education School:

Academic year: 2013/2014

Year and cycle: Ten-eleven years (Third cycle)	Unit 4: School in China
Area: English as a Foreign Language	Timetable: number of hours (50 – 55') three days per each week

UNIT CONTENT	GENERAL AIMS
<p>1. Language:</p> <p>1.a. Functions:</p> <p>New: Asking for information Identifying Recycle: expressing likes and dislikes</p> <p>1.b. Grammar:</p> <p>New: present simple, verb to have in questions and “WH” questions.</p> <p>Recycle: present simple, like/hate/love + verb-ing</p> <p>1.c. Vocabulary:</p> <p>New; Subjects: History, Music, Art, Maths, Chinese, English, Science, Sport.</p> <p>Recycle; Food: Breakfast, lunch, dinner, chicken, rice, salad, cereal, milk, sandwiches, bananas, chips, ice creams, chocolate, soup, ...</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. To listen and understand oral messages 2. To interact and express simple messages with teachers and between themselves. 3. To write short and simple texts. 4. To read and understand different types of text. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. To extract general information 4.2. To extract specific information 5. To recognise the importance of foreign language and use it as a skill to communicate with the people. 6. To learn a foreign language from previous knowledge about other languages. 7. To practise the intonation, rhythm and accentuation. 8. To develop strategies for self-assessment of communicative competence in the foreign language.

<p>2. CLIL: Lesson 8 (for the end of the course)</p> <p>Subject: Science Activity: Around us – Calories</p> <p>3. Cultural content:</p> <p>Lesson 4: Activity 1 (Listen and say the name) Lesson 5: Activity 2 (Listen and repeat) Lesson 7. Activity 1. Second text (The Williamson Family)</p>	
---	--

KEY COMPETENCES (Tick the ones to be acquired in this Unit Plan)	
1. Communication in foreign languages (Competencia en comunicación lingüística)	XXXXX
2. Digital competence (ICT) (Tratamiento de la información y competencia digital)	X
3. Social and civic competences (Competencia social y ciudadana)	XXX
4. Cultural awareness and expression (competencia cultural y artística)	XXX
5. Learning to learn competence (Competencia para aprender a aprender)	XX
6. Sense of initiative and entrepreneurship (Autonomía e iniciativa personal)	XXX
7. Mathematical competence (Competencia matemática)	X

8. Basic competences in science (Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico)	X
---	----------

CONTENT UNITS

I. LISTENING, SPEAKING AND SPOKEN INTERACTION

1. Main aims (objective)

1. To listen and understand oral messages
2. To interact and express simple messages between teachers and pupils.
9. To practise the intonation, rhythm and accentuation.

2. Content

- 1.1. Understanding simple oral messages from personal school interactions and audiovisual media.
- 1.2. Oral interactions in fiction or real situations.
- 1.4. Producing oral texts as songs, role play, etc.

3. Assessment criteria

1. To keep discussions about familiar topics respecting basic rules of communication.
2. To understand global and specific information from oral texts.
5. To use the rhythm, accentuation and intonation in different contexts of communication.

II. READING, WRITING and Written interaction

1. Main aims

3. To write short and simple texts.
4. To read and understand different types of text.

- 4.1. To extract general information
- 4.2. To extract specific information

2. Content

- 2.1. Reading and understanding texts to extract information to use it in a task.
- 2.3. Reading and writing texts of real situations.
- 2.4. Composition of texts to transmit information.
- 2.8. Using rules of rhythm, accentuation, intonation and pronunciation to reading texts.

3. Assessment criteria

- 3. To read and understand simple written texts about real life.
- 4. To design written texts of different types.

III. KNOWLEDGE OF THE LANGUAGE: LINGUISTIC KNOWLEDGE AND LEARNING STRATEGIES

1. Main aims

- 6. To recognise the importance of foreign language and use it as a skill to communicate with the people.
- 8. To learn a foreign language from previous knowledge about other languages.
- 10. To develop strategies for self-assessment of communicative competence in the foreign language.

2. Content

- 3.1.1. Careful pronunciation, rhythm, intonation and appropriate accentuation in different types of oral contexts.
- 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: countries, subjects, descriptions, etc.
- 3.2.1. Using skills and procedures such as repetition, memorization and association words to acquisition new vocabulary.
- 3.2.4. Believe in yourself to learn a foreign language.

3. Assessment criteria

6. To use some strategies as make questions to get information, use dictionaries, etc.
9. To use appropriately the basic rules of the foreign language to school communication.

IV. SOCIOCULTURAL KNOWLEDGE AND INTERCULTURAL AWARENESS

1. Main aims

8. To learn a foreign language from previous knowledge about other languages.

2. Content

- 4.1. Appreciation of the foreign language as a way to communicate and like an instrument to know other cultures and types of life.
- 4.2. Learning and comparison cultural aspects where the foreign language is spoken.
- 4.4. Learning and using linguistic elements of the culture of countries where the foreign language is spoken (songs, rhymes, games, etc.).

3. Assessment criteria

7. To value the foreign language as a communication way to know other cultures.
8. To identify some cultural aspects, peculiarities, costumes and traditions of the countries where the foreign language is spoken.

SOCIAL TASK: My country project. A project about China (at the beginning of the unit) 2-3 activities

Title/Topic: Chinese Calendar

Facilitating activities:

1. To search for information about the corresponding animal of the Chinese calendar.
2. To create the animal in an artistic way
3. Pupils have to present to the rest of the class the information and their artistic work.

**See annex*

Evaluation criteria	Rubrics (Key Competences)
<p>I. LISTENING, SPEAKING AND SPOKEN INTERACTION</p> <p>1. To keep discussions about familiar topics respecting basic rules of communication.</p> <p>2. To understand global and specific information from oral texts.</p> <p>5. To use the rhythm, accentuation and intonation in different contexts of communication.</p> <p>II. READING, WRITING and written interaction</p> <p>3. To read and understand simple written texts about real life.</p> <p>4. To design written texts of different types.</p> <p>III. KNOWLEDGE OF THE LANGUAGE: LINGUISTIC KNOWLEDGE AND LEARNING STRATEGIES</p> <p>6. To use some strategies as make questions to get information, use dictionaries, etc.</p> <p>9. To use appropriately the basic rules of the foreign language to school communication.</p> <p>IV. SOCIOCULTURAL KNOWLEDGE AND INTERCULTURAL AWARENESS</p> <p>7. To value the foreign language as a communication way to know other cultures.</p> <p>8. To identify some cultural aspects, peculiarities, costumes</p>	<p>- <u>COMMUNICATION IN FOREIGN LANGUAGES:</u></p> <p>The pupil is able to...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Read and understand texts with different levels of difficulty and extract global and specific information. 2. Write texts with different levels of difficulty to transmit specific information related to his/her real life. 3. Listen and understand oral messages. 4. Produce oral texts or messages with correct rhythm, accentuation and intonation. 5. Understand messages of another person and keep on a fluently interaction. <p>- <u>DIGITAL COMPETENCE:</u></p> <p>The pupil is able to...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Use audiovisual media to search general or specific information. <p>- <u>SOCIAL AND CIVIC COMPETENCES:</u></p> <p>The pupil is able to...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Give ideas and respect the opinions of their partners. 2. Work in groups and contribute democratically to the resolution of the situation. 3. Help his/her partners and accept help from they.

and traditions of the countries where the foreign language is spoken

- **CULTURAL AWARENESS AND EXPRESSION:**

The pupil is able to...

1. Know costumes, peculiarities, etc., of other countries like China.
2. Respect other cultures different from yours.
3. Compare his/her own culture with other cultures.

- **LEARNING TO LEARN:**

The pupil is able to...

1. Learn from his/her mistakes and correct them.
2. Amplify his/her knowledge from their partners.

- **SENSE OF INITIATIVE AND ENTREPRENEURSHIP:**

The pupil is able to...

1. Use different ways (for example; internet) to amplify his/her knowledge.
2. Take the initiative in group works.
3. Apply different strategies to solve doubts (search words in a dictionary; ask at his/her teacher, etc.).

- **MATHEMATICAL COMPETENCE:**

The pupil is able to...

1. Use logic and reasoning to solve different situations or

	<p>problems.</p> <p>- <u>BASIC COMPETENCES IN SCIENCE:</u></p> <p>The pupil is able to...</p> <p>1. Use the materials of the class to solve different situations with more efficiency.</p>
--	--

LESSON: 1 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
10'	<p>C.B.1. Page 32. Exercise 1. Listen, point and repeat.</p> <p>a) Listen: To listen to some subject words and appreciate the pronunciation of these.</p> <p>b) Point: To associate subject words with the correct pictures.</p>	<p>- Receptive skill: listening.</p> <p>- We want the pupils appreciate the pronunciation of subject words and when they understand these, they can related the words with the correct pictures. When the pupils listen, they will relate the pronunciation with the words, learning new vocabulary.</p> <p>- CU 1.1.Understanding simple oral messages from personal school interactions and audiovisual media.</p> <p>- Key competences: This exercise doesn't have any key competence because</p>	<p>- CD</p> <p>- Radio cassette</p> <p>- Class Book</p>	<p>- Understand</p> <p>- Remember</p> <p><u>Factual knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore</p>

	<p>c) Repeat: To repeat the words that pupils listen with the correct pronunciation.</p>	<p>it only works linguistic aspects.</p> <ul style="list-style-type: none"> - This exercise has only one way to solve, so it is objective. - Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects. 		
<p>10'</p>	<p>C.B.1. Page 32. Exercise 2. Listen and say the number.</p> <p>a) Listen: To listen to some subject words.</p> <p>b) Say: To say the corresponding number with the word heard.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Receptive skill: listening. - We want the pupils listen carefully and understand some subject words and related these with the corresponding pictures. After that, they can say the number of each picture in the correct order. When the pupils listen, they relate the pronunciation with the words. - CU 1.1. Understanding simple oral messages from audiovisual media. - Key competences: This exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects. - This exercise has only one way to solve, so it is objective. - Little significant: It is necessary because, even though 	<ul style="list-style-type: none"> - CD - Radio cassette - Class Book 	<ul style="list-style-type: none"> - Understand - Remember <u>Factual knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore - Apply <u>Factual knowledge:</u> Using information during simulations e.g. communication.

		the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects.		
15'	<p>C.B.1. Page 32. Activity 3. Ask and answer.</p> <p>a) Ask: To make questions about the localization of some subjects in the school.</p> <p>b) Answer: To understand questions and answered these with the correct localization.</p>	<p>- Interactive skill: spoken interaction.</p> <p>- We want the pupils make questions, understand and answer these to keep on a fluent conversation. Furthermore, they have to used “WH” questions and verb to have.</p> <p>- CU 1.1. Understanding simple oral messages from personal school interactions.</p> <p>CU 1.2. Oral interactions in fiction or real situations.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils use new vocabulary and different grammatical structures.</p> <p><u>Social and civic competences:</u> because the pupils have to respect the speaking time of their partners.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to organize the structure of the interaction and take initiative.</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it is objective.</p>	- Class Book	<p>- Understand <u>Factual knowledge:</u> Classifying incidents against scenarios.</p> <p>- Remember</p> <p>- Apply <u>Conceptual knowledge:</u> Implementing theory based responses in scenarios and monitoring response.</p>

		- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.		
--	--	---	--	--

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
10'	<p>A.B.1. Page 32. Exercise 1. Order and write.</p> <p>a) Order: To put in order different letters to form subject words.</p> <p>b) Write: To write the subject words formed.</p>	<p>- Productive skill: writing.</p> <p>- We want the pupils put in order the different letters to form words related with the subjects in school (Science, Maths, etc.). With this exercise children work the spelling of their unit's words (subjects).</p> <p>- CU 3.2.1. Using skills and procedures such as repetition, memorization and association words to acquisition new vocabulary.</p> <p>- Key competences: This exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects.</p> <p>- This exercise has only one way to solve, so it is objective.</p>	- Activity Book	- Remember <u>Factual Knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore

		<p>- Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects.</p>		
15'	<p>A.B.1. Page 32. Exercise 2. Look at the Class Book and choose.</p> <p>a) Look at: To see the map of the school in the Class Book</p> <p>b) Choose: to select the appropriate classroom.</p>	<p>- Productive skill: writing.</p> <p>- We want the pupils appreciate the grammatical structure of the questions, understand and answer these through at the school map of the Class Book.</p> <p>- CU 2.3. Reading and writing texts of real situations.</p> <p>CU 3.1.2 Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: subjects, descriptions, etc.</p> <p>- Key competences: This exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects.</p> <p>- This exercise has only one way to solve, so it is objective.</p> <p>- Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects.</p>	<p>- Class Book - Activity Book</p>	<p>- Remember <u>Procedural Knowledge:</u> Recall specific procedures for managing defined events.</p> <p>- Understand</p> <p>- Apply <u>Conceptual knowledge:</u> Implement response or management procedures to assist in exercises</p>

