

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

MODALIDAD: PROYECTO DE PROFESIONALIZADOR

EMOCIÓNATE

RUBÉN MARÍA CABRERA CABRERA

NOMBRE DEL TUTOR:

MARYSOL BATISTA DÍAZ

CURSO ACADÉMICO 2015/2016

CONVOCATORIA: SEPTIEMBRE

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MEMORIA DEL DESARROLLO COMPETENCIAL.....	3
2.1. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.	4
2.1.1. Evidencias	4
2.2. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.	4
2.2.1. Evidencias	5
2.3. Educar para la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos.....	6
2.3.1. Evidencias	6
3. PROYECTO PROFESIONALIZADOR.....	6
3.1. Resumen	7
3.2. Justificación	8
3.3. Fundamentación Teórica.....	9
3.4. Objetivos	11
3.5. Planificación del proyecto.....	11
3.5.1. Actividades.....	11
3.5.2. Agentes que intervendrán.....	22
3.5.3. Recursos Didácticos	23
3.5.4. Recursos Humanos.....	23
3.5.5. Recursos Materiales y Financieros.....	23
3.5.6. Temporización.....	24
3.5.7. Seguimiento de las actuaciones.....	24
3.5.8. Evaluación.....	25
3.5.9. Otros Aspectos	25
4. CONCLUSIONES.....	25
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
6. ANEXOS	28
6.1. EVIDENCIAS.....	28
6.2. CERTIFICADOS.....	28
6.3. OTROS	29

1. INTRODUCCIÓN

Después de afrontar y superar las diferentes asignaturas que componen un grado, el alumno se encuentra con la última prueba que determinará si es apto para graduarse con éxito en sus estudios universitarios. Años de conocimientos, aprendizajes y experiencias se condensan en lo que actualmente se conoce como Trabajo de Fin de Grado o TFG, documento que servirá al estudiante como prueba de su progreso académico y personal; de la adquisición de las competencias propuestas y necesarias para que el graduado se desenvuelva con profesionalidad en el ámbito laboral que ocupe en su futuro.

Para mí, el TFG ofrece la oportunidad al universitario de hacer una pequeña pausa y mirar hacia atrás, al comienzo de su formación universitaria. En mi caso, con la realización del TFG he podido observar cómo año tras año he ido pasando por un proceso de maduración personal y progreso académico, acercándome cada vez más hasta mi objetivo, adquiriendo con las diferentes asignaturas las competencias necesarias para, al final de esta fase, poder dedicarme a la enseñanza en los colegios de primaria de manera profesional y competente.

Pero, ¿qué significa ser competente o qué es una competencia? Etimológicamente encontramos dos acepciones para la palabra competencia. La primera viene del griego agón que se traduce como “rivalizar, enfrentarse para ganar, o salir victorioso”. La segunda viene del término latín *competere* que podemos interpretar como “pertenecer, incumbir, comprometerse con algo”. Atendiendo a ambas definiciones, y junto a la definición que da de competencia Pérez y Ángel (2007) podríamos resumir que una competencia son aquellos conocimientos, habilidades, actitudes, valores, emociones y motivaciones que nos permiten salir victoriosos de las situaciones con las que nos comprometemos.

El término competencia comenzó a emplearse en 1970. Con las crecientes exigencias de productividad y competitividad en el mundo laboral, surgió la necesidad de modificar la estructura de los mercados de trabajo. Los perfiles de los trabajadores se hacían cada vez más técnicos y precisos, los cuales no podían encontrar en los individuos debido a su escasa formación educativa. Ello provocó que las empresas exigieran al gobierno unas reformas en educación para garantizar unos objetivos y resultados en educación con el fin de lograr la incorporación a la sociedad de individuos productivos y competentes.

Deducimos así que el Trabajo de Fin de Grado de Maestro en Educación Primaria es la defensa por parte del alumnado ante sus profesores de las competencias adquiridas durante su etapa universitaria que lo capacitan para ejercer la labor docente de manera eficaz, pudiendo salir airoso de las diferentes situaciones a las que pueda encontrarse ejerciendo dicha labor.

2. MEMORIA DEL DESARROLLO COMPETENCIAL

El grado de Maestro en Educación Primaria da la oportunidad a través de las diferentes asignaturas de que el alumno adquiera las competencias que le permitan desarrollar con profesionalidad su labor docente, y no solo ello, también le permitirá destacar en otros sectores donde las competencias adquiridas le hagan destacar por las habilidades y destrezas transmitidas.

A través de las diferentes tareas realizadas en el grado me dispongo a demostrar la adquisición de las competencias, que en mi opinión, me capacitan para desarrollar el diseño del proyecto con éxito.

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

Llevar a cabo cualquier proyecto de forma exitosa requiere de una serie de pasos previos. Para empezar se precisa de personal cualificado que esboce un plan de actuación adecuándose a la situación donde se vaya a poner en marcha el proyecto. Una vez diseñado un plan, se propone una temporización de los procesos que poco a poco irán dando forma al objeto o plan diseñado inicialmente. Además durante todo este proceso se deberá llevar a cabo revisiones que pueden pulir posibles fallos en la puesta escena o en la finalización.

Gracias a la adquisición de esta competencia, el alumno conocerá pautas y estrategias pertinentes para poder, no solo elaborar procesos de enseñanza-aprendizaje, también le otorga las estrategias y conocimientos adecuados para poder adaptar el proceso enseñanza aprendizaje al aula.

2.1.1. Evidencias

2.1.1.1. Introducción a las fracciones. Operaciones aditivas y resolución de problemas

Por parejas para la asignatura de Didáctica de la Numeración, de la Estadística y del Azar, exponemos una unidad didáctica de operaciones de suma y resta con fracciones donde se temporaliza una sesión con las correspondientes herramientas para lograr cumplir los objetivos marcados en la unidad.

2.1.1.2. Situación de aprendizaje: Juegos Populares del mundo y Tradicionales de Canarias

Realizada para las prácticas de mención en educación física, en ella planteo una situación de aprendizaje donde intercalar contenidos de educación física, conocimiento del medio y matemáticas con motivo especial de la cercanía del día de Canarias. Usando la plantilla presentada en la aplicación web ProIdeac facilitada por la web de la Consejería de educación, universidades y sostenibilidad; selecciono el tema de los juegos populares donde centrar las tareas a desarrollar en la situación.

2.1.1.3. La construcción del curriculum por el profesorado

Tarea realizada en grupo para la asignatura de Didáctica general de la educación primaria, para el cual realizamos una emulación del trabajo de un grupo de docentes para preparar el proceso educativo con respecto a la Ley de educación aprobada el 2/2006, día 3 de mayo. La unidad didáctica está orientada hacia los tres ciclos de primaria, y explica el sector servicios a través de diferentes actividades con respecto al tranvía de La Laguna

2.2. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos

Aun conociendo los entresijos del diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje, estos no resultan suficientes para poder afrontar con garantías la creación y puesta en práctica del proyecto planificado. El docente deberá de valerse de una gran variedad de contenidos de

diferentes ramas científicas con las que abordar las sesiones de enseñanza aprendizaje en el aula.

Y para tal cometido no solo deberá dominar las áreas que abarquen la etapa sino que además deberá combinar los conocimientos de estas para crear un verdadero aprendizaje contextualizado. Ya Piaget advertía que cualquier ciencia debe cooperar e intercambiar información con el resto de ciencias con el fin de un enriquecimiento mutuo; de forma que se adquieran nuevos elementos teóricos con los que enfocar las diferentes situaciones problemáticas.

Al instituirse las relaciones interdisciplinarias entre las diferentes asignaturas de la Educación Primaria, como una variante complementaria para la adquisición del conocimiento; se hace posible el tratamiento explicativo para dar cuenta de eventos específicos que acontecen en los diferentes ámbitos de la escuela y la vida. Así, la necesaria interpretación globalizante de los conocimientos adquiridos, resulta más fluida.

2.2.1. Evidencias

2.2.1.1. La motricidad y la escritura (La escritura manuscrita)

En esta tarea para la asignatura de Didáctica de la Lengua Española, junto a otro compañero, realizamos un trabajo de investigación sobre el aprendizaje de la escritura manuscrita y los métodos para transmitirlos a los alumnos. Para ello analizamos el desarrollo de la motricidad fina en el niño y los métodos apropiados para que desarrolle y adquiera la destreza necesaria para la escritura. Por último podemos encontrar una serie de actividades interdisciplinarias (de artística y educación física) con las que entrenar y desarrollar su habilidad motora fina.

2.2.1.2. UD. El mercadillo (3ºPrimaria)

En parejas desarrollamos una unidad didáctica para la asignatura de Didáctica de la Medida y la Geometría. Nuestro objetivo con ella es de poder aplicar los conocimientos matemáticos adquiridos en el aula en situaciones de la vida cotidiana. Para tal propósito se realizará (en el área de matemáticas y educación plástica y visual) un mercadillo en el aula donde escenificar situaciones de compra venta con monedas de euro (creadas en clase).

2.2.1.3. Las leyendas: Experiencias de aprendizaje en las aulas de Primaria

En esta evidencia, para la asignatura de Didáctica de la Literatura, proponemos en grupo una unidad didáctica con la que fomentar la pasión por la literatura mediante la presentación en clase de leyendas, en las que se enseñará de manera interdisciplinar, tanto contenidos de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura como de otras áreas.

2.2.1.4. Libreta de Materiales Didácticos y Prácticas

Este documento es una recopilación personal de todo el trabajo realizado para la asignatura de Didáctica de la Medida y la Geometría. En él describo diferentes contenidos, actividades y materiales didácticos del área de matemática que faciliten la asimilación de los conceptos de medida y geometría.

2.3. Educar para la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos

Entender las emociones y sentimientos que experimentamos los seres humanos es fundamental para poder comprendernos a nosotros mismos y al resto de personas.

A lo largo de nuestra vida experimentamos diferentes sensaciones provocadas por experiencias buenas o malas, las cuales desencadenaran una serie de reacciones en nuestro organismo y nuestra psique que provocaran una series de respuestas fisiológicas y psíquicas, que generalmente asociamos a sentimientos como el miedo, alegría, tristeza, ... dependiendo del estímulo. Parte del crecimiento personal del ser humano es aceptar que estas sensaciones son naturales y parte de nosotros.

Con la aceptación de las emociones y sus efectos, el individuo puede lograr identificarlas y controlarlas evitando la aparición de las sensaciones que le afecten negativamente. Por tal motivo se hace fundamental enseñar estas técnicas de autocontrol a temprana edad, cuando los sentimientos son más espontáneos.

2.3.1. Evidencias

2.3.1.1. El funambulista

Este trabajo realizado en grupo para asignatura de Educación Emocional, nos pone ante una situación habitual en el aula, encontrarnos a alumnos que sufran por diferentes problemas socioafectivos. En nuestro caso desarrollamos una metáfora entre los alumnos y un funambulista, para que por medio de una serie de actividades entiendan que cada paso adelante es un triunfo, y que no importa el miedo a caer, siempre puedes volver a levantarte y seguir avanzando hasta lograr tus metas.

2.3.1.2. Recetario cocina sociafectivo

Por grupos para la asignatura de educación emocional, nos metemos en la piel de cocineros emocionales en el aula de primaria. Utilizando técnicas culinarias y refuerzos socioafectivos positivos, con los alumnos prepararemos “*sushi nigiri del buen rollito*”. En la receta se detallan los pasos a seguir para poder, no solo preparar un plato delicioso y nutritivo (tanto para nuestro bienestar físico como mental) además cada nuevo paso irá reforzando las emociones positivas para terminar por generar autoconfianza en el alumno.

3. PROYECTO PROFESIONALIZADOR

A continuación se procederá a desarrollar el proyecto, justificando la necesidad de llevar este a la práctica y describiendo cada uno de los apartados que lo componen.

3.1. Resumen

Resumen

La población de Arrecife se encuentra en un estadio de continuo envejecimiento. Cada vez hay más personas mayores de 65 años que ven como sus necesidades no son satisfechas por la sociedad. Este sector de la población se enfrenta a una etapa donde tanto sus cuerpos como estilos de vida cambian drásticamente.

En primer lugar, sus habilidades motoras disminuyen considerablemente debido a la pérdida de masa muscular propia de la edad. En segundo lugar, el deterioro cognitivo hace más propensos a los mayores de contraer diferentes trastornos y enfermedades mentales. Para acabar, y como resultado del deterioro psíquico y motor, los ancianos se ven obligados a cambiar su estilo de vida, pues ya no son aptos para trabajar, perdiendo así el contacto con sus compañeros de trabajo y amigos, además de verse obligados a llevar una vida más sedentaria.

Concluimos así que existe la necesidad de crear lugares para la tercera edad en los que practicar ejercicio físico para reducir el sufrimiento de dolores musculares o articulares, y satisfagan sus necesidades sociales y emocionales reduciendo el impacto de los efectos de la edad.

Por esta razón, y con las herramientas y conocimientos proporcionados por la educación emocional y la expresión corporal, propongo la creación de clases en las que mezclar ejercicios físicos y expresivos, con actividades de control de las diferentes habilidades sociales y emocionales. Terminaremos el proyecto mediante la preparación de una obra de teatro para la comunidad, donde los mayores se sientan integrados y valorados por sus familias y amigos.

Summary

The population of Arrecife is in a stage of continuous aging. More and more people over 65 who see their needs are not met by society. This sector of the population is facing a stage where both their bodies and lifestyles change drastically.

First, motor skills decrease considerably due to the loss of muscle mass own age. Second, cognitive impairment makes them more prone to getting over different disorders and mental illness. Finally, as a result of mental and motor impairment, the elderly are forced to change their lifestyle, because they are no longer able to work, thus losing contact with their coworkers and friends, as well as being forced to wear a more sedentary lifestyle.

We conclude that there is a need to create places for the elderly in which physical exercise to reduce suffering from muscle or joint aches, and meet their social and emotional needs by reducing the impact of the effects of age.

For this reason, and with the tools and knowledge provided by education and emotional body language, I propose the creation of classes that mix physical and expressive exercises control activities of different social and emotional skills. We finished the project by preparing a play for the community, where older feel integrated and valued by their families and friends.

Palabras Clave: *educación emocional, expresión corporal, habilidades sociales, tercera edad.*

Key Words: *emotional education, body expression, social skills, elderly.*

3.2. Justificación

Arrecife cuenta actualmente con una población de 56.940 habitantes con derecho a residir en el municipio, cifra que se ve ampliada si tenemos en cuenta las 4.424 inmigraciones que se producen en el municipio. Cifra impresionante teniendo en cuenta que en un municipio se condensa más de un tercio de la población total de la isla (143.209).

Según los últimos estudios sociodemográficos, la población de Arrecife se encuentra en un estadio de depresión de la natalidad. Contabilizando a mujeres desde los 15 a los 49 años desde 1996 la cifra de natalidad bruta ha descendido desde un 13,02% a un actual 9,18% siendo la edad media de las madres la de 30 años. A este dato si le sumamos el continuado descenso de la población juvenil (17,12%) y el aumento de la población mayor de 65 años (9,85%), nos encontramos que la población Canaria se enfrenta a un envejecimiento progresivo.

Podríamos debatir aquí las causas y motivos de tal situación, pero ese no es el tema que nos atañe. Solo destacar un dato. Los grupos familiares debido a la complicada situación económica y laboral en la que se encuentran todo el estado español, optan a retrasar el momento de la independencia familiar, y más aún el momento de traer a un retoño a su hogar. Además hoy en día debido a las largas jornadas labores y al hecho de que ambos progenitores deban emplearse para poder mantener un nivel de vida digno, tanto para ellos como para sus hijos, cada vez más familias optan por tener entre uno o dos hijos debido al gran costo económico que supone la manutención y cuidado de estos.

Ante la imposibilidad de muchos grupos familiares de mantenerse por sí solos aparece un nuevo agente en la familia, el abuelo o abuela, que ayuda económicamente con su pensión, además de ocuparse en gran medida de la educación y cuidado de los hijos del grupo familiar. Este nuevo agente educador muchas veces no cuenta con el suficiente nivel de apoyo de la sociedad, y en la gran mayoría de los hogares juega un papel fundamental, y en la mayor parte de las ocasiones sus demandas no son satisfechas por la sociedad.

Las personas ancianas pasan por estadio vital complicado, su apariencia física cambia, las energías flaquean y amigos y familiares se van alejando cada vez más, provocando sentimientos de soledad y frustración al verse apartados del medio social, en el cual ya no participan activamente, pues o se encuentran jubilados o no reúnen las condiciones para desempeñar un empleo. Así la mezcla de padecimientos físicos y psicológicos aumentan la posibilidad de desencadenar trastornos psicopatológicos como la depresión o la neurosis que crecen exponencialmente con la edad (Marta Rodríguez Martín).

Como monitor de actividades físicas y animación deportiva, tuve la suerte de poder trabajar para este sector en Arrecife impartiendo sesiones de gimnasia y actividades de mantenimiento físico para las personas mayores en el centro sociocultural de Maneje. Gracias a eso conozco de primera mano los estragos de la vejez en el aparato motor, por ello la práctica rutinaria de esta cobra vital importancia para mantener un nivel de movilidad y dependencia motora mínimos.

Pero lo que me resultaba más llamativo era que las personas que asistían a las sesiones buscaban otra cosa, y que la realización de las actividades físicas para ellos ocupaba un lugar secundario. Realmente venían a romper la monotonía de sus días, echar unas risas y pasar un rato en compañía de otras personas que con el tiempo se convertirían en más que simples compañeros de prácticas. En otras palabras, esas personas buscaban emocionarse, y en definitiva seguir disfrutando la vida como si fuesen otra vez niños.

Para demostrar la necesidad de estos espacios donde los mayores vuelvan a sentirse jóvenes, he realizado una encuesta a 16 personas mayores de sesenta y cinco años de edad de la

comunidad de Maneje. En ella se realizaron las siguientes preguntas donde el individuo pudo responder con un sí o un no.

Analizando las diferentes respuestas he sacado las siguientes conclusiones:

- Las personas que dicen mantener una rutina habitual de actividad física padecen de menos dolores.
- Hay una generalizada sensación de soledad y aburrimiento presente en las personas de la tercera edad.
- La mitad de los encuestados dicen no sentirse apreciados por familia, amigos o vecinos, con lo que posiblemente, no tengan una buena autoimagen de ellos mismos, su autoestima este por los suelos o sus relaciones sociales sean escasas o nulas.
- Aunque la gran mayoría respondió positivamente a la idea de crear un espacio de ocio para el sector, bastantes de los individuos encuestados respondieron que no asistirían a tales espacios.

En definitiva, existe la necesidad en las personas mayores de espacios donde además de practicar alguna actividad física que reduzcan el padecimiento de dolores musculares o articulatorios, puedan satisfacer sus necesidades sociales y emocionales pudiendo aportar algo a la sociedad, mejorando su autoestima y sintiéndose de nuevo útiles.

Para comprobar que esta necesidad no estaba cubierta, acudí al Centro Sociocultural de Maneje para informarme de las actividades que se ofertan a este sector. Actualmente solo se ofertan jornadas de bola canaria los fines de semanas, teniendo los ancianos que desplazarse hasta Centro Deportivo de Titerroy para poder realizar las actividades de mantenimiento físico los lunes, miércoles y viernes de 9:30 a 10:30. Esto demuestra que los ancianos de Maneje no cuentan con las suficientes ofertas de ocio con las que satisfacer sus necesidades.

La solución que propongo viene de las ramas de la educación física y la educación emocional. Mesclando la implicación motora y expresiva de la educación física con la sensibilización emocional y en valores de la educación emocional, surge la que considero la solución óptima para cubrir las necesidades de las personas ancianas: la creación de espacios de expresión corporal y emocional para la tercera edad.

Estas irán orientadas al entreno motriz y expresivo del mayor para posteriormente poder representar pequeñas obras de teatro en los centros socioculturales de cada barrio o colegios, haciendo a los ancianos participes activos (tanto en la familia como en su comunidad) en la defensa de los valores y derechos humanos, el cuidado y respeto por el medio ambiente, y la concienciación contra prejuicios que asolen la comunidad a través de sus actuaciones.

3.3. Fundamentación Teórica

Como ya se explicó anteriormente, la población de Lanzarote pasa por un estadio de envejecimiento prolongado. Cada vez son más los ciudadanos que superan la barrera de los sesenta años, y gracias a los avances en medicina y alimentación su esperanza media de vida llega hasta los 80 años. Para garantizar que este grupo afronte su última etapa vital en condiciones se hará necesario proporcionarles de los medios necesarios para que disfruten de buena salud, estado físico y mental.

El ser humano al llegar a una edad cercana a los 40 años comienza a experimentar una serie de cambios a nivel fisiológico, morfológico, celular y molecular, incluyendo algunas connotaciones sociales y psicológica provocadas por los cambios anteriormente nombrados (C. de Jaeger Fisiología del envejecimiento, 2011) .

Entre estos cambios, los cambios fisiológicos son los que mayor impacto tienen en el individuo. El organismo se deteriora haciendo del individuo un ser más sedentario, lo que a su vez propicia la propagación del deterioro provocado por la edad

A todo esto debemos añadir que en esta etapa el sujeto se ve ante una serie de fenómenos que afectan a su estabilidad social y económica (Mendizábal, M. R. L., 1993), lo cual repercute en su salud mental. Generalmente la sociedad transmite la idea de que con la llegada a la tercera edad el individuo se vuelve improductivo y se convierte en una carga debido al deterioro motor y cognitivo que lo vuelve dependiente e incapaz de valerse por sí solo. Con tales estereotipos lo lógico es que el anciano se sienta inútil y se minusvalore; provocando trastornos como la depresión, el aislamiento social, complejos de inferioridad, frustración vital....

Estos cambios demuestran que se hace necesario una serie de medidas para garantizar que este sector de la población pueda disfrutar de una vejez decente, siendo en la medida de lo posible capaces de valerse de sus propios medios y mejorando su calidad de vida mediante acciones que ralenticen el envejecimiento físico y mental.

Son numerosas las investigaciones y experiencias donde individuos con dolencias como depresión, ansiedad y dolencias físicas experimentan una notable mejoría mediante la asistencia y participación en actividades en grupo con otros individuos de las mismas características; no olvidemos que el ser humano es un ser social y que en gran parte el nivel de estas relaciones condicionan bienestar del sujeto. Pero como observan en su estudio Soldevila, Ribes, Filella, Agulló, con la edad surgen pequeñas barreras que dificultan la comunicación entre personas ancianas como pueden ser problemas relacionales por situaciones de soledad, por falta de actitudes de empatía, falta de autoestima, depresión.

Es aquí donde radica la importancia de introducir en las sesiones los contenidos de la educación emocional. Para ello nos centraremos en la transmisión de estrategias de regulación y control de sensaciones, especialmente en relación con las de signo negativo; en segundo lugar, haremos énfasis en el reconocimiento y regulación de los sentimientos y, finalmente, en el trabajo de conexión de pensamientos con emociones (Pérez, B. L., Pinto, I. F., & González).

Con el trabajo de la expresión corporal buscamos ofrecer a los ancianos espacios donde poder ser creativos y expresarse y comunicarse, a partir del conocimiento de su cuerpo, del manejo del espacio, de los materiales y del fortalecimiento de su autoconfianza. Los beneficios que aportará esta son numerosos (Quesada, C. A., 2004): ayuda a consolidar la autoestima, a partir del conocimiento del propio cuerpo y el de los demás para aprender a percibirlo, quererlo y respetarlo; desarrolla la sensibilidad y la creatividad; y mejora la condición física a través del trabajo de la postura, la respiración, la coordinación, el reposo y la motricidad de los diferentes grupos musculares.

Por último, queremos destacar la labor educativa que tienen las personas de la tercera en sus respectivos hogares. Como ya sabemos la situación por la que pasa nuestro planeta Tierra es preocupante. Según resultados publicados por la NASA hemos alcanzado topes en cuanto a emisiones de CO₂ y temperatura máxima de la Tierra. Y las previsiones, si seguimos sin tomar medidas no son muy esperanzadoras. Documentos como la carta de la Tierra deben ser difundidos para concienciar a la población que cualquier pequeño gesto respetuoso con el medio ambiente y social contribuirá a que futuras generaciones puedan seguir disfrutando de los maravillosos paisajes y la diversidad cultural de nuestro planeta.

Así que basándonos en proyectos como “*Defensa de los derechos del niño a través de la educación, las artes y los medios de comunicación de la OIT*” (Organización Internacional del

Trabajo), no solo estaremos ofreciendo un servicio a una parte de la comunidad, también le daremos una formación en valores sociales y en técnicas de concienciación con las que educar a su medio cercano a través del arte de la comunicación y la interpretación.

3.4. Objetivos

- Crear espacios donde las personas mayores puedan sentirse apreciadas por la sociedad, a través de la creación e interpretación de obras en defensa de diferentes valores sociales.
- Fomentar en las personas mayores la realización de diferentes actividades para evitar el aislamiento social y familiar.
- Fomentar la formación de vínculos sociales dentro de la clase y con la comunidad (familia, amigos y vecinos).
- Desarrollar la motricidad y la propiocepción corporal de la persona anciana a través de tareas de expresión corporal y dramatización.
- Dotar de herramientas de control emocional con las que controlar sentimientos que afecten negativamente al individuo.
- Mantener y mejorar el nivel de cognición de los ancianos.
- Desarrollar la creatividad.
- Mejorar y desarrollar las herramientas verbales y no verbales de comunicación.
- Concienciar acerca de diferentes problemas de índole social, como la violencia de género, el consumismo sin control, el uso abusivo del alcohol, ...

3.5. Planificación del proyecto

A continuación se ofrecerá una descripción detallada de cómo se llevará a la práctica dicho proyecto, definiendo y describiendo los componentes y temporización del mismo.

3.5.1. Actividades

Antes de comenzar a desarrollar los diferentes tipos de estructuras de trabajo, conviene puntualizar ciertas recomendaciones y a la hora de trabajar con individuos de tales características.

Existen una serie de pautas generalizadas con las que mantener una cierta zona de seguridad con la que realizar la sesión sin poner en riesgo la integridad del individuo. Estas deberán ser siempre puestas en práctica, a no ser que el informe médico del paciente diga lo contrario:

-Siempre se introducirán trabajos que obliguen al mayor a corregir su tono postural evitando así en cierta medida el progresivo anquilosamiento articular y muscular. Este tipo de trabajo deberá ser individualizado, puesto que las personas que ya presenten un anquilosamiento avanzado no podrán corregir esta, pero sí frenar está ajustando la postura sin forzar las articulaciones puesto que en este caso el trabajo sería contraproducente, produciendo dolores en e incluso roturas musculares.

-Se comenzará siempre con un reconocimiento de capacidades físico-mentales del individuo de nuevo ingreso, asegurándonos así de adaptar las tareas a este (intensidades, recuperaciones...)

Aun así debemos recordar que no todos los individuos de la tercera edad presentan las mismas características y condiciones psicomotoras. Es imprescindible contar con el

asesoramiento del médico del individuo y en cierta medida escuchar a los mayores, ya que tenderán a acusar dolores que no están registrados en ningún historial.

El proyecto tendrá una duración de dos meses donde al final de este periodo se representará una obra teatral sobre algún tema de interés social. Para ello se comenzará con la presentación del tema sobre el que bazar la obra. Posteriormente, se comenzarán la práctica de técnicas de expresión corporal, interpretación y de control e identificación emocional. Por último, tres semanas antes de acabar el período comenzaremos con la preparación de la puesta en escena de la obra. Si existe buena aceptación del proyecto se podrá continuar con sucesivas repeticiones del proyecto, con la oportunidad de afrontar nuevos temas e ir mejorando con cada puesta en escena la metodología y los contenidos que se ofrecen.

Como se puede observar se dividirán las actividades en tres grupos bien diferenciados en los que organizaremos las diferentes partes que conllevan el proyecto. Ahora pasaremos a desarrollar cada parte:

- **Primer bloque: Selección del tema a tratar en la obra**

Se comenzará el trabajo con el grupo seleccionando el tema a tratar en la representación teatral. Para ello, en el período de una semana (tres sesiones), el monitor y los alumnos debatirán sobre los problemas asolan al planeta tierra, a los seres vivos o a la sociedad.

Para tal cometido en la primera sesión se llevarán a las sesiones diferentes documentos (como la carta a la tierra, los resúmenes de las últimas conferencias Internacionales sobre el Cambio Climático, material audiovisual sobre la pobreza y el trabajo infantil, diferentes periódicos de los que sacar conclusiones de diferentes actos machista o delictivos,...). Se acabará con un pequeño debate de lo visto para intercambiar opiniones y fomentar el desarrollo de relaciones sociales en el grupo.

En la segunda sesión a los miembros del grupo se les presentará el tema a tratar, siendo el monitor el que proponga la obra y su puesta en escena. El tema seleccionado será la obra infantil del Dr. Seuss “The Lorax” el cual narra como la explotación sin medida de los recurso de la Tierra y la contaminación son serias amenazas que pueden cambiar a peor todo lo que conocemos.

La tercera y última sesión, se procederá a la realización en grupo de la trama, guion de la representación y asignación de roles. Al comienzo el monitor intentará facilitar el desarrollo proponiendo el mismo el guion y desarrollo de la obra, permitiendo a los usuarios hacer aportaciones y sugerencias. Se asignarán también los personajes y que tareas de creación de vestuarios y decoración debe realizar cada alumno. Además el monitor deberá poco a poco dotar a los ancianos de herramientas con las que ellos mismos con el tiempo sean los creadores de sus propias obras.

Objetivos del primer bloque

Los objetivos están basados en la actual LOMCE, ya que los valores transmitidos en este documento son válidos para personas de cualquier edad.

-Utilizar habilidades de escucha y el pensamiento de perspectiva con empatía.

-Dialogar creando pensamientos compartidos con otras personas para encontrar el mejor argumento.

- Comprender el sentido de la responsabilidad social y la justicia social empleando la capacidad de reflexión, síntesis y estructuración.
- Contribuir a la mejora del clima del grupo mostrando actitudes cooperativas y estableciendo relaciones respetuosas.
- Comprender la declaración de la igualdad de derechos y la no discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social, aplicándola al análisis del entorno social.
- Participar activamente en la vida cívica valorando la igualdad de derechos y corresponsabilidad de hombres y mujeres.
- Contribuir a la conservación del medio ambiente manteniendo una actitud crítica ante las faltas de respeto.
- Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás.
- Producir a partir de modelos dados textos literarios obras teatrales.
- Reconocer la estructura de las obras teatrales, siendo capaz de organizar y estructurar las propias creaciones teatrales.

Desarrollo del primer bloque

Para comenzar con miembros sin experiencia en la dramatización el monitor propondrá hacer la representación teatral de “El Lorax” de Dr. Seuss que narra la historia de la difícil situación de un pueblo en el cual una fábrica malvada ha talado todos los árboles, contaminado ríos y aire con el fin de obtener riqueza y poder.

1º Sesión Tiempo: 60 min. Material: Pantalla y portátil.

1-Presentación del grupo. 5 min.

El monitor se presentará e introducirá el concepto del proyecto y como se organizará. Además se pedirá que en 30 segundos los asistentes se presenten y comenten sus fobias y filias (qué no les gusta y qué les gusta).

2-Juego de Presentación y memoria, La Telaraña. 10 min.

Los miembros sentados en coro deberán pasarse un ovillo de nilón, a cualquier dirección pero siempre dejando un rastro de nilón sobre ellos y del movimiento que sigue el ovillo. Cada vez que pase por una persona esta deberá decir su nombre y un animal. Una vez medio acabado el ovillo, se volverá a enrollar siguiendo el sentido contrario, pero con una condición, deben recordar el nombre y el animal nombrado de la persona a la que tiene que volver el ovillo.

3-Visualización de “*La maison en petits cubes*” corto de animación sobre las nefastas consecuencias del cambio climático. 15 min.

4-Debate sobre el visionado de “*La maison en petits cubes*”. 15 min.

Se formarán dos grupos de trabajo. Cada grupo llegará a una conclusión sobre qué es lo que intenta transmitir este corto animado, si lo que observa es una exageración o puede ocurrir, y si consideran que existen problemas más importantes.

5-Juego de las preguntas. 10 min.

Esta actividad consiste en formar dos filas (dos equipos), una en frente de la otra. Los dos primeros integrantes de cada fila se enfrentarán a una batalla de preguntas, para lo cual formarán preguntas gramaticalmente correctas, teniendo que responder el contrario con otra pregunta, y así hasta que alguien falle. Las preguntas no pueden ser repetidas y cualquier otra respuesta, suspiro, carcajada, contará como eliminación. Ganará el equipo que más batallas gane.

6- Ejercicios de relajación y estiramientos leves.

Para concluir se realizarán movimientos articulares de tobillos, muñecas, codos, rodillas, cintura, hombros y cuello; y ejercicios de estiramientos de la zona lumbar.

2º Sesión Tiempo: 60 min. Material: Libro del Lorax

1-Calentamiento motor. 10 min.

Movilidad articular, más el infectado, donde mientras se mueven por el espacio el monitor contagiara motrizmente a un alumno, que solo se moverá como el monitor determine. Cuando estén todos contagiados, el docente dirá de vez en cuando pandemia de x teniendo todos que imitar los movimientos de x.

2-Presentación del tema de la obra a representar. “El Lorax” 15 min.

El monitor realizará la lectura en el aula del cuento del “El Lorax”.

3-Debate sobre la lectura. 10 min.

Se debatirá sobre los problemas tratados en la lectura.

4-Juego de las películas. 15 min.

Se formarán parejas. Cada pareja es un equipo. Cuando le llegue su turno, un miembro de la pareja cojera un papel supervisado por el monitor. Luego deberá en el plazo de 1 min gesticular para que su compañero averigüe la palabra o tema que aparece en el papel.

5- Ejercicios de relación y respiraciones profundas. 10 min.

Para concluir se realizarán movimientos articulares de tobillos, muñecas, codos, rodillas, cintura, hombros y cuello; terminaremos con ejercicios de respiración profunda y relajación acompañados de música ambiental.

3º Sesión Tiempo: 60 min. Material: Libro del Lorax y fotocopias

1-Organización de la obra teatral. 60 min.

En esta sesión el monitor y los alumnos se coordinarán para realizar las diferentes tareas requeridas por la obra a representar.

Empezaremos con la descripción de los personajes que participan en la obra: narrador, Lorax, Señor Fuena-Vez, tío y tía Fuena-Vez, comprador 1, maquina tala árboles, 2 animales (2 peces, 2 osos y 2 pájaros).

Seguiremos con la fabricación del material necesario para la obra. A cada persona se le asignará una parte del escenario o disfraz para la representación de la obra. Entre todas se hará

una lista con los materiales necesarios para que en el caso de que se tenga que comprar algo este figure en el presupuesto para el proyecto.

Luego se repartirán los guiones para que cada cual se memorice su personaje. Estos guiones se confeccionarán en la sesión añadiendo o suprimiendo escenas dependiendo del número de participantes.

Posteriormente el monitor se encargará de explicar que es una obra de teatro, de las partes de las que consta, y cómo se organiza. Una vez explicado se procederá a leer el guion escena por escena.

- **Segundo bloque: Sesiones de expresión corporal y educación emocional**

Esta parte está formada por las diferentes actividades de animación y entreno en las que transmitiremos los contenidos y habilidades de educación emocional y expresión corporal. Su duración es de cuatro semanas.

Comenzaremos con un calentamiento psicomotor que culmine en alguna actividad de animación. Después comenzaremos con la parte central donde se desarrollaran actividades y tareas donde los ancianos desarrollen y pongan en práctica las diferentes habilidades y estrategias correspondientes a la educación emocional y la expresión corporal.

Generalmente se comenzará con un calentamiento con movilidad articular y alguna actividad de activación aeróbica lúdica. La parte central irá orientada al desarrollo de habilidades de control emocional, aprendiendo como identificar esas emociones en los demás, en uno mismo y que estrategias usar para controlarlos. Además se usará la expresión corporal en las tareas en todo momento para aprender a como expresar y comunicar a través del movimiento. Finalizaremos las sesiones con actividades de relajación y estiramientos, que permitan la vuelta a condiciones cardiopulmonares estables y permitiendo que los músculos implicados no sufran contracturas o sobrecargas.

Objetivos del segundo bloque

- Expresar opiniones, sentimientos y emociones utilizando coordinadamente el lenguaje verbal y no verbal.
- Contribuir a la mejora del clima del grupo mostrando actitudes cooperativas y estableciendo relaciones respetuosas.
- Emplear la asertividad.
- Construir composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
- Conocer y llevar a cabo pasos de baile básicos a un ritmo determinado.
- Representar personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- Representar o expresar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

- Ser capaz de mantener el equilibrio en diferentes posiciones.
- Mejorar las capacidades comunicativas, tanto verbales como no verbales.
- Adquirir y usar diferentes técnicas de control emocional.

Desarrollo del segundo bloque

4º Sesión Tiempo: 60 min. Material: Colchonetas

1-Calentamiento y juegos con sticks 15 min. (5+10)

En este momento de la sesión el monitor se encargará de movilizar las articulaciones del anciano. Este deberá hacer hincapié en todo momento en que su grupo de trabajo obedezca todas sus indicaciones pues de lo contrario se pondría en riesgo la integridad de los mismos. Posteriormente se explicarán las posiciones de seguridad que deberán adoptar en todo momento los ancianos, las cuales garantizan que las articulaciones no sufran por posturas indebidas o algún grupo muscular débil se sobrecargue.

La posición se adoptará de la siguiente manera: los individuos se situarán en frente del monitor colocando sus pies al ancho de los hombros. Continuaremos semi-flexionando ambas rodillas de forma que el peso corporal recaiga en los cuádriceps y no en las rodillas. Ya en esta posición intentaremos corregir en la medida de lo posible el tono postural alineando bien los hombros a la vez que la espalda va tomando una postura más recta. Las manos irán posadas sujetando ambos lados de la cadera. Estas posiciones deben adaptarse en la medida que el anciano vea reducida su movilidad por diferentes dolencias.

Ya en esta posición comenzaremos el calentamiento articular. Comenzaremos por los pies y terminaremos con el cuello. A continuación detallaré los grupos articulares y movimiento a realizar: de tobillos, rodillas, cintura, dedos, muñecas, codos, hombros y cuello.

Para terminar el calentamiento se realizarán ejercicios aeróbicos para activar el metabolismo y aumentar las pulsaciones preparándolo para la actividad física posterior. El juego seleccionado será el equilibrista de sticks, para ello en coro todos sujetarán el stick en vertical contra el suelo. A la voz de derecha o izquierda, soltarán en equilibrio su stick y evitarán que caiga el del lado mencionado desplazándose hacia él y cogiéndolo a tiempo.

2-Explicación sobre las emociones y representación en grupo de ellas. 15min.

El monitor empezará en esta sesión a explicar un poco de teoría sobre los sentimientos y emociones. En esta primera sesión se limitará a dar una visión global del tema, para posteriormente en grupo dramatizar situaciones donde todos los miembros representen en sus caras y movimientos las siguientes emociones: la ira, la felicidad, la timidez, la tristeza y el amor.

3-Representar sentimientos. 10 min.

Los participantes se desplazarán por el espacio. El monitor cada cierto tiempo dirá al grupo como sentirse, teniendo los alumnos que desplazarse expresando a través de sus movimientos dicho sentimiento. Además cuando se crucen con cualquier compañero deberán pararse delante de él, mirarlo a la cara y gesticular para transmitir dicha sensación.

4-Estiramientos y Risoterapia. 20 min. (5+15)

Para realizar esta actividad será necesario el uso de colchonetas. Después de terminar los estiramientos, pediremos a los alumnos que se vayan tumbando en las colchonetas boca arriba con su cabeza pegada al estómago del compañero y así sucesivamente.

Una vez acostados, el monitor marcará una pauta de respiraciones lentas y profundas. Cuando los integrantes del grupo se encuentren relajados, se pedirá a uno de los extremos de la fila que se ría (una carcajada) solo una vez con un gran y alto “JA”; continuado así hasta el final de la fila. El último volverá a repetir la tarea para que se realice en orden inverso. Luego se introducirán variantes, como varias carcajadas en vez de una, diferentes carcajadas o tonos de risa, las dos variantes a la vez, o memorizando las carcajadas (se va sumando una carcajada cada vez que alguien participa).

5º Sesión Tiempo: 60 min. Material: Pelotas de 0.5 kg y reproductor de sonido

1-Calentamiento y escondite inglés con pelota. 15 min. (5+10)

2-Sentir la música. 5 min.

Los alumnos pasearán por la cancha al ritmo de la música sujetando una pelota. La música irá variando de ritmo y tempo al que los alumnos reaccionarán adaptando sus movimientos. Los alumnos podrán desplazarse como les plazca. El monitor podrá exigir variantes como caminar en grupos cogidos de la mano, o cogiendo a otro compañero de la espalda....

3-Pasos de baile. 15 min.

El monitor enseñará a los alumnos un paso básico de baile o aeróbic para posteriormente practicarlo individualmente y en parejas con música variada. Los pasos serán los siguientes: paso de lado a lado, paso de salsa básico y “el cha cha cha”.

4-Sentadillas y ejercicios de tonificación de piernas. 10 min.

Se realizarán cuatro series de un minuto y medio de trabajo por actividad con descansos entre cada actividad. Primero se realizarán desplazamientos con pasos largos (con o sin peso) de un lado de la pista a otro. Segundo, repeticiones de paso atleta en estático. Tercero, sentadillas con piernas abiertas. Por último, sentadilla sostenida con apoyo. El ritmo de trabajo lo determinará la música, que será suave y calmada.

5-Estiramientos más La música emociona. 15 min.

Con los alumnos sentados cómodamente, el monitor explicará el poder que tiene la música sobre las emociones. Para ello el monitor pondrá diferentes temas que los alumnos escucharan plácidamente describiendo el tipo de energía que esta le transmite, Se dejarán 5 minutos al final para debatir que tipo de música solemos escuchar y que sentimientos nos provoca esta.

6º Sesión Tiempo: 60 min. Material:

1-Calentamiento y juego del espejo. 15 min.

Se seleccionará a un alumno “la persona” y el resto serán espejos. Este comenzara a moverse libremente mientras los espejos le imitan. El monitor podrá exigir a la persona cualquier acción. Se ira cambiado el rol de persona entre el resto del grupo.

2-Los imitadores por tríos. 15 min.

Los alumnos se organizarán en tríos designado a sus miembros 1, 2 y 3. Cada uno cogerá un papel con una palabra la cual tendrá que averiguar su compañero, a través de la interpretación y gesticulación del primero, estando prohibido cualquier interacción verbal o gesticulación de letras. Para ello 1 adivinará la palabra de 2 mientras 3 supervisa que acierte respetando las normas y controlando el tiempo que tarda en averiguarlo. Luego 2 adivinará a 3; y 3 a 1.

Para determinar quién lo hizo mejor se sumarán los tiempos que tardaron en averiguar la palabra y la que tardaron en transmitirla. El que menor tiempo registre vencerá la ronda. Se realizarán tres rondas.

3-Los imitadores en gran grupo. 15 min.

Se formará un semicírculo donde todos se encuentren sentados. Al igual que la actividad anterior se repartirá un papel a cada miembro (que no podrá ver nadie más) con una palabra o frase. El alumno al que le toque se colocará en el centro del semicírculo de pie, entregándole el papel al profesor. A la voz de “Acción” el mencionado alumno intentará que el resto averigüe la palabra o frase en un tiempo de un minuto y medio.

4-Estiramientos y Risoterapia. 15 min.

Igual que en anteriores sesiones, con la variación de que esta vez las cabezas de los alumnos irán apoyadas en el estómago de los compañeros.

7º Sesión Tiempo: 60 min. Material:

1-Calentamiento y juego del espejo. 15 min.

2-Ponerse en el papel del otro. 45 min.

El monitor distribuye una hoja a cada uno de los participantes. Estos deberán describir en una hoja las dificultades que siente para relacionarse con las demás personas Para evitar que se reconozca la caligrafía se irán pegando letras recortadas de un periódico. Luego el monitor solicitará que todos doblen la hoja de la misma forma que los demás, se recogerán y repartirán al azar. Los ancianos deberán asumir el problema de la hoja, como si él fuera el autor, esforzándose por comprenderlo, leyendo en voz alta el problema que había en la hoja, usando "Yo" y haciendo las adaptaciones necesarias, para proponer una solución debiendo representarlo.

8º Sesión Tiempo: 60 min. Material:

1-Calentamiento y juego de las preguntas. 15 min.

2-Actividad: Soy realmente bueno... 15 min.

En parejas formadas aleatoriamente. Las parejas se contarán 3 cosas que al individuo se le dé muy bien. Cada grupo se presentará al resto diciendo cuáles son esas 3 cosas.

Una vez terminado, daremos un tiempo para que todas las personas puedan decir cómo se han sentido cuando han oído hablar en positivo sobre ellas mismas. ¿Es ésta una sensación frecuente?

3-Bombardeo Intensivo. 15 min.

Formando un coro colocamos a una persona en el centro con los ojos tapados. Al resto de personas el monitor preguntará quien es la persona que se encuentra en el centro. Los demás deberán transmitir uno a uno sentimientos positivos que tienen hacia ella, todo ello con voz distorsionada para así dar más facilidad al grupo de expresar sus sentimientos.

Después se pasará un papel para que cada uno describa como se ha sentido al recibir tales refuerzos positivos.

4- Aceptando quien soy. 15 min.

Por último cada anciano escribirá en un papel cinco o seis cosas que no le gusten de sí mismo, admitiendo tales como ciertas. Por tríos se reunirán para hablar uno a uno de esas cualidades, y porque las ven como negativas para lo cual dirán: Yo soy..., porque.... Los demás escucharán e intentarán dar su opinión sobre esa cualidad y como la podría transformar en algo positivo.

Terminado todos los grupos el monitor los reunirá en un gran coro para que cada uno mencione una cualidad que a partir de ese momento intentará mejorar y transformar en positiva delante del grupo.

9º Sesión Tiempo: 60 min. Material:

1-Calentamiento y juego del espejo. 15 min.

2-Leyendo los labios. 15 min.

Por parejas, a cada uno se le dará un papel con una palabra. Después los miembros de la pareja se colocarán uno en frente del otro a unos 2,5 metros de distancia. El resto de participantes se colocarán detrás de estos. El objetivo es que el miembro de la pareja consiga transmitir la palabra por medio del movimiento de labios en un minuto y medio. El resto hará ruido para evitar que la pareja se pueda comunicar verbalmente. Está prohibido el uso de mímica.

3-Como reaccionar a diferentes situaciones. 30 min.

Se pedirá a los ancianos que escriban tres situaciones de su vida cotidiana que lo pongan de mal humor. Estos papeles se dividirán por problemas y distribuirán al azar. Por grupos de dos o tres se recogerá dos problemas, y en un tiempo de 15 minutos intentarán escenificarlo y mostrar cuál sería su método para convertir esta situación en otra no tan desagradable.

Pasados los quince minutos se procederá a que cada grupo represente su problema al resto (15 minutos).

10º Sesión Tiempo: 60 min. Material:

1-Calentamiento y juego de imitación. 15 min.

El profesor contará una historia mientras los alumnos se desplazan. Cuando mencione que determinado objeto hace determinado ruido y movimiento estos lo imitarán mientras se desplazan hasta la aparición de otro objeto.

2-El mirón. 10 min.

Se formaran dos grupos. El primero posará de determinada forma mientras el segundo los observa y memoriza sus posiciones. Al minuto y medio, el grupo mirón se dará la vuelta y el resto se desordenará y volverá a posar en 30 segundos. El objetivo de los mirones es devolver a los del segundo grupo a su posición y estado original.

3-Cuento Motor. 25 min. (15+10)

En pequeños grupos (3-4 personas) los ancianos pensarán en una historia e imaginarán una forma de contarlo a los compañeros a través del movimiento y sonidos que produzcan (sin poder hablar).

A los 15 minutos los grupos expondrán sus cuentos.

4-Estiramientos y Risoterapia. 10 min.

11º Sesión Tiempo: 60 min. Material: Globos e infladores

1-Calentamiento 10 min.

2-Aceptando quien soy 2º parte. 10 min.

Recordaremos lo prometido en la sesión anterior, y uno a uno analizaremos que cambios hemos producido en nuestras vidas.