LESSON: 2 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
15'	<p>C.B.2. Page 33. Activity 1. Listen and read. Start your country project.</p> <p>a) Listen: To listen to the text written in the book about China.</p> <p>b) Read: to follow the reading that pupils listen.</p> <p>c) Start your country project. From this text which has some information about China the pupils can start with their country project.</p>	<p>- Receptive skills: listening, reading. Productive skill: writing.</p> <p>- We want the pupils listen carefully and follow the text and understand this to know general information about China; flag, people, food... When the pupils listen, they relate the words with the pronunciation. On the other hand, with this activity the pupils can remember some vocabulary and learn new words.</p> <p>- CU 1.1. Understanding oral messages from audiovisual media</p> <p>CU 2.1. Reading and understanding texts.</p> <p>CU 3.1.1. Careful pronunciation, rhythm, intonation and appropriate accentuation in different types of oral contexts.</p> <p>CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: countries (China).</p> <p>CU 4.1. Appreciation of the foreign language as a</p>	<p>- Class Book - Radio cassette - CD</p>	<p>- Analyse <u>Factual Knowledge:</u> Structuring information according to terminology and plans.</p> <p>- Understand</p>

		<p>way to communicate and like an instrument to know other cultures and types of life.</p> <p>CU 4.2. Learning and comparison cultural aspects.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language</u>: because the pupils listen, read and understand the text. Moreover, they remember and learn new vocabulary.</p> <p><u>Cultural awareness and expression</u>: because the pupils know different aspects about China: flag, people, food...</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship</u>: because the pupils have to take the initiative to follow and understand the text and to understand the words they do not know; looking at the dictionary, asking at his/her teacher...</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it is objective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
10'	C.B.2. Page 33. Activity 2.A.	- Receptive skill: reading .	- Class Book	- Understand <u>Conceptual Knowledge</u> :

	<p>Read and match.</p> <p>a) Read: to read for specific information from the texts written in the book about the Chinese school.</p> <p>b) Match: to relate the texts with the correct pictures.</p>	<p>- We want the pupils read and understand the different texts about two kids in Chinese school in order to relate them with the correct pictures. On the other hand, with this activity the pupils can remember some vocabulary and learn and use new words. When the pupils read, they unconsciously learn to know how the word is written.</p> <p>- CU 2.1. Reading and understanding texts.</p> <p>CU 2.8. Using rules of rhythm, accentuation, intonation and pronunciation to reading texts.</p> <p>CU 3.1.2 Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: subjects, descriptions, etc.</p> <p>- Key competences: <u>Communication in foreign language:</u> because the pupils read and understand the text. Moreover, remember and learn new vocabulary.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because pupils have to learn from his/her mistakes and correct them...</p> <p><u>Mathematical competence:</u> because the pupils have to use the logic and reasoning to solve the activity.</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it is objective.</p>		<p>Mapping, comparing various facilities and risks</p> <p>- Analyse <u>Factual Knowledge:</u> Structuring information according to terminology and plans</p> <p>- Apply <u>Factual Knowledge:</u> Using the information during simulations</p>
--	--	--	--	--

		<p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
10'	<p>C.B.2. Page 33. Activity 2.B. Listen and match.</p> <p>a) Listen: to listen and follow specific information from the texts written in the book about the Chinese school.</p> <p>b) Match: to relate the texts with the correct pictures.</p>	<p>- Receptive skill: listening.</p> <p>- We want the pupils listen carefully and follow the text about two kids in the Chinese school and understand it in order to relate them with the correct pictures. When the pupils listen, they relate the words with the pronunciation.</p> <p>- CU 1.1. Understanding oral messages from audiovisual media.</p> <p>CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: subjects, descriptions, etc.</p> <p>- Key competences:</p> <p><u>Communication in foreign language:</u> because the pupils have to listen and understand the text. Moreover, they can remember and learn the pronunciation of the words.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils have to learn from his/her mistakes and correct them...</p> <p><u>Mathematical competence:</u> because the pupils have</p>	<p>- Class Book - Radio cassette - CD</p>	<p>- Understand <u>Conceptual Knowledge:</u> Mapping, comparing various facilities and risks</p> <p>- Analyse <u>Factual Knowledge:</u> Structuring information according to terminology and plans</p> <p>- Apply <u>Factual Knowledge:</u> Using the information during simulations</p>

		<p>to use the logic and reasoning to solve the activity.</p> <ul style="list-style-type: none"> - This activity has only one way to solve, so it is objective. - Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children. 		
15'	<p>C.B.2. Page 33. Activity 3. Listen and read. Guess what subjects Kin has at his school.</p> <p>a) Listen: to listen for general information about a Chinese school.</p> <p>b) Read: to follow the reading that pupils listen.</p> <p>c) Guess: to discover the subjects through oral clues.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Receptive skills: listening and reading. - We want the pupils listen carefully and follow the text and understand it in order to extract specific information for guess what subjects are in the school where Kin studies. When the pupils listen, they relate the pronunciation with the words they know. When the pupils read, they unconsciously learn to know how the words are written. - CU 1.1. Understanding oral messages from audiovisual media CU 2.1. Reading and understanding texts. CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: subjects, descriptions, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Class Book - Radio cassette - CD 	<ul style="list-style-type: none"> - Remember <u>Factual Knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore - Understand <u>Meta cognitive Knowledge:</u> Infer context and conditions across a range of different facilities. - Analyze <u>Conceptual Knowledge:</u> Discriminating good performance from not yet competent in application of models - Apply <u>Factual Knowledge:</u>

		<p>- Key competences:</p> <p><u>Communication in foreign language:</u> because the pupils have to listen, follow and understand the text and the conversations. Moreover, they can remember and learn the pronunciation of the words.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils have to learn from his/her mistakes and correct them.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to extract specific information and understand the words they do not know; looking at the dictionary, asking at his/her teacher...</p> <p>- This activity has many options or ways to solve, so it is subjective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		Using information during simulations.
--	--	--	--	---------------------------------------

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
15'	A.B.2. Page 33. Activity 1. Listen and number. Write the subjects.	<p>- Receptive skill: listening.</p> <p>- We want the pupils listen carefully and understand</p>	<p>- Activity Book</p> <p>- Radio cassette</p> <p>- CD</p>	<p>- Understand</p> <p>Meta cognitive Knowledge: Infer context and conditions</p>

	<p>a) Listen: to listen for specific information about four Chinese kids.</p> <p>b) Number: to add numbers in a range to sort it.</p> <p>c) Write: to write the subject listened in the correct profile.</p>	<p>the specific information about four different kids (name, age, town...) to complete correctly their profiles: first, pupils will have to number it and then they will have to write the favourite subjects of the four Chinese kids.</p> <p>When the pupils listen, they relate the pronunciation with the words they know.</p> <p>- CU 1.1. Understanding oral messages from audiovisual media</p> <p>CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: countries, subjects, descriptions, etc.</p> <p>- Key competences: <u>Communication in foreign language:</u> because the pupils have to listen and understand oral messages. Moreover, they can remember and learn the pronunciation of the words.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils have to learn from his/her mistakes and correct them.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to extract specific information and understand the words they do not know; looking at the dictionary, asking at his/her teacher...</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it is objective.</p>	<p>across a range of different facilities.</p> <p>- Remember <u>Factual Knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore.</p> <p>- Analyze <u>Conceptual Knowledge:</u> Discriminating good performance from not yet competent in application of models.</p> <p>- Apply <u>Factual Knowledge:</u> Using information during simulations.</p>
--	---	---	---

		<p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
20'	<p>A.B.2. Page 33. Activity 2. Complete. Ask and answer.</p> <p>a) Complete: to write specific and personal information about yourself and a friend</p> <p>b) Ask: to make questions to know information about a friend.</p> <p>c) Answer: to understand questions and answered these with personal information.</p>	<p>- Productive skill: writing. Interactive skill: spoken interaction.</p> <p>- We want the pupils complete the tabs with their personal information and with their classmates information. Do questions appreciating the grammatical structure of these. Understand and answer the questions. Keep a conversation about different aspects of their real life; likes, favourite subject, etc. Moreover, this activity will give the children the opportunity to know their classmates better.</p> <p>- CU 1.1. Understanding oral messages from personal school interactions.</p> <p>CU 1.2. Oral interactions in fictions or real situations.</p> <p>CU 3.1.1. Careful pronunciation, rhythm, intonation and appropriate accentuation in different types of oral contexts.</p> <p>CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of</p>	- Activity Book	<p>- Remember <u>Procedural Knowledge:</u> Recall specific procedures for managing defined events.</p> <p>- Understand <u>Conceptual Knowledge:</u> Mapping, comparing various facilities and risks</p> <p>- Create</p> <p>- Analyse <u>Conceptual Knowledge:</u> Discriminating good performance from not yet competent in application of models.</p>

		<p>the foreign language related to particular and real context as: subjects, descriptions, etc.</p> <p>CU 3.2.4. Believe in yourself to learn a foreign language.</p> <p>- Key competences:</p> <p><u>Communication in foreign language:</u> because the pupils have to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - construct questions - produce oral messages with rhythm, accentuation and intonation. - listen and understand at their classmates. <p><u>Social and civic competence:</u> because the pupils have to work in pairs democratically; respect the turn to speak, help his/her classmate...</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils can learn from his/her mistakes and amplify his/her knowledge from their classmates.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils can take the initiative and they have to use personal strategies to construct and say the questions and answer,</p> <ul style="list-style-type: none"> - This activity has only one way to solve, so it is objective. <p>- Very significant: It is very important because by</p>		
--	--	--	--	--

		doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.		
10'	<p>A.B.2. Page 33. Activity 3. Write two sentences about your favourite subject.</p> <p>a) Write: to write a personal opinion about a subject.</p>	<p>- Productive skill: writing.</p> <p>- We want the pupils make two personal sentences about their favourite subjects. With this children have to reflect about his/her life in the school and use the correct structures in the sentences ("My favourite subjects are...").</p> <p>- CU 2.3. Writing texts of real situations.</p> <p>CU 2.4. Writing texts.</p> <p>CU 3.2.1. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as: subjects, descriptions, etc.</p> <p>CU 3.2.4. Believe in yourself to learn a foreign language.</p> <p>- Key competences: <u>Communication in foreign language:</u> because the pupils have to think in English to construct different sentences.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils have to use the</p>	- Activity Book	<p>- Remember <u>Procedural Knowledge:</u> Recall specific procedures for managing defined events.</p> <p>- Apply <u>Conceptual Knowledge:</u> Implementing theory based responses in scenarios and monitoring response.</p> <p>- Create</p>

		<p>vocabulary they know and they have learned in the unit, they can learn from his/her mistakes and correct them...</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship</u>: because the pupils have to use personal strategies to construct the sentences. Moreover, they also can search and learn new words in a dictionary, ask at his/her teacher, etc.</p> <p>- This activity has many options or ways to solve, so it is subjective.</p> <p>- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
--	--	--	--	--

LESSON: 3 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
	<p>C.B.3. Page 34. Activity 1. Listen and read the story.</p> <p>a) Listen: to follow the recording to listen the information.</p> <p>b) Read: to read the story at the same time that it is listened.</p>	<p>- Receptive skills: listening and reading.</p> <p>- We want the pupils follow the story and understand all the information. Furthermore, they can appreciate the rhythm, intonation and pronunciation of each word. So, they can revise their pronunciation.</p> <p>- CU 1.1. Understanding simple oral messages from and audiovisual media. CU 2.1. Reading and understanding texts. CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context.</p> <p>- Key competences: <u>Communication in foreign languages:</u> because the pupils, at the same time that listen and read, they review the vocabulary that they have learned.</p> <p><u>Learning to learn competence:</u> because the pupils can amplify their knowledge and revise their spelling and pronunciation through the story.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils use their own reading techniques.</p>	<p>- Class Book - CD - Cassette</p>	<p>- Understand</p> <p>- Remember</p>

		<p><u>Social and civic competences:</u> because the pupils help their partners and accept help from them.</p> <p><u>Cultural awareness and expression:</u> because the pupils know other cultures of places like United Kingdom.</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it is objective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
	<p>C.B.3. Page 34. Activity 1. Act it out.</p> <p>a) Act: to make a representation or performance through the story.</p>	<p>- Interactive skill: interaction strategies.</p> <p>- We want the pupils make a representation of the story and for this they have to understand the information to adapt their role to his/her character. Furthermore, they have to speak with the correct rhythm, intonation and pronunciation to make logical sentences.</p> <p>- CU 1.2. Oral interactions in fiction or real situations. CU 3.1.1. Careful pronunciation, rhythm, intonation and appropriate accentuation in different types of oral contexts. CU 3.2.4. Believe in yourself to learn a foreign</p>	<p>- Class Book - Materials of the class</p>	<p>- Remember</p> <p>- Understand</p> <p>- Create: <u>Procedural knowledge:</u> Design, prepare or produce new procedures for use in offshore incidents.</p>