3- Que no caiga el globo. 10 min.

Individualmente las personas irán desplazándose dando golpecitos al globo evitando que caiga.

4-Globoflexia. 20 min.

El monitor enseñará a los alumnos a hinchar globos y a cómo realizar figuras con ellos. Se enseñará a hacer espadas, sombreros, palmeras, perros y monos.

5-Relajación con globos. 10 min.

Por parejas, uno tumbado en el suelo mientras el otro, a su lado, lo masajea con los globos por diferentes zonas de su cuerpo

12º Sesión Tiempo: 60 min. Material: Reproductor de sonido y colchonetas.

1-Calentamiento 10 min.

3-Escenificación Mímica. 20 min

Se formará un semicírculo. Los alumnos agrupados en tres grupos. Cuando le toque a un grupo salir a escenificar, el monitor les mostrará un papel con una escena de la vida cotidiana (comer en un restaurante, hacer la compra...) con toques de absurdo. Para tal objetivo solo usarán la mímica. Tendrán unos 2 minutos por escena. Si consiguen que algún grupo averigüe de qué escena se trata conseguirán un punto por grupos, en cambio, el resto por adivinar recibirán un punto.

4-Escenificación mímica en gran grupo. 30 min.

- **Tercer bloque: Preparación de la obra y Representación**

La última parte del proyecto consistirá en la preparación de la obra teatral. Ello requerirá del trabajo cooperativo y coordinado de los usuarios y el monitor, que conjuntamente irán designando los diferentes roles y papeles a desempeñar en la obra.

El monitor deberá comprobar que el tema tratado se encuentre bien representado en la obra, y además deberá coordinar y ayudar a los ancianos a prepararse el guion de actuación. Es importante evitar que la presión de la representación suponga una carga emocional negativa en el bienestar del individuo; si esto sucediera al susodicho se le asignarían roles secundarios pero siempre siendo un participante activo en las tareas de dramatización propuestas.

Desarrollar una obra teatral supone un reto, puesto que requiere de una planificación y desarrollo óptimos si se pretende alcanzar las metas propuestas, la de educar y concienciar con la representación teatral a familiares y vecinos sobre diversos problemas existentes en nuestro planeta y nuestra sociedad, para que estos no sigan repitiéndose.

Para empezar a trabajar, se precisará del guion desarrollado en la primera parte del proyecto. En la primera sesión este se revisará y adaptará o corregirá, para posteriormente ir asignando a cada participante, un papel o personaje en la obra. Para terminar se realizarán ejercicios sencillos con los que introducir a las técnicas básicas de dramatización.

En sesiones posteriores se intercalarán ejercicios de control vocal e interpretación, orientadas a que los ancianos vayan asimilando sus papeles y desarrollando las habilidades relacionadas que permitan un buen desempeño en sus papeles.

Por último señalar que estas sesiones suelen ser agotadoras, tanto física como mentalmente, por lo que conviene realizar descansos periódicamente para despejarnos mentalmente y reponer energías con un poco de agua y respiraciones profundas.

Objetivos del tercer bloque

- Expresarse con una pronunciación y una dicción correctas: articulación, ritmo, entonación y volumen.
- Transmitir emociones a través de la palabra y la interpretación.
- Reproducir de memoria breves textos literarios o no literarios.
- Realizar dramatizaciones individualmente y en grupo de textos literarios o situaciones de la vida cotidiana.
- Organizar y representar escenas teatrales con cierta soltura y fluidez.
- Utilizar la motricidad fina para la construcción de atrezzo y disfraces.

Desarrollo del tercer bloque

13º-21º Sesión Tiempo: 90 min. Material: Cartones, tijeras, pegamento, telas, aguja, disfraces, guiones y libro de “The Lorax”.

- 1-Taller para la creación de materiales y preparación de los personajes. 20 min.

Los alumnos dedicarán este tiempo a preparar la utilería y vestimentas que consideren apropiadas para la representación teatral.

2- Ejercicios de relajación de cabeza con influencia en las cuerdas vocales. 5 min.

Realizaremos los siguientes movimientos: mentón hacia un hombro y hacia el otro, mentón arriba y abajo, mentón en semicírculo hacia arriba y hacia abajo, mandíbula desplazada de izquierda a derecha y rotaciones, y por último oreja hacia un hombro y hacia otro.

3-Ejercicios de entonación vocal y vocalización. 35 min. (15+descanso+15)

Para la primera parte se harán pequeños grupos con diferentes lecturas. Cada lectura contará con unas condiciones diferentes de lectura que obligarán al lector a modificar su timbre y tono para ajustarse a lo demandado. Los compañeros de grupo situados a 3 metros ofrecerán un feedback inmediato.

La segunda parte consistirá en que mientras estamos sentados con el tórax erguido y piernas cruzadas, con las manos sobre las rodillas, aspirar y luego exhalamos contrayendo el diafragma, durante 5 minutos. Luego, en la misma posición durante la exhalación, contaremos en voz alta números en sucesión ascendente empezando desde el número 1 e intentando llegar a una cifra mayor en cada exhalación; se realizará esta actividad durante 5 minutos. Por último, los últimos 5 minutos, intentaremos recitar pequeños textos mientras exhalamos.

3- Puesta en práctica de las escenas de la obra. 30 min.

3.5.2. Agentes que intervendrán

El proyecto contará con los siguientes agentes, los cuales se encargarán del desarrollo y control de este:

- **Personal del servicio sanitario.**

Nos proporcionaran los respectivos historiales médicos para poder incidir positivamente en el mayor.

- **Cristina Patricia Pérez Méndez.** Servicio Insular de Deportes, Cabildo de Lanzarote, Avda. Fred Olsen s/n Arrecife. 35500. Teléfono 928 810 100 Fax: 928 815 395.

Subvencionará el proyecto, pagando el sueldo del monitor, además de prestar material que pueda ser necesitado en las sesiones.

- **Jacobo Lemes Duarte** (Coalición Canaria) Juventud y Deportes. Ayuntamiento de Arrecife. Email: jacobolemes@arrecife.es.

Nos concederá el uso de las instalaciones de la Ciudad Deportiva de Lanzarote, permitiendo el uso de las canchas descubiertas y cubiertas miércoles y viernes.

- **Miembros Asociación de vecinos de Maneje.**

En sus reuniones se encargarán de difundir nuestro proyecto, para lo cual proporcionaremos folletos informativos con horarios para facilitar la afluencia de usuarios. Además promocionarán las diferentes representaciones teatrales realizadas por el grupo entre los miembros de la barriada, fortaleciendo así los vínculos sociales entre personas del barrio.

- **Clientes-Usuarios.** Personas de la tercera edad (mayores de 65 años) con diferentes necesidades físicas y socioafectivas. Habrán como máximo veinte por sesión, y demandarán

una mejoría en su bienestar físico y mental de nuestras sesiones. Los usuarios deberán en todo momento seguir las normas de seguridad impuestas por los monitores y evitar, en la medida de lo posible, realizar mayores esfuerzos de los que se le exija.

- **Familia-Amigos-Miembros de la Comunidad**

No solo servirán de apoyo moral y socio afectivo a los mayores, además se beneficiaran del valor lúdico y educativo de las representaciones. Su asistencia a las obras ayudará a aumentar la autoestima y la imagen que tienen de sí mismo frente a la sociedad.

3.5.3. Recursos Didácticos

- Recursos en papel: guion de la obra, periódicos, documentos de apoyo para la creación de obras teatrales.
- Recursos audiovisuales: documentales, videos informativos (telediarios, etc.), programas de radio y música
- Recursos tecnológicos: reproductor de sonido, ordenador portátil, televisor, reproductor DVD.
- Encuesta. Para demostrar la necesidad que existe en la barriada de Maneje de ofrecer espacios donde los mayores vuelvan a sentirse jóvenes, se ha realizado una encuesta a 16 personas mayores de sesenta y cinco años de edad de la comunidad. En ella se realizaron las siguientes preguntas donde el individuo pudo responder con un sí o un no.

3.5.4. Recursos Humanos

- **Rubén Cabrera Cabrera.** Monitor de actividades físicas y animación deportiva.

Encargado de llevar a cabo las sesiones prácticas y la preparación de la obra teatral. Graduado como Técnico Superior en Actividades físicas y Animación deportiva cuenta con una gran cantidad de conocimientos y recursos a la hora de trabajar y dinamizar grupos de trabajos.

Su experiencia trabajando como monitor de actividades de mantenimiento para la tercera edad y conocimientos en la materia de expresión corporal y gimnasia rítmica lo hacen idóneo para la ocupación de este rol.

Además con los contenidos adquiridos en el grado, el maestro en educación Primaria es el candidato perfecto para el desempeño de este puesto. Sus amplios conocimientos en las áreas de primaria le permitirán abarcar el amplio grupo de conocimientos requeridos.

3.5.5. Recursos Materiales y Financieros

Sería deseable que los recursos materiales y financieros fueran aportados por los diferentes organismos públicos, que con sus subvenciones harán posible y viable este proyecto.

Se utilizará el centro sociocultural (Teleclub) de Maneje para las sesiones que no precisen de tanta movilidad. El centro sociocultural de Maneje será utilizado para la primera parte del proyecto y para la última semana de la parte final. La sesión de este espacio se realiza a través de una petición formal al Ayuntamiento de Arrecife y a la Asociación de vecinos de Maneje.

El resto de sesiones se realizaran en la Ciudad Deportiva de Lanzarote, situado en la calle Avda. Alcalde Ginés de la Hoz, s/n. Esta cuenta con todas las instalaciones y materiales necesarios para la realización de las diferentes tareas propuestas en el proyecto. A continuación describiremos las instalaciones a utilizar:

- Sala de entrenamiento dirigido. Equipado con suelo acolchado, equipo de música, de video y espejos en todas las paredes de la sala, es ideal para el trabajo de la expresividad y la propiocepción motriz, al obtener un feedback directo a través de su reflejo en el espejo. También cuenta con material de gimnasia rítmica con el poder enriquecer las sesiones.

- Pabellones de baloncesto/futbol sala interiores y exteriores. Estos espacios los utilizaremos para los diferentes ejercicios, además de ofrecer un amplio espacio con el que poder ofrecer alguna que otra actividad lúdica. El poder disponer tanto de las canchas interiores como exteriores nos dará más margen de actuación en caso de altas o bajas temperaturas o precipitaciones.

Para la utilización de este deberemos rellenar el impreso pertinente, solicitando los diferentes espacios, y especificando días y horas.

En cuanto a los recursos financieros, por medio de las subvenciones ofrecidas por el Cabildo de Lanzarote, si fuera posible, serían suficientes para poder amortizar el sueldo de los componentes humanos del proyecto. Para ello cumplimentaremos los documentos pertinentes donde especificar el presupuesto necesario para la puesta en marcha del proyecto.

3.5.6. Temporización

Las jornadas se realizarán tres días a la semana, Lunes, Miércoles y Viernes, durante todo el año y respetando los diferentes días festivos. Se comenzarán las sesiones sobre las 11:00 a.m. y acabarán a las 12:00 a.m. teniendo una duración aproximada de 60 minutos, exceptuando el período comprendido entre 3 y 21 de octubre que se adelantarán hasta las 10:30 a.m., durando las sesiones hasta las 12:00 a.m. para la preparación de la obra a representar.



3.5.7. Seguimiento de las actuaciones

No se valorará la actuación o práctica de los participantes cuantitativamente, pero el monitor contará con una guía de observación con la que intervenir cuando algún alumno presente alguna dificultad a la hora de relacionarse o con la práctica.

3.5.8. Evaluación

Al final del periodo de dos meses de duración del proyecto, se realizará una evaluación del desarrollo y contenidos utilizados en la realización del mismo para mejorar el formato en futuras puestas en práctica del proyecto.

Evidentemente también se les entregará a los participantes una encuesta para que puedan comentar que aspectos positivos y negativos vieron en el proyecto y qué cosas cambiarían, quitarían o introducirían.

3.5.9. Otros Aspectos

Este proyecto será incluido en la oferta de actividades del centro sociocultural de Maneje para que aquellos interesados puedan inscribirse.

4. CONCLUSIONES

La realización de este proyecto profesionalizador para la asignatura de TFG del Grado de maestro de educación primaria me ha servido como última prueba con la que demostrarme a mí mismo, que en estos cuatro años en los que consiste el estudio del grado, que realmente estoy preparado para afrontar el ejercicio docente en las aulas de los colegios de educación primaria.

Por otro lado, con la realización de este proyecto he podido ver que la formación ofrecida en el grado me capacita para el desarrollo de proyectos creados para satisfacer diferentes necesidades en el ámbito no formal. Las habilidades y conocimientos adquiridos hacen del graduado una persona competente, no sola en el ámbito educativo, sino en diversas ramas. Y esto último es lo verdaderamente importante.

En la situación de crisis que vivimos, no solo económica sino social, tener un empleo estable y bien remunerado se ha convertido en un privilegio que pocos podrán disfrutar. Y en el sector de la educación las cosas no pintan mejor, pues hay demasiados profesores para pocos puestos de trabajo.

La solución: Que el alumno graduado en maestro en educación primaria, aplique todo lo aprendido a posibles proyectos que satisfagan otras necesidades. De esta forma, el alumno emprendedor podrá encontrar un gran abanico de posibilidades con las que no solo tener un empleo, sino de crear su propio negocio u asociación.

Durante el desarrollo de este proyecto he necesitado poner en práctica diferentes competencias adquiridas durante el grado y que me han permitido desarrollar correctamente este documento.

La competencia de Enseñar de forma eficaz los contenidos instrumentales básicos de lengua y matemáticas, aunque no puesta en práctica en su totalidad, me ha permitido manejar los instrumentos gramaticales y ortográficos adecuados para la creación de este proyecto, ajustando además el formato del mismo para adecuarlo a los estándares universitarios.

Además para poder llevar a cabo el proyecto me fue necesario utilizar diferentes habilidades y técnicas adquiridas con la competencia de Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas. Esta competencia me permitió ir desglosando el desarrollo del proyecto paso a paso, definiendo los componentes materiales y personales necesarios para llevarlo a cabo; y el periodo de tiempo en el que se desarrollaría junto a las diferentes actividades que se practicaran en cada momento.

Pero sobre todo, considero que este proyecto de fin de grado busca que el alumnado adquiera la competencia de Reflexionar sobre el proceso formativo vivido. Básicamente el proyecto para el TFG es una recopilación de todas las experiencias y conocimientos adquiridos durante el grado. Este proceso de manejo de conocimientos es el verdadero momento en el que el alumno se da cuenta de que está preparado realmente para afrontar las diferentes situaciones laborales que se le presenten gracias a las competencias que ha ido adquiriendo año a año en su formación como maestro de educación primaria.

En cuanto al proyecto aquí propuesto, después de haber analizado la necesidades presentes en las personas de la tercera edad habitantes de Maneje, y de observar que las actividades que ofrece el barrio a este sector son casi inexistentes, creo que es muy viable (y necesario) llevar a cabo el proyecto. En otras partes de Lanzarote ya se han llevado a cabo proyectos similares con buena acogida. Por ejemplo, en Tías existe un proyecto en su centro sociocultural donde se ofertan sesiones de dramatización a la gente del barrio con la opción de participar en pequeñas representaciones teatrales un fin de semana cada mes. Y lo que resulta interesante es que la mayor parte de los asistentes supera la barrera de los 65 años.

Después de haber explicado y desgranado el proyecto en el presente documento, he podido observar que sería posible mejorar ciertos aspectos contenidos en este.

Para empezar quisiera destacar la dificultad de llevar a cabo el trabajo de dramatización y representación de pequeñas obras. Aunque cuento con experiencia en el tema, gracias a la representación de pequeñas obras de teatro y monólogos cómicos desarrollados durante mi formación como monitor deportivo, he de decir que hubiera sido de gran ayuda contar con el asesoramiento de un profesional dramaturgo o con experiencia en la creación y representación teatral. Al no contar con tales apoyos personales sería recomendable dejar tales contenidos en segundo plano, priorizando en el caso de desarrollar este, ofrecer una experiencia de aula divertida y práctica.

Además este tipo de actividades no suele tener muy buena acogida (sobre todo entre los miembros del género masculino) por las barreras emocionales y comunicativas que se suelen presentar en la mayoría de las personas. Con lo que convendría realizar sesiones de acogida que predispongan a los sujetos a la realización de estas actividades, y además se vaya formando un grupo amigable de trabajo que ya se conozca.

Quisiera finalizar comentando que la realización de este documento ha supuesto para mi persona el último paso para lograr una completa formación como maestro en educación primaria, alcanzando así el objetivo propuesto hace cinco años, y acercándome más a mi sueño de ser profesor.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AAVV. (2012) El trabajo de fin de Grado. Barcelona Mc Graw Hill.
- Alzina, R. B. (2008). Educación para la ciudadanía y convivencia, el enfoque de la Educación Emocional. WK Educación.
- Cañas, J. (1992). Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la dinámica teatral en el aula.
- de Jaeger, C. (2011). Fisiología del envejecimiento. EMC-Kinesiterapia-Medicina Física, 32(3), 1-8.
- Dr. Seuss (1971). The Lorax. EEUU. HARPERCOLLINS PUB
- Jiménez, M. C., Párraga, J. A., & Lozano, E. (2013). Incidencia de un programa de entrenamiento en mujeres mayores de 60 años.
- Marín, I. R., & Sánchez, M. L. Z. (2005). La expresión corporal en mayores: intervención desde el ámbito de la educación física. El Guiniguada, (14), 277-290.
- Melero, M. P. T. (2000). La inteligencia emocional en el currículo de la formación inicial de los maestros. Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado, (38), 141-152.
- Méndez, I., García-Sevilla, J., Martínez, J. P., García-Munuera, I., Bermúdez, A. M., & Pérez, P. (2015). Creatividad, creencias paranormales y deterioro cognitivo en personas mayores. European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education, 5(2).
- Mendizábal, M. R. L. (1993). La preparación a la jubilación: nueva ocupación del tiempo. Revista Complutense de Educación, 4(1), 53-68.
- Pedrosa de Lima, M., & Gonzalez, A. J. C. (2007). Desarrollo personal en grupo con mayores a través de técnicas de expresión corporal y psicodrama: Un estudio de caso. Revista de Educación de la Universidad de Granada, 20, 11-20.
- Pérez, B. L., Pinto, I. F., & González, M. M. (2008). Educación emocional en adultos y personas mayores. Electronic journal of research in educational psychology, 6(15), 501-522.
- Quesada, C. A. (2004). La expresión corporal y la transversalidad como un eje metodológico construido a partir de la expresión artística. Revista Educación, 28(1), 123-131.
- Rodríguez Martín, M. (2009). La soledad en el anciano. Gerokomos, 20(4), 159-166.
- Soldevila, A. N. N. A., Ribes, R. A. M. O. N. A., Filella, G. E. M. M. A., & Agulló, M. J. (2005). Objetivos y contenidos de un programa de educación emocional para personas mayores. Emocionat. Revista Iberoamericana de Educación, 37(5), 1-12.
- Referencias legislativas:
 - a. Boletín Oficial de Canarias núm. 156, miércoles 13 agosto de 2014 “(BOC); áreas de educación emocional, educación física, lengua castellana y literatura y valores sociales y cívicos.
- Recursos digitales:
 - a. La Carta de la Tierra (resumen) https://es.wikipedia.org/wiki/Carta_de_la_Tierra Recuperado el 29 de febrero de 2016.
 - b. La Carta de la Tierra (documento completo) www.earthcharterchina.org/esp/text.html Recuperado el 29 de febrero de 2016.
 - c. Recursos para la educación emocional y para la creatividad, Gobierno de Canarias, Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/doc/publicacion_emociones_creatividad.pdf Recuperado el 26 de junio de 2016.

d. Datos demográficos de Lanzarote <http://www.datosdelanzarote.com/index.asp> Recuperado el 29 de marzo de 2016.

e. Defensa de los derechos del niño a través de la educación, las artes y los medios de comunicación, Organización Internacional del Trabajo http://white.oit.org.pe/ipecc/documentos/scream_completo_spa.pdf Recuperado el 29 de marzo de 2016.

6. ANEXOS

6.1. EVIDENCIAS

ÍNDICE

6.1.1. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.....	2
<i>6.1.1.1. Introducción a las fracciones. Operaciones aditivas y resolución de problemas</i>	<i>2</i>
<i>6.1.1.2. Situación de aprendizaje: Juegos Populares del mundo y Tradicionales de Canarias</i>	<i>59</i>
<i>6.1.1.3. La construcción del curriculum por el profesorado.....</i>	<i>88</i>
6.1.2. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos	143
<i>6.1.2.1. La motricidad y la escritura (La escritura manuscrita).....</i>	<i>143</i>
<i>6.1.2.2. UD. El mercadillo (3ºPrimaria).....</i>	<i>154</i>
<i>6.1.2.3. Las leyendas: Experiencias de aprendizaje en las aulas de Primaria</i>	<i>164</i>
<i>6.1.2.4. Libreta de Materiales Didácticos y Prácticas</i>	<i>200</i>
6.1.3. Educar para la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos	248
<i>6.1.3.1. El funambulista.....</i>	<i>248</i>
<i>6.1.3.2. Recetario cocina sociafectivo</i>	<i>253</i>

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

<ul style="list-style-type: none"> 6.1.1.1. <i>Introducción a las fracciones. Operaciones aditivas y resolución de problemas</i> 					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.	Didáctica de la Numeración, de la Estadística y del Azar	Rubén María Cabrera Cabrera , Luis Carrillo Aguiar	Martín Manuel Socas Robayna	2014-2015	3º

Introducción a las fracciones. Operaciones aditivas y resolución de problemas

Por:
Rubén María Cabrera Cabrera
Luis Carrillo Aguiar

INDICE

0-Introducción _ Pág.3

1-Justificación y descripción de la PDA _ Pág.4

2-Contextualización

Relación con el currículo.

3-Contenidos-Objetivos-Competencias

3.1Contenidos:

1Contenidos curriculares seleccionados _ Págs.5,6

2Mapa de los contenidos en términos de competencia matemática _ Pág.7

3Contenidos previos _ Pág.7

3.2Objetivos-Competencias

1Objetivos Generales de Etapa _ Pág. 8

2Competencias _ Pág. 8

3.3. Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y objetivos didácticos en términos de Competencias _ Págs.9,10,11

4-Recursos y Organización espacio-temporal

4.1 Recursos y materiales didácticos _ Pág.12

4.2 Organización en el aula _ Pág.12

4.3 Sesiones _ Págs. 13-50

5-Procesos de enseñanza-aprendizaje

5.1. Orientación al profesor (Estrategias de enseñanza) _ Pág.51

5.2. Orientación al alumnado (Estrategias de aprendizaje) _ Págs.52

5.4. Actividades de extensión (Refuerzo y Profundización) _ Pág.53

5.5. Tabla con: Sesiones, Contenidos de Enseñanza, Objetivos didácticos, Competencias Matemáticas y Básicas, Actividades, Recursos y Materiales y Observaciones. _ Pág.53

6-Evaluación _ Págs.54,55

7-Conclusiones _ Pág.56

8-Bibliografía _ Pág.56

0-Introducción

Los conocimientos “matemáticos” iniciales en el campo numérico hallaron su forma de expresarse mediante el uso de los números naturales, números que facilitaban el conteo de cantidades y la medida de magnitudes, y con los que se podía “operar” para resolver situaciones de la vida diaria (agregar, reunir, quitar, calcular lo que falta, sumar, obtener el valor de varias veces algo, repartir, averiguar cuántas veces una cantidad contiene o está contenida en otra...) cuyos modelos son, precisamente, las cuatro operaciones aritméticas.

Pero entre estas mismas situaciones cotidianas existen, otras, tales como los repartos de herencias, bienes y tierras, o el pago de tributos, diezmos e impuestos, y otras más, en las que, además de las cantidades enteras implicadas, aparecía un nuevo elemento a considerar: la relación entre la parte (la porción de tierra recibida, el monto del tributo o impuesto pagado...) y el todo (la superficie total de la tierra a repartir, el total de los bienes poseídos...).

Como la parte y el todo venían denotados por números naturales, se requería una nueva expresión –un nuevo tipo de número...– para indicar esa relación entre dos números naturales.

Este es el significado cultural primigenio de la fracción: la expresión numérica de la relación entre una parte y el todo. Cualquier representación que se haga de la fracción debe expresar esa relación entre ambos números naturales (como lo hace la representación habitual, a/b , donde a se refiere a la parte y b al todo).

Este requerimiento cultural –“números que representan fracciones”– aparece plasmado en símbolos abstractos ya desde las culturas babilónica y egipcia; es decir, desde unos 3.000 años a.C. en adelante (Kline, 1992). Los babilonios utilizaron fracciones cuyos “denominadores” eran potencias de 60 [Recuérdese que 60 era la base de su sistema de numeración] y con ellas representaban las fracciones de la forma $1/n$. Así, por ejemplo, la inscripción $igi\ 2\ gál-bi\ 30'$ se traduce en términos actuales como:

$$1/2 = 30/60.$$

Análogamente, $igi\ 8\ gál-bi\ 7\ 30'$ se traduce como: $1/8 = 7/60 + 30/60^2$, lo cual es cierto, ya que $7/60 + 30/60^2 = 7/60 + 30/3600 = 7/60 + 1/120 = 14/120 + 1/120 = 15/120 = 1/8$.

1-Justificación y descripción de la PDA

En esta unidad procederemos a presentar una guía didáctica para llevar a cabo una unidad donde trabajar los números fraccionarios en cuarto curso de primaria adaptado al actual documento legislativo que rige la enseñanza de la educación primaria en territorio español.

Dentro del currículo de Educación Primaria, en el área de matemáticas, los contenidos a tratar se encuentran en el segundo bloque de cuarto de primaria que hace referencia a las “fracciones, operaciones aditivas y resolución de problemas”.

Usaremos una orientación metodológica centrada en el alumnado, que priorizará una participación activa en la que éste es el centro de su aprendizaje, siendo el rol del docente el de guía del proceso.

Durante el desarrollo de la unidad los alumnos trabajarán las siguientes competencias básicas: *lingüística, matemática, conocimiento y la interacción con el mundo físico y aprender para aprender.*

¿Pero por qué es tan importante hacer hincapié desde tan temprana edad en las fracciones?

Al trabajar este concepto ayudaremos al niño a comprender situaciones tales como:

- Seguir instrucciones de una receta de cocina, fraccionamos los ingredientes.
- Cuando vamos al supermercado y queremos adquirir algún alimento como por ejemplo: medio litro de jugo($1/2$), un cuarto de kilo de café($1/4$), tres cuartos de kilo de queso($3/4$) estamos utilizando la noción de fracción.
- Repartir alimentos como pizza, tortas, pan, chocolate, panque...entre otros seguimos fraccionando.
- También cuando queremos comprar telas la adquirimos utilizando nuestros conocimientos acerca de las fracciones.

3-Contenidos

3.1.1 Contenidos curriculares seleccionados

Bloque 1, criterio 1.

1. Planificación del proceso de resolución de problemas: comprender el enunciado, discriminar los datos y su relación con la pregunta, realizar un esquema de la situación, elaborar un plan de resolución, ejecutar el plan siguiendo la estrategia más adecuada, comprobar los resultados y responder.
2. Desarrollo de estrategias y procedimientos: búsqueda de regularidades, construcción de modelos, ensayo-error, organización de la información y simplificar.
3. Uso de la calculadora para la búsqueda de regularidades y reglas en las relaciones numéricas, y mejora del cálculo estimado de resultados de operaciones con valoración de si la respuesta es razonable.
4. Estimación previa de resultados.
5. Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas cercanas, empleando distintas estrategias y representaciones o lenguajes, y reconociendo su equivalencia.
6. Desarrollo del aprendizaje autónomo y de mecanismos de autocorrección, utilizando un vocabulario matemático preciso para expresar sus razonamientos matemáticos.

Bloque 2, criterio 3.

3. Conocimiento del valor posicional de las cifras en el sistema de numeración decimal y sus equivalencias.
5. Lectura, escritura, comparación e identificación de números decimales: décimas y centésimas en medida y sistema monetario.
6. Redondeo de números naturales a las decenas, centenas y millares, y de los decimales a la unidad o décima más cercana en estimación y cálculo.
7. Concepto de fracción con denominador hasta 10 y denominador 100. Sus términos y representación gráfica.
8. Representación con modelos manipulativos, comparación y ordenación de fracciones sencillas ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, y $\frac{3}{4}$), sus números decimales (0,5; 0,25; y 0,75) y porcentajes equivalentes (50%, 25%, y 75%), para expresar particiones y relaciones sencillas.
9. Descomposición de los números naturales y decimales en los diferentes órdenes de unidades según su descomposición canónica.
1. Realización de diagramas partes-todo, disposiciones rectangulares y diagramas de árbol en situaciones problemáticas de multiplicación y división.

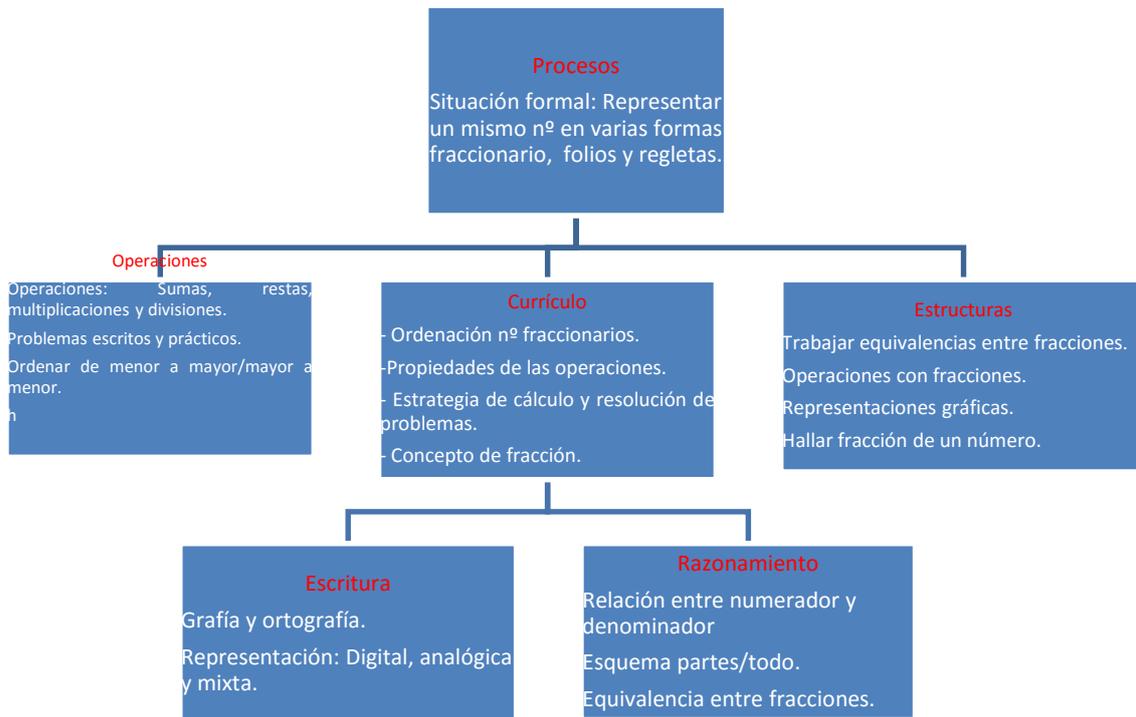
Bloque 2, criterio 4

1. Realización de diagramas partes-todo, disposiciones rectangulares y diagramas de árbol en situaciones problemáticas de multiplicación y división.
2. Identificación y uso de los términos propios de la multiplicación y de la división.
3. Resolución de problemas utilizando la multiplicación para realizar recuentos en disposiciones rectangulares.
4. Conocimiento de que la división es la operación inversa a la multiplicación.
5. Utilización de la calculadora en los cálculos.
6. Resolución de problemas de la vida cotidiana (de razón, conversión, combinación y comparación).
7. Creación de problemas.

Bloque 2, Criterio 5

2. Suma y resta de números decimales utilizando la descomposición en parte entera y decimal con el sistema monetario.
3. Resta como acción de quitar, como acción de completar y en recta numérica.
4. Multiplicación por descomposición (propiedad distributiva).
5. Resolución de problemas utilizando la multiplicación para realizar recuentos en disposiciones rectangulares.
7. División entre 4 como mitad de la mitad. Dividir entre 5, dividiendo entre 10 y duplicando, para números terminados en 0.
8. Cálculo mental de los porcentajes (50% como la mitad, el 25% como la mitad de la mitad y el 75% como el 50% + 25% o 100% - 25%).
9. Cálculo de la mitad de números pares de tres cifras por descomposición.
10. División mediante repartos sucesivos.
11. Utilización de la calculadora para el aprendizaje de las series, cálculo y comprobación de resultados.
12. Estimación de resultados.
13. Comprensión, utilización y automatización de diferentes algoritmos de suma, resta, multiplicación y división.

3.1.2 Mapa de los contenidos en términos de competencia matemática.



3.1.3 Contenidos previos.

Tomando en cuenta que esta será la primera toma de contacto consciente por parte de los alumnos con las fracciones, debemos asegurarnos que estos dispongan un buen dominio de la estructura parte-todo, pues basaremos esta servirá de cimiento para erigir este concepto en los alumnos. También destacar que un dominio de operaciones de adición-sustracción y multiplicación-división será requerido a la hora de operar con estos números.

3-Objetivos-Competencias

3.2.1 *Objetivos de la etapa.*

-Representar hechos y situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana mediante modelos simbólicos matemáticos.

-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.

-Adquirir seguridad al pensamiento matemático de uno mismo, para afrontar situaciones diversas que permitan disfrutar de sus aspectos utilitarios y desenvolverse eficazmente y con satisfacción personal

3.2.2 *Competencias*

Las competencias que se trabajaran en esa programación son la matemática, la lingüística y de conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencia matemática: Se adquiere la habilidad para la utilización de los números y sus operaciones básicas, así como de los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático en situaciones cotidianas para resolver problemas, interpretar la información y aplicar los elementos matemáticos en diversos contextos de la vida cotidiana.

Comunicación lingüística: Hace referencia a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y transmisión del conocimiento y de organización y autorrealización del pensamiento, las emociones y las conductas.

Conocimiento y la interacción con el mundo físico: Permite la interacción con el mundo físico, en su aspecto natural como los generados por la acción, para comprender los sucesos. Implica la conservación y mejora del patrimonio natural, cuidado del medio ambiente, consumo racional...

Competencia para aprender a aprender: Implica el inicio en el aprendizaje y la posibilidad de continuarlo de manera autónoma. Es importante que para adquirir esta competencia, haya una motivación por parte del alumnado, confianza en sí mismo, autoevaluación, la cooperación, etc.

3.3. *Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y objetivos didácticos en términos de Competencias.*

Criterios de evaluación

1. Identificar, formular y resolver problemas de la vida cotidiana mediante el uso de estrategias y procesos de razonamiento, realizando los cálculos necesarios y comprobando la validez de las soluciones obtenidas. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.

El criterio pretende comprobar que el alumnado identifica, formula y resuelve problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, problemas abiertos con más de una solución y problemas con distractores de la vida cotidiana; y si sigue para ello una secuencia: comprende el enunciado, discrimina los datos y su relación con la pregunta, realiza un esquema de la situación, elabora un plan de resolución, ejecuta el plan siguiendo la estrategia más adecuada (búsqueda de regularidades, construir modelos, ensayo-error, organización de la información, simplificar, etc.), comprueba los resultados y responde. Se debe constatar si realiza la secuencia con orden y claridad, utiliza aplicaciones TIC para aprender y practicar estrategias, y la calculadora para agilizar su trabajo y autocorregirse. También se pretende evaluar si expresa oralmente sus ideas y respeta las de las demás personas para posteriormente elegir las más adecuadas; si toma decisiones en los procesos de resolución de problemas y si persevera en el proceso y acepta la crítica razonada.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 14, 18, 21, 22.

3. Utilizar los números naturales de 6 cifras, leyendo, escribiendo comparando, ordenando y redondeando cantidades para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana.

Este criterio trata de valorar si el alumnado interpreta información numérica presente en las situaciones de la vida cotidiana y emite mensajes empleando el número natural, para lo cual lee, escribe, compara y ordena cantidades de hasta 6 cifras, componiéndolas y descomponiéndolas de forma aditiva, usando el valor posicional de sus dígitos. Se comprobará si reconoce y representa las cantidades en la recta numérica y con materiales manipulativos como regletas, cubos Link, palillos, cucharillas, botones, boliches, cromos, clips, etc.; y si relaciona fracciones sencillas con números decimales y con los correspondientes porcentajes (mitades y cuartos: 0,25; 0,50; 0,75; 25%; 50% y 75%).

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

6, 27, 28, 29, 31, 32, 35, 39, 56, 58.

4. Elegir y utilizar correctamente la operación de la multiplicación y la división para la resolución de problemas aritméticos significativos; plantear problemas que se resuelvan con una multiplicación o división dada; representar las situaciones problemáticas mediante gráficos y diagramas, así como, expresar verbalmente las relaciones entre número de partes, valor de cada parte y total.

En este criterio se valora si el alumnado en contextos reales o preparados con material manipulativo o recursos TIC, en problemas de razón, conversión, combinación y comparación, reconoce los elementos fundamentales de la estructura multiplicativa (número de partes, valor de cada parte y total), colocando correctamente los datos y la pregunta en el lugar que corresponda; si elige la operación necesaria para obtener el resultado con el que responder a la pregunta; y si utiliza la multiplicación para obtener el total, conocido el número de partes, y el valor de cada parte; o la división para obtener el número de partes conocido, el valor de cada parte y el total, o para obtener el valor de cada parte conocido el total y el número de partes. Se debe comprobar si entiende la estructura sumativa y multiplicativa subyacente en la situación problemática planteada. Se valorará si enuncia un problema que se resuelva con una operación que se le ofrece de antemano, hace representaciones acordes con las operaciones planteadas y expresa verbalmente las relaciones entre número de partes, valor de cada parte y total.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

4, 7, 43, 68, 69.

5. Conocer, comprender, utilizar y automatizar al menos dos algoritmos diferentes para la multiplicación y la división, y varias estrategias asociadas a cada operación que permitan realizar estimaciones y desarrollar un cálculo mental y escrito eficaz en situaciones de la vida cotidiana.

Con este criterio se comprobará si el alumnado comprende, utiliza y automatiza al menos dos algoritmos diferentes para la multiplicación (como los basados en descomposición-composición y estrategias como las de multiplicar por 5 como la mitad de multiplicar por 10, o multiplicar por 50 como la mitad de multiplicar por 100), y uno para la división (como los basados en repartos sucesivos y estrategias como las de dividir entre 4 como la mitad de la mitad), para la búsqueda de una solución numérica, empleando el que le sea más adecuado en cada situación, incluidas aquellas que requieran porcentajes (el 50% como la mitad, el 25% como la mitad de la mitad y el 75% como el 50% + 25% o 100% - 25%). Se tendrá en cuenta si usa las tablas y series construidas y memorizadas previamente para realizar cálculos con fluidez en situaciones de la vida cotidiana, y la calculadora para la autocorrección. Se valorará si explica el proceso seguido en la realización del cálculo.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

8, 41, 42, 43, 46, 49, 50, 51, 54, 55, 57,
59, 65, 66, 67, 68

Objetivos didácticos

1. Dominar el concepto de fracción.
2. Reconocer los términos de una fracción.
3. Conocer el significado de la fracción como cociente y como operador.
4. Comparar y ordenar fracciones.
5. Dominar el criterio de equivalencia de fracciones.
6. Dominar la obtención de fracciones equivalente. No
7. Solucionar de forma eficaz situaciones problemáticas, donde aparezcan las fracciones, usando algún heurístico de resolución de problemas y comprobando si el resultado obtenido es coherente a la situación planteada.
8. Hallar el tanto por ciento de un número.

4-Recursos y Organización espacio-temporal

4.1 Recursos y materiales didácticos

Los materiales con los que hemos previsto contar para llevar a cabo la situación de aprendizaje serán los siguientes.

Recursos tecnológicos; en los cuales incluimos el uso de la pizarra electrónica y proyector para poder poner ejemplos de situaciones cotidianas de los conceptos trabajados; además de incentivar al alumnado a salir a realizar corregir las tareas o ejemplos expuestos por el docente en las explicaciones.

Recursos materiales; como la pizarra, tizas, las mesas de los alumnos y la del docente. Recursos didácticos; la propia unidad, que servirá de guía en el proceso de enseñanza establecido en este documento; cuadernos de actividades, donde los alumno recopilarán la información y actividades más importantes con el fin de que asimilen los contenidos y alcancen los objetivos propuestos en esta unidad.

Recursos humanos; nosotros mismos, los propios alumnos (que pueden ayudarse entre sí) y el resto de profesores de ciclo.

4.2 Organización en el aula

Organizaremos a los niños en pequeños grupos de cuatro, uniendo sus mesas. Con esto buscamos que:

- Se establezca una interdependencia positiva entre los miembros, en cuanto que cada uno se preocupa y se siente responsable, no sólo del propio trabajo sino también del trabajo de todos los demás. Así se ayuda y anima a fin de que todos desarrollen eficazmente el trabajo encomendado o el aprendizaje propuesto.
- Que la función de liderazgo sea una responsabilidad compartida y se desarrolle en todos los miembros que asumen roles diversos de gestión y funcionamiento.
- Se busca no sólo conseguir desarrollar una tarea sino también promover un ambiente de interrelación positiva entre los miembros del grupo.
- El desarrollo de competencias relacionales requeridas en un trabajo colaborativo como por ejemplo: confianza mutua, comunicación eficaz, gestión de conflictos, solución de problemas, toma decisiones, regulación de procedimientos grupales.
- Que surja un feed-back adecuado a los modos de interrelación mostrados por los miembros.

Los grupos se constituirán según criterios de heterogeneidad respecto tanto a características personales como de habilidades y competencias de sus miembros, lo cual propicia que las actitudes y aptitudes de los alumnos se complementen.

Además de la evaluación grupal se implementa también una evaluación individual para cada miembro.

4.3 Sesiones

1º Sesión

Objetivos:

- Identificar los términos de una fracción.
- Escribir y leer fracciones.
- Comparar fracciones con igual denominador.

En esta primera sesión trabajaremos los conceptos:

- fracción como cociente,
- representación gráfica de fracciones,
- términos que componen la fracción.

Primera Parte Introducción al concepto de fracción- 15 minutos

Comenzaremos entregando a los alumnos un folio, el cual le pediremos que pinten por una cara de rojo y la otra de azul. Luego dividirán en cuatro partes iguales (midiendo con una regla) el folio. En este momento se realizará una batería de preguntas para ver qué es lo que pasa con el folio, ¿seguirá contando como un folio o ahora son cuatro? ¿y si perdiéramos una parte del folio que pasaría?..... Una vez introducido el tema de forma manual y participativa pasaremos a la introducción de los conceptos teóricos.

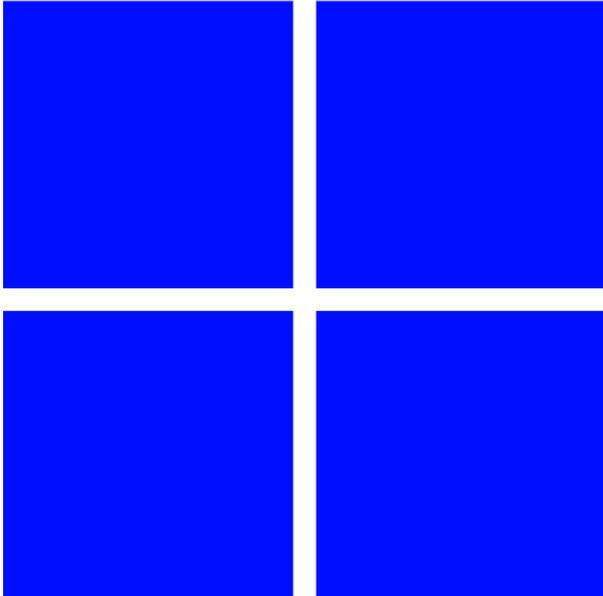
“ Este solo servirá de guía al docente para saber que conceptos introducir y trabajar en el aula, no es estrictamente necesario el expresar lo expuesto en este documento ”.

Una fracción es una cantidad dividida por otra cantidad. Y una unidad fraccionaria es cada una de las partes que se obtienen al dividir una unidad. Pero para ver con claridad estos conceptos vamos a hacer la construcción siguiente:

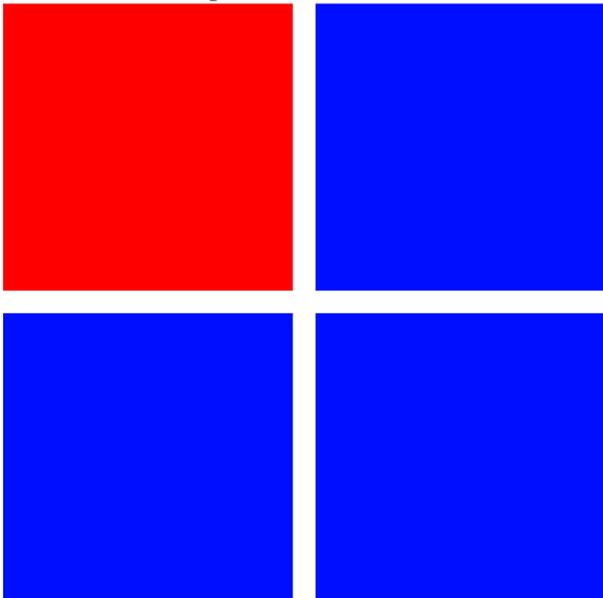
Tomamos un objeto cualquiera, podría ser un pastel, un lápiz una pizza o incluso una mesa, pero vamos a utilizar un cuadrado azul:



A continuación partiremos este cuadrado en cuatro partes iguales:



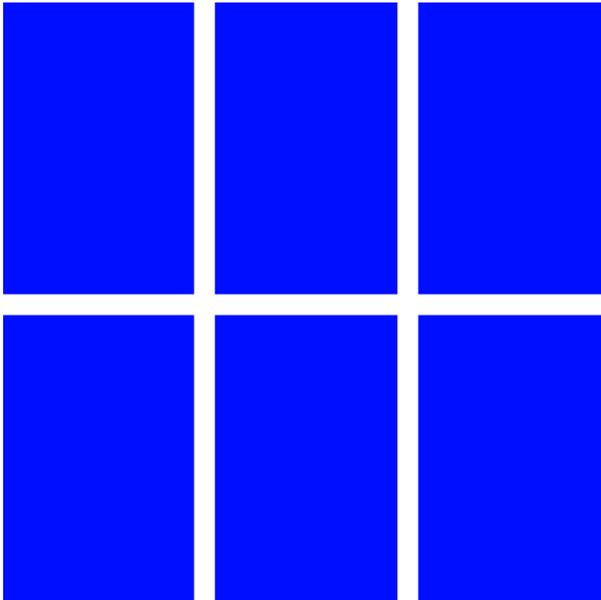
Y de estas cuatro partes vamos a colorear una de ellas de rojo:



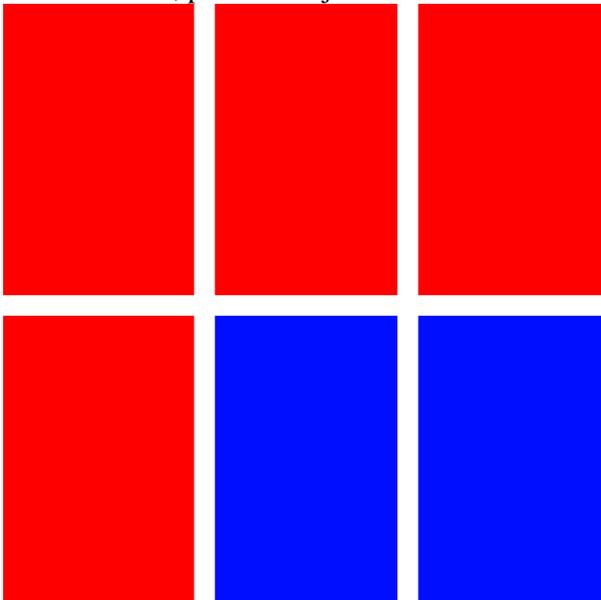
De esta forma podemos definir la fracción que corresponde a la parte roja, y lo haremos diciendo que el cuadradito rojo es una cuarta parte del cuadrado azul original. Es decir, escribimos la fracción del rectángulo que esta roja como:

$\frac{1}{4}$ = parte del cuadrado que está roja / número de partes del cuadrado

De igual forma podríamos considerar en el cuadrado en seis partes iguales:



Y de estas seis, pintar de rojo cuatro de ellas:



Entonces escribimos la fracción del rectángulo en rojo como: $\frac{4}{6}$ = partes del cuadrado que están en rojo número de partes del cuadrado

Siempre escribiremos las fracciones con esta forma: el número de partes escogidas, sobre una ralla, con el número de partes totales debajo. Y para leerlas, primero decimos el número de arriba y a continuación el de abajo indicándolo con un partido, es decir: uno partido por dos (una mitad), tres partido por diez, once partido por seis.

También, si la fracción es partida por dos, hablamos de mitades, entre tres hablamos de tercios, y a partir de cuarto hablamos de cuartos, quintos, etc.:

Tres medios
Cinco onceavos
Siete onceavos

Observemos que el segundo número es el que da nombre a la fracción indicándonos si son medios, tercios u octavos, por este motivo lo llamamos denominador, porque nos da nombre a la fracción: la denomina.

Por otra parte, el primer número nos cuenta en número de partes escogidas (pintadas de rojo) que tenemos, es decir nos numera las distintas fracciones con igual denominador, por esto lo llamamos numerador.

2-3 ← ← numerador denominador

Consideremos ahora la fracción representada por el dibujo siguiente:



Las partes en gris se pueden expresar como $\frac{3}{5}$ es decir, tres quintos. Este tipo de expresión es equivalente a la división:

$$3 \overline{)5}$$

Para verlo más claro empezamos por la fracción un quinto: $\frac{1}{5}$.

Como ya hemos visto gráficamente, esta fracción equivale a cortar un rectángulo en cinco partes iguales, y de estas tomar solamente una.

Es decir, dividir 1 cuadrado entre 5, $\frac{1}{5}$, equivale a hacer la división

$$1 \overline{)5}$$

En el caso de tener tres quintos: $\frac{3}{5}$, ya hemos dividido el rectángulo en cinco partes pero hemos tomado tres, por eso, hacemos la división

$$3 \overline{)5}$$

Parte práctica:

-El docente en la pizarra pondrá varias fracciones (en ambas escrituras) para que el alumno vaya, a partir de folios que ellos mismos dividirán, formando la representación gráfica, numérica y alfabética de estas cifras.

-Como última actividad se presentará una sucesión de fracciones con denominador 9, la cual los alumnos deberán ordenar de mayor a menor.

2º Sesión.

Actividades de refuerzo sobre lo visto la sesión anterior.

Parte Práctica.

1- Escribe el signo $>$ ó $<$ en cada pareja de fracciones según corresponda.

$2/5$

$3/5$

$6/4$

$3/4$

$1/8$

$6/8$

$2/3$

$3/3$

$4/5$

$3/5$

$4/7$

$2/7$

$6/9$

$8/9$

$4/5$

2- Observa los términos de estas fracciones y colócalas en orden empezando por la más pequeña. (colocando el signo)

$3/8, 5/8, 8/8, 1/8, 6/8, 2/8, 7/8, 4/8.$

3- Escribe tres fracciones menores que $\frac{8}{9}$ y tres fracciones mayores que $\frac{2}{7}$.

4- Escribe la fracción que corresponde a la parte coloreada de cada dibujo y la fracción que falta para completar la unidad.

5- Escribe la fracción que falta para completar la unidad.

$-\frac{2}{5}$
 $-\frac{1}{6}$
 $-\frac{6}{7}$
 $-\frac{1}{8}$
 $-\frac{8}{10}$
 $-\frac{1}{2}$

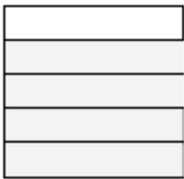
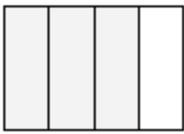
6- Completa las frases:

$\frac{1}{4}$: La unidad está dividida en _____ partes, de las cuales hemos tomado _____ partes.

$\frac{6}{9}$: La unidad está dividida en partes _____, de las cuales hemos tomado _____ partes.

$\frac{12}{23}$: La unidad está dividida en _____ partes, de las cuales hemos tomado _____ partes.

7- Completa la tabla:

Figuras	Fracción que representa la parte coloreada	Numerador	Denominador	Se lee
				
				
				

8- Agrupa las parejas para formar la unidad.

$3/4$, $4/6$, $1/2$, $5/7$, $3/8$.

$1/2$, $5/8$, $2/6$, $2/7$, $1/4$.

9- Representa estas fracciones: $2/3$, $5/6$, $3/4$, $1/5$.

10- ¿Cuál de las siguientes fracciones está más cerca de representar la unidad? Representa esa fracción mediante un dibujo.

$5/6$, $4/6$, $1/6$, $2/6$.

3º Sesión.

Objetivos:

Comparar fracciones con diferente denominador.

Comparar fracciones con la unidad.

Conceptos a trabajar:

Fracciones con distinto denominador.

Parte teorica:

¿A cuántas unidades equivale una fracción?

Para calcularlo se divide el numerador entre el denominador:

Por ejemplo:

$$\frac{2}{8}$$

Para ver a cuántas unidades equivale esta fracción dividimos: $2 : 8 = 0,25$

Equivale a 0,25 unidades

Si una fracción tiene igual numerador y denominador representa la unidad.

Por ejemplo, divido una tarta en 4 partes y me tomo las cuatro partes:

$$\frac{4}{4}$$

Quiere decir que me he tomado la totalidad de la tarta. $(4 / 4)$ equivale a la unidad (a la tarta). Si dividimos $4 : 4 = 1$

Comparar fracciones con distinto denominador

En este caso puede ocurrir que tengan el mismo numerador o no.

Si tienen el mismo numerador es mayor la que tenga menor denominador.

$$\frac{8}{3} > \frac{8}{5} \qquad \frac{6}{2} > \frac{6}{4}$$

En este caso comprobamos que $8 / 3 = 2,66$ mientras que $8 / 5 = 1,60$, luego la primera fracción es mayor.

También podemos ver que $6 / 2 = 3,00$ mientras que $6 / 4 = 1,50$, luego la primera fracción es mayor.

Si tienen distinto numerador entonces para poder compararlas hay que expresarlas con el mismo denominador:

Si los dos términos de una fracción se multiplican por el mismo número la fracción resultante es equivalente.

¿Y por qué número multiplicamos cada fracción? la primera fracción la multiplicamos por el denominador de la segunda, y la segunda por el denominador de la primera.

Veamos un ejemplo:

$$\frac{3}{7} \quad \frac{1}{2}$$

Para comparar estas dos fracciones, vamos a multiplicar los dos términos de la primera fracción por 2 (denominador de la segunda).

$$\frac{3 \times 2}{7 \times 2} = \frac{6}{14}$$

Podemos comprobar que al multiplicar numerador y denominador por el mismo número la fracción no cambia: $3 / 7 = 0,428$ mientras que $6 / 14 = 0,428$.

Y vamos a multiplicar los dos términos de la segunda fracción por 7 (denominador de la primera).

$$\frac{1 \times 7}{2 \times 7} = \frac{7}{14}$$

Ahora las dos fracciones ya tienen el mismo denominador, luego podemos compararlas:

$$\frac{6}{14} < \frac{7}{14}$$

Como en el caso anterior, a continuación de la explicación se tomará un ejemplo para representarlo gráficamente con los folios.

Parte práctica:

Realizar las siguientes tareas de refuerzo.

1.- Indica de los siguientes pares de fracciones cual es el mayor; además de hallar la cantidad de unidades que expresa cada una de las fracciones:

$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{4}$
$\frac{5}{2}$	$\frac{4}{2}$
$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{2}$
$\frac{6}{7}$	$\frac{5}{7}$
$\frac{4}{5}$	$\frac{6}{5}$
$\frac{4}{6}$	$\frac{7}{8}$
$\frac{2}{6}$	$\frac{3}{6}$
$\frac{6}{3}$	$\frac{5}{3}$
$\frac{4}{7}$	$\frac{3}{9}$
$\frac{1}{3}$	$\frac{7}{9}$

En la tarea se pedirá al alumno una justificación gráfica de su razonamiento.

4º Sesión.

Fracciones con regletas. Hallar la fracción de un número.

Objetivos:

Afianzar el contenido dado.

Mostrar otra forma de representar un número fraccionario de forma gráfica y manipulativa.

Trabajar la estimación de resultados.

Hallar la fracción de un número.

Parte teórica

Identificando medios de número enteros.

1-Todos los estudiantes van a tomar una regleta de 10.

2-Vamos a partir a la mitad la regleta. ¿Qué número obtenemos? Cinco es la mitad de 10. Esa actividad la realizamos con todas las regletas de números pares 8-6-4-2 para obtener la mitad de cada una. Así introducimos el término de medios y su representación fraccionaria $\frac{1}{2}$.

Identificando tercios de números enteros.

1-Todos los estudiantes van a tomar una regleta de 9 cubos.

2-Vamos a dividir en tres partes la regleta. ¿Qué número obtenemos? Tres es un tercio de 9. Esa actividad la realizamos con todas las regletas que nos puedan dar tercios: 9-6-3. Así introducimos el término de tercios y su representación fraccionaria $\frac{1}{3}$.

Identificando cuartos de números enteros

1-Todos los estudiantes van a tomar la cantidad de regletas para formar el número 16

2-Vamos a dividir en grupos de cuatro las regletas. ¿Cuántos grupos obtenemos? 4 grupos de cuatro. Cada grupo es un cuarto de la totalidad. Se representa así $\frac{1}{4}$.

Así sucesivamente se puede armar cualquier cantidad con las regletas y solicitar dividirlo en grupos de 2-3-4-5-6-7-8-9 de acuerdo al nivel. Se le indica el nombre de cada grupo, por ejemplo: un medio, un tercio, un cuarto, un quinto, un sexto, un séptimo, un octavo, un noveno, undécimo de la fracción o de la unidad total.

Hallando fracción de un número

Mediante una situación problemática mostraremos a los alumnos como hallar la fracción de un número.

Supongamos que Alan ha comprado $\frac{4}{5}$ de un bloque de 50 apartamentos de viviendas.

¿Cuántas de esas viviendas le corresponden?

Para solucionar dicho ejemplo el docente mediante regletas procederá a dividir la cantidad de 50 en 5 partes iguales (en este caso 5 regletas de 10), de las cuales sobra una que no es de Alan.

Hecho esto sumaremos la cantidad restante dándonos el resultado a dicha cuestión.

También procederemos a explicarlos de forma numérica, siendo:

$\frac{4}{5}$ de 50- $(50:5) \times 4$. Con lo cual el alumno primero dividirá la cantidad entera entre el denominador para saber el valor de cada parte y así poder multiplicar ese valor por la cantidad expresada en el numerador

Parte práctica

-Busca la regleta que representa la fracción de un número por ejemplo: $\frac{1}{2}$ de 8, $\frac{1}{3}$ de 9, $\frac{2}{3}$ de 6.

Ahora vamos a comparar fracciones sencillas:

Toma las regletas que representan $\frac{1}{2}$ y $\frac{2}{3}$ de 6 y compáralas. ¿Cuál es mayor? ¿Cuál es menor?

Razona la respuesta.

5º Sesión.

Objetivo:

Identificar fracciones equivalentes

Conceptos a trabajar:

Fracciones equivalentes.

Parte Teórica

Fracciones equivalentes

Dos fracciones son equivalentes cuando equivalen a las mismas unidades.

Por ejemplo:

$$\frac{4}{8} \quad \frac{1}{2}$$

Estas dos fracciones son equivalentes ya que equivalen a las mismas unidades:

$$4 : 8 = 0,5 \text{ unidades}$$

$$1 : 2 = 0,5 \text{ unidades}$$

¿Cómo sabemos cuando dos fracciones son equivalentes?

Para ello dividimos sus numeradores y sus denominadores, si guardan la misma proporción es que son equivalente:

Veamos un ejemplo:

$$\frac{6}{9} \quad \frac{2}{3}$$

Dividimos sus numeradores: $6 : 2 = 3$

Dividimos sus denominadores: $9 : 3 = 3$

Guardan la misma proporción (3) luego estas dos fracciones son equivalentes.

Podemos comprobarlo.

La primera fracción equivale a $6 : 9 = 0,66$ unidades

La segunda fracción equivale a $2 : 3 = 0,66$ unidades

Veamos ahora un ejemplo de dos fracciones que no son equivalentes:

$$\frac{2}{4} \quad \frac{3}{9}$$

Dividimos sus numeradores: $2 : 3 = 0,66$

Dividimos sus denominadores: $4 : 9 = 0,44$

No guardan la misma proporción luego estas dos fracciones no son equivalentes.

Podemos comprobarlo.

La primera fracción equivale a $2 : 4 = 0,50$ unidades

La segunda fracción equivale a $3 : 9 = 0,33$ unidades

Posteriormente realizaremos los ejemplos de equivalencias con los folios para que el alumno compruebe el concepto de forma gráfica.

Parte práctica

1.- Señala si los siguientes pares de fracciones son equivalentes o no:

$\frac{4}{5}$	$\frac{8}{10}$
$\frac{7}{14}$	$\frac{1}{2}$
$\frac{3}{6}$	$\frac{2}{3}$
$\frac{2}{5}$	$\frac{2}{7}$
$\frac{4}{5}$	$\frac{8}{10}$
$\frac{6}{12}$	$\frac{4}{6}$
$\frac{6}{10}$	$\frac{12}{20}$
$\frac{2}{6}$	$\frac{1}{3}$
$\frac{6}{9}$	$\frac{2}{3}$
$\frac{6}{7}$	$\frac{12}{14}$

En la tarea se pedirá al alumno una justificación gráfica de su razonamiento.

6º sesión

Repaso de fracción de un número y fracciones equivalentes.

Objetivo:

Afianzar conceptos complejos como fracción de un número y fracciones equivalentes.

Utilizar estos conceptos en ejemplo prácticos.

Parte Práctica

1- Gabriel debe a un amigo 250 euros. Si le paga los $\frac{2}{5}$ de la deuda, ¿cuántos euros le quedan por pagar?

2- Beatriz regala 12 discos de ordenador con programas y éstos son los $\frac{3}{4}$ de los que tenía. ¿Cuántos discos tenía en total?



3- Para comprar una tarta entrego un billete de 50 euros. ¿Cuántos euros me devolverán si la tarta vale $\frac{1}{5}$ del billete?



4- Los $\frac{3}{4}$ de los animales de una granja son gallinas. Si en la granja hay en total 60 animales ¿Cuántas gallinas hay?

5- De una cinta azul de 36 m se han empleado los $\frac{2}{3}$ para hacer un lazo grande y $\frac{1}{6}$ para hacer lazos pequeños. ¿Cuántos metros de cinta sobran?

6- Los $\frac{2}{3}$ de una bolsa de regalices son 90. ¿Cuántos regalices contiene la bolsa?

7- En un plato había 345 macarrones y Julián se come 45. Expresa en forma de fracción los macarrones que se ha comido y los que quedan en el plato.

8- De las 125 páginas que tiene un libro me he leído los $\frac{3}{25}$. ¿Cuántas páginas del libro me faltan para acabarlo?

9- He recorrido $\frac{4}{8}$ de la distancia que me separa del colegio. Si todavía me quedan 500 metros ¿Cuál era la distancia total que me separaba del colegio?



10- Halla los $\frac{10}{25}$ de 1000 euros.

1. Cada fracción de abajo es equivalente a otra de arriba, colócalas juntas.

$$\frac{9}{3}, \frac{7}{49}, \frac{6}{4}, \frac{9}{1}, \frac{8}{8}, \frac{10}{6}$$

$$\frac{3}{3}, \frac{45}{5}, \frac{21}{7}, \frac{40}{24}, \frac{8}{56}, \frac{9}{6}$$

2. Escribe el término que falta en estas fracciones equivalentes.

a) $\frac{2}{6} = \frac{5}{x}$ b) $\frac{2}{6} = \frac{x}{24}$

3. Halla los pares de fracciones equivalentes y colócalas en parejas:

$$\frac{4}{3}, \frac{5}{7}, \frac{8}{3}, \frac{2}{11}, \frac{6}{9}$$

$$\frac{16}{6}, \frac{15}{21}, \frac{4}{22}, \frac{2}{3}, \frac{12}{9}$$

$$\frac{16}{6}, \frac{15}{21}, \frac{4}{22}, \frac{2}{3}, \frac{12}{9}$$

4. Calcula mentalmente el número que falta para que las fracciones siguientes sean equivalentes:

a) $\frac{6}{8} = \frac{\dots}{4}$

b) $\frac{5}{6} = \frac{15}{\dots}$

5. De las siguientes fracciones, di cuáles son equivalentes:

$$\frac{4}{6}, \frac{8}{10}, \frac{2}{3}, \frac{4}{5}, \frac{10}{15}$$

6. Obtén 5 fracciones equivalentes a $\frac{3}{4}$ por amplificación.

7º Sesión

Introducción a situaciones problemáticas.

Objetivos:

Afianzar el uso de diferentes heurísticos a la hora de atacar una situación problemática.

Poner en práctica todo el contenido visto hasta el momento.

Revisar el recorrido realizado para solucionar el problema y la solución, corrigiendo posibles errores cometidos.

Parte Teórica.

Presentaremos una situación problemática que resolveremos con los alumnos mediante la hoja de Polya:

1) En casa de María, en el recipiente del azúcar blanco hay 2,5 kg. Si su hermano Antonio gastó $\frac{3}{4}$ de kg en hacer el queso, María gastó $\frac{1}{2}$ kg en hacer el merengue y su hermana Fátima $\frac{5}{8}$ kg en la receta de la tarta de almendras. ¿Cuánta azúcar quedó en el recipiente si la madre de María compró 2kg más de azúcar?

NOMBRE Y APELLIDOS: Luis Carrillo Aguiar CURSO:	
ENUNCIADO (HISTORIA) 1) En casa de María, en el recipiente...	
Comprender la historia	GRÁFICO (VIÑETA)
	<p>Azúcar inicial: 2,5kg Azúcar gastada: 3/4kg, 1/2kg, 5/8kg Azúcar restante: 2kg ¿Azúcar final?</p>
¿QUÉ DATOS TE DAN? 2,5kg de azúcar inicial gastan 3/4 de kilo, 1/2 kg, 5/8 kg de compra 2 kilos más	
¿QUÉ DATOS TE PIDEN? K: los finales de azúcar	
Conocer un plan	CALCULA LO QUE TE PIDEN SIN HACER OPERACIONES
	<p>A. Inicial <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>A. Restante <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Gasta </p> <p>Final </p> <p>RESULTADO 2 y 5/8 de kg</p>
Ejercicios plan	OPERACIONES
	$4,5 - 1,875 = 2,625$ $\frac{3}{4} \text{ kg} + \frac{1}{2} \text{ kg} + \frac{5}{8} \text{ kg} = 1,875$ $2,5 - (1,875) = 2,625$ <p>RESULTADO 2,625</p>
Ev. Resultado	¿SON IGUALES LOS RESULTADOS ANTERIORES?
	<p>Si, tanto en la resolución analítica como digital obtenemos el mismo resultado.</p> <p>ESCRIBE LA HISTORIA CON EL RESULTADO OBTENIDO En la casa de María hay 2,5kg de azúcar. Su hermana ha gastado 3/4 de kg, María ha gastado 1/2 kg, y Fatima 5/8 kg. Compraron dos kilos más y finalmente se quedaron con dos kilos y 5/8 de kilo de azúcar.</p>

Posteriormente pasaremos a presentar diversas situaciones problemáticas (3 más) que los alumnos resolverán en este folio, inculcando en el alumno una metodología para abordar de forma coherente y practica los diferentes problemas que se pueda encontrar.

Parte Práctica

1-John ve en el supermercado una oferta en pizzas. La oferta dice que por comprar una pizza margarita de cualquier tamaño te regalan $\frac{2}{6}$ de las porciones de la pizza en cuestión. Existen 4 tamaños 1 pizza pequeña de 4 porciones, otra mediana de 10, una grande de 18 y la gigante de 30. El valor de las pizzas es 2, 4, 7, 10 respectivamente. Si el valor de las porciones de pizza es equivalente al precio de esta... Con que ofertas de las existentes le convendría comprar para invitar al mayor número de personas con solo 20 euros.

8º Sesión.

Objetivos

Plantear problemas donde estén implicados los contenidos trabajados.

Parte Práctica.

Los alumnos en pequeños grupos (de 5 personas), 5 grupos en total, realizarán dos situaciones problemáticas (en las que se impliquen operaciones con diferente denominador, y hallar fracciones de un número).

Estos serán expuestos al resto de grupos que deberán resolverlo en un tiempo determinado (4 o 5 min) presentando esta de forma numérica, grafica y verbalmente.

El profesor dará un tiempo de 15 minutos para la realización de estas situaciones (revisándolas de forma de que estas estén adecuadamente planteadas).

Se terminará con el docente recogiendo una libreta donde los alumnos recogerán las situaciones planteadas por su grupo y las soluciones encontradas a los problemas de los compañeros.

Estrategias de enseñanza.

En este apartado definiremos algunas vías de actuación docente que faciliten al alumnado el correcto seguimiento de las sesiones que conforman de la unidad. Para ello mostraremos las estrategias recomendadas a usar en el desarrollo de la unidad:

-Ilustraciones. Facilitará la adquisición de los contenidos por ofrecer otra vía de codificación de la información a la cual los alumnos están más acostumbrados, facilitando la creación de conocimientos que en principio son un poco abstractos. Útil además para centrar la atención de los alumnos en el aula.

-Analogías. Facilitará la creación de conexiones entre los conceptos vistos y los ya adquiridos. Una buena forma de fomentar el espíritu analítico (comparar, contrastar e inferir) respecto a la información con la que se trata.

-Preguntas intercaladas. Nos permite activar los conocimientos previos (conectándolos así con los conocimientos dados); también nos permite, tanto a nosotros como a los propios alumnos, el identificar posibles problemas de aprendizaje o dificultades con respecto al contenido trabajado; y por supuesto, mantener la atención del grupo.

9º y 10º Sesión.

Objetivos:

Enseñar diferentes formas de resolver un problema (heurísticos simplificar, eliminar y ensayo y error)

Mostrar las diferentes fases que deben afrontar al intentar resolver un problema: comprender el problema; buscar relaciones entre los datos dados y la incógnita; elaborar un plan, tener fe en él y llevarlo a cabo; y comprobar el resultado.

Primeramente el docente propondrá un problema a la clase, este será resuelto por un alumno, que en la pizarra y siguiendo los consejos del docente, llevará a cabo los diferentes pasos a realizar para resolver un problema siguiendo uno de los heurísticos.

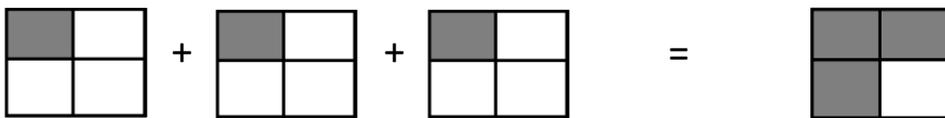
Explicado este se realizarán par de problemas más para presentar en la pizarra, en las correcciones, otros métodos para atacar dichos problemas.

11º Sesión.

Sesión. Sumar y restar fracciones con el mismo denominador

Explicación:

Para sumar fracciones con el mismo denominador se suman los numeradores y se dejan los denominadores igual.



$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$$

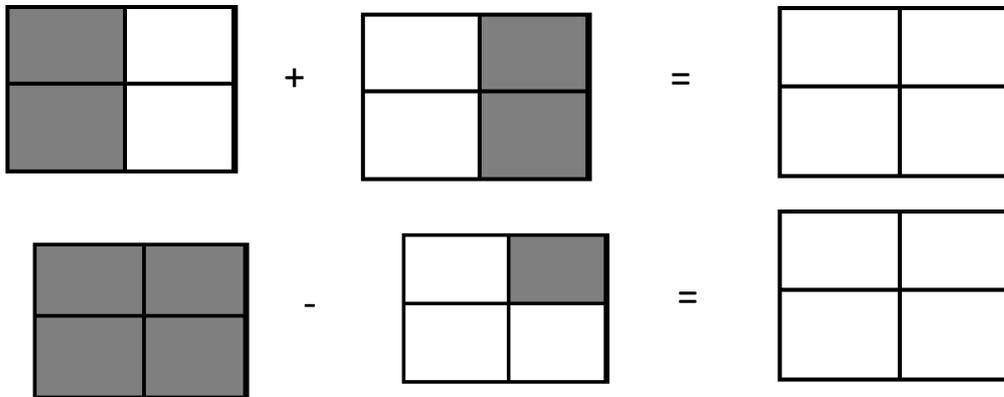
Para restar fracciones con el mismo denominador se restan los numeradores y el denominador se deja igual



$$\frac{3}{4} - \frac{1}{4} - \frac{1}{4} = \frac{1}{4}$$

Actividades:

1) Resuelve las siguientes operaciones:



2) Resuelve las siguientes operaciones:

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} =$$

$$\frac{2}{5} + \frac{3}{5} =$$

$$\frac{3}{6} - \frac{1}{6} =$$

$$\frac{8}{10} - \frac{2}{10} - \frac{1}{10} =$$

3) Pedro tiene una barra de chocolatina que se divide en ocho trozos iguales. Reparte a su amiga María dos trozos y a Juan tres trozos. ¿Cuánto se come Pedro? Expresa la suma y el resultado gráficamente

12º Sesión.

Sesión. Sumar y restar fracciones con distinto denominador

Explicación:

Para obtener fracciones equivalentes en operaciones con distinto denominador y numerador, seguiremos los siguientes pasos:

-Se multiplica el numerador y el denominador de la primera fracción por el denominador de la segunda fracción.

-Se multiplica el numerador y el denominador de la segunda fracción por el denominador de la primera fracción.

$$\frac{3}{4} + \frac{2}{7} = \frac{21}{28} + \frac{8}{28} = \frac{29}{28}$$

$$\frac{8}{9} - \frac{3}{5} = \frac{40}{45} - \frac{27}{45} = \frac{13}{45}$$

Actividades:

1) Calcula las siguientes sumas de fracciones con distinto denominador

$$\frac{7}{3} + \frac{11}{5} =$$

$$\frac{3}{8} + \frac{2}{6} =$$

$$\frac{4}{9} + \frac{3}{4} =$$

2) Calcula las siguientes restas de fracciones con distinto denominador

$$\frac{9}{3} - \frac{1}{2} =$$

$$\frac{7}{10} - \frac{3}{8} =$$

$$\frac{12}{5} - \frac{4}{6} =$$

3) Tenemos dos tartas iguales y de cada una de ellas tomamos $\frac{3}{4}$ y $\frac{1}{8}$. ¿Cuántos trozos comemos? Representa la fracción de trozos de tarta totales y comidos gráficamente.

13º Sesión.

Sesión. Multiplicar y dividir fracciones

Explicación:

Para multiplicar fracciones se multiplica el numerador por el numerador y el denominador por el denominador sin tener en cuenta que sean distintos.

$$\frac{1}{2} \times \frac{3}{5} = \frac{3}{10}$$

Para dividir fracciones se multiplica en cruz, el denominador de la primera fracción por el numerador de la segunda y el numerador de la primera por el denominador de la segunda.

$$\frac{1}{2} \div \frac{3}{5} = \frac{5}{6}$$

Actividades:

1) Multiplica las siguientes fracciones

$$\frac{2}{3} \times \frac{1}{4} =$$

$$\frac{3}{7} \times \frac{2}{9} =$$

$$\frac{1}{9} \times \frac{3}{11} =$$

$$\frac{1}{2} \times \frac{9}{10} =$$

2) Divide las siguientes fracciones

$$\frac{3}{7} \div \frac{2}{8} =$$

$$\frac{4}{11} \div \frac{3}{16} =$$

$$\frac{4}{5} \div \frac{3}{7} =$$

$$\frac{4}{17} \div \frac{3}{16} =$$

14º Sesión

Sesión. Fracción como operador

Explicación:

Una ardilla se ha comido $\frac{3}{4}$ partes de las 100 avellanas que había en un saco ¿Cuántas se ha comido?

$$\frac{3}{4} \text{ de } 100$$

El denominador de la fracción indica que hay que dividir 100 partes iguales

$$100 : 4 = 25 \text{ avellanas en cada parte en } 4$$

El numerador de la fracción indica las partes iguales que cogemos. En este caso 3.

$$25 \times 3 = 75 \text{ avellanas se comió la ardilla}$$

Para calcular la fracción de una cantidad, primero se divide la cantidad entre el denominador y después se multiplica el resultado por el numerador.

Actividades:

1) Calcula

$$\frac{5}{6} \text{ de } 36 =$$

$$\frac{3}{4} \text{ de } 48 =$$

$$\frac{5}{7} \text{ de } 63 =$$

2) Calcula

$$\text{Los } \frac{2}{5} \text{ de } 600 =$$

$$\text{Los } \frac{4}{8} \text{ de } 3200 =$$

Los $\frac{2}{10}$ de 10000 =

3) Calcula

$\frac{1}{8}$ de 400 litros de zumo

$\frac{1}{5}$ de 1200 kilogramos de naranjas

$\frac{1}{7}$ de 420 litros de leche

4) Halla los $\frac{2}{4}$ de la mitad de 12.000 litros de aceite.

15º Sesión

Sesión. Fracción decimal

Explicación:

Se llaman fracciones decimales a aquellas que tienen por denominador la unidad seguida de ceros.

Las fracciones $\frac{2}{10}$, $\frac{17}{100}$ y $\frac{50}{1000}$ son fracciones decimales.

$$\frac{2}{10} = 0,2 \text{ décimas}$$

$$\frac{17}{100} = 0,17 \text{ centésimas}$$

$$\frac{50}{1000} = 0,050 \text{ milésimas}$$

Actividades:

1) Calcula

$$\frac{3}{10} =$$

$$\frac{5}{100} =$$

$$\frac{18}{1000} =$$

2) Escribe el número decimal

$$\frac{14}{100} =$$

$$\frac{6}{10} =$$

$$\frac{87}{100} =$$

$$\frac{7}{10} =$$

$$\frac{9}{100} =$$

$$\frac{56}{100} =$$

3) Rodea con un círculo las fracciones que sean decimales

$$\frac{3}{9} ; \frac{5}{10} ; \frac{6}{20} ; \frac{25}{100} ; \frac{8}{40} ; \frac{8}{1000}$$

16º Sesión

Sesión. Fracción equivalente

Explicación:

Fracciones equivalentes: Dos fracciones **a/b** y **c/d** son equivalentes si al multiplicar sus términos en cruz se obtiene el mismo resultado: **a x d = b x c**. Ejemplo: **2/3** y **4/6** son equivalentes porque **2 x 6 = 3 x 4**

Obtención de fracciones equivalentes:

Por amplificación. Multiplicando los dos términos por un mismo número distinto de cero.

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 3}{2 \times 3} = \frac{3}{6}$$

$$\frac{3}{6} = \frac{3 \times 2}{6 \times 2} = \frac{6}{12}$$

$$\frac{1}{2}, \frac{3}{6} \text{ y } \frac{6}{12} \text{ son equivalentes}$$

Por simplificación. Dividiendo los dos términos por un mismo número distinto de cero

$$\frac{18}{12} = \frac{18:2}{12:2} = \frac{9}{6}$$

$$\frac{9}{6} = \frac{9:3}{6:3} = \frac{3}{2}$$

$$\frac{18}{12}, \frac{9}{6} \text{ y } \frac{3}{2} \text{ son equivalentes}$$

Fracción irreducible. Es aquella que no se puede simplificar más. Ejemplo: 1/2, 3/2, 5/13, 4/7

Actividades:

1) Escribe las fracciones equivalentes

$$\frac{1}{3} =$$

$$\frac{2}{5} =$$

$$\frac{7}{9} =$$

2) obtener la fracción equivalente y señalar cual es irreducible

$$\frac{15}{25} =$$

$$\frac{2}{5} =$$

$$\frac{20}{30} =$$

3) Escribe una fracción equivalente a cada una de las dadas

$$\frac{1}{2} =$$

$$\frac{5}{6} =$$

$$\frac{3}{4} =$$

$$\frac{4}{5} =$$

$$\frac{2}{5} =$$

$$\frac{2}{3} =$$

17º Sesión

Sesión. Resolución de problemas

- 1) Si se venden los $\frac{3}{4}$ de 12 litros de leche a 0,9 €, ¿cuánto se obtiene de la venta?

- 2) En una granja hay 480 ovejas entre blancas y negras. Un cuarto del total tiene la lana negra. Calcula el número de ovejas que hay de cada color.

- 3) Cosme tiene 60 años y su hijo menor un tercio de su edad. ¿Cuántos años suman entre el padre y el hijo?

- 4) Halla los $\frac{2}{4}$ de la mitad de 12.000 litros de aceite.

- 5) Tenemos tres tartas iguales y de cada una de ellas tomamos $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{3}$ y $\frac{1}{7}$ respectivamente. ¿Qué trozo de tarta es mayor?

- 6) Sonia toma $\frac{3}{4}$ de litro de leche al día y Elvira, $\frac{4}{3}$ de litro. ¿Quién de las dos toma más leche?

- 7) Una tarta está dividida en seis partes iguales. Enrique toma $\frac{1}{3}$ de la tarta. ¿Cuántos trozos quedan? Ayúdate de un dibujo.

- 8) ¿Cuántos litros de agua son $\frac{15}{3}$ de litro? ¿Y $\frac{20}{4}$?

- 9) Elige dos expresiones que representen la misma cantidad.
 - a) Cincuenta céntimos.
 - b) $\frac{1}{2}$ de euro.
 - c) Setenta céntimos.

- 10) Calcula $\frac{1}{3}$ de 120 Kg; calcula $\frac{2}{6}$ de la misma cantidad, compara los resultados y coméntalos.

- 11) Calcula los $\frac{2}{5}$ y los $\frac{2}{6}$ de 1.200 cént. ¿Qué resultado es mayor?

- 12) Halla $\frac{1}{2}$ y $\frac{1}{3}$ de 180 litros y compara los resultados.
- 13) Un depósito contiene 500 litros de agua. ¿Qué cantidad de agua queda en el depósito después de consumir sus $\frac{2}{5}$?
- 14) Las edades de dos hermanos suman 15 años. La edad del menor es la quinta parte del total. ¿Cuántos años tiene cada hermano?
- 15) Una piscina se vacía por el desagüe. En una hora salen $\frac{3}{8}$ de los 24.000 litros que contiene.
- a) ¿Cuántos litros quedarán en la piscina al cabo de este tiempo?
b) ¿Qué fracción de agua quedará por salir al cabo de dos horas?
- 16) La distancia entre La Cabaña y La Fuente, dos localidades vecinas, es de 2.400 m. ¿A qué distancia de La Fuente se encuentra Jaime, que ha salido de La Cabaña y ha recorrido los $\frac{5}{8}$ de la distancia? Ayúdate de un dibujo.
- 17) El padre de Alicia tiene 45 años; su madre, los $\frac{4}{5}$ de la edad del padre. Calcula la edad de Alicia, que es igual a los $\frac{2}{9}$ de la de su madre.
- 18) Tomás pesa 40 kg; su hermano pequeño, la mitad; y su tía, tanto como los dos. Calcula el peso de la tía de Tomás.

18ª Sesión.

Objetivos:

Agilizar los procesos de cálculos de operaciones por medio del trabajo de cálculo mental.

Parte Práctica:

Se dedicará una sesión al trabajo de cálculo mental, con el objetivo de trabajar los siguientes contenidos:

Desarrollar el sentido numérico y las habilidades intelectuales como la atención y la concentración

Posibilitar mejoras en el momento de resolver problemas. Los alumnos pueden visualizar el problema más fácilmente pues tienen idea de los resultados que buscan.

Permitir una mejor "lectura" de los números .

Permitir trabajar con relaciones estrictamente matemáticas.

Permitir descomposiciones de números diferentes a las tradicionalmente enseñadas.

Favorecer el aprendizaje de los algoritmos conocidos y saber cuándo y por qué conviene emplearlos.

Para ello dejaremos una ficha al alumno con varios apartados numerados donde apuntará las cifras correspondientes a la fracción o resultado enunciado en ese lugar. Se priorizará los siguientes contenidos:

-Relación de mayor o menor entre fracciones.

-Operaciones sencillas de adición y sustracción de fracciones con igual o diferente denominador (en el segundo caso, operaciones ya vistas en el aula).

-Divisiones y multiplicaciones de fracciones que no superen las 20 unidades.

-Hallar fracciones equivalentes de fracciones que no superen las 20 unidades.

-Problemas sencillos de adición y sustracción de fracciones.

-Hallar la fracción de un número.

También se tocará el resto de contenidos trabajados pero en menor medida

19º Sesión.

Sesión. Resolución de problemas

- 1) Calcula los $\frac{2}{5}$ y los $\frac{2}{6}$ de 1.200 cént. ¿Qué resultado es mayor?

- 2) Halla $\frac{1}{2}$ y $\frac{1}{3}$ de 180 litros y compara los resultados.

- 3) Un depósito contiene 500 litros de agua. ¿Qué cantidad de agua queda en el depósito después de consumir sus $\frac{2}{5}$?

- 4) Las edades de dos hermanos suman 15 años. La edad del menor es la quinta parte del total. ¿Cuántos años tiene cada hermano?

- 5) Una piscina se vacía por el desagüe. En una hora salen $\frac{3}{8}$ de los 24.000 litros que contiene.
 - a) ¿Cuántos litros quedarán en la piscina al cabo de este tiempo?
 - b) ¿Qué fracción de agua quedará por salir al cabo de dos horas?

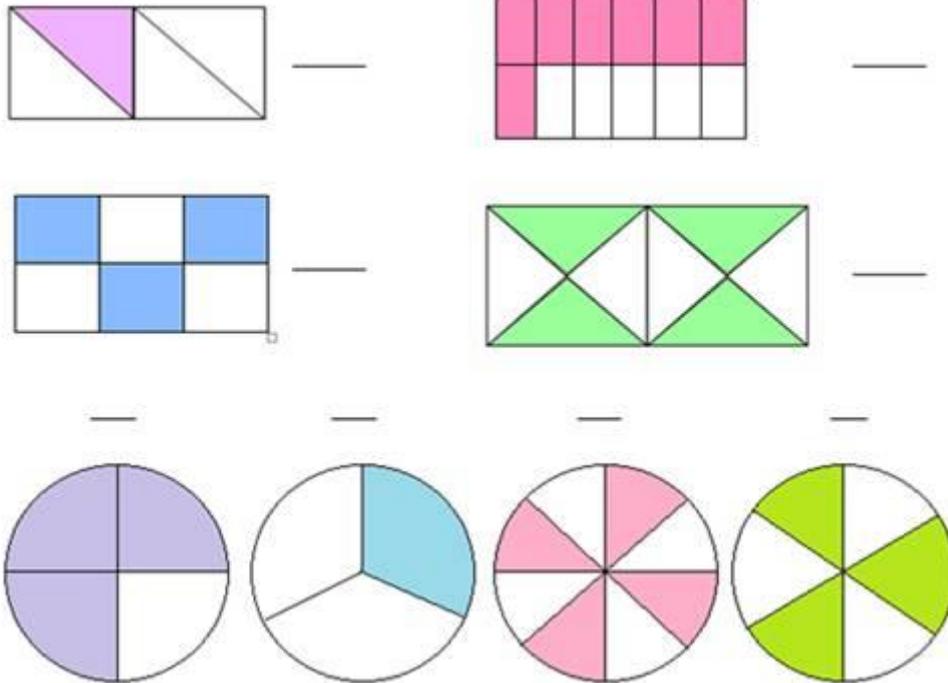
- 6) La distancia entre La Cabaña y La Fuente, dos localidades vecinas, es de 2.400 m. ¿A qué distancia de La Fuente se encuentra Jaime, que ha salido de La Cabaña y ha recorrido los $\frac{5}{8}$ de la distancia? Ayúdate de un dibujo.

- 7) El padre de Alicia tiene 45 años; su madre, los $\frac{4}{5}$ de la edad del padre. Calcula la edad de Alicia, que es igual a los $\frac{2}{9}$ de la de su madre.

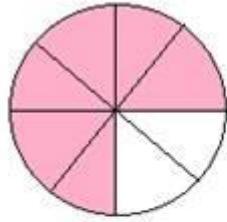
- 8) Tomás pesa 40 kg; su hermano pequeño, la mitad; y su tía, tanto como los dos. Calcula el peso de la tía de Tomás.

20ª Sesión

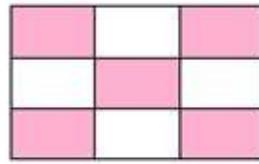
Representa la parte coloreada.



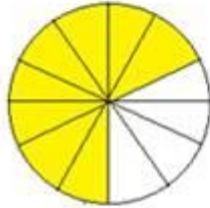
Escribe con números las fracciones correspondientes a las figuras:



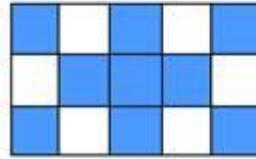
—



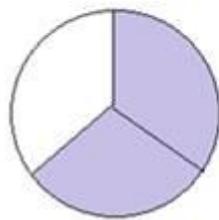
—



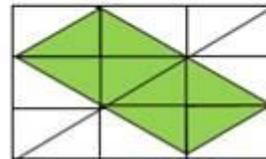
—



—



—



—

2. Escribe como se leen las siguientes fracciones.

$\frac{3}{4}$ _____

$\frac{2}{5}$ _____

$\frac{8}{10}$ _____

$\frac{5}{11}$ _____

$\frac{4}{12}$ _____

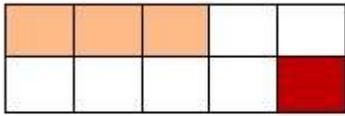
$\frac{8}{14}$ _____

$\frac{7}{15}$ _____

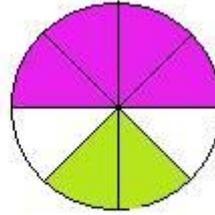
$\frac{9}{18}$ _____

$\frac{12}{20}$ _____

1. Suma

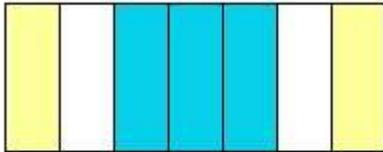


$$\frac{1}{10} + \frac{3}{10} = \text{---}$$

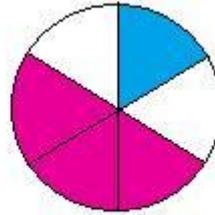


$$\text{---} + \text{---} = \text{---}$$

2. Resta



$$\text{---} + \text{---} = \text{---}$$



$$\text{---} + \text{---} = \text{---}$$

Andrés y Jaime compraron una torta. Andrés se comió $\frac{1}{5}$.

¿Quién de los dos comió más?

¿Cuántos más? _____



Diana y Sonia están pintando un mural. Diana ha pintado $\frac{2}{7}$ y Sonia $\frac{3}{7}$.

¿Qué fracción del mural han pintado entre las dos? _____



Luis y Ana están armando un rompecabezas de 24 piezas. Ana armó 12 piezas y Luis 9 piezas.

¿Qué fracción del rompecabezas han armado? _____

¿Qué fracción del rompecabezas les falta por armar? _____



La semana pasada Diana leyó $\frac{3}{5}$ del un libro y en esta semana ha leído $\frac{1}{7}$, ¿Qué fracción del libro ha leído? _____



Dos tercios de los pupitres de un salón de clase están pintados de rojo, un cuarto están de azul y el resto están pintados de verde. ¿Qué fracción de pupitres está pintada de verde? _____



5-Procesos de enseñanza-aprendizaje

5.1. Orientación al profesor (*Estrategias de enseñanza*)

En este apartado definiremos algunas vías de actuación docente que faciliten al alumnado el correcto seguimiento de las sesiones que conforman de la unidad. Para ello mostraremos las estrategias recomendadas a usar en el desarrollo de la unidad:

-Ilustraciones. Facilitará la adquisición de los contenidos por ofrecer otra vía de codificación de la información a la cual los alumnos están más acostumbrados, facilitando la creación de conocimientos que en principio son un poco abstractos. Útil además para centrar la atención de los alumnos en el aula.

-Analogías. Facilitará la creación de conexiones entre los conceptos vistos y los ya adquiridos. Una buena forma de fomentar el espíritu analítico (comparar, contrastar e inferir) respecto a la información con la que se trata.

-Preguntas intercaladas. Nos permite activar los conocimientos previos (conectándolos así con los conocimientos dados); también nos permite, tanto a nosotros como a los propios alumnos, el identificar posibles problemas de aprendizaje o dificultades con respecto al contenido trabajado; y por supuesto, mantener la atención del grupo.

5.2. Orientación al alumnado (*Estrategias de aprendizaje*)

La enseñanza tradicional se ha basado en la mera transmisión de conocimientos, sin valorar el uso que las estrategias de aprendizaje podrían tener para el aprendizaje del alumnado. Está claro, que el rendimiento de nuestro alumnado varía dependiendo de la capacidad individual de cada uno, siendo importante considerar el uso que se hace de estas estrategias de aprendizaje por parte de cada niño o niña.

Es por esta razón, por la que debemos tener en cuenta la enseñanza de estas estrategias para que cada persona pueda acceder al aprendizaje de la manera más adecuada para esta. Por tanto, enseñar estrategias de aprendizaje, es garantizar el aprendizaje: el aprendizaje eficaz, y fomentar su independencia y autonomía a la hora de aprender, (enseñarle a aprender a aprender).

Para que nuestro alumnado emplee las estrategias de aprendizaje más adecuadas, necesita adecuar su compartimiento (lo que piensa y hace), a las exigencias de una actividad y a las circunstancias en que se produce. Por tanto, para que su actuación sea considerada como estratégica se necesita cumplir los siguientes objetivos:

- Reflexionar, de manera consciente, sobre el objetivo de la tarea.
- Planificar qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo: necesita de un repertorio de recursos entre los que escoger.
- Llevar a cabo la tarea.
- Autoevaluación de su actuación, para ver si ha sido la más indicada.
- Recordar el conocimiento aprendido para saber cuando puede volver a utilizar esa estrategia, de qué forma debe utilizarse y cuáles son los beneficios de este procedimiento.

A la hora de la elección de las estrategias; nuestra labor, como docentes, es que nuestro alumnado conozca cuales debe elegir, dentro de la que conoce, las más adecuadas dependiendo de varios criterios como son:

- Los contenidos; que pueden ser conceptuales, procedimentales o actitudinales.
- Los conocimientos previos sobre esos contenidos.
- Cuales son las condiciones en las que se debe producir el aprendizaje.
- Como va a ser evaluado su trabajo.

Siguiendo el estudio de Pozo y Postigo propondremos una lista que contiene los elementos tenidos en cuenta para llevar a cabo las funciones educativas:

1. Procedimientos para la adquisición de información.
2. Procedimientos para la interpretación de información,
3. Procedimientos para el análisis de información y la realización de inferencias,
4. Procedimientos para la comprensión y organización conceptual de la información.
5. Procedimientos para la comunicación de información,

Estos procedimientos guiarán la puesta en práctica de las sesiones con el fin de garantizar el aprendizaje de lo que realmente se está intentando transmitir en el aula.