		<p>language</p> <p>- Key competences:</p> <p><u>Communication in foreign languages:</u> because the pupils use the vocabulary that they have learned and structures with “WH” questions to represent interactions.</p> <p><u>Social and civic competence:</u> because the pupils work in groups and act democratically.</p> <p><u>Cultural awareness and expression:</u> because the pupils use their expressive and artistic resources to perform their role.</p> <p><u>Basic competences in science:</u> because the pupils use materials of the class to solve different situations like this representation.</p> <p><u>Learning to learn competence:</u> because the pupils amplify their knowledge from this partners.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils decide what is the best way to represent your role, what materials to use, etc.</p> <p>- The teacher can evaluate many aspects, for this reason it is a subjective activity.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the</p>		
--	--	---	--	--

		pupils. Furthermore, they can share information with other children.		
	<p>C.B.3. Page 34. Activity 2. Write where Kin has each lesson.</p> <p>a) Write: to write the classes where Kin has each lesson</p>	<p>- Productive skills: Reading and writing.</p> <p>- We want the pupils read and understand the story to find the answer of this exercise. With this, they could be acquiring the vocabulary and appreciate the orthography.</p> <p>- CU 2.1. Reading and understanding texts of progressive difficulty.</p> <p>CU 2.4. Writing texts of progressive complexity.</p> <p>- Key competences: <u>Communication in foreign languages:</u> because the pupils have to use the information of exercise 1 to find the answer and form these with a logical structure.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils can amplify their knowledge and revise their spelling and pronunciation through the story.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils use their own reading techniques and decide what are the right answers based on their own criteria.</p>	- Class Book	<p>- Understand</p> <p>- Analyze: <u>Factual knowledge:</u> Structuring information according to terminology and plans.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - This activity has only one way to solve, so it is objective. - Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children. 		
--	--	--	--	--

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
	<p>A.B. 3. Page 34. Exercise 1. Order and write.</p> <p>a) Order: to put in order some words to form sentences.</p> <p>b) Write: to write the sentences formed.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Receptive skill: reading - Productive skill: writing - We want the pupils put in order words to form sentences. For this, they have to understand the meaning of each word and which is the function in the structure of the sentence. - CU 3.2.1. Using skills and procedures such as repetition, memorization and association words to acquisition new vocabulary. - Key competences: this exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects. - This exercise has only one way to solve, so it is 	<ul style="list-style-type: none"> - Activity Book 	<ul style="list-style-type: none"> - Understand - Create <u>Procedural knowledge:</u> Design, prepare or produce new procedures for use in offshore incidents.

		<p>objective.</p> <p>- Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects.</p>		
	<p>A.B.3. Page 34. Activity 2. Listen and write a,b or c.</p> <p>a) Listen: to listen to the recording to put in order the pictures.</p> <p>b) Write: to write each letter in the correct picture.</p>	<p>- Skill receptive: listening.</p> <p>- We want the pupils listen the recording and understand the information to put in order the pictures. Furthermore, they can appreciate the rhythm, intonation, and pronunciation of the words to use these in the future.</p> <p>- CU 1.1. Understanding simple oral messages from audiovisual media.</p> <p>- Key competences: <u>Communication in foreign languages:</u> because the pupils have to listen to the information that they have to understand to put the pictures in order. Furthermore, they can review previous knowledge. <u>Learning to learn competence:</u> because the pupils can amplify their knowledge and revise their pronunciation through the story. <u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils must decide which is the correct order</p>	<p>- Activity Book - CD - Radio cassette</p>	<p>- Understand <u>Factual knowledge:</u> Classifying in against scenarios.</p> <p>- Apply <u>Factual knowletdge:</u> Using information during simulations.</p>

		<p>according to what they hear and their own criteria.</p> <ul style="list-style-type: none">- This activity has only one way to solve, so it is objective.- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.		
--	--	--	--	--

LESSON: 4 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
15'	<p>C.B.4. Page 35. Activity 1. Listen and say the name.</p> <p>a) Listen: to listen to some food words and appreciate the pronunciation of these.</p> <p>b) Say: to say the name of the foods that are listened.</p>	<p>- Receptive skill: listening.</p> <p>- We want the pupils listen and remember some food words and after that, say these. With this, the pupils can appreciate the pronunciation, intonation and rhythm, so they can use these correctly in the future.</p> <p>- CU 1.1 Understanding simple oral messages from and audiovisual media.</p> <p>-Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils listen and then say the correct word. <u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils should say the word they think is right.</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it is an objective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with</p>	<p>-CD -Radio cassette -Class Book</p>	<p>-Understand</p> <p>-Remember <u>Factual knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore</p>

		other children.		
35'	<p>C.B.4. Page 35. Activity 2. Ask and answer.</p> <p>a) Ask: to make questions about different meals.</p> <p>b) Answer: to understand questions and answered these with the correct food.</p>	<p>- Skill interactive: spoken interaction.</p> <p>- We want the pupils make a dialogue looking images that represent many meals. So they use different structures to make sentences with, for example, “WH” questions and review the vocabulary.</p> <p>- CU 1.2. Oral interactions in fiction or real situations.</p> <p>CU 1.1. Understanding simple oral messages from personal school interactions.</p> <p>-Key competences:</p> <p><u>Foreign language:</u> because the pupils will talk in English.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils make a dialogue.</p> <p><u>Cultural awareness and expression:</u> because they learn the foods and realize in 3 different countries.</p> <p><u>Social and civic:</u> because they speak with each other.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because they work together to ask and answer and they should be self-confidence.</p>	-Class Book	<p>- Understand <u>Factual knowledge:</u> Classifying incidents against scenarios.</p> <p>- Remember</p> <p>- Apply <u>Conceptual knowledge:</u> Implementing theory based responses in scenarios and monitoring response.</p>

		<p>-This activity has only one way to solve, so it is an objective.</p> <p>-Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
--	--	--	--	--

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
	<p>A.B.4. Page 35. Exercise 1. Read and match. Listen and check.</p> <p>a) Read: to read and understand the sentences.</p> <p>b) Match: to related the sentences in the correct order.</p> <p>c) Listen: to follow the recording to listen to the sentences.</p>	<p>- Receptive skills: reading and listening.</p> <p>- We want the pupils read the sentences and understand the meaning of these. After that, they can relate questions with the correct answer and see how the correct orthography is. So, they can appreciate the uses of the verb to have and “WH” questions. Moreover, we want the pupils listen and understand the information to can check if their answers are correct. So, they can appreciate the intonation, pronunciation, rhythm of these words.</p> <p>- CU 2.1. Reading and understanding texts.</p> <p>CU 1.1. Understanding simple oral messages from</p>	<p>- Activity Book</p>	<p>- Remember</p> <p>- Understand</p> <p>- Evaluate</p> <p><u>Factual knowledge:</u> Monitoring the use of specific terms or technical vocabulary.</p>

	<p>d) Check: to verify if the answers are correct.</p>	<p>audiovisual media.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Key competences: this exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects. - This exercise has only one way to solve, so it is objective. - Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects. 		
	<p>A.B.4. Page 35. Activity 2. Ask and answer. Complete the menu.</p> <p>a) Ask: to make questions to know what foods prefer the partner for breakfast, lunch and dinner.</p> <p>b) Answer: to understand the questions and answer these to the partner can complete the menu.</p> <p>c) Complete: to use the answer of their friends to</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interactive skill: spoken interaction Productive skill: writing - We want the pupils practise spoken interactions and use food vocabulary to keep on fluid conversations. So, they can use "WH" questions and verb to have to form their questions and use these to answer. - CU 1.1. Understanding simple oral messages from personal school interactions. CU 1.2. Oral interactions in fiction or real situations. CU 2.4. Writing texts of progressive complexity. 	<ul style="list-style-type: none"> - Activity Book 	<ul style="list-style-type: none"> - Remember <u>Factual knowledge:</u> Recognition of the terminology used offshore - Understand

	complete the menu of them.	<p>- Key competences:</p> <p><u>Communication in foreign languages:</u> because the pupils use the vocabulary that they have learned, structures with “WH” questions and the verb to have.</p> <p><u>Social and civic competence:</u> because the pupils have to respect the speaking time of your partner and use his/her answer to complete the menu.</p> <p><u>Learning to learn competence:</u> because the pupils learn through the responses of their partners.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils decide how to ask questions, how to answer, etc.</p> <p>This activity has many options or ways to solve, so it is subjective.</p> <p>Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
	<p>A.B.4. Page 35. Activity 3. Write about your friend.</p> <p>a) Write: to write the</p>	<p>- Productive skill: writing.</p> <p>- We want the pupils understand the information of the activity 2 and recognise what food belongs to</p>	- Activity book	<p>- Remember</p> <p>- Understand <u>Factual knowledge:</u></p>

	<p>information that is collected in the activity 2. Put the correct information in each sentence.</p>	<p>each mealtime. With this, the pupils can practise the orthography, verb to have and a structure to make sentences.</p> <p>- CU 2.4. Writing texts of progressive complexity.</p> <p>- Key competences: <u>Communications in foreign languages:</u> because the pupils have to use the information of the activity 2 and form sentence with a particular structure.</p> <p><u>Learning to learn competence:</u> because the pupils learn through the responses of their partners.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to follow the structure of the each sentence.</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it is objective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		<p>Classifying incidents against scenarios.</p> <p>- Apply <u>Factual knowledge:</u> Using information during simulations.</p>
--	---	--	--	---

LESSON: 5 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
25'	<p>C.B.5. Page 36. Activity 1.A. Listen and sing.</p> <p>a) Listen: to listen to the song and appreciate the pronunciation of this.</p> <p>b) Sing: to sing the song at the same time that it is listening.</p>	<p>- Receptive skills: listening and reading</p> <p>- Productive skill: speaking.</p> <p>- We want the pupils remember vocabulary about food through different ways like songs. Furthermore, with this they appreciate and keep on the rhythm and the pronunciation.</p> <p>- CU 3.1.1 Careful pronunciation, rhythm, intonation and appropriate accentuation in different types of oral contexts.</p> <p>CU 1.4 Producing oral texts as songs, role play, etc.</p> <p>CU 2.8 Using rules of rhythm, accentuation, intonation and pronunciation to reading texts.</p> <p>-Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils talk in English. <u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because they sing the best way they can. <u>Learning to learn:</u> because they have self-confidence to make the activity.</p>	<p>- CD</p> <p>- Radio cassette</p> <p>- Class Book</p>	<p>-Understand</p> <p>-Remember</p>

		<p>- This activity has only one way to solve, so it is an objective.</p> <p>- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
10'	<p>C.B.5. Page 36. Activity 1.B. Read and match the word to the pictures.</p> <p>a) Read: to read the song to understand the context.</p> <p>b) Match: to match each picture with the correct word.</p>	<p>- Receptive skill: reading.</p> <p>- We want the pupils understand the selected words and relate these to the corresponding picture. With this, the pupils can remember and review the vocabulary learned.</p> <p>- CU 2.1 Reading and understanding texts.</p> <p>CU 2.8 Using rules of rhythm, accentuation, intonation and pronunciation to reading texts.</p> <p>-Key competences: <u>Foreign language:</u> because they read the song in English.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because they have to get the right answer on their own</p>	<p>- CD</p> <p>- Radio cassette</p> <p>- Class Book</p> <p>- Notebook</p>	<p>- Understand</p> <p>- Remember</p> <p>- Associate</p>

		<p><u>Learning to learn:</u> because they have to choose a strategy to link the pictures with the word.</p> <p>- This activity has only one way to solve, so is an objective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
15'	<p>C.B.5. Page 36. Activity 2. Listen and repeat.</p> <p>a) Listen: to listen a tongue-twister and appreciate the pronunciation of this.</p> <p>b) Repeat: to repeat the tongue-twister that pupils listen with the correct pronunciation.</p>	<p>- Receptive skill: listening.</p> <p>- We want the pupils appreciate and learn the pronunciation of the words through a tongue-twister. They will listen and repeat.</p> <p>- CU 1.1 Understanding simple oral messages from audiovisual media.</p> <p>CU 1.4 Producing oral texts as songs, role play, etc.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils listen and then they say the tongue-twister</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because each pupil should have attitude to repeat the tongue-twister.</p>	<p>-CD -Radio cassette -Class Book</p>	<p>-Understand</p> <p>-Remember</p>

		<p><u>Cultural awareness and expression</u>: because the pupils work an aspect of the English culture (tongue-twister)</p> <p>- This activity has only one way to solve, so is an objective.</p> <p>- Significant: this activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
--	--	--	--	--

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
10'	<p>A.B.5. Page 36. Activity 1. Listen to the song and order</p> <p>a) Listen: to listen to the song and appreciate and understand the information of this.</p> <p>b) Order: to put in order the different sentences.</p>	<p>- Receptive skill: listening.</p> <p>- We want the pupils listen and remember the song worked to order the sentences correctly. With this they assimilate the content learned.</p> <p>- CU 1.1 Understanding simple oral messages from audiovisual media.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language</u>: because they listen a text in English.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship</u>: because they have to make a decision when choosing the right</p>	<p>-CD -Radio cassette -Activity Book</p>	<p>- Understand</p> <p>- Remember</p> <p>- Apply</p>