5.3. Situaciones de aprendizaje (Actividades): *Diagnóstico o inicial, Avance y Cierre*

5.4. Actividades de extensión (Refuerzo y Profundización)

Análisis de los niveles de dificultad de dos situaciones de aprendizaje:

1) Calcula

$$\frac{5}{6} \text{ de } 36 =$$

$$\frac{3}{4} \text{ de } 48 =$$

$$\frac{5}{7} \text{ de } 63 =$$

Reproducción (acceso e identificación) y conexión (aplicación)

3) Calcula

$$\frac{1}{8} \text{ de } 400 \text{ litros de zumo}$$

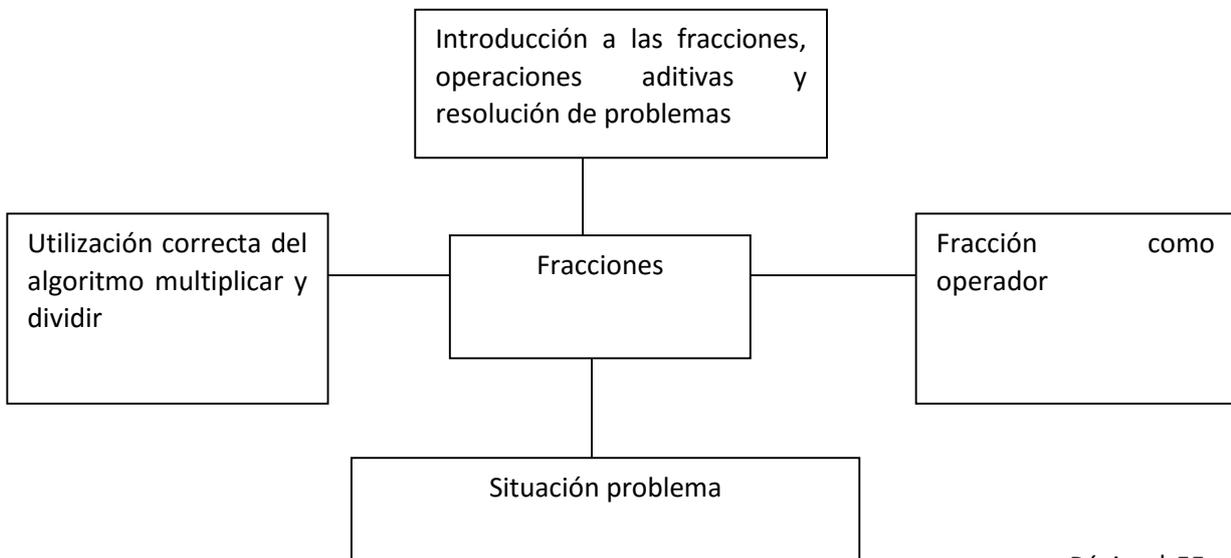
$$\frac{1}{5} \text{ de } 1200 \text{ kilogramos de naranjas}$$

$$\frac{1}{7} \text{ de } 420 \text{ litros de leche}$$

Reproducción (acceso e identificación, comprensión) , conexión (aplicación, análisis y valoración)

5.5. Tabla con: *Sesiones, Contenidos de Enseñanza, Objetivos didácticos, Competencias Matemáticas y Básicas, Actividades, Recursos y Materiales y Observaciones.*

4) Halla los $\frac{2}{4}$ de la mitad de 12.000 litros de aceite



6-Evaluación

Utilizaremos dos tipos de evaluación: la cualitativa y cuantitativa.

Debido al eminente contenido teórico impartido, y por supuesto al desempeño y actitud del alumno en el aula y en las tareas propuestas, hemos decidido utilizar estos dos tipos de valoración para ajustar al máximo la información recogida en el transcurso de la unidad, pudiendo valorar el progreso del alumno de la manera más exacta posible.

Priorizaremos el uso de la evaluación cualitativa, pues es más adecuada a la hora de valorar la mayor parte de las actividades propuestas. También evaluaremos el grado de conocimientos alcanzado en la consecución de los objetivos propuestos, así como la relevancia de los contenidos y la adecuación de las actividades propuestas.

Haremos especial hincapié en los diarios del profesor, donde se valora el progreso, actitud y trabajo del alumno diariamente.

La evaluación cuantitativa, aunque en menor medida, tomará gran importancia a la hora de asignar una nota al proceso de aprendizaje del alumno, pues mediante una prueba final, no sola comprobaremos si los alumnos alcanzan los objetivos deseados, sino que el docente podrá valorar su labor y en la medida de los resultados mejorar y seguir creciendo como docente.

Además se realizará una auto-evaluación sobre la unidad impartida, de manera que esta pueda ser remendada de sus posibles defectos.

Estándares de aprendizaje evaluables

1. *Comunica verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema de matemáticas o en contextos de la realidad.*
2. *Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).*
3. *Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.*
4. *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.*
5. *Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia.*
6. *Identifica e interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos publicitarios, rebajas...).*
7. *Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos y funcionales.*
8. *Realiza predicciones sobre los resultados esperados, utilizando los patrones y leyes encontrados, analizando su idoneidad y los errores que se producen.*
9. *Profundiza en problemas una vez resueltos, analizando la coherencia de la solución y buscando otras formas de resolverlos.*
10. *Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, conectándolo con la realidad, buscando otros contextos, etc.*

- 14. Realiza estimaciones sobre los resultados esperados y contrasta su validez, valorando los pros y los contras de su uso.*
- 18. Distingue entre problemas y ejercicios y aplica las estrategias adecuadas para cada caso.*
- 21. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.*
- 22. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares, etc.*
- 28. Lee, escribe y ordena en textos numéricos y de la vida cotidiana, números (naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas), utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.*

7-Conclusiones

Por Rubén:

Esta unidad me ha servido para aprender a integrar los contenidos aprendidos en la asignatura dentro de una unidad didáctica, facilitándome así el poder transmitir a mis futuros alumnos mis conocimientos matemáticos correctamente y mediante la metodología correcta.

La parte más complicada (en mi modesta opinión) ha sido la de temporalizar y crear sesiones, ya que apenas se ha trabajado este apartado en clase, y siendo una materia tan abstracta como esta nos habría facilitado mucho el poder crear sesiones que fueran corregidas y orientadas por el docente; así cuando llegue el momento no será tanto un método de acierto y error el realizar estas sesiones.

Por lo demás, este proyecto me ha ayudado a movilizar todos los contenidos vistos en clase, con lo que se hace más llevadero su trabajo para la evaluación.

Por Luis:

Esta unidad me ha servido para poner en práctica los conocimientos adquiridos en la materia para desarrollar una situación de aprendizaje.

En mi opinión, junto con la de mi compañero, nuestras dificultades surgieron a la hora de diseñar las sesiones y sobre como temporalizar la unidad, por lo que tuvimos que basarnos en las experiencias previas en diseños de unidades didácticas.

8-Bibliografía

-Currículum de Educación Primaria.

-Documento “Competencia Matemática Formal” *Un ejemplo: El Álgebra escolar, pp. 9-42.*”, Martín M. Socas Robayna, Universidad de La Laguna, año 2010.

-Apuntes generales de la clase de Didáctica de La Numeración, Estadística y el Azar.

- Libro de actividades de Santillana de 4º de primaria

<ul style="list-style-type: none"> 6.1.1.2. <i>Situación de aprendizaje: Juegos Populares del mundo y Tradicionales de Canarias</i> 					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.	Prácticum de Mención en Educación Física	Rubén María Cabrera Cabrera	Patricia Pintor Díaz	2013-2014	4º

Situación de aprendizaje

Por: Rubén María Cabrera Cabrera,
Grado en Maestro educación Primaria.

Índice:

1. Situación de aprendizaje.....	Pág. 3
2. Análisis reflexivo sobre la puesta en práctica.....	Pág. 17
3. Referencias bibliográficas.....	Pág. 19
4. Anexo.....	Pág. 20
4.1. Instrumentos de evaluación.....	Pág. 20
4.2. Ejemplos de instrumentos de evaluación.....	Pág. 25

Proceso de diseño y evaluación de situaciones de aprendizaje competenciales

Datos Técnicos			IDENTIFICACIÓN
Autor/a (es): Rubén Cabrera Cabrera			
Centro educativo: CEIP PRÁCTICA ANEJA			
Etapa: Primaria	CURSO: Segundo	Área/Materia (s): Educación Física	Tipo de situación de aprendizaje: Tareas

Título de la situación de aprendizaje: Juegos Populares del mundo y Traicionales de Canarias.
<p>Justificación y descripción de la propuesta y relación con el PE y otros planes, programas y proyectos del centro</p> <p>La propuesta de situación de aprendizaje surge de la relación entre la programación didáctica del profesor de educación física. Basándome en la programación didáctica del tutor y su propuesta de unidad, me dispondré a realizar una situación de aprendizaje sobre los juegos populares, mayoritariamente procedentes de las Islas Canarias, en distintas sesiones.</p> <p>Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.</p>

En esta situación de aprendizaje tocaremos juegos de diferentes regiones del mundo, en la primera sesión jugaremos a un juego popular francés llamado ``zorro, gallinas y serpientes`` un juego de persecución en triada, lo que quiere decir que hay tres equipos que intervienen directamente en el juego en vez de los dos a los que solemos estar acostumbrados.

En la segunda de las sesiones veremos juegos populares de Australia (que no por ello queremos decir que sean practicados únicamente en esa región), como por ejemplo ``el lobo y los conejos`` juego idóneo para infantes y perfecto para dinamizar y entrar en calor en cualquier sesión de educación física; en cambio el juego del más abajo, al ser un juego de una vertiente muy competitiva, precisará de una tarea de practica previa para que los alumnos puedan explotar las posibilidades que ofrece este juego.

Por último, las siguientes dos sesiones las dedicaremos a la práctica de la billarda, un juego de equipo, en el cual cada jugador se empareja con un oponente, y se ubica en cada portería. Así, si en una portería se encuentra un defensor con un palo y un adversario con la billarda, en la otra portería el compañero del que posee la billarda sin nada y el adversario con otro palo. Se practicarán dos variantes de este juego, el que se presenta en Gran Canaria en primer lugar, y la variante de La Gomera.

Todos estos juegos son de carácter placentero, motivadores, sin metas, espontáneos y voluntarios, con una participación activa, vinculados a la creatividad y desarrollo del papel social, simbólico y reglado, es la forma natural de integración de los esquemas de conocimiento, siendo el profesor el compañero ideal para la realización de estos.

Además de la justificación del juego como desarrollo integral del alumno, nos servirá para conocer un poco más las tradiciones de los diferentes pueblos, sus costumbres a través de la práctica lúdica, acercando a los niños a las condiciones de vida de antaño. Todo ello sin olvidar la potenciación de un ambiente educativo y el desarrollo de habilidades para un buen comportamiento en sociedad. (Perfecto para realizar en fechas cercanas al día de Canarias).

Los objetivos y contenidos a los que corresponde la situación de aprendizaje son descritos a continuación, mientras que la evaluación se diseña a partir de los criterios de evaluación, incluyendo los instrumentos para valorar el aprendizaje de los alumnos en el anexo.

Objetivos

1. Conocer, utilizar y valorar su cuerpo y el movimiento como medio de exploración, descubrimiento y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con las demás personas y como recurso para organizar su tiempo libre.
3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y el conocimiento del cuerpo para adaptar el movimiento a cada situación motriz.

4. Resolver problemas motores en entornos habituales y naturales, seleccionando y aplicando principios y reglas en la práctica de actividades físicas, lúdicas, deportivas y expresivas.
7. Participar con respeto y tolerancia en distintas actividades físicas, evitando discriminaciones y aceptando las reglas establecidas, resolviendo los conflictos mediante el diálogo y la mediación.
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.

Contenidos

I. El cuerpo: imagen y percepción

7. Percepción espacio-temporal. Nociones asociadas a relaciones espaciales (topológicas, sentido, dirección, orientación) y temporales (ritmo, duración, secuencia).
8. Exploración y descubrimiento de la coordinación dinámica general y segmentaria.
10. Identificación de los efectos positivos de la actividad física en el bienestar personal.
11. Respeto a las normas básicas de seguridad y prevención de accidentes en el uso de materiales y espacios en la práctica de actividades físicas.
12. Descubrimiento de sus posibilidades y esfuerzo personal en los juegos.

II. El movimiento: habilidad y situación motriz

1. Posibilidades del movimiento. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas.
2. Aplicación de las habilidades motrices básicas a distintas situaciones lúdicas, expresivas y recreativas.
3. Resolución de problemas motores sencillos.
4. Participación en juegos motores simbólicos y de reglas, con diversas estructuras (individuales, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición).
5. Reconocimiento y aceptación de las normas, reglas y roles en el juego motor.
6. Realización de juegos infantiles populares y tradicionales de Canarias.
15. Reconocimiento y respeto hacia las personas en la realización de las actividades.
16. Uso y valoración del juego motor como medio de disfrute y de relación con los demás.
17. Disposición favorable a participar en tareas motrices diversas, reconociendo los diferentes niveles de habilidad motriz.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR											
Criterio/os de evaluación	Criterios de calificación				CCBB						
	Insuficiente (1-4)	Suficiente/bien (5-6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)	1	2	3	4	5	6	7

<p>4. Adaptar las habilidades motrices básicas a distintas situaciones motrices lúdicas y expresivas, con coordinación y adecuada orientación en el espacio. (PEFI02C04)</p> <p>Se trata de comprobar si el alumnado es capaz de adaptar por sí mismo sus habilidades motrices básicas a las distintas situaciones de juego libre y organizado, con y sin objetos, en entornos habituales y en el medio natural. Es importante observar que perciba, decida y ejecute la habilidad que mejor se adapte a cada situación motriz, con especial atención a la mejora de la coordinación dinámica general y segmentaria.</p>	<p>Adapta en pocas ocasiones con mucha dificultad y con ayuda constante la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los distintos entornos, con descoordinación y desequilibrio constante en algunas de sus fases y tipos más básicas, ya que presenta dificultades en la orientación y exploración del espacio próximo a través del dificultoso reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, el entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>	<p>Adapta con dificultad o con ayuda la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los distintos entornos, con descoordinación y desequilibrio en algunas de sus fases y tipos, ya que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento parcial de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, y con dificultad con respecto al entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>	<p>Adapta por sí mismo la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los distintos entornos, con coordinación y equilibrio no del todo efectivos en algunas de sus fases y tipos, ya que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, pero muestra dificultades con respecto al entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>	<p>Adapta autónomamente y ejecuta las habilidades motrices básicas de manera correcta y efectiva, atendiendo a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en entornos diversos, con buena coordinación y equilibrio, en gran parte de sus fases y tipos, dado que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo y el entorno, pero con alguna dificultad con respecto a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>	<p>CCI</p>	<p>CM</p>	<p>CIME</p>	<p>TICD</p>	<p>CSC</p>	<p>CCA</p>	<p>CAA</p>	<p>ATD</p>
---	---	--	---	---	------------	-----------	-------------	-------------	------------	------------	------------	------------

<p>5. Participar en los juegos motores ajustando su actuación a los objetivos del juego y respetando tanto sus normas y reglas como el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas. (PEFI02C05) El criterio deberá constatar si el alumnado es capaz de adecuar sus conductas motrices a las situaciones de juego. Se comprobará su participación activa en lo que se refiere a los desplazamientos, cambios de dirección, orientación y ocupación de espacios, discriminación de estímulos, adopción de distintos roles (colaborador, oponente, perseguidor, perseguido...), y a la aplicación de estrategias sencillas, etc. Además, se pondrá especial énfasis en observar conductas que favorezcan la convivencia</p>	<p>Participa con escaso interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Muestra poca predisposición hacia el cumplimiento de las normas y reglas y respeta con reparo el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>	<p>Participa con interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Asume el cumplimiento de las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>	<p>Participa con interés y espontaneidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Interioriza las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>	<p>Participa con interés y responsabilidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Respeta y valora las normas, las reglas y el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>		CCI	CM	CIME	TICD	CSC	CCA	CAA	ATD
---	---	---	--	--	--	-----	----	------	------	-----	-----	-----	-----

<p>(respeto por las normas y resultados) y eviten discriminaciones, valorando la resolución de conflictos a través del diálogo y la mediación.</p>												
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>6. Mostrar interés y espontaneidad en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias, identificando sus valores fundamentales. (PEFI02C06) El alumnado, en transición de un juego más espontáneo a otro más reglado, ha de ser capaz de reconocer y desarrollar valores como: la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, la necesidad de respetar normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc. En este sentido, los juegos populares constituyen un referente en la valoración de nuestro propio acervo cultural y de respeto por las propias tradiciones. Se trata de verificar si el alumnado participa con naturalidad en diferentes prácticas lúdicas de Canarias,</p>	<p>Muestra desinterés y pasividad en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias, identificando con dificultad y ayuda sus valores fundamentales.</p>	<p>Muestra espontaneidad en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias, identificando sus valores fundamentales.</p>	<p>Muestra interés, espontaneidad y coordinación en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias, identificando y manifestando sus valores fundamentales.</p>	<p>Participa con espontaneidad y eficacia en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias, promoviendo los valores fundamentales.</p>		CCI	CM	CIME	TICD	CSC	CCA	CAA	AID
---	---	---	--	--	--	-----	----	------	------	-----	-----	-----	-----

reconociéndolas como portadoras de los valores que son propios de la cultura en la que se inserta.																			
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA																			
Instrucción directa, asignación de tareas. Heteroeducación y Heteroevaluación.																			
CONCRECIÓN																			
Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos													
<p>1º Sesión</p> <p>-Calentamiento: El calentamiento siempre será el mismo, de forma autónoma los alumnos realizarán un coro donde uno de ellos llevará el calentamiento (basado en movilidad articular).</p> <p>-Activación cardio-pulmonar: El juego del pañuelo con variantes. Los alumnos formarán dos equipos de doce personas, luego se numerarán del 1 al 12. A la señal del profesor (que gritará un número), estos desde sus respectivas zonas de salida correrán a coger el pañuelo y volver antes de que lo haga el contrario o que este lo intercepte en su vuelta a casa. Pero en vez de un pañuelo, se jugará con una pelota que lanzaré o depositaré en el centro; luego con dos</p>	<p>PEFI02C04 PEFI02C05</p>	<p>-Lista de control de Rúbrica 4 y 5.</p>	1	<p>Grandes grupos (grupos de 12 personas), y Pequeños grupos (grupos de 8 niños)</p>	<p>Pañuelos, pelotas y petos.</p>	Cancha													

<p>petos, uno lo sujetaba yo y el otro un compañero cualquiera, estos cogerán el peto para volver a su grupo, atárselo a la cabeza a uno de ellos y volver a darnos la mano a mi o al compañero dependiendo donde hayan cogido el peto.</p> <p>-Juego de triada. Introducción a las triadas, con un juego típico de Francia al que llamé (no recordaba su nombre original pero ahora sé que se llama ``zorros, gallinas y culebras) cazadores, zorros y osos. Los cazadores deben cazar a los zorros y evitar se cogidos por los osos; los zorros cazan a los osos y evitan a los cazadores; y los osos cazan cazadores evitando a los osos. Al ser casados los alumnos se pondrán de cuclillas esperando a que un miembro del mismo equipo lo libere. Gana el equipo que case a todos sus objetivos.</p>						
<p>2ºSesión</p> <p>-Calentamiento</p> <p>-Activación cardio-pulmonar: Jugaremos a ``el lobo y los conejos``. Este se centra en uno de los jugadores, el "lobo", que está de espaldas a los otros jugadores, a unos metros de distancia. Los otros jugadores empiezan a preguntar la hora. Cuando el lobo grita la hora, los otros</p>	<p>PEFI02C05</p>	<p>-Lista de control de Rúbricas 5.</p>	<p>1</p>	<p>Gran grupo, y por parejas.</p>	<p>Pelotas de tenis (una por pareja) y aros (dos por pareja).</p>	<p>Cancha</p>

<p>jugadores tomar el número correlativo de los pasos hacia adelante (las diez en punto, para 10 pasos; dos en punto, para dos pasos, y así sucesivamente). Una vez que el grupo está lo suficientemente cerca, el lobo grita "hora de la cena" y trata de atrapar uno de los otros jugadores. El jugador que sea sorprendido asume el rol del lobo.</p> <p>-Tarea de lanzamientos: Haremos una tarea donde practicar la puntería. Por parejas, cada miembro pone un aro delante de sus pies y con una pelota de tenis deben intentar acertar dentro del aro y así obtener un punto. Esta actividad es una actividad introductoria al último juego.</p> <p>- ``Más abajo``: Los jugadores comienzan lanzando la pelota hacia el aro del rival. Si un jugador consigue que la pelota caiga dentro del aro, el rival tiene que bajar una de sus rodillas. Si se cae una vez, más baja ambas rodillas; luego de un codo, dos codos y, finalmente, termina en la barbilla. Para facilitar la tarea impedí que los alumnos pudieran estorbar el lanzamiento del contrario (así evitar posibles golpes).</p>						
<p>3º Sesión -Introducción teórica a la billarda de Gran Canaria. El juego se realiza por parejas: dos contra dos. En el terreno de juego se señalan dos hoyos o porterías de</p>	<p>PEFI02C04 PEFI02C05 PEFI02C06</p>	<p>-Lista de control de Rúbricas 4, 5 y 6. -Lista de control simple sobre la billarda.</p>	<p>1 (2)</p>	<p>Por parejas.</p>	<p>Aros, picas y pelotas de tenis.</p>	<p>Cancha</p>

<p>alrededor de 60 cm. de diámetro, separadas entre sí unos 8-12 pasos; el perímetro de los mismo está rodeado por una fila de piedras o lajas de unos 20 o 3 cm. de altura, para evitar que la billarda salga cuando sea introducida, formando una herradura abierta por delante.</p> <p>Una pareja posee la billarda y se colocan junto a cada uno de los hoyos; y la otra tiene los palos con los que deben defenderlos cuando la billarda es lanzada con intención de introducirlas dentro. Por tanto, dos jugadores del mismo equipo defienden a las porterías. Están protegidas cuando el palo se coloca en contacto con el suelo que alberga esa portería. Si no estuviera en contacto con el suelo, la portería sería vulnerable: una billarda que cayese dentro supondría un cambio de rol. Los otros dos jugadores que están en posesión de la billarda, tratan de perder esa función mediante sucesivos lanzamientos a las porterías de enfrente suyo. Si consiguen meter la billarda en el hoyo cambian de rol: el equipo que tenía la billarda pasa a tener los palos y viceversa.</p> <p>Cuando la billarda es lanzada hacia el hoyo, la pareja defensora intentara golpearla para alejarla lo máximo posible, e intercambiar sus posiciones durante el tiempo que tarda la otra pareja en ir a buscarla. Cada vez que tocan simultáneamente con sus palos en el hoyo contrario se suma un punto y las partidas se desarrollan a 12 puntos normalmente. Si se produce un</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>cambio de rol, la cuenta se reinicia en el número de puntos que la pareja tenía acumulado de la ocasión anterior.</p> <p>Otra posibilidad de intercambio de roles es acumular dos medias, situación que se produce cuando, al lanzar la billarda, el defensor de la portería no mueve el palo o si, al lanzar la billarda, se queda una porción de ella en la línea que une los extremos de la portería.</p> <p>Al igual que en la variante mayorera, no es bueno tener la billarda, pues el equipo que la posea no tiene la oportunidad de conseguir puntos.</p> <p>-Calentamiento</p> <p>-Tarea de bateo Primero por parejas, con una pica y una pelota, los alumnos practicarían el golpeo de pelota con pica con ayuda del compañero que lanzará la pelota suavemente.</p> <p>-Tarea de lanzamiento con precisión y bateo preciso. Un miembro de la pareja, con pica, se pondrá al lado de un aro, mientras el otro intentará introducir la pelota dentro del aro, si este consigue meterla cambia</p>						
--	--	--	--	--	--	--

<p>de rol con su pareja, por el contrario si el bateador consigue golpearla anotará un tanto.</p> <p>-Juego de la billarda (variante de Gran Canaria). Por último practicamos ya una situación real de juego de la billarda. Para ser más concreto, la versión de Gran Canaria que enfrenta a dos parejas entre sí.</p>						
<p>4ª Sesión -Billarda (variante de La Gomera). Introducción teórica. El juego se caracteriza por la colocación de los jugadores en un espacio de tierra, extenso y limpio de obstáculos, formando un círculo amplio, provistos cada uno de ellos de un palo de unos 80 cm. de longitud, comúnmente el pírmano de una palmera limpio de hojas, con el que defienden una parcela próxima de forma circular y de unos 35 cm. de diámetro. Uno de los participantes, el billarero, tiene en su poder la billarda (palito pequeño o taco de unos 15 cm. de longitud), y no tiene pírmano, su objetivo es el de introducir esta billarda en las parcelas de los contrarios lanzándola desde su base o parcela. Si así lo consiguiera, se produciría un cambio de rol: el defensor de la parcela donde entro la billarda pasaría a ser el billarero y el anterior tendría ahora la posibilidad de defender su base.</p> <p>Los jugadores no poseedores de la billarda deben golpearla con su pírmano cuando ésta les es lanzada y,</p>	<p>PEFI02C04 PEFI02C05 PEFI02C06</p>	<p>-Lista de control de Rúbricas 4, 5 y 6.</p> <p>-Lista de control simple sobre la billarda.</p>	<p>1</p>	<p>Pequeños grupos (4 grupos de 6)</p>	<p>Aros, conos, picas y pelotas de tenis</p>	<p>Cancha</p>

<p>si se produce el impacto, disponen de 2 opciones: quedarse defendiendo su parcel o ir a la parcela del billarero, que tiene que ir a recuperar la billarda, para excavar un hoyo en ella.</p> <p>Si el billarero regresase de ir a recuperar la billarda y consiguiera depositarla en alguna parcela que no estuviese defendida con el palo dentro, se produciría un cambio de rol: el dueño de la parcela pasaría a ser el billarero. No se debe tapar el agujero, aunque ya no seas billarero, hasta que no finalice ese juego. La partida concluye cuando alguna de las parcelas tiene un hoyo lo suficientemente grande para poder enterrar la billarda, en posición vertical. En ese momento se introduce la billarda dentro con la punta del palo de ese jugador debajo y se cubre con tierra. Luego el billarero deberá desenterrar la billarda; mientras lo intenta es sometido a “castigo” por sus compañeros, haciéndole cosquillas o despeinándolo, mientras le cantan: “saca a billarda/ perro billarero,/ y si no la sacas/ te sacamos el cuero”.</p> <p>Por lo tanto, el objetivo de cada jugador debe ser tener la billarda el menor tiempo posible, pues cuanto más veces tire la billarda, más probabilidad hay de que le hagan el hoyo antes, con lo que perdería en el juego.</p> <p>-Calentamiento.</p>						
---	--	--	--	--	--	--

<p>-Práctica de situación de juego de la billarda de La Gomera. Formando grupo de seis alumnos, practicaremos dicho juego. Necesitaremos cinco pencas, 5 aros, un cono y una billarda (o pelota en su defecto).</p>						
REFERENCIAS, COMENTARIOS Y OBSERVACIONES						
<p>Referencias bibliográficas y bibliografía-web -“Boletín Oficial de Canarias núm. 112, miércoles 6 de junio de 2007” (BOC) -“Programación anual 1º ciclo Educación Física” (CEIP Práctica Aneja) -“Normas de Organización y Funcionamiento” (CEIP Práctica Aneja) -Documento “Rúbricas por área, Educación Física” Gobierno de Canarias, Consejería de educación, Universidades y Sostenibilidad -Información teórica sobre la billarda: ``https://docs.google.com/document/d/1NNH8heCLY75QLXEL0F2cSToOUwFiSemDx3f1mU0tOJc/edit?hl=es`` a día 01/06/14. -Información teórica de los juegos populares de Australia y Francia: `` http://www.ehowenespanol.com/juegos-infantiles-tradicionales-australia-lista_87948/`` a día de 24/04/14.</p>						
<p>Observaciones y recomendaciones del autor/a para la puesta en práctica. Tener en cuenta en el espacio donde realizar la tarea, el tipo de materiales a utilizar, los agrupamientos para cada actividad, la relación entre explicación del maestro y entendimiento del alumno, aclaración de los objetivos a trabajar en la sesión y proponer normas para la convivencia. Estas observaciones, convendría tenerlas en consideración antes del desarrollo de la situación de aprendizaje, para llevar a cabo la práctica de forma organizada y conseguir cumplir los objetivos de la situación de aprendizaje. La tercera sesión fue demasiado larga para realizarla en una sola clase, por tanto es preferible solo hacer la parte de adaptación y ya en una segunda sesión comenzar con situaciones de juego real. En niños pequeños conviene utilizar móviles de mayor diámetro que una pelota de tenis, de forma que facilitemos la fase de bateo. En cambio con alumnos de mayor edad el móvil deberá ser menor.</p>						

Como propuesta de evaluación para la tercera y cuarta sesión, se realizará una serie de preguntas al grupo para comprobar que hayan asimilado las reglas de la billarda, luego de comprobar que está el contenido medianamente controlado, se dejará que los alumnos desarrollen las situaciones de juego por sí mismos (posteriormente de haberlos organizados en grupos y delimitándoles sus respectivas áreas de juego).

Propuesta y comentarios de los usuarios/as

En algunas actividades podríamos cambiar aspectos como la duración y los espacios en las actividades para poder crear un espacio de aprendizaje idóneo para el alumnado.

También cambiar algunos materiales, como por ejemplo en vez de aros (que muchas veces eran pisados por los alumnos lo que ocasionaba que cayeran) por marcas de tiza.

En las dos primeras sesiones pueden modificarse creando variantes de los juegos (para aumentar la dificultad o disminuirla según el caso).

Me sorprendió gratamente la acogida de la unidad por parte de los alumnos. Les gusto mucho la propuesta de sesión que les lleve, priorizando siempre el juego y la participación simultánea en las tareas.

2. Análisis reflexivo

La situación de aprendizaje está temporalizada para dos semanas, que acabaron siendo tres por la gran cantidad de contenidos de la tercera sesión. Aunque en principio fue pensada para alumnos de segundo curso, con unas pequeñas variantes acabe trabajando esta situación de aprendizaje con el resto de cursos.

Cabe decir que la situación encuadraba con la programación del centro que en el último cuatrimestre tenía planteado el impartir juegos tradicionales canarios.

Antes de comenzar con el análisis del desarrollo de la situación de aprendizaje, empezare describiendo los alumnos del curso elegido, su horario de Educación Física y la organización de la unidad en el calendario escolar.

El horario del área se limita a dos horas semanales de cuarenta y cinco minutos por cada sesión. Como ya mencione la situación estaba planteada llevarla a cabo en dos semanas, pero por motivos de cantidad de contenidos en la tercera sesión se tuvo que ampliar a tres semanas.

Para analizar el desarrollo de la práctica utilizo la observación directa incidiendo en los aspectos que considero importantes como la organización de los alumnos al comienzo de la clase, la explicación de la actividad, la respuesta del alumno, el tiempo requerido para cada tarea, los objetivos propuestos, la diferencia entre los grupos, etc.

En algunas ocasiones tuve que acudir a distintas estrategias para conseguir llamar la atención en las actividades como: las llamadas de atención al grupo para obtener silencio, hablar cada vez con un volumen de voz más bajo del inicial o quedarme en completo silencio para que ellos mismos se den cuenta que se requiere estar en silencio atendiendo a la explicación de la tarea. Cosa muy complicada ya que el lugar donde realizar las sesiones (el patio de recreo) es muy amplio y la mayoría de ocasiones esta compartido lo que dificulta mucho llevar el control del aula solo con la voz (pensé seriamente comprarme un silbato).

Este tipo de recursos para poder centrar la atención de los alumnos en la tarea, fueron practicados para ver la efectividad de cada uno en distintas situaciones con los dos grupos, aunque con el primero no hiciera falta tener que utilizar estos métodos. Alzar la voz para que los alumnos presten atención presenta el problema de desgastar la voz del maestro y haciendo que los alumnos se acostumbren a un nivel de voz cada vez más ruidoso y molesto para los alumnos y para el docente. Por ello este recurso lo intente usar solamente para llamar la atención en caso necesario de ello, dándome cuenta que bien utilizado sirve para controlar al alumnado de manera instantánea.

El tipo de actividades propuestas en la primera sesión tenían como objetivo trabajar la percepción espacio-temporal por medio de distintos juegos y tareas que favorecieran el aprendizaje del control de los tiempos, el espacio y atendiesen valores como el respeto y tolerancia hacia el resto de compañeros y la importancia de respetar las reglas en los juegos. Este tipo de objetivos fueron trabajados en los distintos juegos y actividades de la primera y la segunda sesión obteniendo una respuesta satisfactoria de los alumnos al implicarse con los compañeros más desventajados en habilidades motrices. Con el primer grupo pude observar que la gran mayoría de los alumnos muestran un mayor grado de madurez tanto en respeto a las reglas del juego como al resto de compañeros, en cambio el otro grupo, aunque este aspecto les costó más asimilarlo, si mostraron una mayor inteligencia a la hora de desarrollar estrategias de juego.

Ya en las sesiones de billarda también se trabajo sobre el aspecto del patrimonio cultural canario, que también cuenta con un gran bagaje de juegos populares y de gran valor cultural que debemos conservar y transmitir a generaciones futuras.

El tipo de actividades a trabajar en la sesión fueron un poco más estrictas, ya que una de las actividades (la de afianzar el bateo) era de carácter instructivo, pero consiguiendo así garantizar que después de las tareas los alumnos dominarán las destrezas básicas (golpeo y lanzamiento) con las que garantizar que los alumnos pudieran disfrutar de la billarda en todo su esplendor.

Para observar si los alumnos consiguen llegar a los objetivos planteados, se observa a los alumnos en el transcurso de las actividades por medio de una lista de control simple que después traspasar a la respectiva rúbrica.

Para llevar a cabo las sesiones se siguieron los siguientes pasos (todos en forma de asignación de tarea mediante heteroeducación, de forma de que el docente sea el pilar del proceso de enseñanza):

Al comenzar con la sesión se reúne a los alumnos para explicar la actividad, el principal problema que surge en los dos grupos es la falta de atención inicial, puesto que la actividad les resulta motivadora y la mayoría de los alumnos están impacientes por realizarla sin escuchar ningún tipo de explicación. Por este motivo se pide a los alumnos total atención a la explicación y se utiliza los distintos recursos nombrados anteriormente

para generar la atención necesaria de los alumnos. Se asigna a un alumno para que lleve el calentamiento, basado en movilidad articular. Luego se agrupan los alumnos para repartirlos en el espacio, se explica la tarea y se les da la señal de inicio.

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje nos ayudaremos de las rúbricas y de una lista de control simple para garantizar que el contenido de la billarda sea correctamente asimilado por los alumnos; llevando todo el peso del proceso el docente (heteroevaluación).

Los objetivos de las sesiones se cumplieron de forma satisfactoria, gracias a la actitud positiva que mostraron los alumnos hacia las explicaciones y tareas propuestas.

Concluir diciendo que el proceso análisis y reflexión del desarrollo de la situación de aprendizaje tuvo como principal objetivo, aprender y mejorar la práctica educativa, mis estrategias de control de grupos y en sacar el máximo provecho a los recursos que presente el centro; basándome en la observación y reflexión de los aspectos más importantes que fueron considerados para diseñar, elaborar y desarrollar la unidad. Además de tener la oportunidad de realizar la situación de aprendizaje con los dos cursos favoreciendo un mayor grado de aprendizaje, reflexionando sobre la mi propia actuación en el aula para mejorarla y aprender a utilizar recursos nuevos.

3. Referencias bibliográficas

- “Boletín Oficial de Canarias núm. 112, miércoles 6 de junio de 2007” (BOC)
- “Programación anual 3º ciclo educación física” (CEIP Práctica Aneja)
- “Normas de Organización y Funcionamiento” (CEIP Práctica Aneja)
- Documento “Rúbricas por área, Educación Física” Gobierno de Canarias, Consejería de educación, Universidades y Sostenibilidad.
- Información teórica sobre la billarda:
`https://docs.google.com/document/d/1NNH8heCLY75QLXEL0F2cSToOUwFiSemDx3f1mU0tOJc/edit?hl=es` a día 01/06/14.
- Información teórica de los juegos populares de Australia y Francia: `http://www.ehowenespanol.com/juegos-infantiles-tradicionales-australia-lista_87948/` a día de 24/04/14.

4. Anexo

4.1. Instrumentos de evaluación

Rúbrica sesión 1

	Insuficiente (1-4)	Suficiente/bien (5-6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)
4. Adaptar las habilidades motrices básicas a distintas situaciones motrices lúdicas y expresivas, con coordinación y adecuada orientación en el espacio.	Adapta en pocas ocasiones con mucha dificultad y con ayuda constante la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los distintos entornos, con descoordinación y desequilibrio constante en algunas de sus fases y tipos más básicas, ya que presenta dificultades en la orientación y exploración del espacio próximo a través del dificultoso reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, el entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.	Adapta con dificultad o con ayuda la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los distintos entornos, con descoordinación y desequilibrio en algunas de sus fases y tipos, ya que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento parcial de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, y con dificultad con respecto al entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.	Adapta por sí mismo la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los distintos entornos, con coordinación y equilibrio no del todo efectivos en algunas de sus fases y tipos, ya que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, pero muestra dificultades con respecto al entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.	Adapta autónomamente y ejecuta las habilidades motrices básicas de manera correcta y efectiva, atendiendo a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en entornos diversos, con buena coordinación y equilibrio, en gran parte de sus fases y tipos, dado que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo y el entorno, pero con alguna dificultad con respecto a los implementos u obstáculos y a los otros.
5. Participar en los juegos motores ajustando su actuación a los objetivos del juego y respetando tanto sus normas y reglas como el resultado, adoptando	Participa con escaso interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Muestra poca predisposición hacia el cumplimiento de las normas y reglas y respeta con reparo el resultado, adoptando	Participa con interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Asume el cumplimiento de las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas	Participa con interés y espontaneidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Interioriza las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas que	Participa con interés y responsabilidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Respeta y valora las normas, las reglas y el resultado, adoptando

conductas que favorezcan la relación con las demás personas.	conductas que favorezcan la relación con las demás personas.	que favorezcan la relación con las demás personas.	favorezcan la relación con las demás personas.	conductas que favorezcan la relación con las demás personas.
--	--	--	--	--

Rúbrica sesión 2

	Insuficiente (1-4)	Suficiente/bien (5-6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)
5. Participar en los juegos motores ajustando su actuación a los objetivos del juego y respetando tanto sus normas y reglas como el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.	Participa con escaso interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Muestra poca predisposición hacia el cumplimiento de las normas y reglas y respeta con reparo el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.	Participa con interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Asume el cumplimiento de las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.	Participa con interés y espontaneidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Interioriza las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.	Participa con interés y responsabilidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Respeta y valora las normas, las reglas y el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.

Rúbrica sesión 3 y 4

	Insuficiente (1-4)	Suficiente/bien (5-6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)
4. Adaptar las habilidades motrices básicas a distintas situaciones motrices lúdicas y expresivas, con coordinación y	Adapta en pocas ocasiones con mucha dificultad y con ayuda constante la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas	Adapta con dificultad o con ayuda la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los distintos	Adapta por sí mismo la ejecución de las habilidades motrices básicas a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices, que se le presentan en los	Adapta autónomamente y ejecuta las habilidades motrices básicas de manera correcta y efectiva, atendiendo a los requerimientos de las situaciones motrices lúdicas y expresivas o tareas motrices,

<p>adecuada orientación en el espacio.</p>	<p>motrices, que se le presentan en los distintos entornos, con descoordinación y desequilibrio constante en algunas de sus fases y tipos más básicas, ya que presenta dificultades en la orientación y exploración del espacio próximo a través del dificultoso reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, el entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>	<p>entornos, con descoordinación y desequilibrio en algunas de sus fases y tipos, ya que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento parcial de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, y con dificultad con respecto al entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>	<p>distintos entornos, con coordinación y equilibrio no del todo efectivos en algunas de sus fases y tipos, ya que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo, pero muestra dificultades con respecto al entorno, a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>	<p>que se le presentan en entornos diversos, con buena coordinación y equilibrio, en gran parte de sus fases y tipos, dado que se orienta y explora el espacio próximo a través del reconocimiento de las nociones topológicas básicas respecto a sí mismo y el entorno, pero con alguna dificultad con respecto a los implementos u obstáculos y a los otros.</p>
<p>5. Participar en los juegos motores ajustando su actuación a los objetivos del juego y respetando tanto sus normas y reglas como el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>	<p>Participa con escaso interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Muestra poca predisposición hacia el cumplimiento de las normas y reglas y respeta con reparo el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>	<p>Participa con interés en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Asume el cumplimiento de las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>	<p>Participa con interés y espontaneidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Interioriza las normas y reglas y respeta el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>	<p>Participa con interés y responsabilidad en los juegos motores adecuando sus conductas motrices a las situaciones de juego. Respeta y valora las normas, las reglas y el resultado, adoptando conductas que favorezcan la relación con las demás personas.</p>
<p>6. Mostrar interés y espontaneidad en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de</p>	<p>Muestra desinterés y pasividad en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias, identificando con dificultad y</p>	<p>Muestra espontaneidad en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias, identificando sus valores fundamentales.</p>	<p>Muestra interés, espontaneidad y coordinación en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias,</p>	<p>Participa con espontaneidad y eficacia en la práctica de diferentes juegos infantiles y tradicionales de Canarias,</p>

Canarias, identificando sus valores fundamentales. .	ayuda sus valores fundamentales.		identificando y manifestando sus valores fundamentales.	promoviendo los valores fundamentales.
---	----------------------------------	--	---	--

**Lista de control simple
(para 3º y 4º sesión)**

	Los alumnos se muestran autónomos a la hora de resolver conflictos resultantes del juego.	Domina el lanzamiento y golpeo de la billarda.	Conoce las reglas y el objetivo del juego.	Los alumnos se ayudan entre sí, en caso de que alguno se equivoque o se le haya olvidado alguna regla.
Alumno 1	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
Alumno 2	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
Alumno 3	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
Alumno 4	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO

Lista de control con el objetivo de garantizar el correcto conocimiento del juego de la billarda y sus reglas.

• 6.1.1.3. <i>La construcción del curriculum por el profesorado</i>					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.	Didáctica de la Educación Primaria	Rubén María Cabrera Cabrera, Dedy Coulibaly Lasso, Borja Hernández Robaina, Joaquín Martín Mascareño.	Amador Guarro Pallás	2010-2011	1º

DIDÁCTICA GENERAL DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA
1er. Curso Segundo cuatrimestre

PRACTICA 3

La construcción del curriculum por el profesorado

GRUPO DE TRABAJO:

(Apellidos y nombre del alumnado que ha participado en la realización de la práctica,
ordenados alfabéticamente)

- Cabrera Cabrera, Rubén María.
- Coulibaly Lasso, Dedy.
- Hernández Robaina, Borja.
- Martín Mascareño, Joaquín.

PRESENTACIÓN E INDICE

El informe que mostramos a continuación es una emulación del trabajo de un grupo de docentes para preparar el proceso educativo con respecto a la nueva Ley de educación aprobada el 2/2006, día 3 de mayo, además de adaptar el curriculum escolar para que la enseñanza entre diferentes ciclos sea más equilibrada. Para ello nos organizamos en un grupo de 4 personas que semana a semana fue preparando dicho proyecto. Para comenzar nuestra andadura primero tuvimos que repartir a los miembros del grupo en los tres ciclos que presentan la enseñanza primaria. Nuestro siguiente objetivo fue el de seleccionar una unidad temática, en este caso elegimos el tranvía como ejemplo, y mediante unas actividades realizadas a los alumnos en clase pudimos reunir los contenidos que impartir a los alumnos para responder a sus inquietudes sobre el tema. El siguiente objetivo fue concretar el curriculum entre los diferentes ciclos con el fin de proporcionar una enseñanza más coordinada y completa, y con este decidir que contenidos explicar y cuales investigar. Posteriormente emulamos la planificación de la investigación de un tema, seleccionando los contenidos del curriculum que tenían cabida en dicho tema y concretando la información que deben manejar los alumnos y como le haremos llegar esta.

Organización del grupo

El grupo fue dividido de la siguiente manera:

1º CICLO

Rubén M^a Cabrera Cabrera

2º CICLO

Borja Eloy Hernández Robaina

Dedy Coulibaly Lasso

3º CICLO

Joaquín Martín Mascareño

Organización general del curso

Para empezar la actividad los diferentes ciclos tuvimos que organizar las diferentes sesiones didácticas para organizarnos de acuerdo al calendario del curso escolar.

Septiembre							Octubre							Noviembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	4							1
7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22
28	29	30					26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29
														30						

Diciembre							Enero							Febrero						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28
28	29	30	31				25	26	27	28	29	30	31							

Marzo							Abril							Mayo						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom	Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4						1	2
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23
29	30	31					26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30
														31						

Junio						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Leyenda	
■	Inicio y Fin de actividades ordinarias del curso
■	Inicio y Fin de clases
■	Días festivos
■	Días festivos en cada isla
■	Días no lectivos
■	Día actual

1º CICLO

Las unidades didácticas durarían de 4 a 6 días. En Septiembre se darían dos unidades: del 16 al 22 y del 23 al 30. En Octubre: 4 del 6 al 9, del 13 al 16, del 19 al 23 y del 26 al 30. Noviembre contaría con 4: del 2 al 6, del 9 al 13, del 16 al 19, del 20 al 25. Con el resto de días de Noviembre conectaríamos una unidad didáctica con los primeros días de Diciembre, quedando del 26 Noviembre al 3 de Diciembre. Continuaremos en Diciembre con la última unidad del trimestre del 9 al 15, dejando el resto de días para evaluaciones.

El segundo trimestre comenzaría el 11 de enero que dejaríamos para que los alumnos se reencuentren y se habitúen al día a día escolar. Del 12 al 16 de enero daríamos la primera unidad del año. Y continuaríamos del 18 al 22 con la segunda unidad y del 25 al 29 terminaríamos con la tercera y última unidad. Febrero transcurriría con 4 unidades: del 1 al 5, del 8 al 15, del 17 al 22 y del 23 al 26 respectivamente. En Marzo contaríamos con 3 sesiones de 5 días (del 1 al 5, del 8 al 12 y del 15 al 19) contando con la última semana para evaluaciones.

Y en el último trimestre, en Abril del 5 al 9, del 12 al 16, del 19 al 23 y del 26 al 30 se repartirían las unidades didácticas. En Mayo las unidades de repartirían del 3 al 7, del 10 al 14, del 17 al 21 y del 24 al 28. Y finalizamos el curso escolar en Junio con dos unidades más, del 1 al 8 y del 9 al 16, dejando los cinco días restantes para evaluaciones y el 22 realizaríamos la fiesta de despedida.

2º CICLO

1. Las sesiones de C. Medio se distribuyen así:

- ▲ Una sesión TIC. (tutoría + Coord TIC) Según proyecto TIC.
- ▲ Cuatro sesiones por semana (Ocho a la quincena, de ellas, una para el control de la unidad)

2. Las sesiones de E. Artística se dividen en:

- ▲ Una sesión de E. Musical.
- ▲ Una sesión de Plástica. (viernes a última hora preferentemente)

3. Las sesiones de E. Física serán impartidas por profesorado especialista y en los casos en los que este no pueda completar horarios, por las propias tutorías, primando siempre la idea de que las tutorías siempre sean atendidas el mayor número de horas posible por un solo maestro/a.

4. Las sesiones de Lengua tendrán la siguiente distribución horaria:

- ▲ Una sesión de ortografía. (incluirá dictados)
- ▲ Una sesión de Expresión escrita (Incluirá técnicas de redacción)
- ▲ Una sesión de Comprensión lectora específica.
- ▲ Una sesión compartida de caligrafía y lectura.
- ▲ Al menos una sesión de la semana se destinará a gramática.
- ▲ Al menos una sesión se destinará a trabajar la comprensión y expresión oral así como el vocabulario. Se trabajarán audiciones, exposiciones orales en público,...
- ▲ **Una sesión se desarrollará en la biblioteca del centro. Se realizarán actividades relacionadas con el conocimiento de la biblioteca, búsquedas guiadas, cazas del tesoro... según programa Lectura y Biblioteca.**
- ▲ La evaluación del área observará todos los campos que se deben incluir en los controles de cada quincena.

5. *Las sesiones de inglés específicas son cuatro a la quincena. Dos de ellas serán impartidas en "modo bilingüe"

6. En matemáticas la distribución es: (distribución mínima teniendo en cuenta los contenidos específicos no señalados como la estadística, gráficos,...)

- ▲ Una sesión de aritmética. (Cálculo)
- ▲ Una sesión de Numeración.