		<p>order.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because they have to choose the right strategy to answer.</p> <p>-This activity has only one way to solve, so is an objective.</p> <p>-Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
25'	<p>A.B.5. Page 36. Activity 2. Read. Say the rhymes. Then write a rhyme and practise it with your friends.</p> <p>a) Read: to read the rhymes about food and subjects.</p> <p>b) Say: to say the rhymes with the correct rhythm and intonation.</p> <p>c) Write: to create a rhyme.</p> <p>d) Practise: to practise</p>	<p>- Receptive skill: reading.</p> <p>- Productive skill: writing and speaking.</p> <p>- We want the pupils learn little poems and rhymes to remember words and their pronunciation. Then, they write rhymes and tell it at their classmates appreciating the rhythm and intonation. Moreover, with this activity the pupils are not afraid of speaking in English.</p> <p>-CU 2.8 Using rules of rhythm, accentuation, intonation and pronunciation to reading texts.</p> <p>CU 2.4 Writing texts.</p> <p>CU 1.4 Producing oral texts as songs, role play, etc.</p>	-Activity Book	<p>-Understand</p> <p>-Remember</p> <p>-Apply</p> <p>-Create</p>

	<p>the created rhyme with the other classmates.</p>	<p>CU 3.2.4 Believe in yourself to learn a foreign language.</p> <p>- Key competences: <u>Communication foreign language:</u> because the pupils read and write the text in English. Moreover, they use different structures to make the rhyme.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to right attitude to repeat the rhymes. Foremother, they develop the creativity.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils trust in their work.</p> <p><u>Social and civic:</u> because they talk to others to express they rhymes.</p> <p>- This activity has many options or ways to solve, so it is subjective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the preview knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
5'	<p>A.B.5. Page 36. Exercise 3.A. Listen and repeat.</p>	<p>- Receptive skill: listening.</p> <p>- We want the pupils listen a series of words that are similar in pronunciation, they will learn to</p>	<p>- CD - Radio cassette - Activity Book</p>	<p>- Understand - Remember</p>

	<p>a) Listen: to listen to some words with similar pronunciation.</p> <p>b) Repeat: repeat the words with similar pronunciation.</p>	<p>differentiate.</p> <ul style="list-style-type: none"> - CU 1.1 Understanding simple oral messages from audiovisual media. - Key competences: This exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects. - This exercise has only one way to solve, so is an objective. - Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects. 		
10'	<p>A.B.5. Page 36. Exercise 3.B. Listen and choose.</p> <p>a) Listen: to listen to some words with similar pronunciation.</p> <p>b) Choose: to choose correctly the word you listen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Receptive skill: listening. - We want the pupils learn the difference in pronunciation of similar words, listening and selecting the correct picture. - CU 1.1 Understanding simple oral messages from audiovisual media. - Key competences: This exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects. 	<ul style="list-style-type: none"> - CD - Radio cassette - Activity Book - Pencil - Rubber 	<ul style="list-style-type: none"> - Understand - Remember - Apply

		<ul style="list-style-type: none">- This exercise has only one way to solve, so is an objective. - Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects.		
--	--	--	--	--

LESSON: 6 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
20'	<p>C.B.6. Page 37.Activity 1. Read, match and write the letters.</p> <p>a) Read: To read sentences about eating habits of three people.</p> <p>b) Match: To relate each part of the sentences (breakfast, lunch and dinner) with the correct picture.</p> <p>c) Write the letters: Finally, each picture has got three different letters, next to the pictures of the food in the three boxes. The students after reading each sentence must write the correct letter for each sentence.</p>	<p>- Receptive skill: reading</p> <p>- We will work this activity because through it the pupils can review the vocabulary of food and contextualize it.</p> <p>- CU 3.2.1. Using skills and procedures as the association of words with pictures.</p> <p>- Key Competence: <u>Foreign languages:</u> because the pupils have to read and understand texts with different levels of difficulty and to extract global and specific information. <u>Mathematical competence:</u> because the pupils have to use logic and reasoning to solve different situations or problems. <u>Learning to learn:</u> because the pupils have to use the previous knowledge of the unit and to apply it correctly. It's a meta cognitive process.</p>	<p>- Class Book - Notebook</p>	<p>-Remember: <u>Factual Knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore.</p> <p>-Understand</p> <p>-Analyse: <u>Conceptual knowledge:</u> Discriminating good performance from not yet competent in application of models.</p>

		<p><u>Sense of initiative and entrepreneurship</u>: because the pupils have to be able to do the activity independently. Similarly, if they have doubts they must use strategies to resolve them.</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it's objective.</p> <p>- Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
10'	<p>C.B.6. Page 37. Activity 2. Answer True or False.</p> <p>a) Answer: To say if the sentences are correct or incorrect according to information from the previous activity.</p>	<p>- Receptive skill: reading</p> <p>- This activity allows the teacher to check if the pupils have understood the sentences of the previous activity. Furthermore, it introduces new vocabulary.</p> <p>- CU 2.1. Reading and understanding texts to extract general and specific information to use it in a task.</p> <p>- Key Competence: <u>Foreign languages</u>: because the pupils have to read, understand texts and to extract specific information.</p> <p><u>Learning to learn</u>: because the pupils have to check their mistakes and to look for the correct answer in the previous text.</p>	<p>- Class Book - Notebook</p>	<p>- Remember <u>Conceptual knowledge</u> Knowledge of incident management theory.</p> <p>- Understand <u>Factual knowledge</u> Classifying incidents against scenarios.</p> <p>- Evaluate <u>Meta cognitive knowledge</u>: Critique responses and conduct post activity</p>

		<p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to apply different strategies to solve doubts (search words in a dictionary, ask at his/her teacher, etc.).</p> <p>- This activity has only one way to solve, so it's objective.</p> <p>-Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		reviews with teams.
20'	<p>C.B.6. Page 37.Activity 3. Let's speak. Use the table and the pictures above.</p> <p>a) Speak using the pictures: It consists of two pupils have a dialogue. One of them makes sentences using the box, while the other has to guess which character it is. To do this, the pupils have to read the information from the first activity.</p>	<p>- Interactive skill: spoken interaction</p> <p>- The pupils can practice the words that they have worked orally, improving their listening and acquiring fluency in the language.</p> <p>- CU 1.1. Understanding simple oral messages from personal school interactions.</p> <p>CU 1.2. Oral interactions in real situations</p> <p>CU 1.4. Create oral texts following models and linguistic structures.</p> <p>CU 3.1.1. Careful pronunciation in the interaction.</p>	- Class Book	<p>- Understand <u>Meta cognitive knowledge:</u> Infer context and conditions across a range of different facilities.</p> <p>- Create <u>Procedural knowledge:</u> Design, prepare of produce new procedures for use in offshore incidents.</p>

		<p>- Key Competence:</p> <p><u>Foreign languages:</u> because the pupils have to understand messages of another person and to keep on a fluently interaction.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to have initiative when they work in group.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils have to check their mistakes and to look for the correct answer in the previous text.</p> <p>- The teacher can evaluate many aspects, for this reason it's a subjective activity.</p> <p>- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
--	--	--	--	--

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
10'	<p>A.B.6. Page 37.Exercise 1. Look and write.</p> <p>a) Look: To see the different pictures and to put in order the words in each sentence.</p> <p>b) Write: To know the correct order, they must write each sentence in the available space for it.</p>	<p>- Productive skill: writing</p> <p>- It's necessary that the pupils do exercises in which they can work the order of the sentences. Although it isn't funny, this can help the child to consolidate the linguistic structure.</p> <p>- CU 2.3. Reading and writing texts of real situations.</p> <p>- Key Competence: this exercise doesn't have any key competence because it only Works linguistic aspects.</p> <p>- This exercise has only one way to solve it, so it's objective.</p> <p>- Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects.</p>	- Activity Book	<p>- Understand <u>Procedural knowledge:</u> Summarise standard operating procedures used offshore.</p> <p>-Create <u>Procedural knowledge:</u> Design, prepare of produce new procedures for use in offshore incidents.</p>
15'	<p>A.B.6. Page 37.Exercise 2. Look and complete</p> <p>a) Look: To see the food that each character eats</p>	<p>- Productive skill: writing</p> <p>- The pupils need to acquire the writing habit in English and, for this reason; they must start with guided activities.</p>	- Activity Book	<p>- Remember <u>Factual knowledge:</u> Recognition of terminology used offshore.</p>

	<p>for meals of the day.</p> <p>b) Complete: Then, in the first character, they must fill in the gaps to complete the sentence. In the second character, Tim, pupils won't help, so they must write the text looking the previous model.</p>	<p>- CU 2.3. Reading and writing texts of real situations.</p> <p>CU 2.4. Composition of texts to transmit information.</p> <p>- Key Competence: This exercise doesn't have any key competence because it only works linguistic aspects.</p> <p>- This exercise has only one way to solve it, so it's objective.</p> <p>- Little significant: It is necessary because, even though the pupils are working the content that integrates the unit, they are only developing linguistic aspects.</p>		<p>- Create <u>Procedural knowledge</u> Design, prepare of produce new procedures for use in offshore incidents.</p>
--	---	---	--	---

LESSON: 7 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
10'	<p>A.B.7. Page 38. Activity 1. Read and complete the magazine article.</p> <p>a) Read: To read the article, trying to understand the text globally.</p> <p>b) Complete: Finally, the pupils have to fill in the gaps with the words from the box. There is a word for each space and, only one word is correct, because otherwise, the text wouldn't logic.</p>	<p>- Receptive skill: reading</p> <p>- We want the pupils to read and understand this text and, at the same time, to recognise where they should go each word of the list below. With this, they can appreciate the orthography of these words and they are able to use these in the future.</p> <p>- CU 2.1. Reading and understanding texts to extract general and specific information to use it in a task.</p> <p>CU 3.2.1. Using skills and procedures as the association of words in a text.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils have to understand the article and to put in the correct place the words from the list below. Furthermore, while they read they can appreciate the orthography of the words and different structures of sentences.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils themselves have to understand the context to place the right word.</p>	- Activity Book	<p>- Understand <u>Meta Cognitive knowledge:</u> Infer context and conditions across a range of different facilities.</p> <p>- Apply <u>Conceptual knowledge</u> Implementing theory based responses in scenarios and monitoring response.</p>

		<p><u>Learning to learn:</u> because the pupils have to learn from his/her mistakes and correct it.</p> <p>- This activity has only one way to solve it, so it's objective.</p> <p>-Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children.</p>		
30'	<p>A.B.7. Page 38.Activity 2. Write a magazine article about your family.</p> <p>a) Write: To create a text to talk about his/her family. He/she can use the box as example.</p>	<p>- Productive skill: writing</p> <p>- We want the pupils design a text where they talk about their families. So, with this they can create different structures of sentences and use the verb to have. Moreover, this activity can be a review of their previous and new knowledge.</p> <p>- CU 2.4. Composition of texts to transmit information.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils have to create a text that includes different structures of sentences and the vocabulary that they have learned.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils have to remember the unit's contents and to</p>	- Activity Book	<p>-Remember <u>Procedural knowledge</u> Recall specific procedures for managing defined events.</p> <p>-Create <u>Meta cognitive knowledge</u> Develop hypotheses concerning incident response and emergency management.</p>

		<p>apply it autonomously. It's a meta cognitive process.</p> <p><u>Social and civic competence:</u> because the pupils can get help from their parents and, when the article is written it can be published in the noticeboard of the class.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils have to use the previous knowledge of the unit and to apply them correctly. It's a meta cognitive process.</p> <p><u>Basic competences in science:</u> because the pupils have to use the materials of the class to solve different situations with more efficiency.</p> <p><u>Cultural awareness and expression:</u> because the pupils can compare his/her own culture with other cultures.</p> <p>- This activity has many options or ways to resolve it, so it's subjective.</p> <p>-Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
--	--	--	--	--

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
25'	<p>C.B. 7. Page 38. Activity 1.A. Listen and read.</p> <p>a) Listen: To listen to the text written in the book about the breakfast in different countries.</p> <p>b) Read: To read and follow the reading that they listen.</p>	<p>- Receptive skills: listening and reading</p> <p>- We want the pupils read and follow the reading with rhythm, accentuation and intonation, all this appreciating the pronunciation. Furthermore, the pupils know the differences between the breakfast of Chinese and English culture. Moreover, they review the vocabulary learned in previous lessons.</p> <p>- CU 1.1. Understanding simple oral messages from audiovisual media.</p> <p>CU 2.1. Reading and understanding texts to extract information to use it in a task.</p> <p>CU 2.8. Using rules of rhythm, accentuation, intonation and pronunciation to reading texts.</p> <p>CU 4.2. Learning and comparison cultural aspects where the foreign language is spoken.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils review the vocabulary learned and, at the same time they learn new vocabulary.</p> <p><u>Cultural awareness and expression:</u> because the</p>	<p>- Class Book - Radio cassette</p>	<p>- Remember</p> <p>- Understand</p> <p>- Apply</p>

		<p>pupils learn about the food in different cultures.</p> <ul style="list-style-type: none"> - This activity has only one way to solve it, so it is objective. - Significant: This activity connects with the previous knowledge and vital experience of the pupils. Furthermore, they can share information with other children. 		
20'	<p>C.B. 7. Activity. Page 38. 1.B. Answer the questions.</p> <p>a) Answer: To understand questions and answered these with the correct information.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Receptive skill: reading - Productive skill: writing - We want the pupils understand the questions and answered these extracting the specific information, and with this they check that they understand the text. Also, the pupils review the "WH" questions and questions with "Do" auxiliary. - CU 4.1. Appreciation of the foreign language as a way to communicate and as an instrument to know other cultures and types of life. CU 2.3. Reading and writing texts of real situations. - Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils use vocabulary and different grammatical structures learned in previous lessons. 	<ul style="list-style-type: none"> - Class Book - Notebook 	<ul style="list-style-type: none"> - Remember -Understand - Apply - Evaluate: <u>Factual knowledge:</u> Monitoring the use of specific terms or technical vocabulary.