- ⤴ Dos sesiones de Resoluciones de problemas, razonamientos lógicos.
- ⤴ Una sesión específica de medidas (1º y 2º trimestre) o de geometría (3º trimestre)

7. Las sesiones de religión son una en el primer curso del ciclo y dos en el segundo curso del mismo ciclo.

Diseño de la Unidad Didáctica, según el modelo de trabajo en el aula:

ELEGIR UN TEMA:

Para las elección del tema vamos a proponer una serie de actividades por cada uno de los ciclos. Las actividades son las siguientes:

1º CICLO

En clase se presentarán se les pedirá a los alumnos que de casa traigan un dibujo o una foto de algo por lo que sientan curiosidad y sobre lo que quieran investigar. En clase los alumnos formarán pequeños grupos, donde enseñarán y comentarán lo que han traído y intentarán hacer que el resto sienta interés por el mismo tema que ellos. Así los pequeños grupos deberán decidir que tema seleccionarán para posteriormente exponer este al resto de pequeños grupos. Luego en una cartulina, de 1mx1m, se pegarán los temas señalados por los pequeños grupos y se le pedirá a la clase de forma global que voten que tema les parecerá más interesante a tratar.

2º CICLO

Para elegir un tema los alumnos, traerán a clase una breve exposición en la que describan el tema que quieren trabajar y por qué lo quieren trabajar. Luego se unirán en pequeños grupos y en cada grupo los niños elegirán el trabajo que más les guste. Luego el trabajo que salga elegido de cada grupo pequeño se expondrá a la clase y se apuntará en la pizarra y a continuación se harán unas votaciones en general y el trabajo más votado será el que se trabajará en clase.

3º CICLO

Para concretar la elección del tema que vamos a trabajar en clase expondremos en la pizarra una serie de posibles temas y los niños deberán votar por aquel en el que estén más interesados. Una vez elegido el tema, les proporcionaremos a los alumnos la información necesaria para que tengan una visión en común del tema en concreto.

Como consecuencia de estas actividades, vamos a suponer que el tema elegido es el tranvía, ahora....

¿QUÉ QUEREMOS SABER ACERCA DEL TEMA?

Para ello se realizara una tarea en clase por ciclo, para que los alumnos nos muestren que información acerca del tranvía quisieran conocer. Las tareas son las siguientes:

1º CICLO

A los alumnos se les presentará un dibujo del tranvía con todos sus componentes (refiriéndome a estación, empleados, ...) con ello haremos que los alumnos sientan curiosidad por saber que son estas cosas y se hagan preguntas. Estas preguntas las compartirán con el resto de la clase haciendo una hoja con todos los interrogantes formulados por los alumnos y el cual irán resolviendo mediante vayan adquiriendo los conocimientos.

Listado de preguntas. Por ejemplo:

- ¿Cada cuánto tiempo pasa el tranvía?
- ¿Cómo es el tranvía? (forma, tamaño, color...)
- ¿Cómo es su aspecto interior?
- ¿Cómo sé en qué parada tengo que subir y en cuál me he de bajar para ir de un sitio a otro?
- ¿Cuál es su capacidad?
- ¿Cuánto cuesta un billete? ¿Cómo y dónde se puede conseguir?
- ¿Cuántos tipos de profesionales trabajan en el tranvía?
- ¿De qué materiales está elaborado?
- ¿Desprende algún tipo de contaminante a la atmósfera?
- ¿En qué consiste cada profesión?
- ¿Hay señales de tráfico que el tranvía deba respetar?
- ¿Mediante que energía se desplaza?
- ¿Qué función tiene?
- ¿Qué hay que hacer para abrir las puertas?
- ¿Qué se hace con el ticket cuando entras al tranvía?
- ¿Qué tipo de transporte es?
- ¿Cuántas paradas tiene?

2º CICLO

Haciendo una breve explicación de lo que es un tranvía y de las características que lo componen mediante un power point, se le irán haciendo preguntas a los niños sobre cosas destacables del tranvía que supuestamente no saben y ahí surgirán las dudas y por otro lado se le irán enseñando imágenes en la que salgan tranvías para que los niños vayan realizando preguntas sobre las cosas que ven y no saben los que es. También se podrán formular las actividades con las cosas que los niños no sepan, y así reforzarlas.

Listado de preguntas. Por ejemplo:

¿Cuántas paradas tiene?

¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando?

¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra?

¿Cómo se abren las puertas?

¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía?

¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía?

¿Cuando tiene preferencia el tranvía?

¿Cómo son los semáforos?¿Cuántas paradas tiene?

¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando?

¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra?

¿Cómo se abren las puertas?

¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía?

¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía?

¿Cuando tiene preferencia el tranvía?

¿Cómo son los semáforos?¿Qué energía utiliza para desplazarse?

¿Es un vehículo contaminante?

¿Qué señales de tráfico tiene el tranvía?

¿A qué velocidad suele ir?

¿Cómo es su funcionamiento, respecto a si tiene motor etc.?

¿Emite mucho sonido el tranvía?¿Qué tipos de profesionales hay dentro del funcionamiento del tranvía?

¿A quién pertenece el tranvía?

¿En qué consiste cada profesión?

Categorización de las preguntas.

A continuación el docente deberá agrupar en categorías las preguntas según a que contenido del tranvía se refiera.

Por ejemplo:

I. Características del tranvía.

Preguntas

-1º CICLO

- ¿Qué función tiene?
- ¿Qué tipo de transporte es?
- ¿Cómo es el tranvía? (forma, tamaño, color...)
- ¿Cuál es su capacidad?
- ¿De qué materiales está elaborado?
- ¿Cómo es su aspecto interior?

-2º CICLO

- ¿Cuántas paradas tiene?
- ¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando?
- ¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra?
- ¿Cómo se abren las puertas?
- ¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía?
- ¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía?
- ¿Cuando tiene preferencia el tranvía?
- ¿Cómo son los semáforos?

-3º CICLO

- ¿Qué función tiene?
- ¿Qué tipo de transporte es?

¿Cómo es el tranvía?

¿Cómo es su aspecto interior y exterior?

¿Cuál es su capacidad?

II. Utilización del tranvía.

Preguntas

-1º CICLO

¿Cuántas paradas tiene?

¿Cómo sé en qué parada tengo que subir y en cuál me he de bajar para ir de un sitio a otro?

¿Cuánto cuesta un billete? ¿Cómo y dónde se puede conseguir?

¿Qué hay que hacer para abrir las puertas? ¿Qué se hace con el ticket cuando entras al tranvía?

¿Cada cuánto tiempo pasa el tranvía?

-2º CICLO

¿Cuántas paradas tiene?

¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando?

¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra?

¿Cómo se abren las puertas?

¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía?

¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía?

¿Cuándo tiene preferencia el tranvía?

¿Cómo son los semáforos?

-3º CICLO

¿Cuántas paradas tiene?

- ¿Cómo se en que parada tengo que subir y en cuál me he de bajar para ir de un sitio a otro?
- ¿Cuánto cuesta un billete?¿Cómo y dónde se puede conseguir?
- ¿Qué hay que hacer para abrir las puertas?¿Qué se hace con el ticket cuando entras al tranvía?
- ¿Cada cuánto tiempo pasa el tranvía?

III. Funcionamiento del tranvía.

Preguntas

-1º CICLO

- ¿Mediante que energía se desplaza?
- ¿Desprende algún tipo de contaminante a la atmósfera?
- ¿Hay señales de tráfico que el tranvía deba respetar?

-2º CICLO

- ¿Qué energía utiliza para desplazarse?
- ¿Es un vehículo contaminante?
- ¿Qué señales de tráfico tiene el tranvía?
- ¿A qué velocidad suele ir?
- ¿Cómo es su funcionamiento, respecto a si tiene motor etc.?
- ¿Emite mucho sonido el tranvía?

-3º CICLO

- ¿Mediante qué energía se desplaza?
- ¿Desprende algún tipo de contaminante a la atmósfera?
- ¿Hay señales de tráfico que el tranvía deba respetar?

IV Profesionales del tranvía.

Preguntas

-1º CICLO

¿Cuántos tipos de profesionales trabajan en el tranvía?
¿En qué consiste cada profesión?

-2º CICLO

¿Qué tipos de profesionales hay dentro del funcionamiento del tranvía?
¿A quién pertenece el tranvía?
¿En qué consiste cada profesión?

-3º CICLO

¿Cuántos tipos de profesionales trabajan en el tranvía?
¿En qué consiste cada profesión?

PRESELECCIÓN DEL CURRÍCULUM

En torno a cada una de las categorías elaboradas, se preselecciona el currículum que se puede trabajar.

CARACTERÍSTICAS DEL TRANVÍA.		
Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
<p>¿Qué función tiene? ¿Qué tipo de transporte es? ¿Cómo es el tranvía? (forma, tamaño, color...) ¿Cuál es su capacidad? ¿De qué materiales está elaborado? ¿Cómo es su aspecto interior?</p>	<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando? ¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra? ¿Cómo se abren las puertas? ¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía? ¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía? ¿Cuando tiene preferencia el tranvía? ¿Cómo son los semáforos?</p>	<p>¿Qué función tiene? ¿Qué tipo de transporte es? ¿Cómo es el tranvía? ¿Cómo es su aspecto interior y exterior? ¿Cuál es su capacidad?</p>
Área de Conocimiento del Medio		
<p>Bloque IV, epígrafe 8: <u>Los desplazamientos y los medios de transporte.</u> Responsabilidad en el cumplimiento de las normas básicas como peatones y usuarios. <u>Importancia de la movilidad de la vida cotidiana.</u></p>	<p>Bloque IV, epígrafe 8: <u>Los medios de transporte en Canarias.</u> Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios. <u>Importancia de la movilidad de la vida cotidiana.</u></p> <p>Bloque VI, epígrafe 1: <u>Ordenación, clasificación y comparación de diferentes objetos y materiales a partir de propiedades físicas observables</u> (peso/masa, estado, volumen, color, textura, olor,</p>	<p>Bloque IV, epígrafe 5 y 6. <u>5-Identificación de la producción de bienes y servicios para la satisfacción de las necesidades humanas.</u> Valoración del trabajo no remunerado. <u>Reconocimiento de la importancia del sector servicios.</u> Reflexión sobre los factores responsables de las desigualdades en el consumo.</p> <p><u>6-El papel de las comunicaciones y los transportes en las actividades personales, económicas y sociales,</u> con la especial atención a la Comunidad Autónoma de Canarias.</p>

	atracción magnética) y posibilidades de uso. Importancia del descubrimiento de ciertos materiales como la fibra óptica, plástico, pvc ...	Bloque VII, epígrafe 1 y 2. <u>1-Relación entre las propiedades de los materiales y su uso en aplicaciones concretas.</u> <u>2-Conocimiento de las aplicaciones de los objetos y las máquinas, y de su utilidad para el desarrollo de las actividades humanas.</u> Valoración de la importancia de las medidas de seguridad en la prevención de accidentes laborales.
Bloque VI, epígrafe 1: La diversidad de materiales. Realización de experiencias con materiales de uso corriente para el descubrimiento de sus propiedades. <u>Clasificación según criterios elementales: estados de agregación, textura, plasticidad, etc.</u>	Bloque VI, epígrafe 4: <u>Valoración del uso responsable de las fuentes de energía.</u> Observación de la intervención de la energía en los cambios de la vida cotidiana. Bloque VII, epígrafe 4: Conocimiento de algunos operadores mecánicos. (Eje, rueda, polea, plano inclinado, engranaje, freno, etc.) y de su función.	
Área de Artística		
Bloque I, epígrafe 2: Exploración y observación sensitiva del cuerpo y del entorno.	Bloque I, epígrafe 2: 2.1 Reconocimiento de los elementos visuales: el punto, la línea, el entorno, el contorno, las formas naturales y artificiales, la luz, el color y los volúmenes.	Bloque I, epígrafe 1, 1.1. <u>Contemplación de la belleza visual y del arte</u> contribuyendo a su conservación. Bloque I, epígrafe 2, 2.2 <u>Reconocimiento de diferentes elementos visuales: la luz, el color, la textura, las estructuras geométricas y volúmenes.</u>
Bloque I, epígrafe 6: Descripción de imágenes en ilustraciones, fotografías, señales de tráfico y carteles.	Bloque I, epígrafe 2: 2.3 Descripción verbal y artística de sensaciones y observaciones visuales.	Bloque I, epígrafe 2, 2.3 <u>Descripción oral, escrita y artística de sensaciones y observaciones visuales.</u>
Bloque II, epígrafe 2: 2.3 Exploración de las posibilidades y cualidades de los medios naturales y artificiales.	Bloque II, epígrafe 3: 3.1 Observación de los objetos y el espacio desde diferentes puntos de vista. Bloque III, epígrafe 1: 1.3 Valoración del silencio como hábito de mejora de las relaciones con uno mismo y con los demás.	
Área de Lengua Castellana y Literatura		

<p>Bloque I, epígrafe 3: Comprensión y producción de textos orales para aprender, tanto los producidos con finalidad didáctica como los utilizados en situaciones cotidianas.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 2: Participación y cooperación en situaciones comunicativas habituales (informaciones, conversaciones reguladoras de la convivencia,) con valoración y respeto de las normas que rigen la interacción oral (turnos de palabra, papeles diversos en el intercambio, tono de voz, ritmo y apoyos gestuales.</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1.2 <u>Comprensión de textos procedentes de los medios de comunicación social con especial incidencia en la noticia,</u> la entrevista y las cartas al director o defensor, para obtener información general, localizando ideas y datos destacados.</p>
	<p>Bloque I, epígrafe 4: Uso de documentos audiovisuales para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes (identificación, clasificación, comparación.)</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1.3 <u>Comprensión de textos del ámbito escolar,</u> en soporte papel o digital, para aprender y para informarse , tanto <u>los producidos con finalidad didáctica como los de uso social.</u></p>
<p>Área de Matemáticas</p>		
<p>Bloque II epígrafe 1: 1.1 Reconocimiento, en los objetos o cuerpos, de la propiedad de longitud, peso/masa y capacidad, y comprensión del concepto de medida.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.3 <u>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.</u></p>	<p>Bloque III, epígrafe 2, 2.4 <u>Interés por la precisión en la descripción y representación de formas geométricas.</u></p>
<p>Bloque III, epígrafe 2: 2.5 <u>Reconocimiento de figuras planas</u> (círculo, triángulo, cuadriláteros; cuadrado y</p>	<p>Bloque II, epígrafe 2: Comprensión de la dimensión temporal y de las magnitudes físicas de longitud, peso/masa, capacidad,</p>	

<p>rectángulo) <u>en objetos de nuestro entorno y espacios cotidianos</u>, identificando de lados y vértices, y su comparación y clasificación usando diferentes criterios.</p>	<p>temperatura y superficie, a partir de estimaciones de medidas de elementos de la vida cotidiana.</p>	
---	---	--

<p align="center">UTILIZACIÓN DEL TRANVÍA</p>		
<p align="center">Primer ciclo</p>	<p align="center">Segundo ciclo</p>	<p align="center">Tercer ciclo</p>
<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo sé en qué parada tengo que subir y en cuál me he de bajar para ir de un sitio a otro? ¿Cuánto cuesta un billete? ¿Cómo y dónde se puede conseguir? ¿Qué hay que hacer para abrir las puertas? ¿Qué se hace con el ticket cuando entras al tranvía? ¿Cada cuánto tiempo pasa el tranvía?</p>	<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando? ¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra? ¿Cómo se abren las puertas? ¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía? ¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía? ¿Cuando tiene preferencia el tranvía? ¿Cómo son los semáforos?</p>	<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo se en que parada tengo que subir y en cuál me he de bajar para ir de un sitio a otro? ¿Cuánto cuesta un billete?¿Cómo y dónde se puede conseguir? ¿Qué hay que hacer para abrir las puertas? ¿Qué se hace con el ticket cuando entras al tranvía? ¿Cada cuánto tiempo pasa el tranvía?</p>
<p align="center">Área de Conocimiento del Medio</p>		
<p>Bloque I, epígrafe 1: Orientación en el espacio en relación con los elementos fijos en él.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 2: <u>Uso de planos y mapas para la observación, localización, orientación y desplazamiento en espacios conocidos (aula, colegio, vivienda...)</u> progresando hacia ámbitos más amplios (barrio, municipio, isla...).</p> <p>Bloque VI, epígrafe 1: <u>Ordenación, clasificación y comparación de diferentes objetos y materiales a partir de propiedades físicas</u></p>	<p>Bloque III, epígrafe 9. 9-<u>La identidad personal.</u> Conocimiento personal y autoestima. <u>La autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas.</u> Aprecio por la iniciativa en la toma de decisiones. (Tener autonomía para saber que parada tengo que coger y dónde me tengo que bajar).</p>

	observables (peso/masa, estado, volumen, color, textura, olor, atracción magnética) y posibilidades de uso. Importancia del descubrimiento de ciertos materiales como la fibra óptica, plástico, pvc ...	Bloque VI, epígrafe 11 <u>11-Respeto por las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo.</u>
Bloque IV, epígrafe 9: Iniciación en la recogida de datos e información de su ciudad (paradas de guagua, centros de salud....) y en la lectura de imágenes (iconos y carteles de señalización comunes).	Bloque IV, epígrafe 8: Los medios de transporte en Canarias. <u>Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios</u>	
Bloque IV, epígrafe 8: Los desplazamientos y los medios de transporte. <u>Responsabilidad en el cumplimiento de las normas básicas como peatones y usuarios.</u> Importancia de la movilidad en la vida cotidiana.	Bloque IV, epígrafe 10: Obtención y aprecio de la información obtenida a través de las tecnologías de la información y la comunicación, valorando su contenido.	
Área de Artística		
Bloque I, epígrafe 6: Descripción de imágenes en ilustraciones, fotografías, señales de tráfico y carteles.	Bloque I, epígrafe 6: Interpretación y comunicación de los mensajes que proporcionan las imágenes.	NADA
Área de Lengua Castellana y Literatura		
Bloque II, epígrafe 1: 1.3 Interpretación de informaciones en textos para aprender muy vinculados a la experiencia, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano.	Bloque I, epígrafe 3: <u>Comprensión y producción de textos orales para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano, de carácter informal.</u> (Conversaciones entre iguales y en el equipo de trabajo, fórmulas de cortesía y relación social) y otros más elaborados (Las fórmulas de cortesía y la relación social) y otros más elaborados (las exposiciones de	Bloque II, epígrafe 1.2 <u>Comprensión de textos procedentes de los medios de comunicación social con especial incidencia en la noticia, la entrevista y las cartas al director o defensor, para obtener información general, localizando ideas y datos destacados.</u>

	<p>clase, entrevistas, introducción a la definición de conceptos).</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1.3</p> <p><u>Comprensión de textos del ámbito escolar, en soporte papel o digital, para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso social.</u></p>
	<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.1</p> <p><u>Comprensión de la información relevante en textos propios de situaciones cotidianas de relación social, como correspondencia escolar, normas de clase o reglas de juegos.</u></p>	
<p>Área de Matemáticas</p>		
<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.10</p> <p><u>Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas multiplicativas, como suma repetida o como reparto, interpretación del signo "x" como "veces" y reconocimiento de los factores. (Uno de los cuales debe ser, 2,3,5 o 10), de su propiedad conmutativa y del resultado.</u></p>	<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.3</p> <p><u>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</u></p>	<p>NADA</p>
<p>Bloque I, epígrafe 1: 2.3</p> <p>Reconocimiento y aplicación de la relación "mayor que", "menor que" e "igual que", utilizando correctamente el signo correspondiente (<, > o =) entre dos números menores o iguales que 99</p> <p>Bloque II, epígrafe 2: 2.1</p> <p>Conocimiento de las unidades más necesarias de la magnitud tiempo (hora, minuto, día, semana, mes, año) y selección de la unidad apropiada para determinar un intervalo de tiempo en</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: Conocimiento de equivalencias de monedas y billetes de €, y uso del dinero para compras con devolución.</p>	

relación con sucesos conocidos y familiares.		
Bloque II, epígrafe 2: 2.2 Valor de las distintas monedas y billetes de nuestro sistema monetario.	Bloque II, epígrafe 2: Compresión 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.	
Bloque II, epígrafe 2: 2.3 Uso de dinero para adquirir un artículo según su precio marcado.		

FUNCIONAMIENTO DEL TRANVÍA		
Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
Mediante que energía se desplaza? ¿Desprende algún tipo de contaminante a la atmósfera? ¿Hay señales de tráfico que el tranvía deba respetar?	¿Qué energía utiliza para desplazarse? ¿Es un vehículo contaminante? ¿Qué señales de tráfico tiene el tranvía? ¿A qué velocidad suele ir? ¿Cómo es su funcionamiento, respecto a si tiene motor etc.? ¿Emite mucho sonido el tranvía?	¿Mediante qué energía se desplaza? ¿Desprende algún tipo de contaminante a la atmósfera? ¿Hay señales de tráfico que el tranvía deba respetar?
Área de Conocimiento del Medio		
Bloque I, epígrafe 7: <u>Percepción y descripción de algunos elementos naturales y humanos del entorno.</u> <i>Observar y reconocer el tranvía, y todas las infraestructuras que le rodean y hacen funcionar a este.</i>	Bloque VI, epígrafe 4: <u>Valoración del uso responsable de las fuentes de energía en el planeta</u> y medidas de ahorro energético en el entorno en el entorno canario. <i>Explicaríamos las distintas fuentes de energía, tanto renovables como no renovables, además de enseñarles maneras de ahorro</i>	Bloque VI, epígrafe 5 y 6. <u>5-Fuentes de energía renovables y no renovables.</u> Energías renovables en Canarias. El desarrollo energético, sostenible y equitativo. <u>Responsabilidad individual y colectiva en su consumo.</u> <u>6- Diferentes formas de energía y sus usos cotidianos.</u> Transformaciones simples de energía.

	<p><i>energético. Se intentaría que aprendieran a apreciar el mundo y a salvaguardarlo.</i></p>
	<p>Bloque IV, epígrafe 8: Los medios de transporte en Canarias. <u>Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios</u></p> <p>Bloque VII, epígrafe 1: <u>Ordenación, clasificación y comparación de diferentes objetos y materiales a partir de propiedades físicas observables</u> (peso/masa, estado, volumen, color, textura, olor, atracción magnética) y posibilidades de uso. Importancia del descubrimiento de ciertos materiales como la fibra óptica, plástico, pvc.</p> <p><i>Haríamos un experimento con los niños, utilizando materiales de medida (balanza, termómetros, etc.), y que a</i></p> <p>Bloque VII, epígrafe 1: Identificación de la diversidad de máquinas y aparatos sencillos en el entorno. <u>Relación de máquinas de uso cotidiano con el tipo de energía necesaria.</u></p> <p><i>Actividad.- El niño recibirá una hoja con el dibujo de diferentes medios de transportes y la energía que les hace funcionar. Los niños establecerán relaciones entre medio de transporte-energía que utiliza, e intentará razonar el por que usa tal energía y no otra. Luego en clase se procederá al</i></p>

	<p><i>trabajo de pequeños grupos en los cuales los alumno través de la experiencia en clase vayan aprendiendo las distintas medidas que existen como utilizarlas en la vida cotidiana. Poco a poco iremos introduciendo nuevos materiales para que vayan dándose cuenta de las distintas texturas de éstos y cada una de sus características.</i></p>	
<p>Bloque VII, epígrafe 1: Identificación de la diversidad de máquinas y aparatos sencillos en el entorno. <u>Relación de máquinas de uso cotidiano con el tipo de energía necesaria.</u></p> <p><i>Los niños deberán establecer relaciones entre aparato-energía que utiliza, y saber el por que usan esa energía y no otra. Además deberán de identificar aparatos sencillos, los cuales son necesarios usar para poder viajar en el tranvía (como el dispensador de billetes del tranvía).</i></p>	<p>Bloque VII, epígrafe 3: <u>La energía y los cambios. Fuentes y usos de la energía.</u> Observación de la intervención de la energía en los cambios de la vida cotidiana.</p> <p><i>Explicaríamos las distintas transformaciones de la energía, como se consigue que les llegue electricidad.</i></p> <p><i>Nos ocuparíamos de explicar el funcionamiento de los distintos electrodomésticos con los que convivirán a lo largo de su vida cotidiana.</i></p>	
<p>Área de Artística</p>		
<p>Bloque I, epígrafe 2: 2.3 Descripción verbal y artística de sensaciones visuales.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 6: <u>Interpretación y comunicación de los mensajes que proporcionan las imágenes.</u></p>	<p>Bloque I, epígrafe 1, 1.1. <u>Contemplación de la belleza visual y del arte contribuyendo a su conservación.</u></p> <p>Bloque III, epígrafe 1, 1.3. <u>Valoración del silencio y de la escucha conscientes como hábitos que contribuyen a la mejora de las relaciones con uno mismo y con los demás. Para un que el tranvía funcione correctamente debe haber diálogo y no disputa.</u></p>

Área de Lengua Castellana y Literatura

<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.3 Interpretación de informaciones en textos para aprender muy vinculados a la experiencia, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano.</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.3 Comprensión de contenidos básicos en textos para aprender y para informarse, tanto de los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 1.1 <u>Participación y cooperación en situaciones comunicativas de relación social, en especial las destinadas a favorecer la convivencia, con valoración y respeto de las normas que rigen la interacción oral.</u></p>
	<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.1 <u>Comprensión de la información relevante en textos propios de situaciones cotidianas de relación social, como correspondencia escolar, normas de clase o reglas de juegos.</u></p>	<p>Bloque II, epígrafe 1.1. <u>Compresión de la información relevante en textos propios de las situaciones cotidianas de relación social: correspondencia, normas, programas de actividades, convocatorias, planes de trabajo o reglamentos.</u></p>

Área de Matemáticas

<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.1 Aproximación, estimación y redondeo del cálculo de las operaciones y sus resultados.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.3 <u>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</u></p>	<p>NADA</p>
<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.9 Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas de adición o sustracción que se resuelvan con composición y descomposición de números de dos cifras en dos o más sumandos.</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: Conocimiento <u>de equivalencias de monedas y billetes de €, y uso del dinero para compras con devolución.</u></p>	

<p>Bloque III, epígrafe 1: 1.1 <u>Descripción de la posición y movimientos de objetos con el uso de la ubicación espacial: encima de/debajo de, sobre/bajo, arriba/abajo, cerca de/lejos de, a un lado/al otro, identificando en cada caso la derecha y la izquierda, en relación con uno mismo y con otros puntos de referencia en situaciones tridimensionales vivenciadas.</u></p>	<p>Bloque II, epígrafe 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.</p>	
<p>Bloque II, epígrafe 2: 2.2 Valor de las distintas monedas y billetes de nuestro sistema monetario.</p>		

PROFESIONES DEL TRANVÍA		
Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
<p>¿Cuántos tipos de profesionales trabajan en el tranvía? ¿En qué consiste cada profesión?</p>	<p>¿Qué tipos de profesionales hay dentro del funcionamiento del tranvía? ¿A quién pertenece el tranvía? ¿En qué consiste cada profesión?</p>	<p>¿Cuántos tipos de profesionales trabajan en el tranvía? ¿En qué consiste cada profesión?</p>
Área de Conocimiento del Medio		
<p>Bloque IV, epígrafe 6: <u>Reconocimiento y valoración de diferentes profesiones con evitación de estereotipos sexistas.</u> Formulación de preguntas de detección de las diferentes actividades realizadas para el bien de la comunidad.</p>		<p><i><u>Reconocimiento y valoración de diferentes profesiones con evitación de estereotipos sexistas.</u></i> <i>Formulación de preguntas de detección de las diferentes</i></p>

		<p><i>actividades realizadas para el bien de la comunidad.</i></p>
		<p>Bloque V, epígrafe 3</p> <p>3-Factores explicativos de las <u>acciones humanas</u>, de los acontecimientos históricos y <u>de los cambios sociales. (saber cómo ha cambiado la sociedad para conocer los nuevos puestos de trabajo como el conductor del tranvía).</u></p>
Área de Artística		
NADA	NADA	NADA
Área de Lengua Castellana y Literatura		
<p>Bloque I, epígrafe 7: Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.1</p> <p><u>Comprensión de la información relevante en textos propios de situaciones cotidianas de relación social</u>, como correspondencia escolar, normas de clase o reglas de juegos.</p>	NADA

Área de Matemáticas	
<p>Bloque IV, epígrafe 1: 1.4 Participación y colaboración activa en el trabajo en equipo y en el aprendizaje organizado a partir de la investigación sobre situaciones reales. <u>Respeto por el trabajo de los demás.</u></p>	<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.3 <u>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.</u></p>

A partir de esta primera selección, decidir el nivel al que se trabajarán.

Cada ciclo deberá decidir al nivel que se trabajarán los contenidos

1º CICLO

Bloque I, epígrafe 7: Percepción y descripción de algunos elementos naturales y humanos del entorno.

Observar y reconocer el tranvía, y todas las infraestructuras que le rodean y hacen funcionar a este.

Bloque VII, epígrafe 1: Identificación de la diversidad de máquinas y aparatos sencillos en el entorno. Relación de máquinas de uso cotidiano con el tipo de energía necesaria.

Los niños deberán establecer relaciones entre aparato-energía que utiliza, y saber el por que usan esa energía y no otra. Además deberán de identificar aparatos sencillos, los cuales son necesarios usar para poder viajar en el tranvía (como el dispensador de billetes del tranvía).

2º CICLO

AVERIGUAR LOS CONOCIMIENTOS E IDEAS PREVIAS DEL ALUMNADO

1º CICLO

Para averiguar los conocimientos previos de los alumnos, propondré una tormenta de ideas en pequeños grupos dentro del aula. Para ello a cada pequeño grupo, constituido de 5 a 7 niños, se les entregará una cartulina con un dibujo central grande y a los lados varios dibujos pequeños. Por ejemplo, el dibujo central sería una parada del tranvía y el grupo deberá coger los dibujos pequeños que representarán diferentes objetos que engloban al tranvía y recortar en caso de que estos estén presentes y pegarlos en el dibujo central en su lugar correspondiente. Luego se compararán todos las cartulinas hechas por los pequeños grupos y se realizará uno global que representará el conocimiento medio de los alumnos.

2º CICLO

Para saber que es lo que saben los alumnos de un tema como el del tranvía haría una pequeña prueba teórica con diversas preguntas en las que se podrá valorar los conocimientos sobre el tranvía y que finalmente hagan una redacción sobre este medio de transporte donde lo describan por completo y así expresen todos sus conocimientos.

3º CICLO

-Para averiguar qué conocimientos previos poseen los alumnos sobre el tema, les propondremos la siguiente actividad:

Les propondremos a los niños realizar un dibujo acerca de lo que creen ellos qué es el tranvía, tanto por dentro como por fuera. Además, le pediremos que redacten las normas que creen ellos que tiene el tranvía y Mediante que energía se desplaza.

DECIDIR QUÉ CONTENIDOS SE VAN A INVESTIGAR Y CUÁLES SE VAN A EXPLICAR

CARACTERÍSTICAS DEL TRANVÍA.		
Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
<p>¿Qué función tiene? ¿Qué tipo de transporte es? ¿Cómo es el tranvía? (forma, tamaño, color...) ¿Cuál es su capacidad? ¿De qué materiales está elaborado? ¿Cómo es su aspecto interior?</p>	<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando? ¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra? ¿Cómo se abren las puertas? ¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía? ¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía? ¿Cuándo tiene preferencia el tranvía? ¿Cómo son los semáforos?</p>	<p>¿Qué función tiene? ¿Qué tipo de transporte es? ¿Cómo es el tranvía? ¿Cómo es su aspecto interior y exterior? ¿Cuál es su capacidad?</p>
Área de Conocimiento del Medio		
<p>Bloque IV, epígrafe 8: <u>Los desplazamientos y los medios de transporte.</u> Responsabilidad en el cumplimiento de las normas básicas como peatones y usuarios. <u>Importancia de la movilidad de la vida cotidiana.</u></p>	<p>Bloque IV, epígrafe 8: <u>Los medios de transporte en Canarias.</u> Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios. <u>Importancia de la movilidad de la vida cotidiana.</u></p> <p>Bloque VI, epígrafe 1: <u>Ordenación, clasificación y comparación de diferentes objetos y materiales a partir de propiedades físicas observables (peso/masa, estado, volumen, color, textura, olor, atracción magnética) y posibilidades de uso. Importancia del descubrimiento de ciertos</u></p>	<p>Bloque IV, epígrafe 5 y 6. <u>5-Identificación de la producción de bienes y servicios para la satisfacción de las necesidades humanas.</u> Valoración del trabajo no remunerado. <u>Reconocimiento de la importancia del sector servicios.</u> Reflexión sobre los factores responsables de las desigualdades en el consumo.</p> <p><u>6-El papel de las comunicaciones y los transportes en las actividades personales, económicas y sociales,</u> con la especial atención a la Comunidad Autónoma de Canarias.</p> <p>Bloque VII, epígrafe 1</p>

	materiales como la fibra óptica, plástico, pvc ...	<u>Relación entre las propiedades de los materiales y su uso en aplicaciones concretas.</u>
Bloque VI, epígrafe 1: La diversidad de materiales. Realización de experiencias con materiales de uso corriente para el descubrimiento de sus propiedades. <u>Clasificación según criterios elementales: estados de agregación, textura, plasticidad, etc.</u>	Bloque VI, epígrafe 4: <u>Valoración del uso responsable de las fuentes de energía.</u> Observación de la intervención de la energía en los cambios de la vida cotidiana.	Bloque VII, epígrafe 2 <u>Conocimiento de las aplicaciones de los objetos y las máquinas, y de su utilidad para el desarrollo de las actividades humanas.</u> Valoración de la importancia de las medidas de seguridad en la prevención de accidentes laborales.
	Bloque VII, epígrafe 4: <u>Conocimiento de algunos operadores mecánicos. (Eje, rueda, polea, plano inclinado, engranaje, freno, etc.) y de su función.</u>	
Área de Artística		
Bloque I, epígrafe 2: Exploración y observación sensitiva del cuerpo y del entorno.	Bloque I, epígrafe 2: 2.1 Reconocimiento de los elementos visuales: el punto, la línea, el entorno, el contorno, las formas naturales y artificiales, la luz, el color y los volúmenes.	Bloque I, epígrafe 1, 1.1. <u>Contemplación de la belleza visual y del arte contribuyendo a su conservación.</u> Bloque I, epígrafe 2, 2.2 <u>Reconocimiento de diferentes elementos visuales: la luz, el color, la textura, las estructuras geométricas y volúmenes.</u>
Bloque I, epígrafe 6: Descripción de imágenes en ilustraciones, fotografías, señales de tráfico y carteles.	Bloque I, epígrafe 2: 2.3 Descripción verbal y artística de sensaciones y observaciones visuales.	Bloque I, epígrafe 2, 2.3 <u>Descripción oral, escrita y artística de sensaciones y observaciones visuales.</u>
Bloque II, epígrafe 2: 2.3 Exploración de las posibilidades y cualidades de los medios naturales y artificiales.	Bloque II, epígrafe 3: 3.1 Observación de los objetos y el espacio desde diferentes puntos de vista.	
	Bloque III, epígrafe 1: 1.3 Valoración del silencio como hábito de mejora de las relaciones con uno mismo y con los demás.	
Área de Lengua Castellana y Literatura		
Bloque I, epígrafe 2: Comprensión y valoración	Bloque I, epígrafe 2: Participación y cooperación en situaciones	Bloque II, epígrafe 1.2 <u>Comprensión de textos</u>

<p>de textos orales procedentes de la radio, la televisión y tradición oral para obtener información general sobre hechos y acontecimientos próximos a la experiencia infantil.</p>	<p>comunicativas habituales (informaciones, conversaciones reguladoras de la convivencia,) con valoración y respeto de las normas que rigen la interacción oral (turnos de palabra, papeles diversos en el intercambio, tono de voz, ritmo y apoyos gestuales.</p>	<p><u>procedentes de los medios de comunicación social con especial incidencia en la noticia</u>, la entrevista y las cartas al director o defensor, para obtener información general, localizando ideas y datos destacados.</p>
<p>Bloque I, epígrafe 4: Uso de documentos audiovisuales para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes (identificación, clasificación, comparación.)</p>		
<p>Bloque II, epígrafe 1.3</p>		
<p><u>Comprensión de textos del ámbito escolar</u>, en soporte papel o digital, para aprender y para informarse, tanto <u>los producidos con finalidad didáctica como los de uso social.</u></p>		
<p>Área de Matemáticas</p>		
<p>Bloque II epígrafe 1: 1.1 Reconocimiento, en los objetos o cuerpos, de la propiedad de longitud, peso/masa y capacidad, y comprensión del concepto de medida.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.3 <u>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.</u></p>	<p>Bloque III, epígrafe 2, 2.4 <u>Interés por la precisión en la descripción y representación de formas geométricas.</u></p>
<p>Bloque III, epígrafe 2: 2.5 <u>Reconocimiento de figuras planas</u> (círculo, triángulo, cuadriláteros; cuadrado y</p>	<p>Bloque II, epígrafe 2: Comprensión de la dimensión temporal y de las magnitudes físicas de longitud, peso/masa, capacidad,</p>	

<p>rectángulo) <u>en objetos de nuestro entorno y espacios cotidianos</u>, identificando de lados y vértices, y su comparación y clasificación usando diferentes criterios.</p>	<p>temperatura y superficie, a partir de estimaciones de medidas de elementos de la vida cotidiana.</p>	
---	---	--

<p align="center">UTILIZACIÓN DEL TRANVÍA</p>		
<p align="center">Primer ciclo</p>	<p align="center">Segundo ciclo</p>	<p align="center">Tercer ciclo</p>
<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo sé en qué parada tengo que subir y en cuál me he de bajar para ir de un sitio a otro? ¿Cuánto cuesta un billete? ¿Cómo y dónde se puede conseguir? ¿Qué hay que hacer para abrir las puertas? ¿Qué se hace con el ticket cuando entras al tranvía? ¿Cada cuánto tiempo pasa el tranvía?</p>	<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo saber en qué parada me estoy bajando? ¿Cuánto cuesta el ticket y donde se compra? ¿Cómo se abren las puertas? ¿Cómo se paga con el ticket dentro del tranvía? ¿Cuánto tiempo tarda en llegar el tranvía? ¿Cuando tiene preferencia el tranvía? ¿Cómo son los semáforos?</p>	<p>¿Cuántas paradas tiene? ¿Cómo se en que parada tengo que subir y en cuál me he de bajar para ir de un sitio a otro? ¿Cuánto cuesta un billete?¿Cómo y dónde se puede conseguir? ¿Qué hay que hacer para abrir las puertas? ¿Qué se hace con el ticket cuando entras al tranvía? ¿Cada cuánto tiempo pasa el tranvía?</p>
<p align="center">Área de Conocimiento del Medio</p>		
<p>Bloque I, epígrafe 1: Orientación en el espacio en relación con los elementos fijos en él.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 2: <u>Uso de planos y mapas para la observación, localización, orientación y desplazamiento en espacios conocidos (aula, colegio, vivienda...)</u> progresando hacia ámbitos más amplios (barrio, municipio, isla...).</p> <p>Bloque VI, epígrafe 1: <u>Ordenación, clasificación y comparación de diferentes objetos y materiales a partir de propiedades físicas observables (peso/masa, estado,</u></p>	<p>Bloque III, epígrafe 9. 9-<u>La identidad personal.</u> Conocimiento personal y autoestima. La <u>autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas.</u> Aprecio por la iniciativa en la toma de decisiones. (Tener autonomía para saber que parada tengo que coger y dónde me tengo que bajar).</p>

	volumen, color, textura, olor, atracción magnética) y posibilidades de uso. Importancia del descubrimiento de ciertos materiales como la fibra óptica, plástico, pvc ...	Bloque VI, epígrafe 11 <u>11-Respeto por las normas de uso, seguridad y de conservación de los instrumentos y de los materiales de trabajo.</u>
Bloque IV, epígrafe 9: Iniciación en la recogida de datos e información de su ciudad (paradas de guagua, centros de salud....) y en la lectura de imágenes (iconos y carteles de señalización comunes).	Bloque IV, epígrafe 8: Los medios de transporte en Canarias. <u>Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios</u>	
Bloque IV, epígrafe 8: Los desplazamientos y los medios de transporte. <u>Responsabilidad en el cumplimiento de las normas básicas como peatones y usuarios.</u> Importancia de la movilidad en la vida cotidiana.	Bloque IV, epígrafe 10: Obtención y aprecio de la información obtenida a través de las tecnologías de la información y la comunicación, valorando su contenido.	
Área de Artística		
Bloque I, epígrafe 6: Descripción de imágenes en ilustraciones, fotografías, señales de tráfico y carteles.	Bloque I, epígrafe 6: Interpretación y comunicación de los mensajes que proporcionan las imágenes.	NADA
Área de Lengua Castellana y Literatura		
Bloque I, epígrafe 2: Comprensión y valoración de textos orales procedentes de la radio, la televisión y tradición oral para obtener información general sobre hechos y acontecimientos próximos a la experiencia infantil	Bloque I, epígrafe 3: <u>Comprensión y producción de textos orales para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano, de carácter informal.</u> (Conversaciones entre iguales y en el equipo de trabajo, fórmulas de cortesía y relación social) y otros más elaborados (Las fórmulas de cortesía y la relación social) y otros más elaborados (las exposiciones de	Bloque II, epígrafe 1.2 <u>Comprensión de textos procedentes de los medios de comunicación social con especial incidencia en la noticia, la entrevista y las cartas al director o defensor, para obtener información general, localizando ideas y datos destacados.</u>

<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.3 Interpretación de informaciones en textos para aprender muy vinculados a la experiencia, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano.</p>	<p>clase, entrevistas, introducción a la definición de conceptos).</p> <p>Bloque II, epígrafe 1: 1.1 <u>Comprensión de la información relevante en textos propios de situaciones cotidianas de relación social, como correspondencia escolar, normas de clase o reglas de juegos.</u></p>	<p>Bloque II, epígrafe 1.3 <u>Comprensión de textos del ámbito escolar, en soporte papel o digital, para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso social.</u></p>
<p>Área de Matemáticas</p>		
<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.10 <u>Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas multiplicativas, como suma repetida o como reparto, interpretación del signo “x” como “veces” y reconocimiento de los factores. (Uno de los cuales debe ser, 2,3,5 o 10), de su propiedad conmutativa y del resultado.</u></p>	<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.3 <u>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</u></p>	<p>NADA</p>
<p>Bloque I, epígrafe 1: 2.3 Reconocimiento y aplicación de la relación “mayor que”, “menor que” e “igual que”, utilizando correctamente el signo correspondiente (<, > o =) entre dos números menores o iguales que 99</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: Conocimiento <u>de equivalencias de monedas y billetes de €, y uso del dinero para compras con devolución.</u></p>	

<p>Bloque II, epígrafe 2: 2.1 Conocimiento de las unidades más necesarias de la magnitud tiempo (hora, minuto, día, semana, mes, año) y selección de la unidad apropiada para determinar un intervalo de tiempo en relación con sucesos conocidos y familiares.</p>		
<p>Bloque II, epígrafe 2: 2.2 Valor de las distintas monedas y billetes de nuestro sistema monetario.</p>	<p>Bloque II, epígrafe 2: Compresión 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.</p>	
<p>Bloque II, epígrafe 2: 2.3 Uso de dinero para adquirir un artículo según su precio marcado.</p>		

FUNCIONAMIENTO DEL TRANVÍA		
Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
<p>Mediante que energía se desplaza? ¿Desprende algún tipo de contaminante a la atmósfera? ¿Hay señales de tráfico que el tranvía deba respetar?</p>	<p>¿Qué energía utiliza para desplazarse? ¿Es un vehículo contaminante? ¿Qué señales de tráfico tiene el tranvía? ¿A qué velocidad suele ir? ¿Cómo es su funcionamiento, respecto a si tiene motor etc.? ¿Emite mucho sonido el tranvía?</p>	<p>¿Mediante qué energía se desplaza? ¿Desprende algún tipo de contaminante a la atmósfera? ¿Hay señales de tráfico que el tranvía deba respetar?</p>
Área de Conocimiento del Medio		
<p>Bloque I, epígrafe 7: <u>Percepción y descripción de</u></p>	<p>Bloque VI, epígrafe 4: <u>Valoración del uso responsable de las fuentes de energía en el planeta</u></p>	<p>Bloque VI, epígrafe 5 6. <u>5-Fuentes de energía renovables y no renovables. Energías renovables</u></p>

<p><u>algunos elementos naturales y humanos del entorno.</u></p>	<p>y medidas de ahorro energético en el entorno en el entorno canario.</p> <p>Bloque VII, epígrafe 1: <u>Ordenación, clasificación y comparación de diferentes objetos y materiales a partir de propiedades físicas observables</u> (peso/masa, estado, volumen, color, textura, olor, atracción magnética) y posibilidades de uso. Importancia del descubrimiento de ciertos materiales como la fibra óptica, plástico, pvc ...</p>	<p>en Canarias. El desarrollo energético, sostenible y equitativo. <u>Responsabilidad individual y colectiva en su consumo.</u></p>
	<p>Bloque IV, epígrafe 8: Los medios de transporte en Canarias. <u>Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios</u></p> <p>Bloque VII, epígrafe 1: <u>Ordenación, clasificación y comparación de diferentes objetos y materiales a partir de propiedades físicas observables</u> (peso/masa, estado, volumen, color, textura, olor, atracción magnética) y posibilidades de uso. Importancia del descubrimiento de ciertos materiales como la fibra óptica, plástico, pvc.</p> <p>Bloque VII, epígrafe 1: Identificación de la diversidad de máquinas y aparatos sencillos en el entorno. <u>Relación de máquinas de uso cotidiano con el tipo de energía necesaria.</u></p>	

<p>Bloque VII, epígrafe 1: Identificación de la diversidad de máquinas y aparatos sencillos en el entorno. <u>Relación de máquinas de uso cotidiano con el tipo de energía necesaria.</u></p>	<p>Bloque VII, epígrafe 3: <u>La energía y los cambios. Fuentes y usos de la energía.</u> Observación de la intervención de la energía en los cambios de la vida cotidiana.</p>	<p>Bloque VI, epígrafe 6 <u>Diferentes formas de energía y sus usos cotidianos.</u> Transformaciones simples de energía.</p>
<p>Área de Artística</p>		
<p>Bloque I, epígrafe 2: 2.3 Descripción verbal y artística de sensaciones visuales.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 6: <u>Interpretación y comunicación de los mensajes que proporcionan las imágenes.</u></p>	<p>Bloque I, epígrafe 1, 1.1. <u>Contemplación de la belleza visual y del arte contribuyendo a su conservación.</u></p> <p>Bloque III, epígrafe 1, 1.3. <u>Valoración del silencio y de la escucha conscientes como hábitos que contribuyen a la mejora de las relaciones con uno mismo y con los demás.</u> Para un que el tranvía funcione correctamente debe haber diálogo y no disputa.</p>
<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</p>		
<p>Bloque I, epígrafe 3: <u>Comprensión y producción de textos orales para aprender, tanto los producidos con finalidad didáctica como los utilizados en situaciones cotidianas</u></p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.3 Comprensión de contenidos básicos en textos para aprender y para informarse, tanto de los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 1.1 <u>Participación y cooperación en situaciones comunicativas de relación social, en especial las destinadas a favorecer la convivencia, con valoración y respeto de las normas que rigen la interacción oral.</u></p>
<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.3</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: 1.1</p>	

<p><u>Interpretación de informaciones en textos para aprender muy vinculados a la experiencia, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano.</u></p>	<p><u>Comprensión de la información relevante en textos propios de situaciones cotidianas de relación social, como correspondencia escolar, normas de clase o reglas de juegos.</u></p>	<p>Bloque II, epígrafe 1.1. <u>Comprensión de la información relevante en textos propios de las situaciones cotidianas de relación social: correspondencia, normas, programas de actividades, convocatorias, planes de trabajo o reglamentos.</u></p>
--	---	--

Área de Matemáticas

<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.1 Aproximación, estimación y redondeo del cálculo de las operaciones y sus resultados.</p>	<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.3 <u>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</u></p>	
<p>Bloque I, epígrafe 3: 3.9 Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas de adición o sustracción que se resuelvan con composición y descomposición de números de dos cifras en dos o más sumandos.</p>	<p>Bloque II, epígrafe 1: <u>Conocimiento de equivalencias de monedas y billetes de €, y uso del dinero para compras con devolución.</u></p>	
<p>Bloque III, epígrafe 1: 1.1 <u>Descripción de la posición y movimientos de objetos con el uso de la ubicación espacial: encima de/debajo de,</u></p>	<p>Bloque II, epígrafe 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),</p>	

sobre/bajo, arriba/abajo, cerca de/lejos de, a un lado/al otro, identificando en cada caso la derecha y la izquierda, en relación con uno mismo y con otros puntos de referencia en situaciones tridimensionales vivenciadas.	temperatura (°C), y superficie (cuadradas no convencionales). Comparación y ordenación de unidades y cantidades de una misma magnitud.	
Bloque II, epígrafe 2: 2.2 Valor de las distintas monedas y billetes de nuestro sistema monetario.		

PROFESIONES DEL TRANVÍA		
Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
¿Cuántos tipos de profesionales trabajan en el tranvía? ¿En qué consiste cada profesión?	¿Qué tipos de profesionales hay dentro del funcionamiento del tranvía? ¿A quién pertenece el tranvía? ¿En qué consiste cada profesión?	¿Cuántos tipos de profesionales trabajan en el tranvía? ¿En qué consiste cada profesión?
Área de Conocimiento del Medio		
Bloque IV, epígrafe 6: <u>Reconocimiento y valoración de diferentes profesiones con evitación de estereotipos sexistas.</u> Formulación de preguntas de detección de las diferentes actividades realizadas para el bien de la comunidad.	Bloque IV – epígrafe 8 Los medios de transporte en Canarias. Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios.	Bloque IV, epígrafe 5. 5-Identificación de la producción de bienes y servicios para la satisfacción de las necesidades humanas. Valoración del trabajo no remunerado. <u>Reconocimiento de la importancia del sector servicios.</u> Reflexión sobre los factores responsables de las desigualdades en el consumo. Bloque V, epígrafe 3 3- <u>Factores explicativos de las acciones humanas,</u> de los acontecimientos históricos y <u>de</u>

		<u>los cambios sociales. (saber cómo ha cambiado la sociedad para conocer los nuevos puestos de trabajo como el conductor del tranvía).</u>
Área de Artística		
NADA	NADA	NADA
Área de Lengua Castellana y Literatura		
Bloque I, epígrafe 7: Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.	Bloque II, epígrafe 1: 1.1 <u>Comprensión de la información relevante en textos propios de situaciones cotidianas de relación social</u> , como correspondencia escolar, normas de clase o reglas de juegos.	NADA
Área de Matemáticas		
Bloque IV, epígrafe 1: 1.4 Participación y colaboración activa en el trabajo en equipo y en el aprendizaje	Bloque I, epígrafe 3: 3.3 <u>Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas sencillas, utilizando</u>	

<p>organizado a partir de la investigación sobre situaciones reales. <u>Respeto por el trabajo de los demás.</u></p>	<p><u>sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, empleando distintas estrategias y representaciones o lenguajes, y reconociendo su equivalencia.</u></p>	

1º CICLO

JSTFCCN.- La razón de esta selección de porque explicar dichos contenidos o porque investigarlos, sencillamente se basó en si estos se pueden ofrecer con facilidad en el medio que rodea a los alumnos. Así conceptos complejos tales como las medidas universales de longitud o peso será mejor pasarlos a explicar en clase donde el docente pueda controlar la asimilación de estos conceptos en los alumnos y asentar estos con mayor fuerza . Y conceptos más sencillos podrán ser asimilados por el trabajo y curiosidad de los alumnos, siendo esta forma de trabajo la primordial en este ciclo para el correcto desarrollo del niño en esta etapa. Ejemplo de la materia de conocimiento del medio:

A explicar- Bloque I, epígrafe 3: 3.10

Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas multiplicativas, como suma repetida o como reparto, interpretación del signo “x” como “veces” y reconocimiento de los factores. (Uno de los cuales debe ser, 2,3,5 o 10), de su propiedad conmutativa y del resultado. Para un niño que vea el signo “x” por primera vez en una operación matemática, este será indescifrable pues por mucho que investigue, su capacidad cognitiva difícilmente le ayudará a deducir el significado, y seguramente aunque lo hiciera su razonamiento no estaría bien planteado ni tendría coherencia. Es por ello que debe actuar el docente y asegurar que los niños comprendan el significado que cobra esta letra al estar en medio de los números.

A investigar- Bloque IV, epígrafe 7:

Formas de organización en el entorno próximo: escuela, barrio, municipio. En este caso, el alumno deberá conocer el medio próximo, y que mejor manera que sea entendida de primera mano por el alumnado. Así el profesor solo guiará al alumno mediante un trabajo de investigación, el aprendizaje del alumno que será responsable de su propio conocimiento, siendo la propia vivencia del alumno su conocimiento previo sobre el tema.

2º CICLO

JSTFCCN.-.-Los contenidos que se van a explicar, o sea los marcados en rojo, son debido a que los alumnos no van a ser capaces de descubrirlos por si mismos, y necesitan una explicación previa para que ellos lleguen a unos conocimientos mínimos. Ejemplo:

·Bloque IV – epígrafe 8

Los medios de transporte en Canarias. Responsabilidad en el cumplimiento de las normas como peatones y usuarios de transportes y de otros servicios.

Este contenido se va a explicar debido a la importancia que tiene ya que esta relacionado con Canarias y los medios de transporte, para que sepan como actuar en la vida cotidiana cumpliendo las normas como peatones y usuarios de transportes diariamente.

-Los contenidos que no están marcados en rojo son los que los alumnos van a investigar, bien buscando por internet, observando o de cualquier otra manera ya que son contenido más sencillos.

·Bloque I, epígrafe 6:

Interpretación y comunicación de los mensajes que proporcionan las imágenes.

Con este contenido los alumnos investigarán saliendo a la calle y utilizando el tranvía, lo que significan muchas de las imágenes ilustradas que hay en el tranvía, las cuales nos indican la preferencia, lo que esta bien o lo que está mal.

PLANIFICAR LA EXPLICACIÓN

Para ilustrar este proceso hemos seleccionado el concepto de **tranvía**.

2º CICLO

1º Seleccionar la estrategia para la enseñanza del concepto

Definición (con ayuda) + Ejemplos positivos/ Ejemplos negativos (con ayuda) + Práctica (con explicación)

2º Definir el concepto:

Nombre Tranvía.

Atributos (críticos y variables)

<p>Críticos <i>Medio de transporte</i> <i>Terrestre</i> <i>Público</i> <i>Colectivo</i> <i>Urbano</i> <i>Con infraestructura propia (raíles, paradas, señalización, ...)</i> <i>Funciona con energía eléctrica</i> <i>De superficie</i></p>	<p>Variables <i>Vagones</i> <i>Forma</i> <i>Tamaño</i> <i>Color</i> <i>Gratuito o no</i> <i>Número de asientos</i> <i>Etc.</i></p>
--	--

- Definición: El tranvía es un medio de transporte terrestre, público, colectivo, urbano, de superficie, con infraestructura propia (raíles, paradas, señales, ...), que funciona con energía eléctrica, puede tener uno o varios vagones, puede ser gratuito o no y puede tener diversas formas y colores.

3º Selección de ejemplos:

- A) Seleccionar un amplio rango de pares de ejemplos positivos y negativos.
- B) Emparejar los ejemplos positivos y negativos indicando el atributo que quieres ilustrar.
- C) Seleccionar un par de ejemplos para construir la práctica

Atributo	Ejemplo+	Ejemplo -	Representación y aislamiento
Medio de transporte	Distintos medios de transporte	Una casa	Forma de representación: icónica y verbal
Terrestre	Tranvía	Un barco, un avión	

			Técnica de aislamiento de atributos: flechas, globos, tipos de letra, colores de las letras.
Público	Tranvía	Un coche privado	
Colectivo	Tranvía	Un taxi	
Urbano	Tranvía	Un tren interurbano	
De superficie	Tranvía	Un metro	
Infraestructura propia	Tranvía	Una guagua	
Funciona con energía eléctrica	Tranvía	Una guagua	

Desarrollar la estrategia en clase.

Con todo el material elaborado, se narrará cómo sería la clase.

PLANIFICAR LA INVESTIGACIÓN

Para planificar la investigación de cualquier tema o problema, debemos tener en cuenta las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué información debemos recoger?
Identificación de la información que nos hace falta para llevar a cabo la investigación
2. ¿Cómo recoger esa información?
¿Qué información está disponible, y sólo hay que seleccionarla, y cuál es preciso elaborar?
En caso de elaboración, ¿qué técnicas y/o instrumentos nos hacen falta? ¿Hay que construirlos o ya disponemos de ellos? ¿Cómo construir una técnica para la recogida de la información?
¿Cuál será el procedimiento para la recogida de la información?

3. ¿Cómo analizar esa información?
¿Qué tipo de análisis vamos a realizar?

A continuación vamos a desarrollar cada una de estas tareas.

1. ¿QUÉ INFORMACIÓN DEBEMOS RECOGER?

Identificación de la información que nos hace falta para llevar a cabo la investigación

Elección de un contenido (o conjunto de ellos) que se haya decidido que sea investigado por el alumnado: **Las profesiones del tranvía**

Identificación de la información que el alumnado deberá recoger a partir de los contenidos del curriculum relacionados con las cuestiones planteadas.

CONTENIDOS (curriculum básico)	Qué INFORMACIÓN queremos recoger
<p>1º CICLO Bloque IV, epígrafe 6: Reconocimiento y valoración de diferentes profesiones con evitación de estereotipos sexistas. Formulación de preguntas de detección de las diferentes actividades realizadas para el bien de la comunidad.</p> <p>3º CICLO Bloque V, epígrafe 3 <u>3-Factores explicativos de las acciones humanas, de los acontecimientos históricos y de los cambios sociales. (saber cómo ha cambiado la sociedad para conocer los nuevos puestos de trabajo como el conductor del tranvía).</u></p>	<p>Denominación de la profesión Funciones, tareas, responsabilidades Representación Estudios o formación necesarios Modo de acceso Maquinaria o aparatos usados para desempeñar la profesión Salario Horario de trabajo Género</p>

Concreción o desarrollo, por ciclos, de la información que el alumnado deberá recoger

INFORMACIÓN	1º CICLO	2º CICLO	3º CICLO
-Denominación	-Saber el nombre de la profesion	Saber el nombre de la profesion	Saber el nombre de la profesion, y en caso de nombre técnico,
-FUNCIONES,	- Que actividad se	- Saber diferenciar	

TAREAS, RESPONSABILIDADES	encargan de realizar en esta profesion	cada una de los profesionales del tranvía según su ropa, su placa o sus características.	
-REPRESENTACIÓN	- Representar mediante dibujos el uniforme de los profesionales del tranvía.	- Saber describir la función y la tarea de los profesionales del tranvía.	
-FORMACIÓN NECESARIA PARA DESEMPEÑARLA	- Nada.		
-MODO DE ACCESO	- Nada.	- Nada.	
-MAQUINARIA O APARATOS USADOS PARA DESEMPEÑARLO	- Nada	- Distinción de los distintos aparatos que podemos encontrar en el tranvía, saber como se usan y saber distinguirlos.	
-SALARIO	-Nada.		
-HORARIO DE TRABAJO	-Nada.	- Saber el horario de funcionamiento del tranvía	
-GÉNERO	- Evitar los estereotipos sexistas en las representación de los diferentes empleos.	-Nada	

2. ¿CÓMO RECOGER ESA INFORMACIÓN?

Para construir una técnica de recogida de información, por ejemplo, una guía de observación:

1. ¿Qué cuestiones debo plantear, y en qué situaciones, para recoger la información identificada y concretada?

INFORMACIÓN	1º CICLO	CUESTIONES Y/O SITUACIONES PARA RECOGER LA INFORMACIÓN
-DEFINICIÓN	-Saber el nombre de los profesionales del tranvía.	¿cuál es el nombre de su profesión? Apuntarlo.
-REPRESENTACIÓN	- Representar mediante dibujos el uniforme de los profesionales del tranvía.	- Observar y apuntar, ¿de que color es el uniforme de los diferentes trabajadores del tranvía?, ¿cuantas prendas lo componen?, ¿llevan algo diferente al resto?
-FUNCIONES, TAREAS, RESPONSABILIDADES	- Que actividad se encargan de realizar los diferentes empleados.	- Observar y preguntar a todos los empleados: ¿de qué te encargas? Apuntarlo
-FORMACIÓN NECESARIA PARA DESEMPEÑARLA	- Nada	- Nada.
-MODO DE ACCESO	- Nada.	- Nada.
-MAQUINARIA O APARATOS USADOS PARA DESEMPEÑARLO	-Nada	- Nada.
-SALARIO	-Nada.	- Nada.
-HORARIO DE TRABAJO	-Nada.	- Nada.
-GÉNERO	- Evitar los estereotipos sexistas en las representaciones de los diferentes empleos.	- Ir al tranvía y buscar dos trabajadores de diferente género, un hombre y una mujer, y preguntarles: ¿Puede una persona de diferente sexo realizar el mismo trabajo que usted? ¿Por qué?

INFORMACIÓN	2º CICLO	CUESTIONES Y/O SITUACIONES PARA RECOGER LA INFORMACIÓN
-DEFINICIÓN	- Definición de cada una de las características de los profesionales del tranvía.	- Observa y Menciona todos los trabajadores que trabajen en el tranvía, con su definición vulgar y profesional.
-REPRESENTACIÓN	- Saber diferenciar cada una de los profesionales del tranvía según su ropa, su placa o sus características.	- Observar y Hacer una descripción del uniforme de los trabajadores, haciendo mención especial a las características principales.
-FUNCIONES, TAREAS, RESPONSABILIDADES	- Saber describir la función y la tarea de los profesionales del tranvía.	- Cada alumno se fijara en los distintos profesionales con los que cuenta el tranvía, elegirá el que más le guste, e intentará recoger en una libreta un mínimo de características del profesional en su puesto de trabajo
-FORMACIÓN NECESARIA PARA DESEMPEÑARLA	Diferenciación de cada una de las profesiones del tranvía, sabiendo sus características	-Después de realizar una breve visita al tranvía, los alumnos investigarán en sus casas, lo que es indispensable para desempeñar una función en el tranvía.
-MODO DE ACCESO	- Nada.	- Nada.
-MAQUINARIA O APARATOS USADOS PARA DESEMPEÑARLO	Distinción de los distintos aparatos que podemos encontrar en el tranvía, saber como se usan y saber distinguirlos.	- En el tranvía, mediante un proceso de observación irán apuntando las distintas maquinarias u aparatos que les vayan llamando la atención y vayan apuntando que hace la gente para utilizarlo, fijándose además el los aparatos utilizados por los profesionales del tranvía.

-SALARIO	-Nada.	- Nada
-HORARIO DE TRABAJO	- Saber el horario de funcionamiento del tranvía	- Informarse mediante los carteles informativos cual es el horario habitual de uso del tranvía.
-GÉNERO	-Nada	-Nada

Elaboración material de la guía

1º CICLO



GUIA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:

*PREGUNTAR A TODOS LOS TRABAJADORES
DEL TRANVÍA:*

¿CÚAL ES EL NOMBRE DE SU PROFESIÓN?

APUNTARLO:

-REPRESENTACIÓN

*OBSERVAR A LOS TRABAJADORES DEL
TRANVÍA Y APUNTAR JUNTO A SU NOMBRE,
COMO VAN VESTIDOS, DE QUE COLOR Y
CUANTAS PRENDAS LLEVAN.*

-GÉNERO

*BUSCAR DOS TRABAJADORES, UN HOMBRE Y UNA MUJER, Y PREGUNTAR: ¿PUEDE UNA PERSONA DE DIFERENTE SEXO REALIZAR TU MISMA PROFESIÓN?¿POR QUÉ? **APUNTAR CUAL ES SU PROFESIÓN, SI DICE QUE SI O NO Y EL PORQUE.***

2º CICLO



GUIA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:

-DEFINICIÓN

OBSERVAR Y PREGUNTAR A TODOS LOS TRABAJADORES DEL
TRANVÍA:

¿CUÁL ES EL NOMBRE VULGAR Y EL PROFESIONAL DE SU PROFESIÓN?

APUNTARLO:

-REPRESENTACIÓN

FIJARSE EN CADA UNO DE LOS PROFESIONALES CON LA INTENCIÓN DE
PODER REALIZAR UNA BREVE EXPOSICIÓN DE CADA UNO DE ELLOS,
REPRESENTANDO CADA UNA DE SUS CARACTERÍSTICAS.

-FUNCIONES, TAREAS, RESPONSABILIDADES

*OBSERVAR Y PREGUNTAR A LOS TRABAJADORES DEL TRANVÍA
:¿CUÁL ES SU FUNCIÓN EN EL TRANVÍA?, PARA QUE PUEDAN
REALIZAR UNA BREVE EXPOSICIÓN. APUNTARLO JUNTO A SU
NOMBRE:*

-HORARIO

*BUSCAR UNOS TRABAJADO PARA PREGUNTARLE:¿CUANTAS HORAS
TRABAJA Y SI ES UN TRABAJO CON HORARIO FLEXIBLE? APUNTAR
CUAL ES SU PROFESIÓN Y SI DICE QUE SI O NO.*

3. ¿Cómo analizar esa información?

¿Qué se va a hacer con esa información? Descripción, comparación, ...

1º CICLO

En cuanto a contenidos en lengua y conocimiento del medio; a los alumnos se les pedirá que realicen una redacción donde describan los diferentes empleados observados por su grupo y el resto, explicando características y observando que haya un lenguaje fluido y correcto, posteriormente en pequeños grupos se pedirá que reúnan todas las redacciones y hagan una grupal con las ideas de todos y la expongan al resto de la clase con alguna ayuda (diapositivas, cartulinas...). En matemáticas comprobaremos si los niños han adquirido respeto por el trabajo de los demás observando su comportamiento a la hora de trabajar o exponer. Además con toda la información obtenida, el profesor mandará a los alumnos a realizar un mural en clase en el cual representarán toda la información recogida (habiendo comprobado antes el profesor que esta info. es realista), para ello se trabajará en pequeños grupos en los cuales los alumnos compartirán la información y las vivencias resultantes de la investigación, creando, por su cuenta un mural con el diseño que les parezca en el que se vean representados los empleados del tranvía observados con sus respectivas características. Luego deberán realizar una pequeña obra de teatro (artística), en la que cada alumno se caracterice de algún empleado para mostrar a través de la obra las funciones de este al resto de alumnos, pero dejando libertad a la hora del argumento.

2º CICLO

El profesor después de revisar toda la información recogida por todos los alumnos, dividirá a la clase en 2 grupos, los cuales intentarán explicar todas las características que han podido observar del tranvía. Lo que se intentara es provocar una lluvia de ideas, en la que participarán ambos grupos, con un encargado en la pizarra de apuntar todas las características. La finalidad de esta actividad es que los niños puedan desenvolverse al utilizar el tranvía.

Valoración de la práctica

1º CICLO

Para mi esta fue una experiencia bastante completa con respecto a mi próximo futuro como docente.

La práctica tuvo sus dificultades, y la primera de ellas fue el trabajo en grupo. Como coordinador debo decir que el grupo me dio bastante trabajo, nunca estaban disponibles y siempre se retrasaban al entregar las actividades, no quiero decir que yo lo hiciera todo bien, es más, como coordinador creo que lo he hecho bastante mal, pero esperé mucho más del grupo. Además no creo haberme beneficiado de todo lo que la práctica pudo haberme ofrecido puesto que parte de la práctica consistía en consensuar con otro miembro del grupo del mismo ciclo los contenidos del curriculum y de la planificación de la investigación, y puesto que mi compañero abandono la asignatura, acabe ocupándome yo solo de todo lo referido al primer ciclo sin una segunda opinión que pudiera ayudarme a mejorar lo presente en esta práctica. Por lo cual, aunque si que fue una experiencia buena para mi futuro profesional no pude sacar el máximo provecho de ella, además de que el resto del grupo no esta ayudando demasiado a la finalización de esta (es más he tenido que echarles una mano muy de vez en cuando) y me han puesto en situaciones difíciles, como el plantearme si dejarlos fuera del proyecto y quedar como el malo de la película para sacar la práctica hacia adelante, por lo que se me ha acabado haciendo una práctica larga y cansina, y que sinceramente siento que no va a servir para poder superar la asignatura.

6.1.2. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.

• 6.1.2.1. <i>La motricidad y la escritura (La escritura manuscrita)</i>					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.	Didáctica de la Lengua	Rubén María Cabrera Cabrera , Luis Carrillo Aguiar	Dr. D. Manuel Abril Villalba	2011-2012	2º

La motricidad y la escritura (La escritura manuscrita)

Didáctica de la lengua española (Grupo 2.1)

Luis Carrillo Aguiar

Rubén María Cabrera Cabrera

Índice

A) Teórico

1. ¿Qué es la escritura manuscrita?	Pág.3
2. ¿Qué es la escritura?	Pág.3
3. ¿Por qué es importante?	Pág.3
4.1 Etapa precaligráfica.....	Pág.3-4
4.2 Etapa caligráfica.....	Pág.4-5
4.3 Etapa postcaligráfica.....	Pág.5-6
5. Factores que favorecen el aprendizaje de la escritura manuscrita	Pág.6-7
5.1 Desarrollo de la psicomotricidad	Pág.7
5.2 Función simbólica.....	Pág.7
5.3 Lenguaje.....	Pág.7
5.4 Afectividad.....	Pág.7

B) Practico

6. ¿Cuándo empezar la enseñanza de la escritura?	Pág.8
7. ¿Qué mano elegir?	Pág.8
7.1 Lateralidad grafica y lateralidad usual.....	Pág.8
7.2 Elección de una mano para la escritura en niños pequeños.....	Pág.8
8. Recursos	Pág.9
8.1 Cuadernillos de grafomotricidad y de preescritura.....	Pág.9
8.2 Páginas webs.....	Pág.10
9. Conclusión.....	Pág.10
10. Bibliografía.....	Pág.10

A) Teórico

1. ¿Qué es la escritura manuscrita?

Una modalidad de lenguaje y praxis que puede estudiarse como un sistema peculiar, por los niveles de organización de la motricidad, el dominio de las direcciones del espacio, el pensamiento y la afectividad que su funcionamiento requiere. Este no constituye un sistema homogéneo, sino que expresa diferentes niveles de desarrollo e integración. Por el hecho de constituir un repertorio de respuestas aprendidas es una función tanto de factores de maduración como del aprendizaje escolar jerarquizado.

2. ¿Qué es la escritura?

Una representación gráfica del lenguaje que utiliza signos convencionales, sistemáticos e identificables. Consiste en una representación visual y permanente del lenguaje que le otorga un carácter transmisible, conservable y vehicular.

La escritura es un modo de expresión verbal tardío, tanto en la historia de la humanidad como en la evolución del individuo, si se le compara con la edad de aparición del lenguaje oral. La lengua escrita está íntimamente ligada a la evolución de las posibilidades motrices que le permiten tomar su forma y al conocimiento lingüístico, que le da un sentido.

3. ¿Por qué es importante?

Porque es un medio de comunicación personalizada de registro y expresión; que a la vez permite a los niños en su vida escolar clarificar, retener, precisar y perfeccionar el pensamiento propio; registrar las ideas y planteamientos de los demás luego de haberlos leído o escuchado y mantener estos desde un punto de vista afectivo y social, haciendo del proceso comunicativo algo personal.

4. Principales etapas de desarrollo de la escritura:

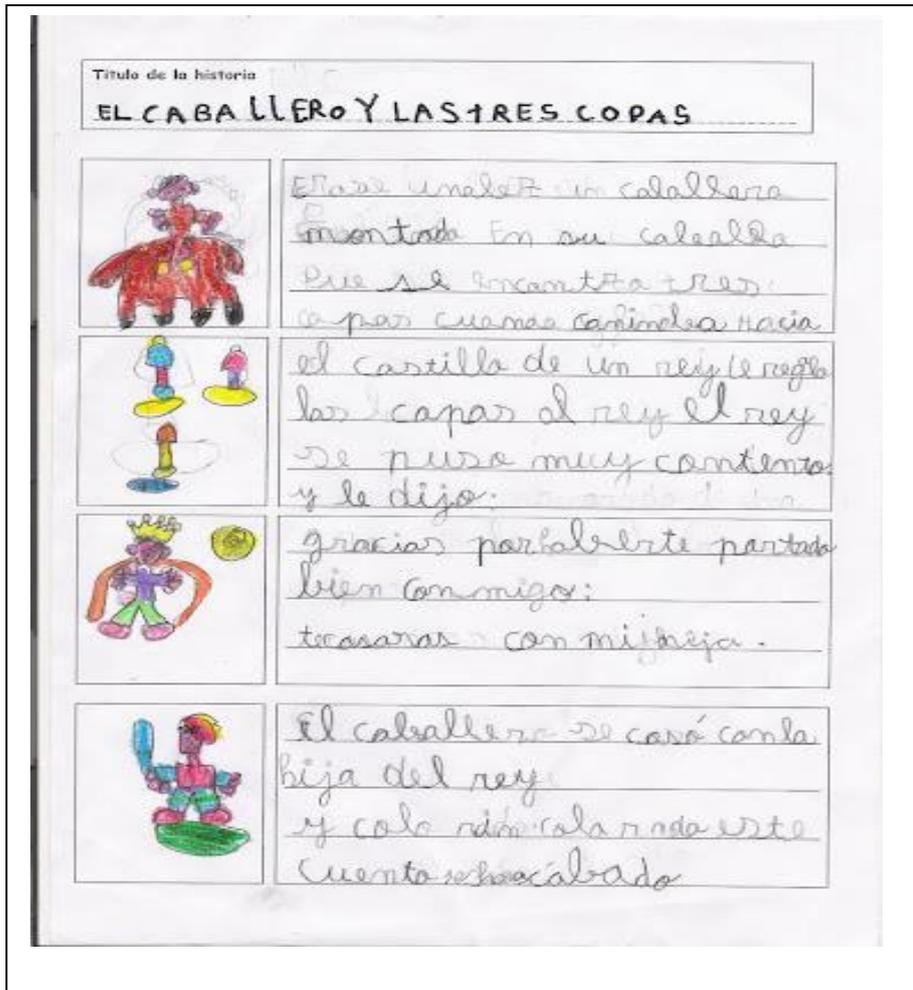
Como actividad convencional y codificada es una destreza adquirida que se desarrolla hasta alcanzar el ideal caligráfico propuesto por la escuela. Para lograr esto dividimos la enseñanza en varias etapas de aprendizaje.

4.1 Etapa Precaligráfica

Se extiende desde los 6 años hasta los 9. Tiene una duración relativa y varía según las características psicológicas de los niños, la cantidad de ejercicios y el contexto escolar general. Si no se supera la etapa el niño desarrollará una disgrafía propia a la etapa. Al ser la primera toma de contacto se mostrarán las siguientes características:

- los trazos rectos de las letras aparecen temblorosos o curvos,
- las curvas o semicurvas de las letras presentan ángulos,
- la dimensión y la inclinación de las letras no son regulares,
- el ligado entre las letras muestra irregularidad y torpeza,

-la alineación no se mantiene recta, sino que tiende a ser ondulante, a subir o descender.



4.2 Etapa caligráfica infantil

Empieza con el dominio del niño de la motricidad fina. Su escritura se regulariza (se corresponde al ideal escolar). De los 10 a los 12 años se empieza a evidenciar la llegada a esta etapa. Características:

- las líneas son rectas y regularmente distanciadas,
- los márgenes se respetan de forma correcta,
- las palabras y las letras aparecen claramente distanciadas.

A partir de los 12 el niño modificará su modelo caligráfico para expresarse personalmente.

Título de la historia EL BASTÓN	
	Era se una un hermano baston de un rey y el rey le pidio al caballero: quiero
	que coja el baston, y el caballero no quiso y un dia cuando el rey dormia
	la zienta otro caballero robo una moneda de oro y el caballero verde
	le ayudo al rey a recuperar la moneda y el rey recompensa.1

4.3 Etapa Postcaligráfica

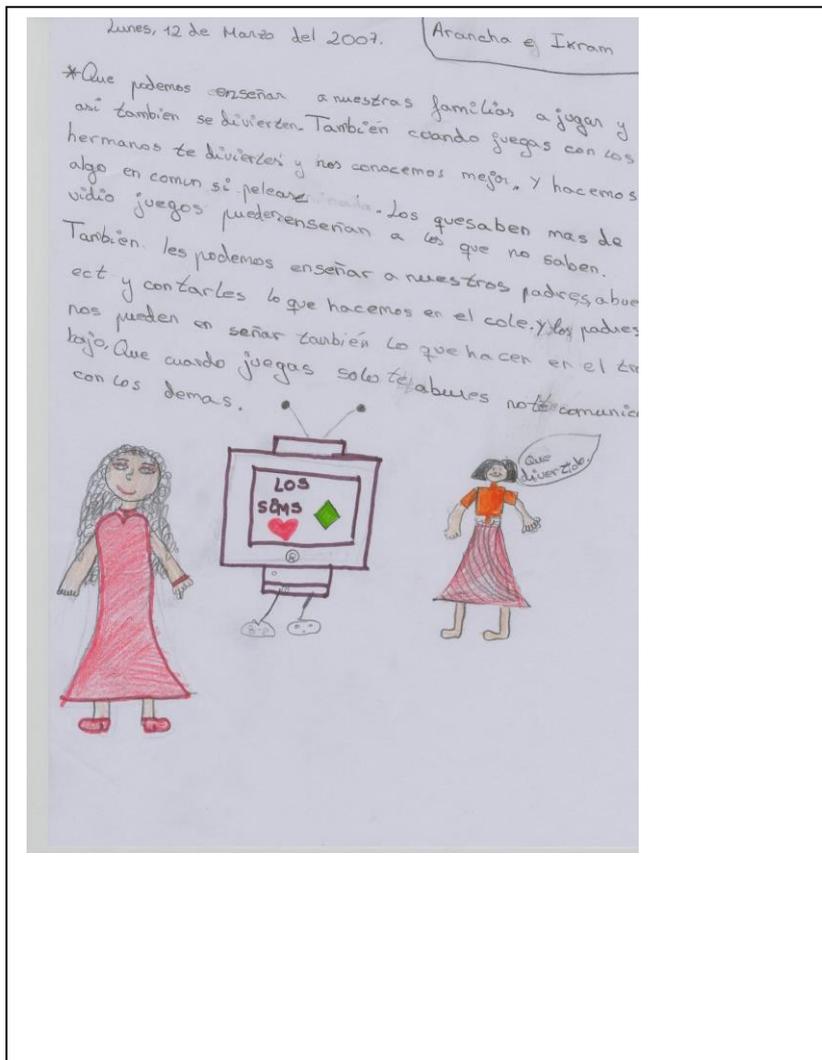
En esta etapa la escritura mostrada en la anterior etapa se transforma, pudiéndose observar una crisis de la escritura de este período.

En esta etapa, que comienza sobre los 12 años, el adolescente, ante la exigencia en la rapidez de la escritura, modifica su escritura para adaptarse a esta además de personalizar su caligrafía en un intento de expresar su ser.

Por estas razones podemos diferenciar los siguientes aspectos en la caligrafía de esta etapa:

- se unen letras con mayor frecuencia y eficiencia,
- se simplifican las formas de las letras omitiendo detalles inútiles,
- los alumnos empiezan a distanciarse del ideal escolar, modificando la caligrafía en base a la personalidad del alumno.

Cabe destacar que no todos los alumnos llegan a esta etapa, el alumno deberá superar la etapa anterior correctamente. Esto suele pasar por escaso empleo de tiempo en la escritura, por una adaptación rígida a las normas de escritura impuestas por la escuela,....



5. Factores que favorecen el aprendizaje de la escritura manuscrita

Los principales factores el aprendizaje de la escritura manuscrita son: el desarrollo de la psicomotricidad, la función simbólica, el lenguaje y la afectividad.

5.1 Desarrollo de la psicomotricidad

Según Lilian Lurçat (en Calmy, 1979), aprender a escribir es aprender a organizar ciertos movimientos con el fin de reproducir un modelo. Esto supone el logro de un control psicomotor, cuya manifestación es la guía del movimiento. La coordinación y freno de los movimientos deben estar suficientemente desarrollados para responder a las exigencias de precisión en la forma de las letras y la rapidez de ejecución. Estos componentes del control son los resultados de interacciones kinestésicas (el freno y la interrupción) y visuales (mantener o retomar la dirección).

Otro aspecto de la psicomotricidad está constituido por el factor tempo-espacial que influye en:

la reproducción correcta de la forma de las diferentes letras, la regularidad del tamaño, la dirección, la proporción y posición de las letras en relación a la línea de base, la forma de ligar las letras entre sí y en la adecuada compaginación. La compaginación significa respetar márgenes, líneas rectas y espacios regulares entre palabra y palabra y línea y línea.

5.2 Función simbólica

Escribir, implica comprender que los trazos realizados son signos que tienen un valor simbólico. Signo y símbolo son términos diferentes: si una representación guarda relación directa con un hecho, es un signo, por ejemplo: las huellas dejadas en la arena por una gaviota. El símbolo en cambio, es una relación indirecta y convencional, aceptada por un grupo, por ejemplo: una bandera.

Dado que la escritura es un grafismo privilegiado cargado de sentido, es necesario que el niño haya alcanzado un suficiente nivel de desarrollo de la función simbólica para que comprenda que la escritura conlleva un sentido y transmite un mensaje. La significación de la escritura presupone que el niño active una red mental mediante la cual se sustituye gradualmente un objeto real o una acción por una palabra escrita.

5.3 Lenguaje

Desde el punto de vista del lenguaje, la escritura implica para el niño una reformulación de su lenguaje hablado, con el propósito de ser leído. Dado que la escritura es la última modalidad del lenguaje aprendida por el niño en el marco escolar, el desarrollo que alcance en las otras áreas de su conducta verbal y las alteraciones o retrasos producidos en las otras modalidades del lenguaje, favorecerían o afectarían el aprendizaje de la escritura. Por ejemplo: Un niño que no puede leer o que tiene dificultades para hacerlo tendrá dificultad también para escribir. También un niño puede tener dificultades para la escritura teniendo un buen nivel de lenguaje oral y ser un buen lector.

5.4 Afectividad

La escritura, como modalidad del lenguaje expresivo, requiere de una etapa de aprendizaje deliberado y consciente, en la cual el niño debe poseer una madurez emocional que le permita no desalentarse ni frustrarse ante el esfuerzo desplegado durante esas primeras etapas, destacándose la importancia de la graduación de la enseñanza de la escritura inicial. En la medida en que la escritura es un proceso comunicativo, una expresión del yo, la falta de madurez emocional o los trastornos de la comunicación limitan su aprendizaje.

Las limitaciones en la afectividad y comunicación tienden a manifestarse en determinados rasgos caligráficos, como por ejemplo: separación exagerada entre palabra y palabra, formas poco legibles o bizarras, letras no ligadas, repasos o retoques, alteraciones en el tamaño y la presión. Todas estas características impiden la realización de trazos continuos y flexibles.

B) Practico

6. ¿Cuándo empezar la enseñanza de la escritura?

Dado su carácter de transcripción del lenguaje, el niño debería iniciarse en el aprendizaje de la escritura cuando alcance la madurez necesaria en la mayoría de los factores anteriormente descritos.

Las actividades preparatorias para la escritura desarrollan el lenguaje, la motricidad y la grafomotricidad. Estas actividades preparan al niño para verbalizar un contenido, para representarlo en forma simbólica, para manejar instrumentos como el lápiz, el pincel y la tiza, y para ejercitar la coordinación óculo-manual en la realización de formas gráficas específicas.

Es importante destacar que el proceso de preparación para el aprendizaje de la escritura depende de la maduración física y de la experiencia escolar, no sólo de la edad mental.

7. ¿Qué mano elegir?

En este punto nos centraremos en el problema de la lateralidad del uso y la lateralidad gráfica, además de aportar criterios a los problemas planteados con respecto a que mano elegir para iniciarse en la escritura.

7.1 Lateralidad gráfica y lateralidad usual

La lateralidad gráfica se expresa mediante el dibujo y la escritura, mientras que la lateralidad usual se expresa en hábitos de la vida diaria, como comer, peinarse, cepillarse los dientes, etc.

La lateralidad gráfica, especialmente en la escritura, implica una actividad simbólica que requiere de una organización perceptivo-motriz específica y compleja, mientras que la lateralidad usual se expresa en actividades de manipulación heterogéneas.

7.2 Elección de una mano para la escritura en niños pequeños

En cuanto al problema de que mano elegir se debe analizar cuidadosamente la preferencia que manifiesta el niño por las actividades que precisan de un control de la psicomotricidad para decidir que mano usar en la escritura. Para ello se debe tener una actitud flexible y considerar los siguientes factores:

- El compromiso emocional del niño. Si el niño tiene preferencia afectiva por una mano, es importante respetar su elección.
- El tiempo transcurrido en el aprendizaje de la escritura de mano izquierda. La escolaridad del niño en relación al uso de su mano izquierda en la escritura es un factor importante en la decisión de educar en la mano derecha en caso de una lateralidad mal establecida.

- La calidad de la ejecución grafica. Es importante comparar las diferencias de calidad entre las actividades graficas realizadas con cada una de las manos.

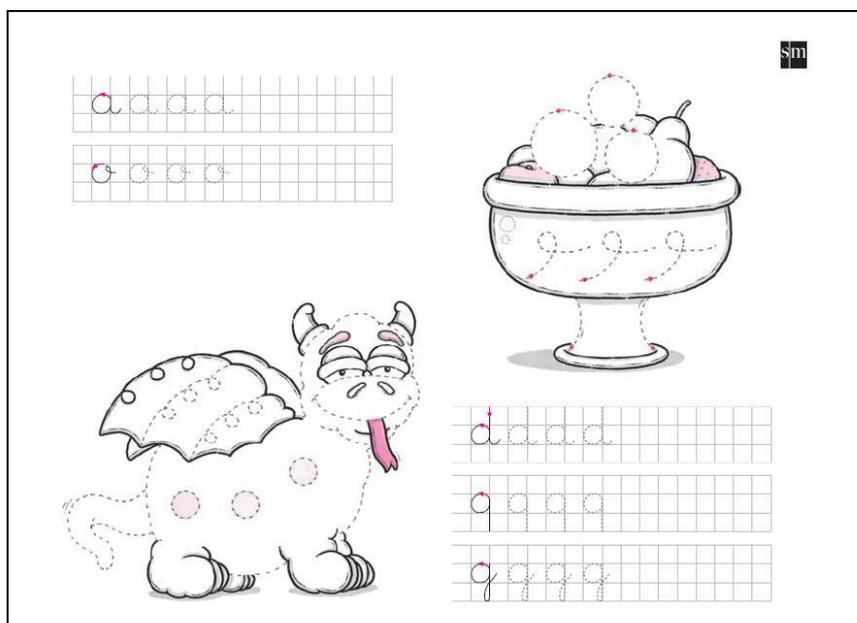
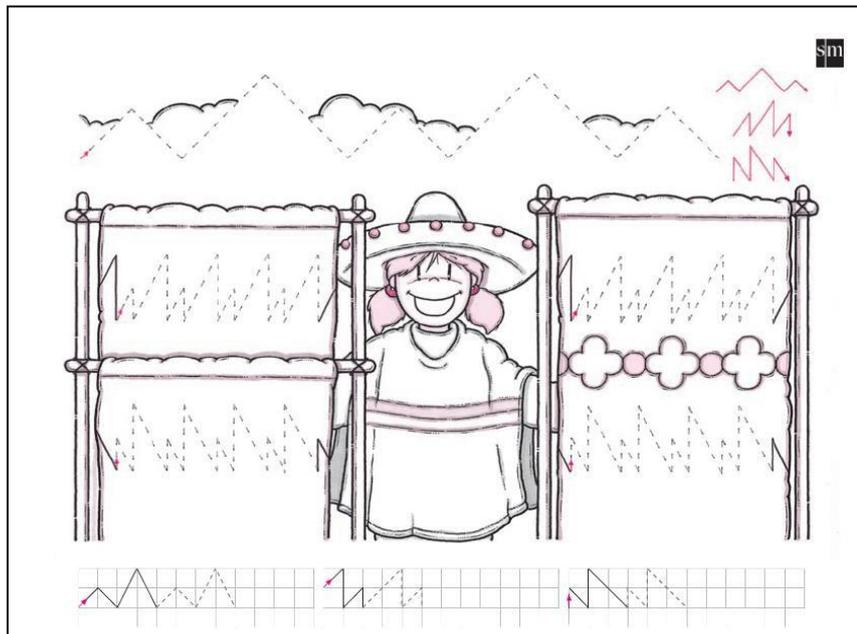
8. Recursos

8.1 Cuadernillos de grafomotricidad y de prescritura

La grafomotricidad es una fase previa a la escritura ya que supone el entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte de la correcta direccionalidad y trazado de las letras.

Estas actividades están dirigidas a lograr un control grafomotriz de los trazos gráficos, para que el niño aprenda los movimientos básicos y evite movimientos inútiles. También permiten prevenir anomalías posteriores de la escritura como son los giros invertidos, la dirección, la presión del lápiz, etc.

Tienen como finalidad ayudar al niño a adquirir las destrezas necesarias para enfrentar el aprendizaje de la escritura.



8.2 Páginas webs

- www.waece.org/fonemas/idex.html
- <http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2003/vocales/>
- http://www.infantil.profes.net/especiales2.asp?id_contenido=40455
- <http://actividadesprimaria.wordpress.com/2010/10/02/cuadernillos-de-caligrafia/>
- <http://mariaprofe.wordpress.com/2009/02/19/grafomotricidad-fichas-para-imprimir/>

9. Conclusión

- La escritura manuscrita implica un proceso gradual de adquisición y dominio de habilidades fundamentales para el desarrollo de la escritura.
- Los aportes multidisciplinares de diversas áreas que se interrelacionan con la educación, han reformulado las prácticas y estrategias de los educadores en el aula a la hora de iniciar la enseñanza de la escritura.

10. Bibliografía

- http://www.infantil.profes.net/especiales2.asp?id_contenido=40455

<ul style="list-style-type: none"> 6.1.2.2. UD. El mercadillo (3º Primaria) 					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.	Didáctica de la Medida y de la Geometría	Rubén María Cabrera Cabrera Luis Carrillo Aguiar	M. ^a Candelaria Afonso Martín	2014-2015	3º

UD. El mercadillo (3ºPrimaria)

Rubén Cabrera Cabrera

Luis Carrillo Aguiar

Didáctica de la Medida y la Geometría, G.2.1.

Índice

1. Introducción.....	2
2. Objetivos generales.....	3
3. Objetivos del área.....	3-4
4. Objetivos didácticos.....	4
5. Recursos.....	4
6. Temporalización.....	5-6
7. Metodología.....	6
8. Criterios de evaluación.....	7
9. Contenidos.....	7
10. Competencias.....	7-8
11. Estándares de evaluación.....	8
Referencias bibliográficas.....	9

1. Introducción

A la mayoría de los alumnos les cuesta bastante realizar cualquier tipo de compra o intercambio monetarios (un cuaderno, un lápiz, una goma, un sacapuntas, el cuadernillo, un libro,...) en su entorno habitual. Muchos manifiestan estas dudas con las típicas preguntas: “¿tendré dinero suficiente para comprar esto...?”, “si me tienen que devolver dinero y cuánto” También observamos carencia en habilidades sociales para realizar compras y ser así bien atendidos.

Simultáneamente hemos querido dar funcionalidad a las operaciones básicas: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Para ello, a través de esta experiencia educativa, el alumno utiliza y se entrena en las operaciones básicas con un fin: saber cuánto dinero cuesta lo que quiere comprar en el Supermercado Escolar instalado en un aula del centro.

La experiencia educativa consiste en simular una compra (role-playing) en donde todos los alumnos participan en ese escenario. Dos alumnos serán los dependientes o tenderos del supermercado y el resto clientes que vienen a comprar.

Antes de comprar, cada alumno deben pensar y saber qué va a comprar. Para ello, hará una lista en un papel de todo aquello que necesita. Y partirá, siendo conocedor, de una cantidad determinada de dinero, del cual dispone para comprar.

Esta actividad estará dirigida a alumnos de 3º de Primaria dentro del bloque 3 de Medida en el área de Matemáticas.

Pretendemos que el alumno entienda y comprenda lo que es la parte entera y la parte decimal de un número, y utilizaremos para ello el manejo de las monedas de euro, como números enteros: monedas de 1 y 2 €, y como números decimales los céntimos: monedas de

0´50, 0´20, 0´10, 0´05, 0´02 y 0´01 céntimos; además de los billetes más sencillos de 5 y 10 €.

Otro de los objetivos específicos de este proyecto es que el alumnado se familiarice con la moneda euro y sea capaz de realizar una compra sabiendo cuantas monedas necesita para pagar y cuántas monedas le van a devolver o le sobran.

Para la realización del proyecto se va a trabajar en clase primero los contenidos básicos para después aplicarlos a la práctica en el supermercado escolar.

2. Objetivos generales

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- 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.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- f) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.
- 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.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- m) 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 sexistas

3. Objetivos del área

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.

4. Objetivos didácticos

- Conocer la moneda euro del sistema monetario actual.
- Expresar cantidades en euro y céntimos.
- Conocer y aplicar la equivalencia entre euro y céntimo y expresar cantidades de dinero de diferentes formas.
- Resolver situaciones de compra expresando las cantidades de dinero en céntimos para operar.
- Colocar las cifras correctamente para realizar restas, comprobando así el dinero que me tienen que devolver tras pagar.
- Aplicar las expresiones doble y triple a situaciones de compra en la tienda o el supermercado.
- Resolver situaciones de compra en la tienda con multiplicaciones mediante estimación.
- Resolver situaciones problemáticas en las que intervengan monedas.

5. Recursos

Los materiales con los que hemos previsto contar para llevar a cabo la unidad serán los siguientes: recursos tecnológicos, en los cuales incluimos el uso de la pizarra electrónica y proyector; recursos materiales, como la pizarra, tizas, las mesas de los alumnos y la del docente; recursos didácticos, la propia unidad, que servirá de guía en el proceso de enseñanza establecido en este documento para alcanzar los objetivos propuestos en esta unidad; recursos humanos, nosotros mismos, los propios alumnos (que pueden ayudarse entre sí) y el resto de profesores de ciclo.

6. Temporalización

1º Sesión: Elaboración de carteles y precios de los productos; y creación de los productos.

Los alumnos elaborarán carteles con los precios de cada uno de los productos a vender, y destacarán la oferta especial de algún producto.

Entre las actividades a desarrollar, aparte del decorado, organización y construcción del supermercado, los propios alumnos, guiados por los docentes, asociaran cada producto con su precio o un precio razonable. Para ello, se realizará un trabajo de búsqueda de información de los precios de los productos de que dispone nuestro supermercado.

Los alumnos se informarán de los precios llevando al aula diferentes folletos de los supermercados locales aproximando así los precios a la realidad social.

En un aula del centro educativo destinamos un espacio para la construcción del supermercado escolar. Utilizamos toda una pared del aula para habilitar el supermercado, a la vez que realizamos una imitación de los productos por medio de dibujos y cartulina.

Para esta actividad necesitamos cartulinas, tijeras, pegamento, rotuladores, lápices de colores, ceras, lápiz y goma, y cordón.

Tiempo estimado: 75 min.

2º Sesión: Manejando euros.

Los alumnos tendrán que contar todos los euros que aparecen, hacer equivalencias con céntimos, euros o billetes de diferentes cantidades que les muestre el docente, y decir la cantidad total. Buscaremos que el niño asimile rápidamente las equivalencias entre monedas, aprendiendo que un euro son 100 monedas de un céntimo, 50 de dos, 10 de diez, y así sucesivamente con cada moneda o billete.

El material utilizado son monedas de euro, céntimos y billetes. Primero usaran monedas fabricadas por ellos mismos. La maestra les entregara la plantilla de cada una de las monedas de euro en blanco y negro, y los alumnos repasaran el perfil y luego las colorearan. Más tarde utilizarán monedas de material de plástico que simulan a las monedas reales.