		<p><u>Cultural awareness and expression</u>: because the pupils know costumes and peculiarities about the food of others countries (China and England).</p> <p>- This activity has only one way to solve it, so it is objective.</p> <p>- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
--	--	--	--	--

LESSON: 8 DATE:

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
25'	<p>C.B.8. Page 39. Activity 1. Listen and read. CLIL.</p> <p>a) Listen: To listen to the text written in the book about the calories of the food.</p> <p>b) Read: To read and follow the reading that they listen.</p>	<p>- Receptive skills: listening and reading</p> <p>- We want the pupils work the topic of this unit with other subjects as Science. With this, pupils learn the food wheel, different concepts of Science and specific vocabulary of food (protein, carbohydrates, vitamins, etc.). Furthermore, they read and follow the reading with rhythm, accentuation and intonation, all this appreciating the pronunciation and understanding the information. So, this is the CLIL.</p> <p>- CU 1.1. Understanding simple oral messages from audiovisual media.</p> <p>CU 2.1. Reading and understanding texts to extract specific information.</p> <p>CU 2.8. Using rules of rhythm, accentuation, intonation and pronunciation to reading texts.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils review the vocabulary learned and, at the same time they learn new vocabulary. Moreover, they read, understand the</p>	<p>- Class Book - Radio Cassette</p>	<p>- Remember</p> <p>- Understand</p> <p>- Apply: <u>Factual knowledge:</u> Using information during simulations</p>

		<p>text and specific information.</p> <p><u>Basic competences in science:</u> because the pupils learn content related to real life.</p> <p>- This activity has only one way to solve it, so it is objective.</p> <p>- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
25'	<p>C.B. 8. Page 39. Activity 2. Choose. Ask an answer. Use Activity Book pages 99 and 100.</p> <p>a) Ask: To make questions about the eating habits.</p> <p>b) Answer: To understand questions and answered these with the correct information.</p>	<p>- Interactive skill: spoken interaction.</p> <p>- We want the pupils make questions, understand and answered these to keep on a fluent conversation. Furthermore, they have to used “WH” questions and verb to have.</p> <p>All this, serves as a review of everything learned in the unit because it is the culmination of the Social Task.</p> <p>- CU 1.1. Understanding simple oral messages from personal school interactions.</p> <p>CU 1.2. Oral interactions in fiction or real situations.</p>	<p>- Class Book</p> <p>- Activity Book</p> <p>- Scissors</p> <p>- Glue</p>	<p>- Remember</p> <p>-Understand</p> <p>- Apply <u>Conceptual knowledge:</u> Implementing theory based responses in scenarios and monitoring response.</p> <p>- Evaluate: <u>Factual knowledge:</u> Monitoring the use of specific terms or technical</p>

		<p>CU 3.1.1. Careful pronunciation, rhythm, intonation and appropriate accentuation in different types of oral contexts.</p> <p>CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as food.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils use all the vocabulary that they have learned and different grammatical structures.</p> <p><u>Social and civic competences:</u> because the pupils have to respect the speaking time of their partners.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because pupils have to organize the structure of the interaction and take initiative.</p> <p>- This activity has only one way to solve it, so it is objective.</p> <p>- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		vocabulary.
--	--	---	--	-------------

TIMING	PROCEDURE	I DO IT BECAUSE...	AIDS AND MATERIALS	COGNITIVE PROCESS
15'	<p>A.B. 8. Page 39. Activity 1. Read and tick.</p> <p>a) Read: To read the options written in the tables.</p> <p>b) Tick: To tick the correct options</p>	<p>- Receptive skill: reading.</p> <p>- We want the pupils read the options written in the tables and decide which of these have achieved, checking the level of acquisition with one, two or three stars. Furthermore, they have to remember the contents learned during the unit, performing a self-assessment.</p> <p>- CU 2.1. Reading and understanding texts.</p> <p>CU 3.2.4. Believe in yourself to learn a foreign language.</p> <p>CU 3.1.1. Careful pronunciation, rhythm, intonation and appropriate accentuation in different types of oral contexts.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils read different sentences with the vocabulary that they have learned.</p> <p><u>Sense of initiative and entrepreneurship:</u> because the pupils are aware of the knowledge acquire and they use different ways to amplify these.</p>	- Activity Book	<p>- Remember</p> <p>- Understand</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - This activity has only one way to solve it, so it is objective. - Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting. 		
15'	<p>A.B. 8. Page 39. Activity 2. My Project.</p> <p>a) Complete: To complete the gaps with the correct word.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Receptive skill: Reading - We want the pupils remember and check what they have learned with the project of China. - CU 2.1. Reading and understanding texts. <p>CU 3.1.2. Recognition of the use and functionality of the foreign language related to particular and real context as countries.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Key competences: - <u>Foreign language</u>: because the pupils use the vocabulary they have learned to complete the gaps, performing a self-assessment. - <u>Sense of initiative and entrepreneurship</u>: because the pupils are conscious of the knowledge acquire and they use different ways to amplify these. <ul style="list-style-type: none"> - This activity has only one way to solve it, so it is 	- Activity Book	<ul style="list-style-type: none"> - Remember - Understand

		<p>objective.</p> <p>- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.</p>		
15'	<p>A.B. 8. Page 39. Activity 3. Look and complete.</p> <p>a) Look: To look and read what is written in the tables.</p> <p>b) Complete: To complete the table with the correct information.</p>	<p>- Receptive skill: Reading.</p> <p>- We want the pupils read the information written in the tables and complete it with the skills and knowledge that they have learned. With this, the pupils do a self- assessment.</p> <p>- CU 2.1. Reading and understanding texts.</p> <p>CU 3.2.4. Believe in yourself to learn a foreign language.</p> <p>- Key competences: <u>Foreign language:</u> because the pupils will have to remember all contents and vocabulary that learned to explain what they have learned with the unit.</p> <p><u>Learning to learn:</u> because the pupils are conscious about what they have learned and what not, so they try to amplify their knowledge with the help of his/her family, partners, etc.</p>	- Activity Book	<p>- Remember</p> <p>- Understand</p>

		<ul style="list-style-type: none">- This activity has only one way to solve it, so it is objective.- Very significant: It is very important because by doing this they can remember previous vocabulary and integrate new knowledge in their cognitive structures. Moreover, the pupils find the topic interesting.		
--	--	--	--	--

ÁREA(s)/MATERIA(s): INGLÉS +ARTÍSTICA Y CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

NIVEL: 5° de **Primaria** **(Grupo: 1.1.) FECHAS:**

TAREA SOCIAL: Chinese Calendar	
OBJETIVOS (1)	COMPETENCIAS BÁSICAS (Indicadores) (2)
<p><u>- Inglés:</u></p> <p>1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas.</p> <p>2. Expresarse e interactuar oralmente en la lengua extranjera con el profesorado y entre sí.</p> <p><u>- Conocimiento del medio natural, social y cultural:</u></p> <p>4. Valorar las diferencias y semejanzas entre grupos desde el respeto y desarrollando actitudes favorecedoras a la interculturalidad.</p> <p>7. Buscar, seleccionar, expresar y representar información básica sobre el entorno social.</p> <p>9. Planificar y realizar proyectos con una finalidad previamente establecida.</p> <p>10. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para transmitir conocimientos.</p> <p><u>- Educación Artística:</u></p> <p>5. Participar en proyectos creativos grupales de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones en el proceso de creación.</p> <p>7. Buscar información y elaborar producciones artísticas descubriendo los elementos de interés expresivo y estético.</p> <p>8. Mostrar interés y curiosidad por la cultura y el arte de otros pueblos.</p>	<p>1 Comunicación lingüística: En la exposición oral, los alumnos deberán poner en práctica tanto sus habilidades comunicativas como sus técnicas, por ejemplo mediante el empleo de frase hechas, palabras claves...</p> <p>2 Matemática</p> <p>3 Conocimiento e interacción medio físico</p> <p>4 Tratamiento de la información y competencia digital Al buscar información en la red el alumno deberá ser crítico y desechar aquella información que no considere relevante.</p> <p>5 Social y ciudadana: Los alumnos se agruparán en parejas, trabajando de forma colaborativa y poniendo en práctica numerosas estrategias social para el entendimiento de ambos.</p> <p>6 Cultural y artística: se trabajará esta competencia a través de la creación que realicen, valorando la variedad de materiales que empleen al igual que la originalidad en el resultado final.</p> <p>7. Para aprender a aprender: Una vez seleccionada la información, deberán analizarla y ordenarla de manera coherente.</p>

8. Autonomía e iniciativa personal

Esta tarea también se realiza de manera individual, ya que lo primero que los alumnos deben hacer es buscar información para luego comentarla con su compañero y llegar a un consenso. El mismo proceso se repetirá para la creación del animal.

CONTENIDOS (1) (2)

LINGÜÍSTICOS (INGLÉS):

I. Escuchar, hablar y conversar

1. Obtención de información global y específica a través de la escucha y comprensión de mensajes orales.
4. Producción de textos orales con progresiva autonomía, eficacia y complejidad mostrando interés por expresarse oralmente en tareas individuales o de grupo.

OTRAS ÁREAS:

Artística

II. Expresión y creación visual

8. Creación plástico-visual:
 - 8.1. Creación de composiciones visuales para la ilustración y ambientación de la información obtenida.

Conocimiento del medio natural, social y cultural

IV. Personas, culturas y organización social

3. Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural
4. Rechazo de estereotipos y cualquier clase de discriminación y desarrollo de habilidades sociales (empatía, escucha, asertividad...). Importancia del trato igualitario a todas las personas de forma digna y solidaria.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES FACILITADORAS DE LA TAREA SOCIAL

1. Buscar información sobre el animal asignado del calendario chino en internet.
2. Realizar una creación artística en la que se muestre dicho animal.
3. Por parejas exponer al resto de la clase la información encontrada y la representación.

CONTEXTO	MATERIALES	ESPACIOS	ORGANIZ. TEMPORAL *	ORGANIZ. GRUPAL	TEC. DIDACT. /DINÁMICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Personal/ Individual - Familiar - Escolar - Social/ Comunitario 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet - Material básico para la creación (tijeras, pegamento, colores...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Escolar - Familiar - Entorno 	N° sesiones: Fechas/Orden:	Los alumnos deberán agruparse por parejas.	

EVALUACIÓN

CRITERIOS (1) (2)	INDICADORES (2)	INSTRUMENTOS
<p><u>Inglés:</u></p> <p>1. Mantener una conversación respetando las normas básicas del intercambio, como escuchar y mirar a quien habla, adoptando una actitud</p>	<p>1 Comunicación lingüística: En la exposición oral, los alumnos deberán poner en práctica tanto sus habilidades comunicativas.</p>	<p>Se evaluará la presentación (powerpoint, mural...) que los alumnos realicen de su animal, así como la creación que estos elaboren.</p>

<p>respetuosa ante las producciones propias y de las personas.</p> <p>6. Usar algunas estrategias para aprender a aprender, como solicitar ayuda, pedir aclaraciones, utilizar el lenguaje gestual, usar diccionarios bilingües, recuperar, buscar y recopilar información en diferentes soportes e identificar algunos aspectos personales que le ayuden a aprender mejor.</p> <p>9. Utilizar la lengua extranjera de forma apropiada para comunicarse en el aula, utilizando las normas básicas de interacción social.</p> <p><u>Artística:</u></p> <p>4. Crear y realizar producciones artísticas de forma individual y grupal buscando la originalidad, flexibilidad, coordinación, sinergia e interés por el encuentro creativo durante todo el proceso.</p> <p>8. Reconocer, interpretar y recrear algunas de las manifestaciones artísticas de otras culturas identificando los elementos comunes y apreciando las diferencias como una oportunidad para el enriquecimiento.</p>	<p>2 Matemática</p> <p>3 Conocimiento e interacción medio físico</p> <p>4 Tratamiento de la información y competencia digital</p> <p>Al buscar información en la red el alumno deberá ser crítico y desechar aquella información que no considere relevante.</p> <p>5 Social y ciudadana: Los alumnos se agruparán en parejas, trabajando de forma colaborativa y poniendo en práctica numerosas estrategias sociales para el entendimiento de ambos.</p> <p>6 Cultural y artística: se trabajará esta competencia a través de la creación que realicen, valorando la variedad de materiales que empleen al igual que la originalidad en el resultado final.</p> <p>7. Para aprender a aprender: Una vez seleccionada la información, deberán analizarla y ordenarla de manera coherente.</p> <p>8. Autonomía e iniciativa personal</p> <p>Esta tarea también se realiza de manera individual, ya que lo primero que los alumnos deben hacer es buscar información para luego comentarla con su compañero y llegar a un consenso. El mismo proceso se repetirá para la creación del animal. Asimismo, durante su</p>	
--	--	--

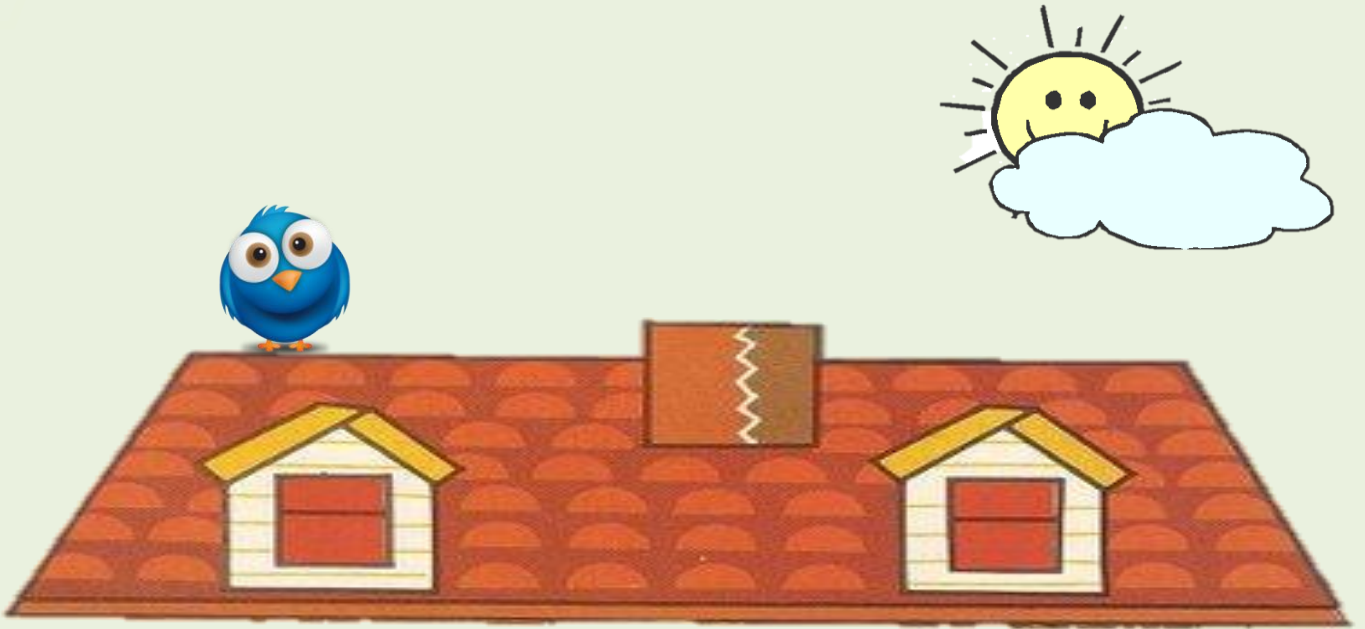
<p><u>Conocimiento del medio natural, social y cultural:</u></p> <p>10. Elaborar un informe recogiendo información de diferentes fuentes, estableciendo un plan de trabajo y expresando conclusiones.</p>	<p>exposición podrán recurrir a técnicas personales como el empleo de frases hechas o palabras claves</p>	
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (pautas para aspectos prioritarios, ampliación y n.e.a.e.)</p>		
<p>OBSERVACIONES (pautas y sugerencias metodológicas, conexiones con otras...)</p> <p>Hemos decidido que un buen contenido para nuestra tarea social podía ser el calendario chino, ya que este da opciones a realizar diferentes actividades en las que se trabajen otras áreas. Además, nos pareció motivante el trabajar los animales desde el área de plástica ya que es un tema que a los niños les suele gustar.</p>		

<p>INDICATORS The pupil is able to...</p>	Poor	Regular	enough	Good	Excellent
create oral texts to transmit specific information					
express his/her ideas or information with fluency					
search for information and select the most relevant					
work in pairs and make democratically decisions					
use different resources in their creation					
express her/ his design in an original way					

compare her/his own culture with other cultures.					
Explain the information in a certain order					

CURRICULAR GUIDE LINES:

- 1. Common European Framework of Reference for Languages (Council of Europe) (CEFR)**
- 2. Currículum de lenguas extranjeras de la Comunidad Autónoma de Canarias**
- 3. Key Competences (European Union/Spain)**
- 4. Multiple Intelligences (Gardner)**
- 5. Learning Strategies (R. Oxford).**
- 6. The seven language skills**
- 7. CLIL and ILA**
- 8. Learning other things with English: culture, literature, folklore**
- 9. Social task, activity and exercise.**
- 10. The presentation, practice, production model (PPP)**
- 11. Zone of Proximal Development (ZPD) (Vygotsky). Socialization of Knowledge**
- 12. Affective filters/barriers (Moskowitz)**
- 13. Cognitive Psychology.**
- 14. Significant learning (Ausubel, Novak)**
- 15. Active versus receptive learning.**
- 16. Learning by doing.**
- 17. Importance of the evaluation of Intake instead of Input. The Can do (s) in the CEF.**
- 18. Treatment of mistakes/miscues, errors and slips.**
- 19. European Portfolio.**
- 20. Evaluation of content and key competences**



WELCOME TO OUR HOUSE



1 THIS IS OUR HOUSE!

🔊 Listen and point.

🔊 Listen and chant.



★ Read and number. 🔊 Listen, check and say.

bedroom

garage

kitchen

bathroom

living-room

garden

★ Word search.



★ Answer the questions. Go to Class Book page 1.

- ☺ Where is the mum? In the _____
- ☺ Where is the grandmother? In the _____
- ☺ Where is Susan? In the _____
- ☺ Where is the dad? In the _____

★ Let's talk about pets!
Do you have any pet?



🔊 Listen and read.

The houses in India

India is a country in Asia.
It's a big country.
There are different types of houses.



Bridge house



Floating house



Straw house

★ Draw your house. Point and say. 📝

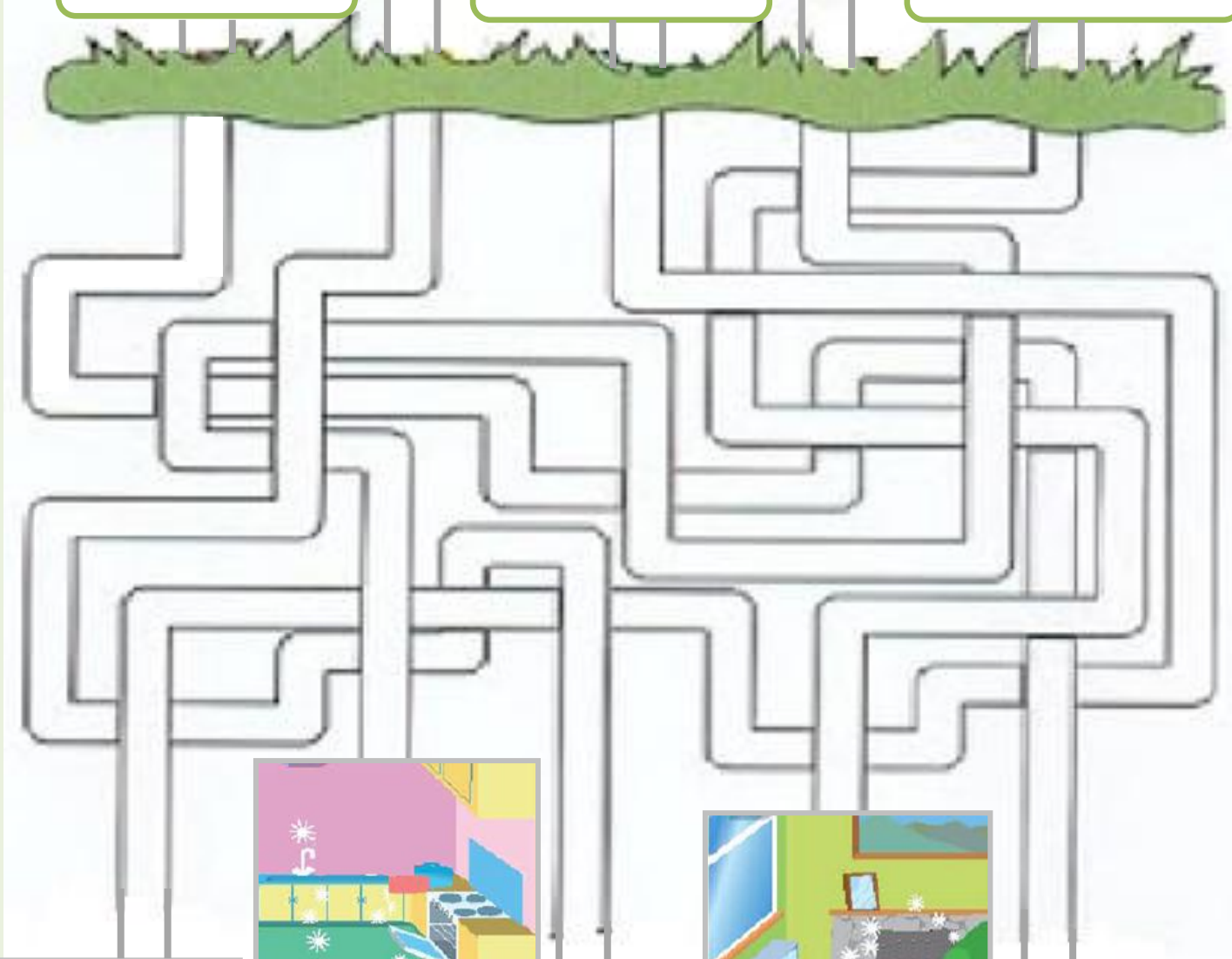


How is your house?

My house has two bedrooms, a big kitchen and a green garden.



★ Follow and write.



 Watch, listen and sing.

Early in the morning
 I make my bed that's blue
 But where is the bed?
 The bed is in my room
 I find some food
 always in the fridge
 But where is the fridge?
 In the kitchen I know it is



I have a new lamp
 and an old spoon
 But where is the lamp?
 It's in my bedroom
 I sit on the sofa
 to read a book
 But where is the sofa?
 It's in the living room

Sleep in the bed, food is in the fridge

**the lamp lights my bedroom
 on the sofa I watch TV**




 Listen and repeat.



It's pronunciation time!