Tiempo estimado: 75 min.

3º Sesión: Comprando y vendiendo en el supermercado escolar.

En la última sesión ya los alumnos mostrarán lo que han aprendido a lo largo del resto de sesiones.

La primera parte de la sesión se concentrará en que por tríos desarrollen una lista de la compra y fijen una cantidad de monedas y billetes que otro trío deberá usar en las posteriores actividades.

La segunda parte comenzará con el intercambio de listas de compra y cantidad monetaria entre tríos. Se seleccionará la mitad de grupos como compradores y la otra mitad se hará cargo de un stand con diferentes productos y precios. Los grupos tendrán entre 15 y 20 minutos para realizar la compra, intentando economizar lo mejor posible. Al acabar el tiempo se dejará 5 minutos para registrar el resultado de los grupos y se intercambiarán los papeles.

Tiempo estimado: 90 min.

7. Metodología

Ante la evidente implicación de la motricidad fina y de la creatividad a la hora de crear la moneda a usar, nos asociaremos con el departamento de educación artística para realizar esta parte de la actividad. Se formarán pequeños grupos y estos deberán dar ideas y seleccionar las que les parezcan más convenientes. Después de haber seleccionado la propuesta, se empezará a trabajar en las representaciones de esta. Los alumnos se repartirán en partes iguales el dinero creado, para por parejas practicar con este en operaciones de compra que implican la resta, la multiplicación, la división y la suma. Cuando el docente crea que los alumnos están preparados, se pasará a realizar operaciones de compra y venta con condiciones determinadas por el profesor, para lo cual se designarán a 8 niños para que hagan de tenderos de diferentes objetos, mientras los otros deben realizar las transacciones encomendadas (por ejemplo, tú y 3 de tus compañeros vais a realizar una cena, cada uno se encargara de un tipo de producto, verduras y hortalizas. Cada cierto tiempo los compañeros tenderos cambiarán de rol con el resto de la clase. Todos deberán completar todas las transacciones y realizar el rol de tendero.

8. Criterios de evaluación

Bloque Aprendizaje I: Procesos, métodos y actitudes en matemáticas

1. Formular o resolver problemas de la vida cotidiana, utilizando estrategias y procesos de razonamiento, realizando los cálculos necesarios y comprobando la validez de las soluciones obtenidas. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.

Bloque Aprendizaje III: Medida

6. Estimar, comparar, medir y expresar, en situaciones relacionadas con magnitudes de longitud, peso/masa, capacidad y tiempo para resolver situaciones problemáticas. Conocer y utilizar el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes de euro.

9. Contenidos

BI.CR.EV.1

1. Planificación del proceso de resolución de problemas: comprender el enunciado, discriminar los datos y su relación con la pregunta, realizar un esquema de la situación, elaborar un plan de resolución, ejecutar el plan siguiendo la estrategia más adecuada, comprobar los resultados y responder.

4. Estimación previa de resultados.

5. Resolución y expresión oral de situaciones problemáticas cercanas, empleando distintas estrategias y representaciones o lenguajes.

BIII.CR.EV.6

1. Conocimiento de equivalencias de monedas y billetes de €, y uso del dinero para compras.

10. Competencias

La *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT), contribuyen al desarrollo de las capacidades básicas del individuo, como plantear interrogantes, leer comprensivamente, cuantificar, estimar, analizar la información, reflexionar, establecer un plan de trabajo, revisarlo, adaptarlo, experimentar, generar hipótesis, verificar el ámbito de validez de las soluciones, argumentar, representar y comunicar, e integrar los conocimientos adquiridos.

La competencia en *Comunicación lingüística* (CL), contribuirá a la expresión de las relaciones numéricas y geométricas con las que trabaja el alumnado y la descripción verbal y escrita de los razonamientos y procesos matemáticos con un lenguaje correcto y el vocabulario matemático preciso.

La competencia *Aprender a aprender* (AA), contribuyen al desarrollo de esquemas mentales que ayudan a organizar el conocimiento, apoyados en técnicas de estudio, de observación y de registro sistemático de información, el niño o la niña se plantea preguntas y maneja diversas estrategias para la toma de decisiones racionales y críticas, y así puede alcanzar metas a corto y largo plazo con autonomía, perseverancia y esfuerzo.

La competencia *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* (SIEE), corresponde a la resolución de problemas y el trabajo científico, pues implican la capacidad de transformar las ideas en actos, es decir, adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto con seguridad y confianza.

Las *Competencias sociales y cívicas* (CSC), se refiere al trabajo en equipo y a las dinámicas de interacción social que, en la asignatura de Matemáticas, empieza con la escucha activa y continúa con la aceptación de otros puntos de vista distintos al propio, en particular a la hora

de tomar decisiones y de utilizar estrategias personales de resolución de problemas, comparando los posibles resultados y eligiendo como solución aquella que sea más adecuada.

11. Estándares de evaluación

1. Comunica verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema de matemáticas o en contextos de la realidad.
2. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).
6. Identifica e interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos publicitarios, rebajas...).
9. Profundiza en problemas una vez resueltos, analizando la coherencia de la solución y buscando otras formas de resolverlos.
21. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.
75. Compara y ordena de medidas de una misma magnitud.
78. Explica de forma oral y por escrito los procesos seguidos y las estrategias utilizadas en todos los procedimientos realizados.
87. Conoce la función, el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea, utilizándolas tanto para resolver problemas en situaciones reales como figuradas.
88. Calcula múltiplos y submúltiplos del euro.

Referencias bibliográficas

“Boletín Oficial de Canarias núm. 112, miércoles 6 de junio de 2007” (BOC)

“Boletín Oficial de Canarias núm. 156, miércoles 13 agosto de 2014 “(BOC)

• 6.1.2.3. <i>Las leyendas: Experiencias de aprendizaje en las aulas de Primaria</i>					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.	Didáctica de la Literatura	Alexander Acosta García, Rubén Cabrera Cabrera, Luis Carrillo Aguiar, Lucas Concepción Francisco, Dedy Coulibaly Lasso, Javier Cubas Hernández, Luis Daniel de Armas Dorta.	Dr. D. Manuel Abril Villalba	2014-2015	3º

Las leyendas: Experiencias de aprendizaje en las aulas de Primaria

REALIZADO POR:

Alexander Acosta García

Rubén Cabrera Cabrera

Luis Carrillo Aguiar

Lucas Concepción Francisco

Dedy Coulibaly Lasso

Javier Cubas Hernández

Luis Daniel de Armas Dorta

1. Introducción.....	3
2. Las leyendas del mundo.....	4
2.1. Leyendas de Asia.....	4
2.2. Leyendas de Norteamérica.....	7
2.3. Leyendas de Canarias.....	9
2.4. Leyendas de España peninsular.....	11
2.5. Leyendas de Oceanía.....	12
2.6. Leyendas de África.....	14
2.7. Leyendas de Latinoamérica.....	16
3. Actividades genéricas.....	17
3.1. Antes de la lectura.....	19
3.2. Durante la lectura.....	19
3.3. Después de la lectura.....	19
4. Actividades específicas.....	18
4.1. Leyendas de Asia.....	19
4.2. Leyendas de Norteamérica.....	23
4.3. Leyendas de Canarias.....	25
4.4. Leyendas de España peninsular.....	28
4.5. Leyendas de Oceanía.....	29
4.6. Leyendas de África.....	31
4.7. Leyendas de Latinoamérica.....	35
5. Conclusiones.....	37
Referencias bibliográficas.....	39

1. Introducción

Desde el nacimiento del lenguaje, el ser humano ha usado esta herramienta para organizar sus ideas y pensamientos. Pensamientos que se dirigieron a comprender el mundo que les rodeaba, su funcionamiento, sus fenómenos, los misterios que este alberga.

Pero el hombre, falto de conocimientos científicos, recurrió a un rincón de nuestro cerebro que nos permite volar de esta, nuestra realidad, a otros mundos donde existen animales extraordinarios, fenómenos sobre naturales... y en fin todo lo que el hombre necesitara para fabricar y satisfacer su necesidad de encontrar respuestas, dándole significado al medio que le rodea y a los sucesos que en este ocurren.

El hombre así enriquecía a su comunidad con estos sucesos nacidos de lo imaginario, que terminaban por convertirse en una realidad de su mundo. Y estas realidades fueron pasando de generación en generación por medio de la comunicación oral, y perduraron precisamente por eso, por que conseguían instalarse en la realidad de los oyentes. De ser simples palabras, llegaron a cobrar vida.

Realidades que no solo enamoraron a los miembros de la comunidad sino a viajeros y comerciantes, que apropiándose de estas consiguieron adaptarlas a su realidad y medio social. Así, la leyenda se convirtió en una fuente de miedo y admiración, en una puerta a la imaginación para hacer de este mundo a veces sombrío, algo más mágico y especial donde no todo es como nuestros ojos lo ven.

Por ello y por esa vida que las leyendas han conseguido dar origen en nuestro imaginario, el docente las usará en el aula no solo para trabajar contenidos del área de lengua castellana y literatura, sino también otras áreas y contenidos que las leyendas abarcan.

2. Las leyendas del mundo

2.1. Leyendas de Asia

Título	Procedencia
"La boda de los Kappa"	Japón
http://extranotix.blogspot.com.es/2014/06/el-misterio-del-kappa-monstruo-japones.html	
Sinopsis	
<p>Hace mucho tiempo vivían un padre y tres hijas en un pueblo. Era lo suficientemente rico como para tener muchos campos de arroz alrededor de su casa. Pero ese año no llovió nada y pidió la ayuda de un kappa para que llenara de agua sus tierras. Y así lo hizo el kappa a cambio de casarse con una de sus hijas. Las dos mayores rehusaron la proposición, en cambio la menor aceptó a ello por ayudar al padre. A cambio la pequeña pidió al padre botellas de calabazas como regalo de bodas. Ya con el kappa, se celebra la unión de la hija menor y el monstruo. Este la lleva a su nuevo hogar, en el fondo del lago. Pero al no poder entrar el equipaje (las botellas) de la muchacha deja que esta se marche con su familia.</p>	

Título	Procedencia
Princesa Luz Brillante o ``Kaguya``	Japón
http://es.wikipedia.org/wiki/Kaguya	
Sinopsis	
<p>Un anciano se encontró con un árbol de bambú que tenía luz en su interior encontrando a un precioso bebé en el interior. Decidió recogerla y llevarla a su casa. Allí creció, convirtiéndose en la mujer más bella del continente. Un día, el emperador le pidió que se casara con él. La princesa rechazó su propuesta. Ese mismo año, en verano, Kaguya explicó que había nacido en la luna y que vendrían personas a buscarla. La princesa se despidió, aunque no deseaba irse. También se despidió del emperador por medio de una carta. El desolado emperador envió un ejército al gran Monte Fuji. Allí quemaron la carta para que llegara a ella. Ella molesta por no haberse podido quedar en el planeta, había decidido convertir a la tierra en un lugar como la luna para poder regresar. El emperador le pidió a un monje que la sellará. Pero la princesa se enteró así que pidió a una de las personas de la luna que del Monte Fuji cayera fuego y gases venenosos que causarían la muerte de la región entera. La persona así lo hizo, y tomando la furia de la princesa como componente principal, creó al volcán.</p>	

Título	Procedencia
La leyenda de Yuki Onna	Japón
http://extranotix.blogspot.com.es/2014/06/el-misterio-del-kappa-monstruo-japones.html	
Sinopsis	
<p>Cierta madrugada, Mosaku y Minokichi salieron al monte, pero no lograron cazar ninguna pieza. Empezó a nevar intensamente, lo que les obligo a refugiarse en una cabaña abandonada. Mientras dormían el joven despertó y se encontró a una joven de tez blanquísima, que congelo a su padre y amenazo al hijo con hacerlo si lo contaba. Después del funeral, el joven recibió la visita de una joven hermosa con la que se casa y tiene hijos. Un día se da cuenta que su esposa es la misma que la mujer que congelo a su padre, por lo que esta pierde su forma humana, perdonando la vida del joven para que sus hijos no queden huérfanos.</p>	

Título	Procedencia
LA JUSTICIA DEL CADÍ	Arabia
<p><i>MITOS Y LEYENDAS DE AFRICA, ASIA Y OCEANÍA</i> FABIO SILVA VALLEJO, SANTA MARTA, JULIO 2003</p>	
Sinopsis	
<p>Un cazador caza a un ganso y lo lleva al horno del panadero para que se lo prepare. Pero el cadí, que pasa por ahí, engatusa al panadero para llevárselo. Para ello mientan al cazador diciendo que este escapo. Cuando el cazador vuelve y escucha tal disparate del panadero lo lleva corriendo a los tribunales. En el camino se encuentran a un copto, a un hombre con su burro y a un musulmán que por las maldades del panadero enjuician. Allí el mida multa a estos por denunciar al panadero, excepto al hombre del burro que huye despavorido.</p>	

Título	Procedencia
Leyenda del Ocaso	Rusia
http://sobreleyendas.com/2013/09/02/el-ocaso-leyenda-de-rusia/	
Sinopsis	
<p>El joven Grischa era feliz. Habitaba junto a sus padres en una bella dacha (casa de campo) cerca de los Urales, el paisaje no podía ser más complaciente para todos los sentidos. Pero su verdadera fuente de felicidad era la hermosa Natalyja, el amor de su vida.</p> <p>Un día su amor se marchó. Desde ese día Grischa lloró innumerables veces y nunca más pudo amar a otra mujer. Al tiempo, Grischa decidió que ya no la buscaría. Lo invadían las ganas de ir por ella pero sabía que aún no era el momento, aún no estaba listo.</p> <p>Una tarde, a lo lejos, la vio. Decidió entonces que era el momento de buscarla nuevamente, su corazón era de fuego, estaba decidido a recuperar su amor. Grischa caminó hasta la orilla del Mar Negro y se adentró en lo profundo de sus aguas. Desde esa tarde, el fuego de su corazón enamorado tiñe de rojo los atardeceres. Y Natalyja ni siquiera lo sabe...</p>	

Título	Procedencia
La leyenda del Atrapasueños	Norteamérica (nativos Sioux)
http://vidadelosnativosamericanos-dakota1.blogspot.com.es/2011/06/la-leyenda-del-atrapasuenos.html	
Sinopsis	
<p>Un viejo líder espiritual Sioux tuvo una visión en una de las montañas más altas, en la que se le presenta el maestro de la sabiduría en forma de araña.</p> <p>Mientras dialogaban, el maestro cogió un trozo de sauce, comenzó a darle forma al atrapasueños y terminó tejiendo una telaraña en su interior. Al mismo tiempo que tejía, conversaban sobre los círculos de la vida (desde que nacemos, hasta que somos ancianos) y sobre los distintos tipos de energías que influyen en las personas.</p>	

Finalmente, la araña entrega al líder espiritual el atrapasueños para que transmita sus enseñanzas y visiones a su pueblo.

2.2

Leyendas de Norteamérica

Título	Procedencia
Leyenda Sioux: “El Amor, el Individuo y la Pareja”	Norteamérica (nativos Sioux, Dakota)
http://www.jamesnava.com/2007/12/22/las-leyendas-indias/	
Sinopsis	
<p>Cuenta una vieja leyenda Sioux que un joven guerrero y una hermosa mujer, hija de un cacique de la tribu, estaban enamorados pero tenía miedo que su amor se rompiera. Por ello, pidieron al viejo brujo de la tribu que les concediera un conjuro para que su amor perdurara para siempre.</p> <p>El brujo encomendó a cada uno una tarea, en la que ambos tendrían que escalar hasta la cima de la montaña y traer un ave (el hombre un águila y la mujer un halcón).</p> <p>El joven guerrero y la hermosa mujer consiguieron traer las aves que el brujo les pidió y esté, ordeno que ataran las patas de las aves y las dejaran volar en libertad para que los jóvenes contemplaran la reacción que tenían al intentar volar atadas.</p>	

Título	Procedencia
La leyenda del Búfalo	Norteamérica (nativos Sioux)
http://www.jamesnava.com/2007/12/22/las-leyendas-indias/	
Sinopsis	
<p>Hace mucho tiempo (cuando el mundo era joven) el búfalo no tenía joroba y le gustaba correr por las praderas junto al zorro, el cual, avisaba a los demás animales de la llegada del búfalo.</p> <p>Un día, el búfalo y el zorro pasaron por encima de unos pájaros que anidan en el suelo, teniendo como consecuencia el enfado del dios protector de los animales, que castigó al búfalo a llevar en su lomo una joroba y al zorro a vivir en las madrigueras.</p>	

Título	Procedencia
La muchacha y los lobos	Norteamérica (nativos Sioux, Dakota)
http://www.jamesnava.com/2007/12/22/las-leyendas-indias/	
Sinopsis	
<p>Una doncella Dakota se casó con un hombre que prometió amarla y respetarla, pero no cumplió su palabra, teniendo que huir a los bosques. Pasados unos días, la mujer encuentra al jefe de los lobos y lo acompaña hasta su campamento, donde se encontraban los demás lobos.</p> <p>Los lobos fueron muy amables con la muchacha y pidieron que fuera a hablar con su pueblo porque estaban cerca cazando búfalos y podían matar a los lobos. Ella habló con su pueblo para que no hicieran daño a los lobos y pidió que cazaran búfalos para ofrecer su carne a los lobos.</p>	

2.3.

Leyendas de Canarias

Título	Procedencia
El árbol Garoé	El Hierro, Islas Canarias, España
http://leyendascanarias.blogspot.com	
Sinopsis	

Cuentan que durante los tiempos de la conquista, los bimbaches guardaban con mucho secreto su tesoro más preciado. Este no era ni más ni menos que el árbol Garoé. Un árbol que tenía la maravillosa cualidad de dar agua gracias a la acción de la bruma que ejercía sobre sus hojas. Siendo el único lugar de la isla donde se podía encontrar tan preciado placer. Fue entonces cuando una joven aborigen llamada Agarfa, se enamora de un conquistador andaluz. El rey de la isla, Armiche había prometido que aquel que revelase el secreto, sería capturado y ejecutado. La joven al enamorarse contó sin dudar a su amado el secreto mejor guardado. Una vez se enteró Maciot el conquistador, sabía que la conquista estaba cerca. Días más tarde el rey Armiche mandó capturar a Agarfa, la cual sería ejecutada por un aborigen que nunca recibió amor de la misma, llevado por la rabia de no ser correspondido y por la traición, la encontró y la mató. Finalmente el último rey de la isla, Armiche, acabó rindiéndose a Maciot, muriendo la libertad del pueblo bimbache.

Título	Procedencia
Guayota, el maligno	Tenerife, Islas Canarias, España
http://leyendascanarias.blogspot.com.es/search/label/Guayota%20el%20Maligno	
Sinopsis	
<p>Cuenta la leyenda que los días se habían oscurecido y acortado. La ceniza y la oscuridad se habían apoderado de la isla de Tenerife. Los antiguos aborígenes lo achacaban a que el malvado Guayota había raptado al dios de la luz Magec(el sol). Los guanches desesperados acuden en busca de Achamán, este acepta y se dirige hacia Echeyde (el Teide) donde Guayota tiene cautivo a Magec. Después de una lucha encarnizada Achaman consigue liberar a Magec, volviendo la luz y la tranquilidad a la isla. Sin embargo Guayota desde entonces permanece encerrado en el volcán emanando gases a la espera de volver a salir.</p>	

Título	Procedencia
Catalina Lercaro	La laguna, Tenerife, Islas Canarias, España
http://cuentosyleyendastenerife.blogspot.com.es/	
Sinopsis	
<p>Catalina pertenecía a la Familia de los Lercaro, una familia de genoveses muy adinerada que se instalaron en la isla de Tenerife después de la conquista. Cuando cumplió la edad, la joven fue obligada por su padre a casarse con otro hombre, mayor que ella y muy adinerado. Este hombre tenía fama de maltratador y de tratar con esclavos. Por lo tanto su sola presencia le causaba repugnancia a la joven. Finalmente la noche antes de la boda, Catalina no podía soportar más la idea espeluznante de casarse con ese hombre. Por lo que decide lanzarse por un pozo de la casa en plena noche y quitarse la vida. Catalina es hallada sin vida a la mañana siguiente por una de las sirvientas que iba en busca de agua al pozo. La familia se hundió en una profunda tristeza y ante la negativa de la iglesia de enterrarla en un cementerio, Catalina fue enterrada en la propia casa. Desde entonces las sirvientas decían que escuchaban voces y otros ruidos extraños. Es curioso pues la propia familia decide trasladarse a la Orotava, donde tienen otra residencia. Desde entonces son muchos los testimonios que afirman a ver visto el fantasma de la misma o ruidos extraños en el hoy mueso de historia de Tenerife.</p>	

2.4. Leyendas de España peninsular

Título	Procedencia
Los amantes de Teruel	Teruel, Aragón, España
http://es.wikipedia.org/wiki/Los_amantes_de_Teruel	
Sinopsis	
<p>Cuenta la historia de amor entre dos turolenses, Isabel de Segura y Juan Martínez de Marcilla. Ella hija de padres ricos los cuales no aceptaban este matrimonio por la situación económica de su amante. Juan prometió que se iría fuera durante cinco años, para hacerse con dinero y poder tomar matrimonio con su prometida. Al cabo de cinco años Isabel al no saber nada del enamorado, esta se casa con otro hombre.</p>	

Ya casada Isabel, Juan aparece en su casa y le dice “¡Bésame, que me muero!” a lo que ella responde que no, ya que le es fiel a su marido. Ante esto Juan cae muerto. Al día siguiente Isabel va a la iglesia donde estaba el cuerpo de Juan sin vida y le da en muerte el beso que le había negado en vida, para inmediatamente morir a su lado.

Título	Procedencia
La Puerta de la Justicia	La Alhambra, Granada, España
http://leyendasyfabulas.com/la-leyenda-de-la-puerta-de-la-justicia/	
Sinopsis	
<p>Cuenta la leyenda que la construcción de la Alhambra de granada fue llevada a cabo con gran dedicación y con la visión de que el tiempo no transcurriría para aquellos muros pues estaban tan seguros de su solidez que afirmaban que aun recibiendo el ataque de mil ejércitos jamás caería pese a que no imaginaban su caída, si predecían un negro auspicio para aquellas puertas, así pues contaban que el día que la llave del arco interior la puerta de la justicia y la mano que corona el arco exterior lleguen a tocarse será porque ha llegado el fin del mundo y con él la caída de la majestuosa Alhambra...</p> <p>También se aseguraba en su época más álgida que era tal la magnificencia de esta puerta hacia la Alhambra que ningún caballero, montado a lomos de su corcel con lanza en mano apuntando al firmamento, conseguiría tocar con la punta de esta la mano esculpida en lo alto del arco exterior, tan seguros estaban de ello que aseguraban que quien lo consiguiese conquistaría el trono de la Alhambra.</p>	

Título	Procedencia
--------	-------------

El suspiro del Rey Moro	La Alhambra, Granada , España
http://granadapedia.wikanda.es/wiki/Leyenda_del_Suspiro_del_Moro	
Sinopsis	
<p>El Rey Boabdil era un gran amante del ocio y las fiestas por lo que mantenía despreocupadas algunas cuestiones mucho mas importantes como por ejemplo la defensa de su ciudad, que se encontraba vulnerable ante el ataque de algún enemigo, la despreocupación lo llevó a la pérdida de su reino a manos de los Reyes Católicos en el año 1492, los cuales tras arrebatarle sus posesiones lo desterraron concediéndole un pequeño territorio en las áridas Alpujarras de Granada, donde permanecerían unos años. En el momento de su destierro tras entregar las llaves de la ciudad, Boabdil acompañado de sus familiares caminó sin mirar atrás y al llegar a la colina que hoy en día lleva el nombre de su recuerdo, se detuvo, y observando por última vez su palacio, suspiró... y rompió a llorar, su madre avergonzada al ver las consecuencias de sus actos solo dijo: “Llora como mujer lo que no has sabido defender como hombre...”</p>	

2.5. Leyendas de Oceanía

Título	Procedencia
El Bunyip	Australia
http://misterios.co/2011/02/07/la-leyenda-del-bunyip-y-los-cisnes-negros/	
Sinopsis	
<p>El hijo del líder de una tribu guerrera se puso en marcha un día en busca de un presente para una doncella. Las horas pasaban, hasta que llegó a una gran charca y vio un pequeño animal asombroso. Usando su red, el joven capturó pronto a la extraña bestia. Sin embargo, el sabio líder de la tribu quedó horrorizado. Le ordenó a su hijo que volviera a llevar al animal a la charca, pues se trataba de un cachorro de <i>bunyip</i>, y la madre vendría en su busca.</p> <p>Pero ya era demasiado tarde. De repente, una enorme sombra negra cayó sobre la gente que huía. Era el <i>bunyip</i> madre, una inmensa imagen de escamas brillantes, dientes rapaces y una rabia de reptil monstruosa. Finalmente, dándose cuenta de su desmesurada locura, el joven abrió los brazos para liberar al cachorro de <i>bunyip</i> – pero ya no eran brazos. Se habían convertido en un par de alas con plumas. Dio un grito de terror, pero su grito no era el de un hombre. En su lugar, era el triste graznido de un extraño nuevo pájaro con cuello largo y delgado, pico rubí y plumaje tan negro como la sombra de la madre <i>bunyip</i>. Miró a sus compañeros y vio que también estaban transformados.</p>	

Título	Procedencia
Ngurunderi	Australia
http://www.historyyleyendas.com/oceania/NGURUNDERI.htm	
Sinopsis	
<p>Ngurunderi descendió el río Murray en el sur de Australia en busca del gran pez del Murray (pondi). Le lanzó una lanza y éste se alejó nadando, golpeando con la cola y ensanchando el río hasta su gran tamaño actual.</p> <p>Ngurunderi envió una señal a su cuñado Nepele. Este esperó al pez y lo capturó cerca de McLeay (Raukkan). Los dos hombres cortaron el pez y lanzaron trozos en el lago Alexandrina, poniendo nombre a todas las especies de peces que ahora se encuentran allí. Con el último trozo dijeron: "Tú seguirás siendo el pez pondi".</p> <p>Ngurunderi persiguió entonces a sus dos esposas que habían huido de él tras una discusión. En el lugar llamado Larlangangel, levantó su canoa y la colocó en el cielo, donde se convirtió en la Vía Láctea. Siguió persiguiendo a sus esposas, las encontró en la bahía Encounter. Creó una gran tempestad que ahogó a las mujeres y éstas se convirtieron en las dos pequeñas islas llamadas Pages, situadas frente a la isla Kangaroo. Después, Ngurunderi cruzó y llegó a esta isla.</p> <p>Tras sentarse bajo un árbol, se metió en el agua para purificar su espíritu, luego murió y se fue al cielo.</p>	

Título	Procedencia
Gnowee, la diosa del Sol	Australia
http://elmundodefawn.blogspot.com.es/2013/02/leyenda-australiana-gnowee.html	
Sinopsis	
<p>Gnowee llegó a la Tierra con su hijo y el fuego.</p> <p>Un día, mientras Gnowee recogía frutos y raíces en los campos, su hijo salió de la cueva donde se refugiaban y se perdió en la oscuridad interminable.</p> <p>Al saberlo, su madre, encendió una antorcha enorme y salió en su busca. Tanto deseaba hallarlo que con un gran esfuerzo, se elevó por el aire y la luz pudo al fin alumbrar la Tierra, pero ni así logró encontrar a su pequeño.</p> <p>Por eso, cada mañana sube al cielo con su gran antorcha encendida en las manos y solo desciende para descansar cuando la vence el sueño. Entonces vuelve otra vez la oscuridad."</p>	

2.6. Leyendas de África

Título	Procedencia
Berimbau	África
http://www.ikuska.com/Africa/Etnologia/instrumentos_berimbau.htm	
Sinopsis	
<p>Dice la leyenda, que una joven salió a pasear , y al atravesar el curso de un río , se agachó para beber agua con las manos. En el momento en que saciaba su sed, un hombre le dio un gran golpe en la nuca y la mató. Al morir, su cuerpo se convirtió en la madera del Berimbau, sus brazos y piernas en la cuerda; su cabeza en la caja de resonancia y su espíritu en la música sentimental que se canta con este instrumento.</p>	

Título	Procedencia
La leyenda del Café	Etiopía, África
http://www.encuentos.com/leyendas/la-leyenda-del-cafe/	
Sinopsis	
<p>Sobre los año seiscientos un pastor llamado kaldí, cuidando su rebaño noto que después de haber pastado tenía un comportamiento extraño y más activo de lo normal. Decidió ver lo que había pastado su rebaño y probó un poco de esas plantas y notó que el cansancio de no haber dormido demasiado la noche anterior se le había quitado. Entonces cogió varias ramas y se dirigió al monasterio para mostrárselas al Abad para que probara sus efectos y así se descubrió el café de Etiopia para el mundo.</p>	

Título	Procedencia
La leyenda del Cocodrilo	Namibia, África
http://www.educapeques.com/lectura-para-ninos/fabulas-y-leyendas-el-cocodrilo.html	
Sinopsis	
<p>Cuenta la leyenda que el cocodrilo era un animal de piel lisa y dorada y que por la noche la Luna se reflejaba en su piel. El cocodrilo empezó a salir también por el día para lucirse ya que venían de todos lados a verlo. Pero con el Sol se fue secando, le salieron escamas y nadie venía a verlo. Después de eso el cocodrilo cuando alguien se acerca solo asoma sus intensos ojos por encima de la superficie del agua.</p>	

Título	Procedencia
La leyenda del Guepardo	África
http://elcaudecati.blogspot.com.es/2011/03/medalla-de-oro.html	
Sinopsis	
<p>Una leyenda africana cuenta como el guepardo consiguió sus características manchas llamadas (manchas de lágrimas). Todo fue debido a que sus cachorros habían sido robados por un cazador. Tanto lloró el guepardo que sus lágrimas hicieron manchas en su piel. Finalmente la justicia prevaleció, los cachorros fueron recuperados y el cazador castigado.</p>	

2.7. Leyendas de Latinoamérica

Título	Procedencia
La leyenda del Cardón	Argentina
http://llevatetodo.com/la-leyenda-del-cardon-secuencia-narrativa/	
Sinopsis	
<p>La bella Pasacana y Kehuaillu compartían un amor que no era bien visto por el padre de aquélla, un curaca inca.</p> <p>Ante la oposición de su padre, la bella doncella y su amante decidieron huir.</p> <p>A puntos de ser alcanzados pidieron protección a la Pachamama, la Madre Tierra, que los escondió en un repliegue de su regazo.</p> <p>Cuando el curaca permanecía expectante esperando el momento oportuno para matar a los amantes... Pachamama hizo surgir a Kehuaillu envuelto en un poncho verde, dentro del cual cobijaba a su dulce amada.</p> <p>En primavera y para no ser descubiertos por su padre, Pasacana se asomaba convertida en bella flor a contemplar la belleza de los cerros.</p>	

Título	Procedencia
La leyenda del guajojó	Bolivia
http://www.boliviabella.com/leyendas-bolivianas-la-leyenda-del-guajojo.html	
Sinopsis	
<p>Cuenta la leyenda que, hace unos siglos, en una antigua tribu de la Chiquitanía, existía una hermosa joven hija del cacique de la tribu de la chiquitanía. Esta muchacha se enamoró de un joven de una clase social inferior a la de ella. Pero el amor pudo más que las clases sociales y ambos se veían a escondidas para demostrarse su amor.</p> <p>Un día el padre de la joven se enteró de la aventura romántica de su hija y decidió poner fin a esta relación. El padre engañó al joven y lo llevó al interior de la selva donde lo asesinó.</p> <p>La muchacha había presentido que algo le había ocurrido a su amado, corrió hasta la selva y tan solo pudo ver que su amado yacía sin vida en el suelo cerca de su padre. La joven llorando preguntó a su padre sobre lo acontecido y dijo que se lo diría a todos en la tribu. Entonces su padre, que era chamán, la convirtió en una horrible ave nocturna.</p> <p>La muchacha antes de ser transformada pronunció el nombre de su amado ``Guajajó``.</p> <p>Desde entonces, durante las noches en la selva se escucha el estremecedor y triste sonido emitido por esta ave maldita, reclamando el asesinato de su amor.</p>	

Título	Procedencia
De cómo se hicieron las narices de los negros	Cuba
http://leyendas-universales.blogspot.com.es/2009/11/leyenda-cubana-de-como-dios-creo-los.html	
Sinopsis	
<p>Unos dicen que Dios hizo las narices de los negros poniéndoles una plasta de fango en la cara y con dos dedos les hizo los huecos. Pero la realidad no es así. Dios hizo a los hombres sin nariz, más viendo que necesitaban respirar, lanzó a la tierra un saco de narices para que se las pusieran. Los hombres, al ver las narices, se amontonaron de manera desordenada y pisotearon algunas de ellas. Los que cogieron las narices de arriba, las tenían finas: quienes no pudieron alcanzar buenas narices, tuvieron que conformarse con las narices pisoteadas. De ahí es el porqué los negros tienen la nariz chata.</p>	

Título	Procedencia
El altar de oro	Panamá
http://www.librosylibretas.com/el-altar-de-oro-leyenda-panama/	
Sinopsis	
<p>Henry Morgan y sus piratas descubrieron la ciudad de Panamá cuando viajaban por el océano pacífico. La invadieron y sembraron el pánico entre sus habitantes. Familias enteras hacían grandes esfuerzos por ocultar sus pertenencias más preciadas, y los sacerdotes de la iglesia de San José no sabían cómo proteger el templo de los malhechores y también querían esconder sus tesoros. Entre ellos estaba el enorme altar de oro de la iglesia. Después de mucho meditar, su joven sacerdote tuvo la idea de pintarlo para camuflarlo. La idea fue aceptada. Con ayuda de algunos ciudadanos, los sacerdotes prepararon algunas pinturas con hierbas y algo de arcilla. Mientras Henry Morgan y sus hombres llegaron al puerto. Al amanecer los piratas se lanzaron a las calles, saqueando cuanto encontraron a su paso; pero cuando llegaron a la iglesia de San José no encontraron qué llevar. Con gran esfuerzo, Panamá fue construida hacia el oeste, junto con su nueva iglesia llamada también San José, donde el altar de oro de esta historia se alza como el más antiguo que su templo adorna.</p>	

3. Actividades genéricas

3.1. Antes de la lectura

El profesor les hará una serie de cuestiones a los alumnos y estos deberán contestarlas de forma oral para el resto de la clase.

- ¿Qué es para ti una leyenda?
- ¿Crees que es lo mismo que un cuento?
- ¿Conoces otras leyendas?
- ¿Qué conoces sobre el lugar donde se desarrolla la leyenda?
- Sitúa en el mapa el lugar de donde procede la leyenda.
- A partir del título, ¿qué crees que pueda ocurrir en la leyenda que vamos a leer?

3.2. Durante la lectura

- Anota en tú cuaderno las palabras que no entienda, búscalas en el diccionario y realiza frases con cada una de ellas.
- Buscar los sustantivos en cada leyenda y organizarlos en: nombres propios y comunes.
- Distinguir la estructura de la leyenda diferenciando la situación inicial, problema y desenlace.

3.3. Después de la lectura

- Habiendo escuchado la historia se le pedirá a los alumnos que escriban la historia escuchada acompañando los sucesos que consideren más importantes con ilustraciones.
- Alternativamente, se les irá pidiendo a grupos de trabajo que con la leyenda oída, la memoricen y representen al resto de compañeros. El docente ayudará al grupo, dando más libertad según más adelantado de curso este el alumnado.
- En gran grupo, se iniciará un debate en el cual los alumnos y el docente intentarán desentrañar el mensaje y valores que intenta transmitir dicha leyenda.
- Individualmente, los alumnos darán la visión de la leyenda contada, haciendo un escrito donde reescriban la leyenda modificando su contenido sin variar el valor que esta intenta transmitir.
- Por parejas, los alumnos intentarán recordar cuentos o leyendas parecidas a la escuchada, comentándoselas a los compañeros y preparándolas para contarlas en sesiones posteriores.

- Realizar ilustraciones donde cada alumno dibuje la escena más memorable de la leyenda para él, mostrándonos así como a visualizado a los personajes y hechos de la leyenda.

4. Actividades específicas

4.1. Leyendas de Asia

Procedencia: Japón
Título: La leyenda de Yuki Onna
Actividades específicas
Antes
Buscar información sobre Yuki Onna.
Hacer un dibujo sobre Yuki Onna.
Buscar información sobre la hipotermia y los efectos que esta causa.
Durante
Pediremos a los alumnos que dibujen los estrafalarios e inexistentes objetos que pidió a los príncipes que pidieron su mano.
Después
Veremos con los alumnos leyendas parecidas a la de Yuki Ona, como la mujer de las nieves de Rusia,... Y comentaremos que aspectos tienen en común

Procedencia: Japón
Título: Princesa Luz Brillante o ``Kaguya``
Actividades específicas
Antes
Buscar que el significado del término Kaguya.
Durante
Preguntar donde los príncipes podrían encontrar los objetos que la princesa les pide. Dibujarlos y presentarlos al resto de la clase
Después
Localizar el Monte Fuji en el mapa, ver imágenes suyas, su altura y erupciones a lo largo del tiempo.

Escribir una carta que le harías llegar a la gente de la luna o a Kaguya-Hime con tus preguntas o ruegos.

Procedencia: Japón
Título: "La boda de los Kappa"
Actividades específicas
Antes
Buscar información sobre los Kappas. Luego el docente explicará en qué consiste la leyenda de los Kappas.
Hacer un dibujo de los Kappa.
Buscar con los alumnos el animal de Japón que pudo originar la leyenda.
Durante
Haremos un paréntesis y debatiremos los motivos por los que la hija menor aceptó casarse y porque pidió las botellas de calabaza (además de mostrar imágenes de estas).
Después
Deducir con los alumnos la moraleja de la historia.
Buscar información sobre las botellas de calabaza, sus usos, y a la vez crear una.

Procedencia: China
Título: El príncipe y la semilla
Actividades específicas
Antes
Haremos en cartulina un sombrero cónico asiático, para crear ambiente antes de comenzar a contar la leyenda.
Buscaremos información sobre la cultura china y los aspectos más importantes que la definen.
Durante
Haremos responder a los alumnos porqué razón el príncipe entrega una semilla a cada princesa para casarse con él en vez de elegir otros motivos.

Después
Se plantará en un vaso de plástico un garbanzo o lenteja, y día a día, además de regarlo, le ofreceremos nuestro amor como lo hizo la sirvienta.
Harías lo mismo si fueras el príncipe, o utilizarías otro método para seleccionar a tu esposa. Qué cualidad elegirías como principal para seleccionar a tu princesa/príncipe.
Procedencia: Rusia
Título: La leyenda del Ocaso
Actividades específicas
Antes
Buscar los Urales de Rusia, ver imágenes y características, tanto del monte como de su población.
Durante
Imitaremos al protagonista simulando las emociones de amor y melancolía.
Después
Localizar el Mar Negro en el mapa, sus características y ver imágenes suyas al ocaso.
Buscar en qué consisten los kumy y michkas.
Por medio de un dibujo representar el final de la leyenda.

Procedencia: Arabia
Título: La justicia del cadí
Actividades específicas
Antes
Buscar que el significado del término cadí.
Encontrar diferencias culturales entre la justicia en España y Arabia en la antigüedad.
Durante
Explicar que es un copto y un alminar.
Después
Investigar sobre la religión musulmana, destacando características principales.
Dibujar la leyenda a través de un comic.

4.1. Leyendas de Norteamérica

Procedencia: Norteamérica (nativos Sioux)
Título: La leyenda del Atrapasueños
Actividades específicas
Antes
- Busca en internet acerca de los Indios Sioux. ¿Quiénes son? ¿Donde vivieron?
- Busca en internet información del atrapasueños. ¿Qué forma tiene? ¿Con que materiales crees que puede estar hecho?
Durante
- ¿Cómo se llamaba la araña de la leyenda? ¿Quién era realmente?
- ¿Que entrego la araña a Lakota? ¿Por qué crees que se lo entrego?
Después
- Escribe un relato (diferenciando la situación inicial, el problema y el desenlace o situación final) utilizando las siguientes palabras: araña, sauce, indio, atrapasueños y espíritu.
- Haz un dibujo libre de lo que más te gusto de la leyenda.

Procedencia: Norteamérica (nativos Sioux, Dakota)
Título: Leyenda Sioux: “El Amor, el Individuo y la Pareja”
Actividades específicas
Antes
- ¿Qué es una tribu? ¿Y una aldea?
- ¿Qué especies de aves conoces?
Durante
- ¿Cómo se llama el joven guerrero? ¿Y la hermosa mujer?
- ¿Qué pidió el brujo de la tribu a los dos jóvenes que hicieran?
Después
- Busca información acerca de las águilas y los halcones. Describe ambas aves.
- Haz un dibujo de las dos aves que menciona la leyenda.

Procedencia: Norteamérica (nativos Sioux)
Título: La leyenda del Búfalo
Actividades específicas
Antes
- ¿Qué es un búfalo? ¿Y un zorro?
- ¿Dónde crees que pueden vivir cada uno de ellos?
Durante
- ¿Por qué se enfadó el dios protector de los animales?
- ¿Qué castigo obtuvo el búfalo? ¿Y el zorro?
Después
- Busca información acerca de los búfalos y zorros, descríbelos y responde las siguientes preguntas: ¿Qué clase de animales son? ¿Dónde viven?
- Haz un dibujo libre de lo que más te gusto de la leyenda.

Procedencia: Norteamérica (nativos Sioux)
Título: La muchacha y los lobos
Actividades específicas
Antes
- ¿Qué es una manada?
- ¿Qué es un lobo? ¿Y un coyote?
Durante
- ¿Qué pidió el jefe de los lobos a los coyotes?
- ¿Qué pidió el jefe de los lobos a la muchacha?
Después
- Selecciona los animales que aparecen en la leyenda, busca información acerca de ellos y descríbelos.
- Haz un dibujo libre de lo que más te gusto de la leyenda.

4.3. Leyendas de Canarias

Procedencia: Tenerife, Islas Canarias, El Teide
Título: Guayota El maligno
Actividades específicas
Antes
<ol style="list-style-type: none"> 1) ¿Has estado en el parque nacional del Teide? 2) ¿Qué es un parque Nacional? 3) ¿Conoces otros parques nacionales? 4) ¿Cuál es la altura del pico del Teide? 5) ¿Qué es el Pico del Teide? 6) ¿Cómo se llamaban los antiguos habitantes de la isla de Tenerife?
Procedencia: La Laguna, Tenerife, Islas Canarias, España
Título: Catalina Lercaro
<ol style="list-style-type: none"> 8) Por qué desaparecieron los aborígenes? 9) ¿Qué te sugiere el título de esta leyenda? 10) buscar información e imágenes sobre el parque nacional del Teide
Actividades específicas
Antes
<ol style="list-style-type: none"> 12) reconocer e identificar las partes de un volcán, así como también los materiales que encontramos en él. 13) Has estado en el museo de historia de Tenerife? 13) Buscar información acerca de la fiesta aborigen del beñesmen, para luego Salir y visita guiada al museo de historia de Tenerife. realizar una representación.
¿Conoces otras leyendas de fantasmas?
Durante
Indica que observas en las fotografías de la leyenda.
<ol style="list-style-type: none"> 1) Subraya aquellas palabras que no entiendas. Las diremos en alto y si ningún compañero las conoce las buscaremos en el diccionario. ¿Qué sucedió en las Islas después de la conquista?
Después
<ol style="list-style-type: none"> 1) Busca y anota los siguientes datos del museo de historia. ¿Por qué se habían oscurecido los días en Tenerife? Nombre del edificio del museo o palacio. ¿Cómo volvió la luz a la isla? Fecha de en la que sucedió la leyenda. ¿Cuál era el nombre con el que los guanches llamaban al pico del Teide? Lugar en el que se encuentra el museo. Elabora tu propia leyenda. 5) Crea un pequeño comic con viñetas y dibujos una escena de la leyenda
Durante
<ol style="list-style-type: none"> 1) lee con tu grupo un fragmento de la leyenda y representa la escena con tus compañeros. 1) lee el título de la leyenda y comenta si guarda relación con la misma. 2) Lee el primer párrafo y di si responde a las siguientes preguntas.
<p>- ¿quién? -¿Qué? ¿Cuándo?</p> <p>-¿Dónde? - ¿Por qué? ¿Cómo?</p>
Después
<ol style="list-style-type: none"> 1) Describe o haz un breve resumen con tus palabras la leyenda que acabas de leer 2) Diferencias y Semejanzas entre el museo de historia y otros museos. 3) Cuenta alguna experiencia que hayas vivido en algún museo. 4) ¿De dónde provenían los nuevos habitantes de las islas canarias? 5) ¿Con que nombre se conocía a estos nuevos pobladores? 6) Elige una escena de la leyenda y represéntala. 7) Realizaremos un pequeño debate en clase. El asunto a debatir será la existencia o no de los fantasmas 8) Dibuja el palacio Lercaro.

--

Procedencia: Punta del Hidalgo, Tenerife, Islas Canarias, España
Título: Los Dos Hermanos
Actividades específicas
Antes
¿Dónde se encuentra la localidad de la punta del Hidalgo? ¿Has estado alguna vez? ¿Conoces el risco o acantilado de los dos hermanos?

<p>Observa la imagen del paisaje del acantilado de los dos hermanos y descríbela. ¿Por qué crees que el macizo de Anaga tiene ese aspecto tan escarpado? ¿Conoces otros macizos? ¿Cómo se llama el proceso por el cual se desgasta o se deteriora el paisaje?</p>
<p>Durante</p>
<p>1) Lee el Título de la leyenda. ¿De qué crees que puede tratar la leyenda? 2) Subraya aquellas palabras que tengan que ver con el relieve y los accidentes geográficos.</p>
<p>Después</p>
<p>1) Realiza una breve sinopsis sobre la leyenda que acabamos de leer. 2) Conoces otras leyendas de amor imposible. En caso afirmativo, cuéntalas al resto de la clase. 3) Crea y cuéntale al resto de la clase una leyenda de amor imposible. 4) Busca información sobre el parque Rural de Anaga. Busca también información sobre otros espacios protegidos de la isla de Tenerife. 5) Busca información sobre otros acantilados de la islas Canarias. 6) Elabora un dibujo donde expliques el fenómeno de la erosión. (Lluvias, barrancos, acción del mar, viento, etc.) 7) El parque rural de Anaga no destaca sólo por su relieve. Sino también por su flora y su fauna. Busca información sobre estos dos aspectos. 8) ¿En qué otros lugares podemos encontrar un bosque de laurisilva? 9) Elabora un dibujo donde se vean los diferentes niveles de la vegetación en una isla occidental.</p>

4.4. Leyendas de España peninsular

<p>Procedencia: Teruel, Aragón, España.</p>
<p>Título: Los amantes de Teruel</p>
<p>Actividades específicas</p>
<p>Antes</p>

¿De qué crees que trata esta leyenda?
¿A qué Comunidad Autónoma pertenece Teruel?
¿Cuál es el significado de la palabra amantes?
Durante
¿Quiénes son los protagonistas de esta leyenda?
¿Por qué se va Juan de España?
¿Cómo crees que concluirá esta leyenda?
Después
¿Se parece en algo el final que tú pensaste al que realmente ocurrió?
¿Consiguió Juan reunir dinero para casarse con Isabel?
¿Qué pasó cuando Juan regresó a España?

Procedencia: La Alhambra, Granada, España.
Título: La puerta de la justicia
Actividades específicas
Antes
¿De qué crees que trata esta leyenda?
¿En qué parte de España crees que se desarrolla esta leyenda?
¿Cuál es el significado de la palabra “Justicia”?
Durante
¿Eran fuertes los muros de la Alhambra?
¿Qué decían que pasaría cuando la llave del arco interior y la mano que corona el arco exterior lleguen a tocarse?
Después
¿Cómo se podría conseguir el trono de la Alhambra?
¿En qué provincia se sitúa La Alhambra?
¿A qué Comunidad Autónoma pertenece Granada?

Procedencia: La Alhambra, Granada, España.
Título: El suspiro del rey mono
Actividades específicas
Antes
¿De qué crees que trata esta leyenda?
¿En qué parte de España crees que se desarrolla esta leyenda?