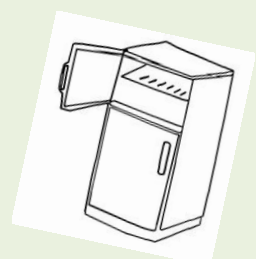
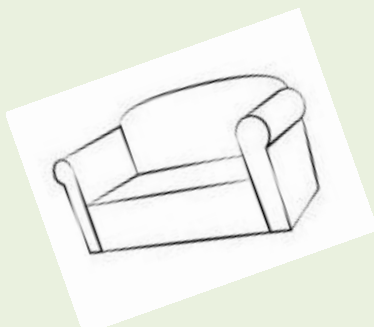
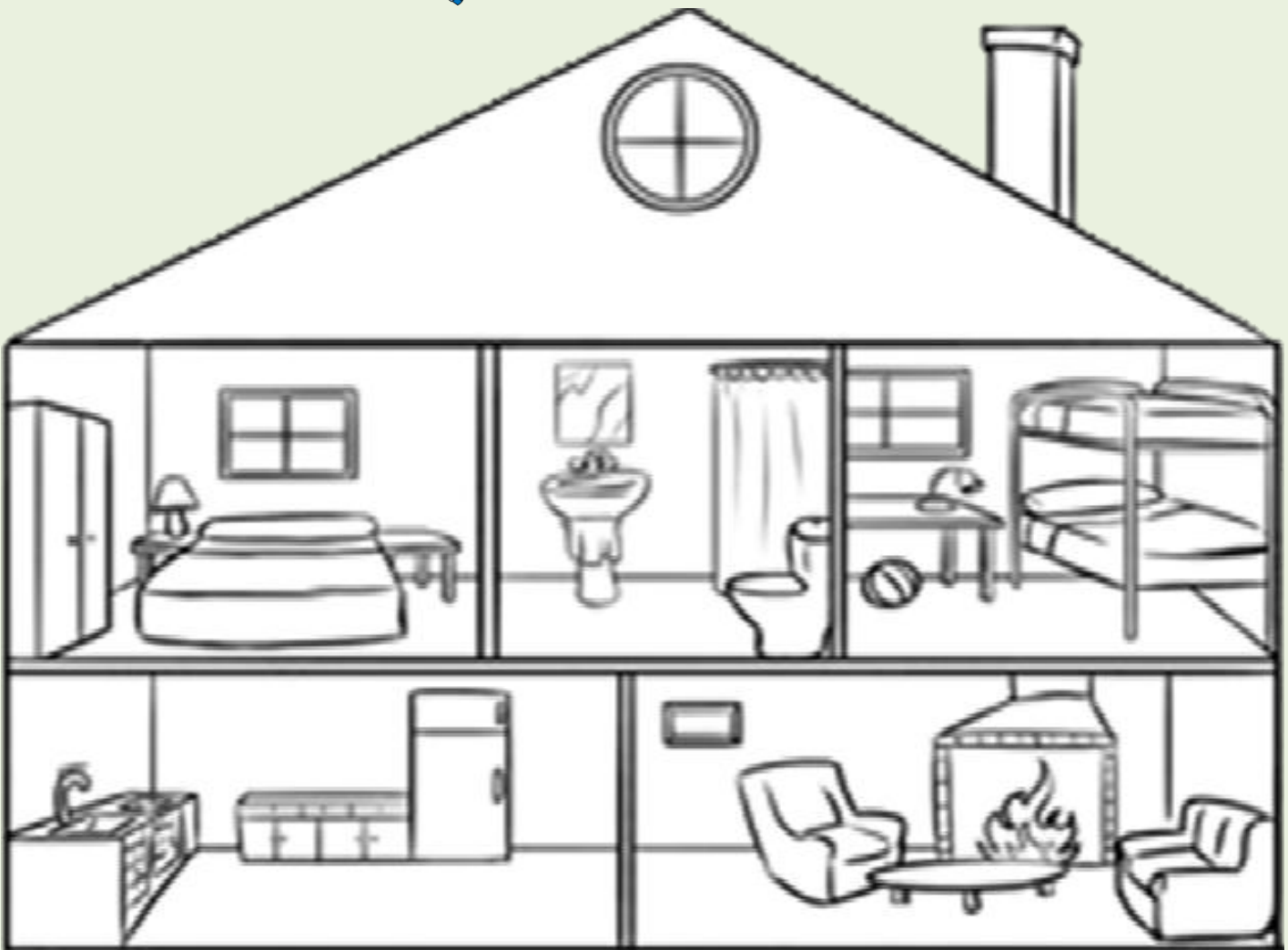
Kitty caught the kitten in the kitchen

 Listen to the song and order.

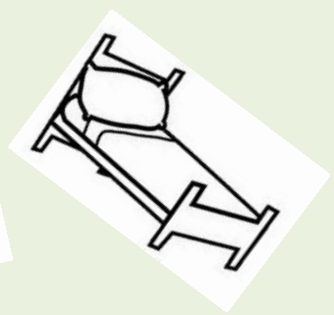
- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> The lamp lights my room | <input type="checkbox"/> Food in the fridge |
| <input type="checkbox"/> Sleep in the bed | <input type="checkbox"/> On the sofa I watch TV |

★ Colour, cut out and stick.

Need: crayons  scissors  glue 



6



🔊 Listen, read and answer. ★ True or false.

We write a letter to welcome Alisha.



Do you read it?



	True	False
☺ Bobby and Susan are sad.		
☺ Bobby and Susan love Alisha.		
☺ They have toys in the living room.		
☺ They are four brothers and sisters.		

★ Ask, answer and point.

Also, we prepare a pumpkin pie for Alisha.
Can you help us?



Where's the oil?

It's in the fridge.

It's on the chair.

Where's the milk?

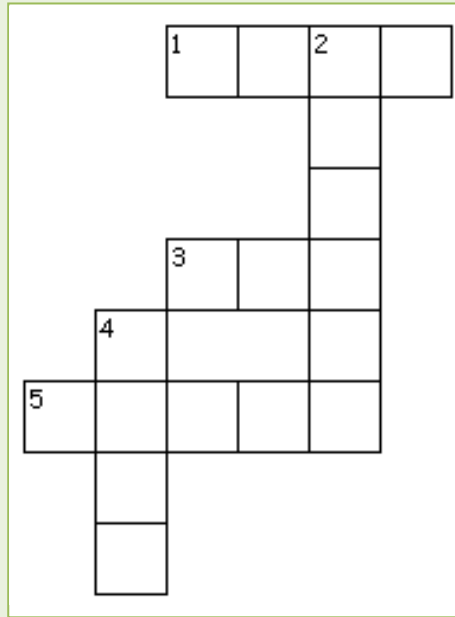


★ Look for the ingredients in the class.

🍴 Make the recipe "Pumpkin Pie".

★ Where are the ingredients? Do the crossword.

My little cousin messed all the ingredients. Can you help me?



Across →

Down ↓

1. The eggs are **on** the



2. The butter is **in** the



3. The pumpkin is **under** the



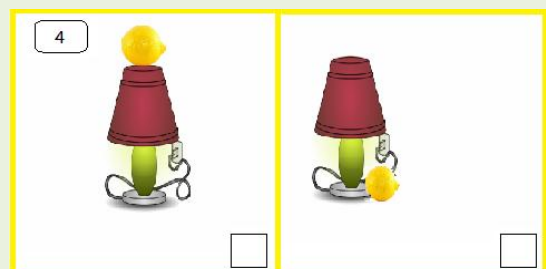
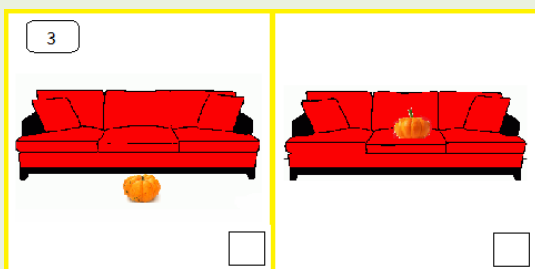
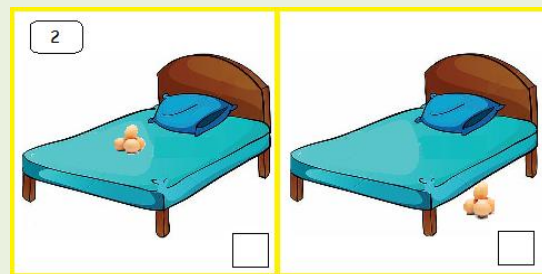
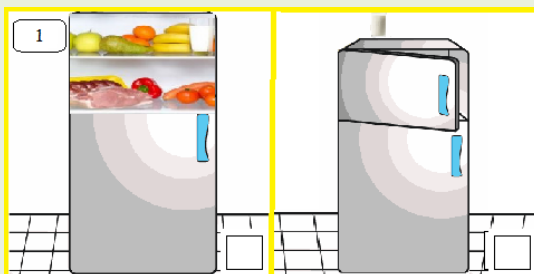
5. The milk is **on** the



4. The lemon is **on** the




🔊 Listen and tick (✓)



🔊 Listen and read the story. 📺 Watch the story and act it out.



 Look at the picture. Can you make a similar one?

 You can use the thing that you want.



★ Complete.




Where's the ___ ___ ?
It's ___ ___ ___ the lamp.



Where's the ___ ___ ___ ?
It's ___ ___ the fridge.



Where's the ___ ___ ___ ___ ?
It's ___ ___ the sofa.

 Enjoy the magic trick!

 Watch the video.

 Can you make a similar one? Try it!



★ Imagine you are Alisha. Read and answer the email.

Introduction: Hi Alisha! How are you?

Body: Do you like Tenerife?
Can you tell me about your new house?

Conclusion: Best wishes, Calú.

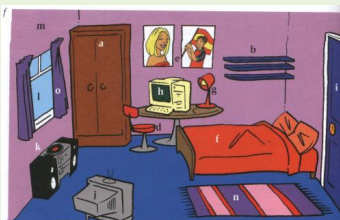


Introduction: Hi, _____ I'm _____ .

Body: I like Tenerife so much.
In my new bedroom I have a _____ and a _____ .
In our living room we have a _____ and a _____ .
Finally, in our kitchen we have a _____ !

Conclusion: Best _____ , Liam.

★ Match and write



- a) I have the food on me, but I can't eat.
- b) Where you can sleep, you can watch the TV.
- c) Where you can see the sun, you can play and fun.
- d) I like the cold, but I don't like the hot.
- e) I have a light bulb, and I am in all rooms.
- f) Where you can eat, you can clean.

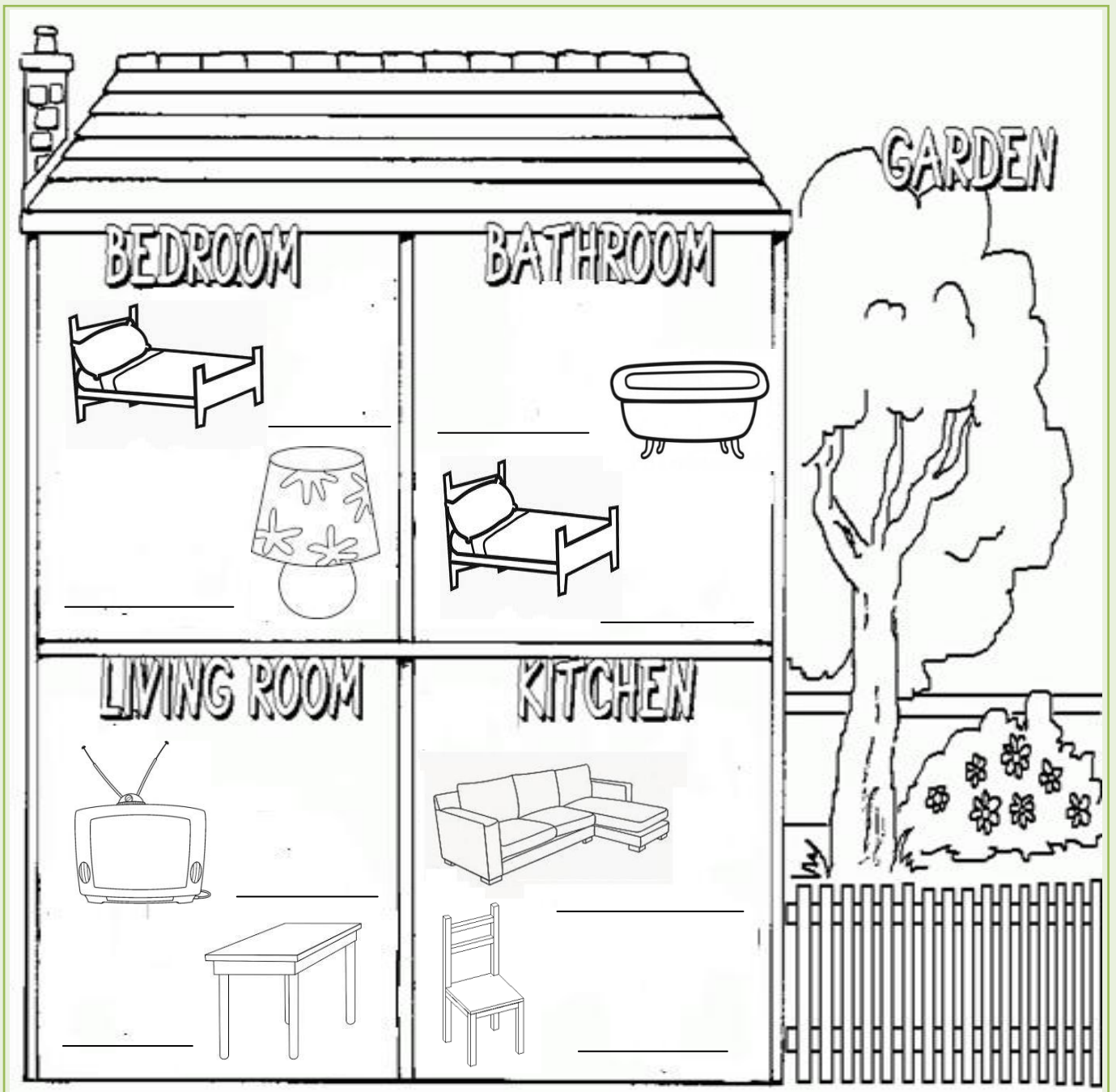


★ Read Alisha's email.

Paint the correct things

Paint the incorrect things

★ Put the names.



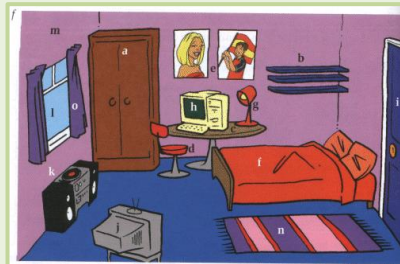
★ Complete the sentences.

- ☺ The kitchen has got a _____ and a _____.
- ☺ The living room has got a _____ and a _____.
- ☺ The bathroom has got a _____ and a _____.
- ☺ The bedroom has got a _____ and a _____.

🔊 Listen and write.


a) Write the names of the rooms:

- Sound 1: _____
- Sound 2: _____
- Sound 3: _____
- Sound 4: _____



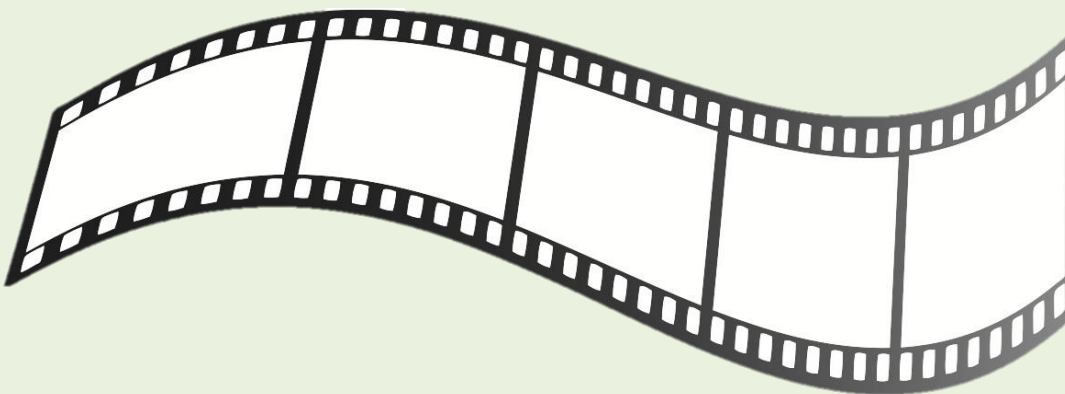
b) Write the names of the things:

- Sound 1: _____
- Sound 2: _____
- Sound 3: _____
- Sound 4: _____

 Take a photo of your pet. ★ Make it.



 Record your pet. ★ Explain its habits.



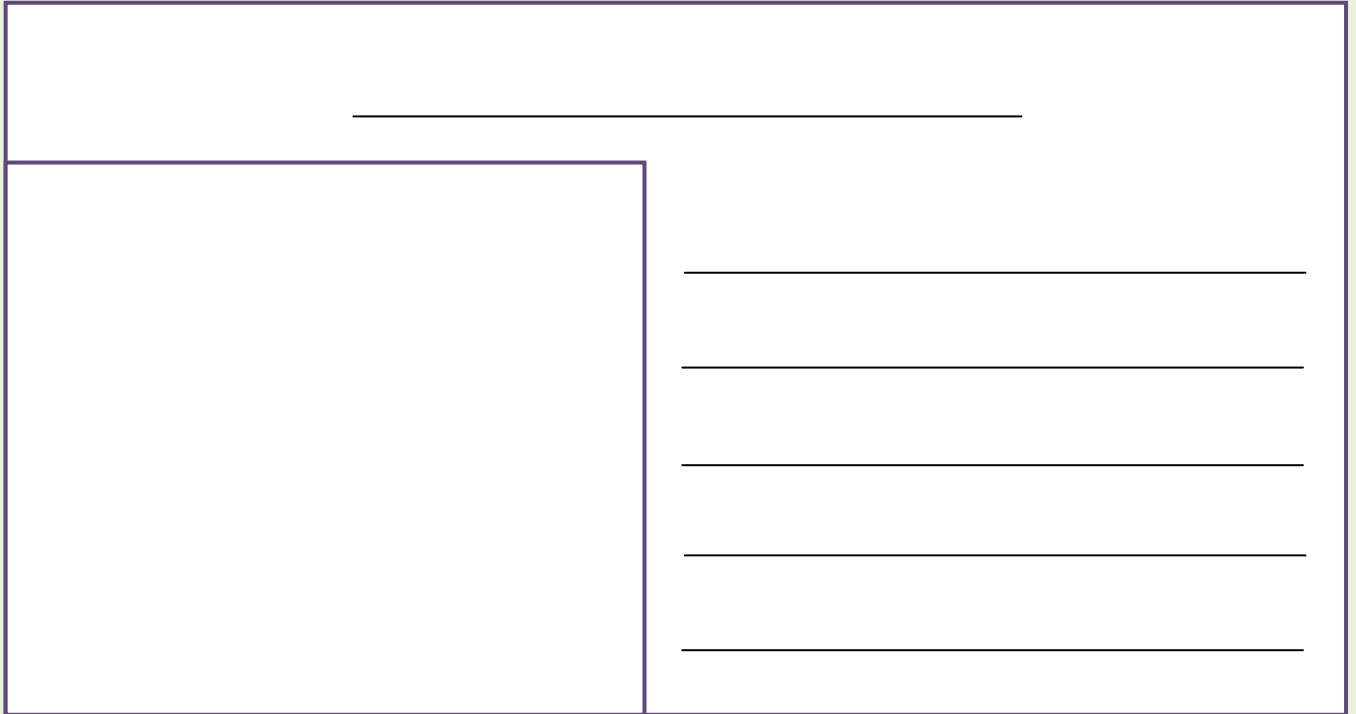
🔊 Watch Cloe's story.

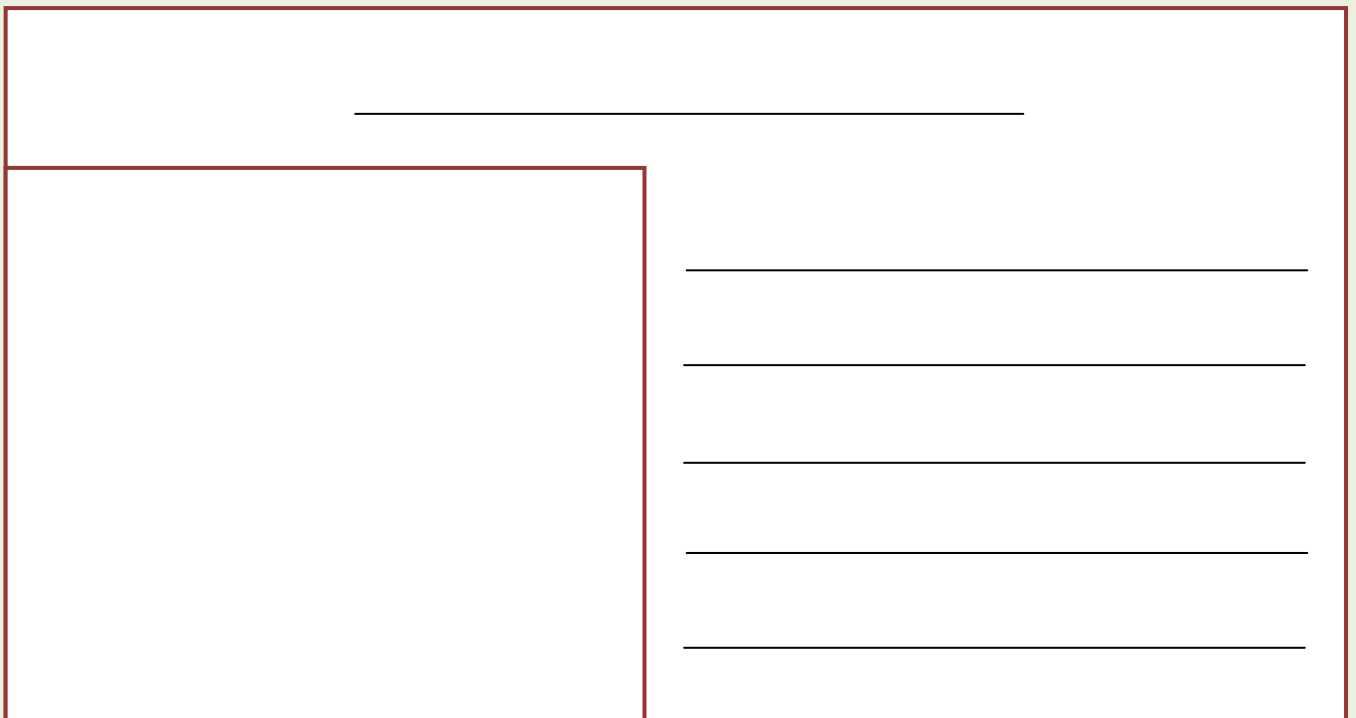


★ Look at Cloe's story.



★ Draw and write some adventure of your pet.





★ Listen and read.

CITY HOUSES

In the city, there are many people, transports, buildings, schools and hospitals. But there are few animals and plants.

For example: Santa Cruz, La Laguna or El Puerto de La Cruz.



Santa Cruz de Tenerife



San Cristóbal de La Laguna

COUNTRY HOUSES

In the countryside there are a lot of plants and animals: goats, sheep and hens. But there are few people, houses or transports.

For example: Taganana, Taborno or Chinamada.



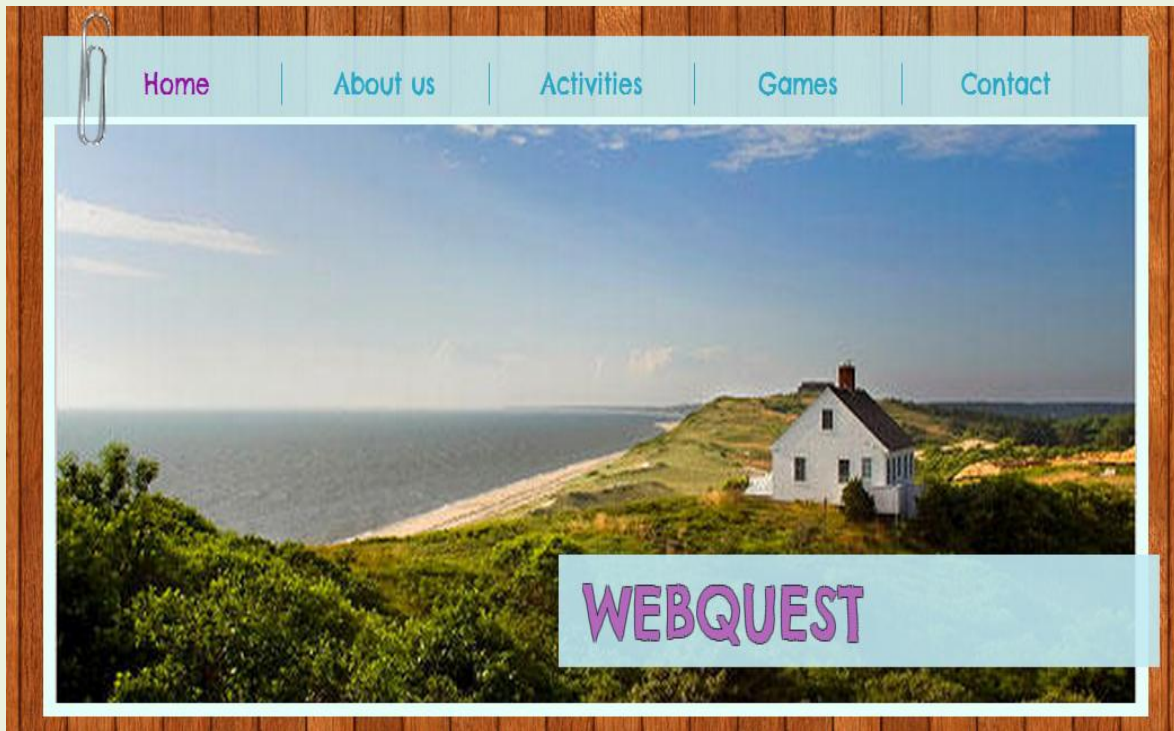
Taborno



Taganana



Webquest.



<http://jossepidef.wix.com/thisisourhouse>

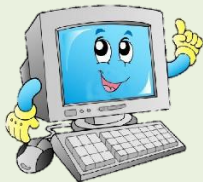



Can you write the words?







It's time to remember!

 <p>I can use these websites and programmes: _____ _____.</p>	<p>I can do these new type of activities and exercises: _____ _____.</p> 
 <p>I can work with these Classmates: _____ _____.</p>	<p>I can use these new vocabulary: _____ _____.</p> 



Can you...?

	X	V	*	**	***
	If you tick "V"				
Listen and identify parts of the house.					
Listen and identify things of the house.					
Write the names of different parts of the house.					
Write the names of different things of the house.					
Describe my own house.					
Write and answer emails.					
Sing the song.					
Read about the India's culture.					
Describe my favourite activity of the unit.					

★ Cut and stick.

Need: scissors  glue 

PICTURE DICTIONARY

KITCHEN

LIVING ROOM

BATHROOM

BEDROOM

GARAGE

GARDEN

BED

LAMP

SOFA

FRIDGE

TABLE

PET



THAT'S ALL!

The Undecided



"Take it easy"

Josué Aguilar Martín

Saray Batista Cabrera

Héctor Castillo Ramos

Carmen M^a González Bello