¿De qué país proviene la toponimia “Moro”?
Durante
¿Quién le arrebató el reino a Boabdil?
¿Dónde crees que transcurrió esta leyenda?
Después
¿Qué territorio le concedieron a Boabdil tras ser desterrado?
¿Con quién fue desterrado Boabdil?
¿Qué le dijo la madre de Boabdil al verlo llorando?

4.5. Leyendas de Oceanía

Procedencia: Australia
Título: El Bunyip
Actividades específicas
Antes
¿Dónde se encuentra Australia? ¿Es un país o un continente?
¿Qué es una tribu?
¿Qué es una doncella?
Durante
¿Qué quiere encontrar el joven?
¿Para qué?
¿Qué atrapó?
Después
¿Piensas que puede ser real el “bunyip”?
¿Qué le paso al joven que tenía la cría en brazos?
¿Qué reflexión te ha creado esta leyenda?

Procedencia: Australia
Título: Ngurunderi
Actividades específicas
Antes
¿Sabes dónde se encuentra Australia? ¿Es un país o un continente?

¿Qué es un río?
¿Y la vía Láctea?
Durante
¿Qué está buscando Ngurunderi?
¿Quién lo atrapa?
¿Qué hicieron con él?
Después
¿Crees posible lo que cuenta la leyenda sobre la canoa?
¿Y lo de la tempestad?

Procedencia: Australia
Título: Gnowee, la diosa del Sol
Actividades específicas
Antes
¿Sabes dónde se encuentra Australia? ¿Es un país o un continente?
¿Qué es el Sol?
¿Qué es y para que se utilizaban las antorchas?
Durante
¿Qué hacía Gnowee cuando se perdió su hijo?
¿Qué hizo para buscarlo?
¿Lo encontró?
Después
¿Es posible que se formara el Sol como cuenta la leyenda?
¿Qué te ha enseñado esta leyenda?

4.6. Leyendas de África

Procedencia: África
Título: Berimbau
Actividades específicas
Antes
¿Qué es un Berimbau? Realizar una lluvia de ideas para ver lo que el alumnado cree que es.

Buscar en internet por grupos información sobre este instrumento, características, procedencia.
El portavoz de cada grupo comentar al resto de la clase la información que han recaudado.
Durante
Leeremos la historia en voz alta y en voz baja.
Subrayar los verbos de la historia y analizarlos para luego hacer una puesta en común.
Después
Los alumnos dibujarán en un folio en blanco un Berimbau y lo colorearán para colgarlos en la clase.
Se abrirá un debate sobre la opinión y conclusión a la que llega cada alumno de la clase.

Procedencia: Etiopía, África
Título: La leyenda del Café
Actividades específicas
Antes
¿Qué es el café y que efectos produce? Lluvia de ideas.
Buscar información en grupos sobre el café.
Exponer al resto de la clase lo que han encontrado sobre el café, su composición y procedencia.
Durante
Leeremos la leyenda en voz alta y en voz baja.
Los alumnos subrayaran y buscarán en el diccionario las palabras que no entiendan de la leyenda.
Después
Elaborar unas viñetas con dibujos sobre la leyenda del café, para ellos cada grupo de clase hará una parte de la historia para luego unir las todas y pegarlas en el corcho de la clase.
Abrir un debate sobre la veracidad de la leyenda del café.

Procedencia: Namibia, África
Título: La leyenda del Cocodrilo

Actividades específicas
Antes
Buscar información sobre los cocodrilos, que clase de animal es, su alimentación y demás características.
El portavoz de cada grupo expone a la clase la información encontrada.
Contar la experiencia de si ha llegado a ver y tocar algún cocodrilo en un zoológico.
Durante
Leemos la lectura en voz alta y en voz baja.
Subrayamos los sustantivos y adjetivos encontrados en el texto
Mientras el profesor les lee la leyenda de nuevo los niños con los ojos cerrados se la van imaginando con el fin de al finalizar la lectura desarrollarla en un dibujo.
Después
Elaborar un comic sobre la leyenda del cocodrilo.
Entre todos con una lluvia de ideas sacar conclusiones sobre lo que nos quiere transmitir esta leyenda.
Si tuvieras que cambiarle el título a la leyenda, ¿qué título le pondrías?

Procedencia: África
Título: La leyenda del Guepardo
Actividades específicas
Antes
¿Qué es un guepardo? Los alumnos respetando el turno de palabra irán dando su descripción de que es un guepardo-
Buscar información en grupo sobre los guepardos, donde viven, que comen, la clase de animal que es etc.
Comentar al resto de la clase el portavoz del grupo lo que han encontrado.
Durante
Los alumnos leerán la leyenda en voz alta y en voz baja.
Subrayaremos los verbos y adjetivos que se encuentran en la leyenda.
Los alumnos escucharán la lectura de nuevo leída por el maestro para luego elaborar un dibujo sobre ella.
Después
Comentaremos en clase lo que nos quiere transmitir esta leyenda.

Abriremos un debate en clase sobre la veracidad de la leyenda para ver la opinión de todos los alumnos.

Se pasará a los alumnos una ficha con preguntas sobre la leyenda que tendrán que responder con respuestas cortas.

4.7. Leyendas de Latinoamérica

Procedencia: Argentina
Título: La leyenda del Cardón
Actividades específicas
Antes
Se trabajará el concepto de leyenda. Para ello se preguntará de forma oral quién sabe definir una leyenda. Luego, como docentes, completaremos o rectificaremos las definiciones ofrecidas por el alumnado si es necesario.
Durante
Lectura comprensiva de la leyenda. Arbitrariamente, seleccionaremos al alumnado para que lea un fragmento de la leyenda y nos explique lo que ha entendido.
Después
Deberán buscar en Internet otras leyendas del mismo origen cultural y exponerlas en clase por grupos de tres.

Procedencia: Bolivia
Título: Leyenda del guajojó
Actividades específicas
Antes
Se trabajarán los adjetivos mediante ejercicios donde se identificarán en frases cortas.
Durante
Se leerá en voz baja y se rodearán los adjetivos que encuentre.
Después

Deberán cambiar esos adjetivos por sus antónimos y luego leer en voz alta el resultado.

Procedencia: Cuba

Título: De cómo se hicieron las narices de los negros

Actividades específicas

Antes

Por parejas, el alumnado localizará y describirá brevemente el país de Cuba.

Durante

Lectura comprensiva. Se agruparán en grupos de tres y mientras que un/a miembro/a del grupo lee la leyenda en voz alta, el resto debe explicar a la clase lo que ha entendido.

Después

Deberán inventarse, en grupo de tres, una leyenda que explique la existencia de otra parte del cuerpo como las orejas o la boca.

Procedencia: Panamá

Título: El Altar de Oro

Actividades específicas

Antes

El docente pedirá al alumnado que explique brevemente alguna historia de piratas que conozca. De este modo se puede fomentar el entusiasmo por la leyenda que se trabajará a continuación.

Durante

Se realizará una lectura comprensiva de la leyenda de forma oral.

Después

En grupo de tres o cuatro representarán la historia mediante una corta obra de teatro que expondrán a la clase.

5. Conclusiones

Las leyendas, como cualquier otro texto literario, pueden ser utilizadas como herramientas didácticas para trabajar en las aulas. Esta tarea requiere una planificación previa en la que se debe organizar los contenidos, las actividades y los objetivos para garantizar el aprendizaje de los alumnos.

Con las leyendas los niños pueden ampliar su imaginación, pues esta no se llena por arte de magia. Debemos dotar a los niños de distintos recursos para que puedan imaginar más y mejor.

Por ende, son una buena herramienta para que su imaginación pueda crecer. Estas hacen que los niños tengan que imaginar lugares, personajes y cosas ficticias, trabajando así su capacidad imaginativa y creativa.

El docente debe conocer el gran valor didáctico que suponen las leyendas como herramienta en el contexto escolar. Este recurso permite: desarrollar en el alumno el lenguaje; incrementar su vocabulario; mejorar su expresión oral y escrita; favorecer la atención y concentración; construir y desarrollar el pensamiento; estimular la imaginación y creatividad; adquirir mensajes y aprendizajes sobre la vida; y reforzar el autoconcepto.

Buscar, leer o escuchar leyendas pueden ser herramientas útiles para utilizar en las aulas. Este tipo de tareas, junto con la programación de actividades relacionadas con las mismas, puede favorecer en a los alumnos a desarrollar las competencias trabajando desde distintas áreas y con diferentes contenidos.

Los alumnos a través de las actividades, adquieren términos que provienen de diferentes culturas y de la propia, desarrollando el lenguaje y mejorando la Competencia Lingüística. También adquieren conocimientos acerca de otras realidades favoreciendo la comprensión que tiene el individuo del mundo y desarrollando la imaginación y creatividad del lector o receptor de las palabras. Además, la búsqueda, la lectura o la escucha de leyendas, puede favorecer la cohesión en el grupo y el refuerzo de la autoestima de los alumnos, por medio de los valores y experiencias que ofrecen.

Cabe destacar, que el docente debe adaptar las tareas al nivel de los alumnos, teniendo en cuenta los contenidos y objetivos que pretende trabajar en el aula. Siendo, este tipo de tareas,

una herramienta con gran utilidad, para desarrollar las competencias en los alumnos, desde todas las áreas del conocimiento.

Por otro lado tenemos el deber de fomentar la lectura en los niños. Y la única forma que realmente funciona (y que defienden muchos autores) es la de actuar mediador y celestina entre los niños y los buenos libros.

Los maestros deben contagiar a sus alumnos el amor por la lectura y obviamente esto solo se consigue cuando el maestro realmente es un enamorado de la literatura, ya que no se puede transmitir lo que uno no siente.

Dicho todo esto y destacando la enorme importancia que tiene la lectura, creemos que las leyendas pueden ser una herramienta muy interesante para poder crear buenos lectores.

Las leyendas encantan a los niños, ya que tratan temas o cuentan historias que a los niños les resulta apasionantes, y que además les obligan a viajar a un mundo imaginario de misterio y deleite donde el límite lo pone el propio niño.

Debemos ser mediadores entre los niños y la literatura. Las leyendas suelen ser muy fáciles de comprender pues principalmente se hacen sencillas para que resulten atractivas, fáciles de memorizar y poco complejas; pero requieren de un orador que sea capaz de que sus palabras cobren vida en la mente de los niños facilitando su memorización y acercándolos más a la literatura y su disfrute.

Una vez las hayan conocido, leído y comprendido pueden ellos mismos convertirse en trovadores y contar a sus amigos y familiares estos relatos; fomentando así un alumno que sin ser consciente practique su expresión tanto oral como escrita, a la par que aumentamos sus ansias de conocimientos que buscarán en las leyendas o diferentes lecturas.

6. Bibliografía

Abril, M. (2014). La educación literaria. Experiencias de aprendizaje. Barcelona, Octaedro.

• 6.1.2.4. Libreta de Materiales Didácticos y Prácticas					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.	Didáctica de la Numeración, de la Estadística y del Azar	Rubén María Cabrera Cabrera , Luis Carrillo Aguiar	Martín Manuel Socas Robayna	2014-2015	3º

Libreta de Materias Didácticos y Prácticas

Didáctica de la Numeración, de la Estadística y del Azar

Alumno: Rubén Cabrera Cabrera

G.2.1. DNEA

Regletas Cuissenaire

Descripción

Las regletas Cuissenaire son un material matemático destinado básicamente a que los niños aprendan la composición y descomposición de los números e iniciarles en las actividades de cálculo, todo ello sobre una base manipulativa. El material consta de un conjunto de regletas de madera de diez tamaños y colores diferentes. La longitud de las mismas va de 1 a 10 cm. Cada regleta equivale a un número determinado:

- La regleta blanca, con 1 cm. de longitud, representa al número 1.
- La regleta roja, con 2 cm. representa al número 2.
- La regleta verde claro, con 3 cm. representa al número 3.
- La regleta rosa, con 4 cm. representa al número 4.
- La regleta amarilla, con 5 cm. representa al número 5.
- La regleta verde oscuro, con 6 cm. representa al número 6.
- La regleta negra, con 7 cm. representa al número 7.
- La regleta marrón, con 8 cm. representa al número 8.
- La regleta azul, con 9 cm. representa al número 9.
- La regleta naranja, con 10 cm. representa al número 10.

CONTENIDOS:

Tomando como referencia el primer curso de primaria, observamos que los contenidos que podemos trabajar con este material son los siguientes:

Bloque I

-criterio de evaluación 1 ``Resolver problemas utilizando estrategias y procesos de razonamiento, realizar los cálculos necesarios y verbalizar la historia que plantea el problema y su solución.´´ los contenidos “**3. Presentación ordenada y limpia de las representaciones, y cálculos gráficos y simbólicos**”; y “**4. Utilización de estrategias de resolución de problemas: creación de modelos y dibujos.**” Ambos contenidos versan sobre el uso de representaciones como forma de expresar un razonamiento operacional con el cual resolver un problema, de una manera adecuada para inculcar en el alumno el correcto uso de las representaciones evitando que puedan surgir problemas por mal uso de estas. Por ende incluimos estos en la enseñanza de las matemáticas mediante regletas, pues como medio simbólico manipulativo, facilita la comprensión de conceptos más abstractos o complejos.

-criterio de evaluación 2, “**2. Construcción manipulativa del concepto de unidad para establecer el cardinal de conjuntos hasta nueve elementos. Conteo y representación simbólica.**”, “**4. Establecimiento de la relación «mayor que», «menor que» e «igual que», entre dos cantidades de elementos físicos o gráficos, y entre sus dos cardinales o sus expresiones matemáticas equivalentes.**”, “**5. Conteo, discriminación y agrupamiento de diez elementos-unidad físicos o gráficos iguales, y reconocimiento del elemento de 1.er orden del sistema decimal.**”, “**7. Utilización de los números ordinales hasta el décimo. Comparación de números.**”

Bloque II. Criterio de evaluación 3. Contenidos “1. Utilización de la composición y descomposición de números de una y dos cifras en dos o más sumandos en situaciones problemáticas de adición y sustracción.”, “2. Realización de diagramas partes-todo en situaciones problemáticas de adición y sustracción.”, “3. Representación y cálculo del complementario de un número con respecto a otro y de la expresión convencional de una sustracción.”

Criterio 4. Contenidos “1. Utilización de la composición y descomposición de números de una cifra en dos sumandos en sumas y restas.”, “2. Memorización de las descomposiciones de los números menores o iguales que 10.”, “3. Obtención manipulativa y memorización de los dobles de los números de una cifra y simultáneamente de las mitades de los números pares menores que 20.”, “4. Aplicación de la estrategia de completar a 10 para la suma de números de una cifra con resultado mayor que 10.”

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia matemática:

-Operaciones, Algoritmos y Técnicas (OAT)

-Representaciones (R)

-Argumentaciones y Razonamiento (AR)

-Resolución de Problemas (RP).

Aprender a aprender:

-Motivación

-Búsqueda de coherencia global.

-Integración del conocimiento.

-Desarrollar el carácter tentativo y creativo.

Actividades

1. Encuentra una regleta que cumpla las siguientes condiciones:

Más larga que la negra y más corta que la azul.

Menos larga que la rosa y más larga que la roja.

Objetivos:

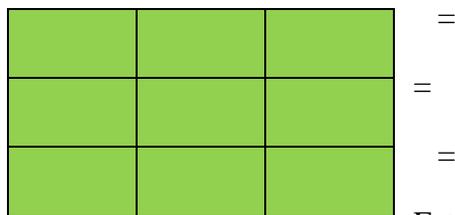
Formular y/o resolver problemas lógico-matemático, elaborando y utilizando estrategias personales de estimación, cálculo mental y medida, así como procedimientos geométricos y de orientación espacial, azar, probabilidad y representación de la información, para comprobar en cada caso la coherencia de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

Competencias matemáticas básicas:

Competencia matemática:

- Representaciones (R)
- Argumentaciones y Razonamiento (AR)
- Resolución de Problemas (RP).

2. Dada la regleta del 3, busca la manera de llegar a ella juntando otras (descomposición). Hazlo en el siguiente espacio:



Esta actividad prosigue con otros números entre 4 y 10.

Objetivos:

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.

Competencias matemáticas básicas:

Competencia matemática:

- Representaciones (R)
- Resolución de Problemas (RP).

Aprender a aprender:

- Integración del conocimiento.
- Desarrollar el carácter tentativo y creativo.

PÁGINAS WEB CONSULTADAS:

- <http://www.regletasdigitales.com/>

Es una versión digital de las Regletas de Cuisenaire, en ella podemos encontrar juegos, fichas y actividades para trabajar con el alumnado con las regletas.

- <http://www.maestrosdeapoyo.com/2012/01/juegos-sencillos-iniciales-con-las-regletas-de-cuisenaire.html>

En esta página podemos juegos, problemas y de más actividades para todos los niveles relacionadas con las matemáticas.

- <http://dme.ufro.cl/pedmat/images/stories/cursos/cusinier.pdf>

Esta dirección nos conduce a un PDF con toda la información que debemos conocer acerca de las regletas de Cuisenaire: ventajas, limitaciones, imágenes, usos, representaciones posibles con las mismas, operaciones y actividades

OPINIÓN PERSONAL:

Las regletas de Cuisenaire son un recurso fundamental en la enseñanza de las matemáticas desde el punto de vista más práctico. De este modo los alumnos pueden comprender de una manera visual las operaciones que realizan, incluso las más complejas de entender.

BLOQUES MULTIBASE.

DESCRIPCIÓN:

Este material fue creado por el profesor Dienes en los tiempos en los que se estudiaba la numeración en diferentes bases, normalmente base 2, base 4 y base 10.

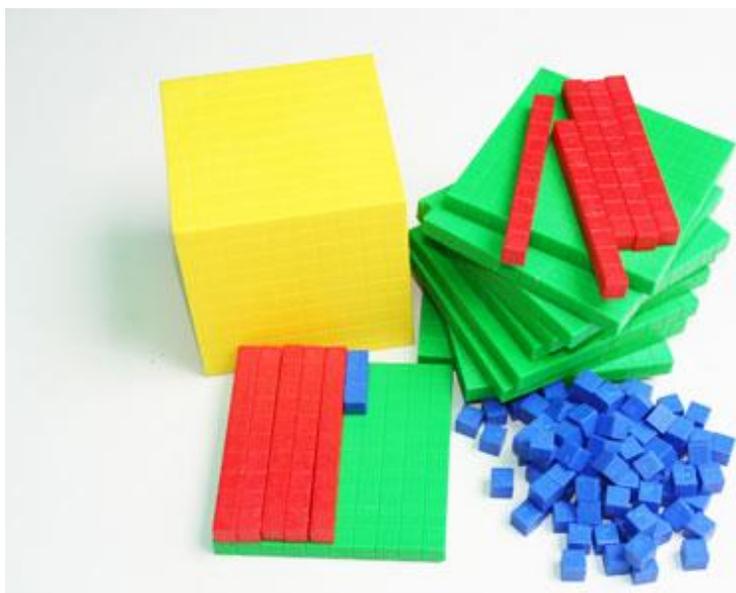
Cada pieza se define por cuatro variables: color, forma, tamaño y grosor. Los bloques multibásicos de Dienes son un material diseñado para reproducir las características propias de cualquier sistema de numeración tratando de formalizar el principio de agrupamiento. Este material consta de una serie de piezas, generalmente de madera o plástico, que representan unidades de primer, segundo, tercer y cuarto orden (unidades, decenas, centenas y unidades de millar).

50 Cubos: de 1 cm de lado, que representan las unidades de primer orden, es decir, las unidades.

10 Barras: compuestas de tantos cubos como marque el sistema de numeración.

10 Placas: representan las unidades de tercer orden y constan de una superficie cuadrada compuesta en cada lado por tantos cubos como indique la base del sistema de numeración

1 Bloque: Es un cubo cuyo volumen viene determinado por la base elegida; en nuestra base 10, el bloque tendría $10 \times 10 \times 10$ cubos, es decir, 1.000 cubos; representan las unidades de cuarto orden.



Curso 5.º

BLOQUE APRENDIZAJE E I. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS

1. Resolver problemas de la vida cotidiana u otros, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas mediante el uso de procesos de razonamiento y estrategias,

así como realizar los cálculos necesarios, comprobando la coherencia de las soluciones obtenidas y planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc., con ayuda de herramientas tecnológicas si fuera necesario. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.

Contenidos

1. Utilización de modelos manipulativos, gráficos y de la tabla de multiplicar.
3. Formulación de razonamientos lógico-matemáticos con un lenguaje preciso.
4. Argumentación sobre la validez de una solución o su ausencia, identificando, en su caso, los errores en una dinámica de interacción social con el grupo.
5. Planificación del proceso de resolución de problemas: comprender el enunciado, discriminar los datos y su relación con la pregunta, realizar un esquema de la situación, elaborar un plan de resolución, ejecutar el plan siguiendo la estrategia más adecuada, comprobar los resultados y responder.

2. Elaborar conjeturas, planificar, experimentar y aplicar estrategias de razonamiento para resolver retos o pequeñas investigaciones matemáticas de la propia asignatura o del entorno, y explicar oralmente o por escrito el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas apoyándose en recursos TIC, mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático.

Contenidos

1. Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos relacionados con las matemáticas.
3. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.
4. Formulación de razonamientos lógico-matemáticos con un lenguaje adecuado y para la argumentación sobre la validez de una solución o su ausencia, identificando, en su caso, los errores.
5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan.

BLOQUE APRENDIZAJE II: NÚMEROS

3. Utilizar los números naturales, enteros, decimales, las fracciones y porcentajes, leyendo, escribiendo, ordenando y redondeando cantidades, para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana. Razonar su valor atendiendo a sus equivalencias y al valor de posición de sus cifras.

Contenidos

1. Nombre y grafía de los números de más de seis cifras.
2. Conocimiento y utilización de las funciones de los números en situaciones habituales.
3. Valor posicional de las cifras en el sistema de numeración decimal y sus equivalencias.
4. Lectura, escritura, comparación e identificación de números decimales: décimas, centésimas y milésimas.

5. Redondeo de números naturales a las decenas, centenas y millares, y de los decimales a la unidad, décima y centésima más cercana.
8. Descomposición de los números naturales y decimales en los diferentes órdenes de unidades según su descomposición canónica.
9. Uso del redondeo de números naturales a las decenas, centenas y millares, y decimales a la unidad o décima más cercana en la estimación y el cálculo

4. Elegir y utilizar las operaciones pertinentes para la resolución de problemas que involucren las estructuras aditiva (suma o resta) y multiplicativa (multiplicación o división), enunciar problemas coherentes que se resuelvan con operaciones dadas, así como, ofrecer representaciones gráficas adecuadas y argumentarlas.

Contenidos

1. Realización de diagramas partes-todo, barra unidad, línea del tiempo, representaciones sectoriales, disposiciones rectangulares y diagramas de árbol en situaciones problemáticas de multiplicación y división.
2. Conocimiento de que la división es la operación inversa a la multiplicación.
4. Resolución de problemas de la vida cotidiana de razón, conversión, combinación y comparación que impliquen la estructura sumativa y multiplicativa conjuntamente.
5. Creación de problemas.

Curso 6.º

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMATICAS

1. Resolver problemas, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas, así como anticipar soluciones razonables, reflexionar sobre las estrategias aplicadas para su resolución y aplicar lo aprendido a situaciones similares futuras. Realizar los cálculos necesarios y comprobar las soluciones obtenidas, profundizando en problemas ya resueltos y planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc., con ayuda de herramientas tecnológicas si fuera necesario. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.

Contenidos

1. Utilización de modelos manipulativos, gráficos y de la tabla de multiplicar.
4. Formulación oral y escrita de razonamientos lógico-matemáticos con un lenguaje preciso.
6. Planificación del proceso de resolución de problemas: comprender el enunciado, discriminar los datos y su relación con la pregunta, realizar un esquema de la situación, elaborar un plan de resolución, ejecutar el plan siguiendo la estrategia más adecuada, comprobar los resultados, responder y generalizar.
7. Desarrollo de estrategias y procedimientos: ensayo-error, organización de la información, simplificar, analogía y comenzar desde atrás.

2. Elaborar conjeturas, planificar, observar, experimentar, analizar interrogantes, argumentar, aplicar estrategias de razonamiento para resolver retos o pequeñas investigaciones matemáticas de la propia asignatura o del entorno, y explicar el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, trabajando en equipo, y mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático.

Contenidos

1. Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos relacionados con las matemáticas.
2. Acercamiento al método de trabajo científico mediante el estudio de algunas de sus características y su práctica en situaciones sencillas.
3. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.
4. Formulación de razonamientos lógico-matemáticos con un lenguaje preciso y para la argumentación sobre la validez de una solución, o su ausencia, identificando, en su caso, los errores.
5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan.

BLOQUE APRENDIZAJE 2: NÚMEROS

4. Elegir y utilizar las operaciones pertinentes para la resolución de problemas que involucren las estructuras aditiva (suma o resta) y multiplicativa (multiplicación o división), incluyendo las situaciones de proporcionalidad y las potencias; enunciar problemas coherentes que se resuelvan con operaciones dadas y ofrecer representaciones gráficas adecuadas y argumentarlas.

Contenidos

1. Realización de diagrama partes-todo, línea del tiempo, barra unidad, diagrama de árbol, representaciones rectangulares y sectoriales en situaciones problemáticas de multiplicación y división.
3. Resolución de problemas de la vida cotidiana de razón, conversión, combinación y comparación que impliquen la estructura sumativa y multiplicativa conjuntamente.
4. Creación de problemas.
6. Aplicación de las potencias: cuadrados para el cálculo de áreas y cubos para el cálculo de volúmenes

5. Utilizar estrategias y algoritmos diversos para calcular de forma mental y escrita, con fluidez y precisión, con el fin de obtener información numérica en contextos de resolución de problemas.

Contenidos

1. Multiplicación por 0,1 y 0,01, y su relación con dividir entre 10 y 100.
2. Multiplicación y división de números decimales.
10. Potencias de base 10.
11. Divisibilidad: múltiplos y divisores. Criterios de divisibilidad. Obtención de los primeros múltiplos de un número dado, de divisores de cualquier número menor que 100. Cálculo del mínimo común múltiplo y el máximo común divisor a través de las tablas de multiplicar.
12. Operación con los números conociendo la jerarquía de las operaciones.

OBJETIVOS de etapa:

Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, actitudes de confianza en sí mismo, esfuerzo, sentido crítico, iniciativa personal y curiosidad; de manera que se capacita al alumnado para la resolución de problemas de la vida cotidiana y se favorece el aprendizaje de las tecnologías de la información y la comunicación.

OBJETIVOS:

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.

6. Formular y/o resolver problemas lógico-matemáticos elaborando y utilizando estrategias personales de estimación, cálculo mental y medida, así como procedimiento geométrico y 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.

Competencias básicas:

Competencia matemática: Mediante esta competencia se adquiere la habilidad para la utilización de los números y sus operaciones básicas, así como de los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático en situaciones cotidianas, de modo que se seleccionen las técnicas adecuadas para calcular, resolver problemas, interpretar la información y aplicar los elementos matemáticos a la mayor variedad posible de contextos.

Competencia en comunicación lingüística: Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y transmisión del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. También incluye la habilidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita, así como la de comunicarse de forma apropiada en una amplia variedad de situaciones al menos en una lengua extranjera al finalizar la educación básica.

Autonomía e iniciativa personal: Con esta competencia se pretende, por una parte, que el alumnado tome decisiones con criterio y desarrolle la opción elegida asumiendo las consecuencias, adquiera habilidades personales como la autonomía, creatividad, autoestima, autocrítica, iniciativa, el control emocional..., de modo que pueda afrontar la adopción de soluciones distintas ante nuevos contextos. Por otra, se trata de que alcance la facultad de aprender de los errores.

Actividades:

1. El padre de María tiene 57 años y su madre tiene 19 años menos. ¿Qué edad tiene la madre? Exprésalo con los bloques multibase y represéntalo en la hoja cuadrículada del cuaderno.

2. Juan sale al recreo con 17 boliches y juega con Ana perdiendo 4 boliches. Al final del descanso recupera 10 boliches más jugando con dos compañeros. ¿Cuántos boliches tiene Juan, al regresar a clase? Exprésalo con los bloques multibase y represéntalo en la hoja cuadrículada del cuaderno.

Objetivos:

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.

6. Formular y/o resolver problemas lógico-matemáticos elaborando y utilizando estrategias personales de estimación, cálculo mental y medida, así como procedimiento geométrico y 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.

Competencias matemáticas:

-Representaciones (R)

-Resolución de Problemas (RP)

PÁGINAS WEB CONSULTADAS:

- <http://ayura.udea.edu.co/logicamatematica/talleres/taller1a.htm>

- <http://matesactivas.blogspot.com.es/2008/01/vamos-contar-con-bloques-multibase.html>

- <http://educalternativa.bligoo.cl/multiplicacion-bloques-multibase>

OPINIÓN PERSONAL:

Los bloques aritméticos constituyen una herramienta esencial a la hora de enseñar las operaciones aritméticas en la educación primaria. Permite captar de forma visual y manipulativa las operaciones aditivas y multiplicativas, ya que expresa de forma clara las agrupaciones en base 10 correspondiente al sistema de numeración decimal.

ABACOS: VERTICAL, PLANO Y PAPEL

➤ Descripción.

Un ábaco es un dispositivo que sirve para efectuar operaciones aritméticas sencillas (sumas, restas y multiplicaciones). Consiste en un cuadro de madera con barras paralelas por las que corren bolas movibles, útil también para enseñar estos cálculos simples. Su origen se remonta a la zona de Asia Menor, muchos años antes de nuestra era.

Es un instrumento de cálculo que utiliza cuentas que se deslizan a lo largo de una serie de alambres o barras de metal o madera fijadas a un marco para representar las unidades, decenas, centenas, unidades de millar, decenas de millar, centenas de millar, etcétera. Fue

inventado en Asia menor, y es considerado el precursor de la calculadora digital moderna. Utilizado por mercaderes en la Edad Media a través de toda Europa y el mundo árabe, fue reemplazado en forma gradual por la aritmética basada en los números indo-árabes. Aunque poco usado en Europa después del siglo XVIII, todavía se emplea en Medio Oriente, Rusia, China, Japón y Corea.

El ábaco nos va a ayudar, como cualquier otro material que utilicemos, a despertar en el alumnado una actividad mental que les ayude a comprender el significado del número y el sentido de las operaciones básicas.

La iniciación a las operaciones de una manera abstracta puede provocar errores en la adquisición de los conceptos. La enseñanza de la suma y de la resta con el truco de “me llevo una”, hace que el alumnado aprenda de manera mecánica las operaciones y que obviemos el verdadero objetivo: aprender el significado del número, el sentido de las operaciones y el efecto que estas operaciones hacen sobre los números.

La fase manipulativa, por la que debe pasar cualquier tipo de conocimiento matemático en la escuela primaria, se cubre con el ábaco en la enseñanza de los sistemas de numeración posicional.

- El ábaco vertical.

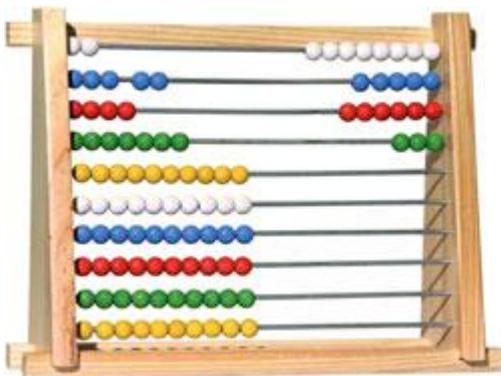


Se caracteriza porque las varillas están dispuestas verticalmente sobre una base o soporte, generalmente de madera. El número de varillas es variable, depende del campo numérico en el que se quiera trabajar. En el ciclo inicial hay que comenzar por utilizar dos varillas, que corresponderían a las unidades y a las decenas; solo cuando hayan dominado el uso de estas podrá utilizarse la tercera, correspondiente a las centenas, y así sucesivamente.

En cada varilla hay diez bolas del mismo color, las diferentes varillas tienen bolas de colores distintos.

El ábaco vertical puede tener las varillas abiertas o, para dar más seguridad, pueden clavarse en el soporte de madera los dos extremos de las varillas formando una u invertida.

- El ábaco horizontal.



Tiene el mismo funcionamiento que el ábaco vertical, pero las varillas están clavadas en un marco de madera de forma horizontal y paralelas entre sí.

En cada varilla se han ensartado diez bolas, que pueden deslizarse a través de ella con facilidad; lógicamente las varillas han de ser más largas que lo que ocupan las bolas para poder separarlas.

Su manejo con niños pequeños tiene una mayor dificultad que el ábaco vertical, por el número de varillas y por no poder sacar o eliminar de la vista las bolas no necesarias.

- El ábaco plano.

El ábaco plano se diferencia de los anteriores en que no tiene un soporte material, sino que son representaciones gráficas en el papel, y supone un nivel superior de abstracción. Es una tablilla dividida en columnas iguales. Sobre las columnas se disponen fichas que representan la unidad. Cada columna representa un orden de unidades, escritas de derecha a izquierda y comenzando, por ejemplo, por las unidades, en el caso de los números naturales.

- El ábaco de papel.

El ábaco de papel es una ficha a la que el alumno traslada las operaciones que hace en el ábaco, utilizando sólo dibujos y símbolos numéricos.

➤ **Contenidos, objetivos y competencias:**

- *Contenidos.*

Bloque Aprendizaje II: Números

2. Conocimiento y utilización de los números hasta 6 cifras en situaciones habituales.

3. Conocimiento del valor posicional de las cifras en el sistema de numeración decimal y sus equivalencias.

I. Números y operaciones

1. Números naturales.

1.1. Conocimiento y utilización de las funciones de los números hasta 6 cifras.

1.2. Ampliación y profundización en el conocimiento del valor posicional de las cifras en el sistema de numeración decimal y sus equivalencias, reconociendo los elementos desde 2.º hasta 5.º orden.

2. Operaciones aritméticas.

2.3. Cálculo fluido de sumas y restas.

- *Objetivos.*

- ✓ Manejar correctamente el ábaco, como herramienta de apoyo en el área de las matemáticas.
- ✓ Representar correctamente cantidades hasta 6 cifras utilizando el ábaco.
- ✓ Reconocer el valor posicional década número.

- ✓ Resolver situaciones de problema y operaciones de suma y resta, en el ábaco, en forma concreta y gráfica.
 - *Competencias básicas.*
 - Competencia matemática: Se refiere la habilidad para la utilización de los números y sus operaciones básicas, así como de los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático en situaciones cotidianas.
 - Competencia para aprender a aprender: Implica esta competencia el inicio en el aprendizaje y la posibilidad de continuarlo de manera autónoma, tomando conciencia de las propias capacidades intelectuales, de las estrategias adecuadas para desarrollarlas y del propio proceso de aprendizaje. Son cruciales para adquirir tal competencia la motivación, la confianza del alumnado en sí mismo, la autoevaluación, la cooperación, etc.
 - Comunicación lingüística: Hace referencia a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y transmisión del conocimiento y de organización y autorrealización del pensamiento, las emociones y las conductas.

➤ **Actividades (contextualizadas)**

- **JUGAMOS CON EL ABACO**

El objetivo de esta actividad es la manipulación libre por parte del niño del ábaco, para que vaya explorando las distintas posibilidades que el material le ofrece.

Al principio el juego puede ser individual, pero es conveniente que se vayan agrupando y que el juego se vaya verbalizando entre ellos. En principio se juega sin ningún tipo de reglas, pero a medida que se avanza en la actividad conviene dar algún tipo de orden (las bolas de un mismo color en la misma varilla; tres bolas en cada varilla;...).

- **EXPRESIONES PRENUMERICAS Y CLASIFICACIONES**

Teniendo en cuenta que los objetivos que pretendemos alcanzar (entre otros) con este material son el aprendizaje de la numeración y la adquisición del concepto de cantidad, es conveniente trabajar algunas actividades tales como:

- Agrupar el material en distintos conjuntos.
- Separar un conjunto en subconjuntos (bolas de distintos colores, tapones de distintas formas, chapas de distintos refrescos, cromos,...)
- Trabajar los conceptos “más que”, “menos que”, “igual que”.
- Contar elementos (bolas, tapones, chapas,...)

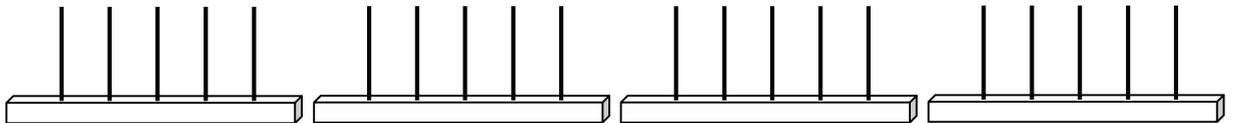
- **CONTAMOS Y REPRESENTAMOS EN EL ABACO**

De lo que se trata es de contar palillos, palmadas, palabras, pasos, saltos..., todo lo que se nos ocurra; y pedirles a los niños y niñas que utilicen las bolas y el ábaco para representar esas acciones. No hay reglas en la representación.

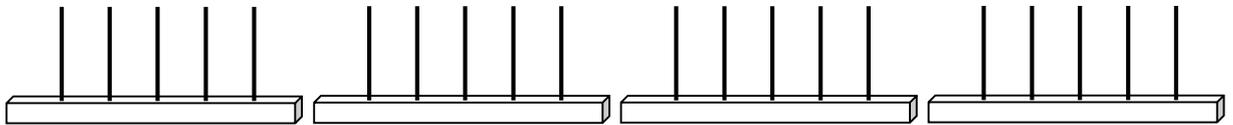
En un principio vamos a contar elementos hasta el 9. El primer convenio al que tenemos que llegar con los alumnos es a que estas acciones las representen, todos, en la barra de la derecha.

- VALOR DE POSICIÓN

-Representa en distintas bases la cantidad de objetos de la colección de partida en el ábaco vertical, indicando la base en cada caso



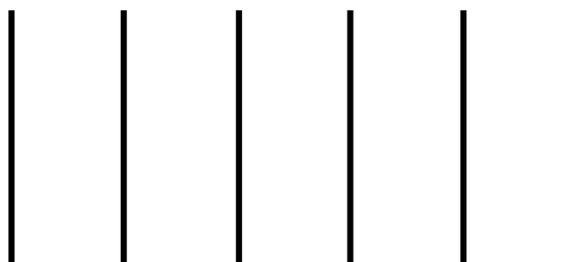
-Representa los números 35, 108, 3553, 5000 en el **ábaco vertical**

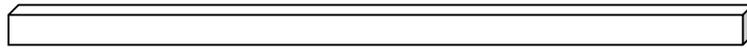


- ESCRIBIR NÚMEROS

-Representa los siguientes números, representados en el ábaco.

3524 – 36 – 187 – 048 - 542784

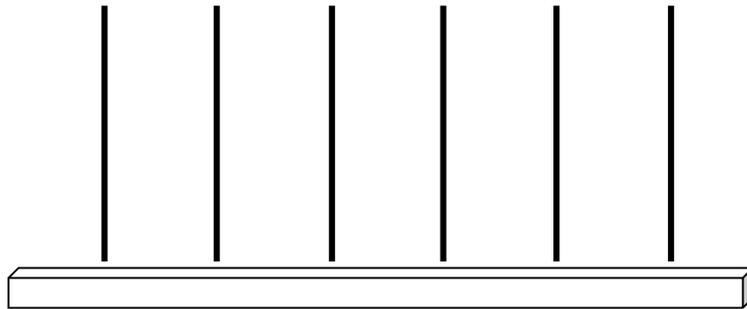




- OPERACIONES BÁSICAS

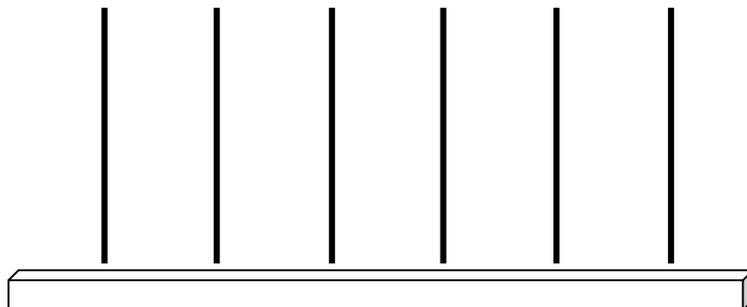
-Forma en el ábaco el resultado de las siguientes sumas:

$$35 + 23 = \quad 741 + 98 = \quad 543 + 143 = \quad 234 + 123 =$$



-Forma en el ábaco el resultado de las siguientes restas:

$$7895 - 235 = \quad 123 - 78 = \quad 9246 - 1467 = \quad 345 - 23 =$$



- **Listado de al menos tres páginas de Internet consultadas y que tratan el material didáctico. Indicando debajo de cada dirección con ejemplos y frases cortas lo que podemos encontrar en la página.**

- <http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81baco>

Información general sobre los ábacos

- <http://www.omerique.net/twiki/pub/CEPCA3/ActividadFormacion071106CU028/Elbaco.pdf>

Información sobre para que nos sirve los ábacos y actividades que podemos trabajar

- <http://www.youtube.com/watch?v=pj5pnpWkaNs>

Video de cómo tratar e utilizar sumas en un ábaco

- **Valoración personal.**

Sigo viendo este tipo de material como una forma nueva e interesante de enseñar matemáticas con respecto a los métodos tradicionales, aunque de los 3 materiales didácticos creo que este es el más flojo o mejor dicho, menos completo, puesto que solo podemos realizar cálculos sencillos, pero a su vez, es muy eficaz y aprovechable sobre todo para niños de temprana edad que se estén iniciando en la resolución de problemas matemáticos básicos o sencillos.

Prácticas:

1) Identificar en el currículo de Matemáticas de la Comunidad Canaria las referencias a las fuentes: epistemológica, psicológica, pedagógica y social del currículo.

Encontramos en el currículo las siguientes fuentes: *Epistemológica*, *Pedagógica*, *Psicológica* y *la Sociocultural*. El currículo trata de forma extendida y en repetidas veces la fuente *Epistemológica*, la *Pedagógica* de forma breve y es difícil de encontrarla, mientras que las fuentes *Psicológica* y *Sociocultural* aparecen a lo largo de todo el texto y de una manera equilibrada.

-Fuente Epistemológica: el currículo hace referencia a la naturaleza de las Matemáticas. Siempre que el currículo hace referencia a esta, lo hace desde el punto de vista de aquello que pertenece o que es relativo a las matemáticas, utilizando las palabras: matemáticas y matemático.

-Fuente Psicológica: el currículo trata a través de esta fuente todo lo relativo al aprendizaje de los niños/as.

Queda claro que tiene relación con todo el conocimiento matemático que el alumnado reciba ya sea dentro del aula o a través de una experiencia. También se hace referencia que el docente deberá realizar un plan de trabajo donde el alumnado interiorice todos estos conocimientos sea cual sea el contenido trabajado pero siempre buscando que el alumno adquiera un grado tal de curiosidad e interés por lo trabajado para lograr que gracias a esto el alumnado sea capaz de continuar con su aprendizaje de una forma autónoma.

-Fuente Pedagógica: Por su parte esta fuente es la que menos veces aparece, cuestión que me parece increíble teniendo en cuenta lo importante que es esta fuente en el desarrollo de nuestros objetivos como docentes.

Al ser la fuente que menos aparece en esta introducción me es muy difícil realizar un análisis más profundo. Tiene relación con la enseñanza que se quiere transmitir al alumnado. En el texto se habla de esta fuente como la “enseñanza”, de una enseñanza que aún no tiene y la cual tendrá que desarrollar y llevarla a la praxis.

-Fuente Sociocultural: esta fuente tiene relación con todo lo que se refiere al ámbito social del niño/a. La introducción hace referencia sobre todo a los contenidos que debemos trabajar acerca de canarias, siempre teniendo en cuenta a las matemáticas como eje central.

Podemos ver como se hace referencia entonces a todo lo que es cercano y familiar para el alumnado y que pensamos que es muy probable que pueda adquirir e interiorizar con mayor facilidad y agilidad.

Es por esto que el currículo deja esta tarea en manos del docente como responsable de hacer llegar todo esto a los niños/as, en este caso todo a través de las matemáticas ya que también menciona que las matemáticas es una forma más de relacionarse con la sociedad y todo lo que le rodea .

2) Identificar en el currículo de Matemáticas de la Comunidad Canaria las referencias al Enfoque Competencial.

El estudio de las Matemáticas desarrolla las capacidades de razonamiento, abstracción, análisis, síntesis, inducción o deducción, entre otras, que ayudan a ordenar y estructurar información, a encontrar semejanzas y diferencias, a argumentar con rigor y precisión... al proponer retos a la inteligencia, ofrecer oportunidades para la investigación, poner a prueba la imaginación y la creatividad, y provocar situaciones para la creación cooperativa de conocimiento y debate.

En lo referido a las competencias, el nuevo currículo agrega dentro de cada área un apartado donde se desarrollan como se trabajan están dentro de cada área.

Por ende, el enfoque competencial implica modificaciones significativas en los procesos educativos y en la evaluación.

La adquisición de las competencias requiere la movilización conjunta e integrada de diferentes tipos de aprendizajes y de recursos personales, sociales y materiales, para resolver con eficacia diversas situaciones en contextos reales.

Se trata de que el alumnado sea capaz de utilizar, reorganizar y transferir lo que sabe.

En *Comunicación lingüística* (CL), se fomentará la expresión de las relaciones numéricas y geométricas con las que trabaja el alumnado y la descripción verbal y escrita de los razonamientos y procesos matemáticos con un lenguaje correcto y el vocabulario matemático preciso. Se necesitan muchas oportunidades para comunicar ideas matemáticas, el proceso de escuchar, exponer, dialogar y redactar favorece la expresión y comprensión de los mensajes orales y escritos en situaciones diversas, adaptando la comunicación al contexto y utilizando códigos y habilidades lingüísticas y no lingüísticas al transmitir pensamientos, vivencias y opiniones para generar ideas y estructurar el conocimiento. Esto va a permitir intervenir exitosamente en situaciones comunicativas concretas y contextualizadas.

Los contenidos y criterios de evaluación de la asignatura contribuyen al desarrollo de la

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) mediante la resolución de diferentes situaciones de aprendizaje que propicien el empleo de las matemáticas dentro y fuera del aula, y en relación con otras asignaturas. Para su adecuado desarrollo, resulta necesario abordar la numeración, la operatoria, la medida, la geometría, la probabilidad y la estadística, interrelacionando la cantidad, el espacio, la forma, las transformaciones, la incertidumbre y los datos. La resolución de problemas y el trabajo

científico, a través de situaciones de aprendizaje, son el mejor camino para desarrollar estas competencias, ya que activan las capacidades básicas del individuo.

El desarrollo del pensamiento matemático contribuye a la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología porque hace posible una mejor comprensión y una descripción más ajustada del entorno. En primer lugar, con el desarrollo de la visualización espacial, el alumnado mejora su capacidad para hacer construcciones y manipular mentalmente figuras en el plano y en el espacio, lo que le será de gran utilidad en el empleo de mapas, la planificación de rutas, el diseño de planos, la elaboración de dibujos y maquetas, etc. En segundo lugar, a través de la numeración y la medida, se logra un mejor conocimiento de la realidad y se aumentan las posibilidades de interactuar con ella y de transmitir informaciones cada vez más precisas sobre aspectos cuantificables del entorno. En tercer lugar, la destreza en la utilización de representaciones gráficas para interpretar la información aporta una herramienta muy valiosa para conocer y analizar mejor la realidad, entendiendo el mundo a través de la aplicación de conceptos y el análisis de fenómenos que ocurren a su alrededor. Por último, la capacidad para detectar información con errores matemáticos permitirá al alumnado reinterpretar correctamente la realidad.

Las Matemáticas contribuyen a la adquisición de la *Competencia digital* (CD) al proporcionar destrezas asociadas a los procesos de análisis y de síntesis, de razonamiento, de clasificación, de reflexión y de organización, necesarias para el tratamiento de la información obtenida a través de los medios tecnológicos y de comunicación, facilitando la comprensión, valoración y expresión de informaciones que incorporan cantidades o medidas. Por otro lado, las aplicaciones informáticas (ofimática, comunicación...), los materiales digitales didácticos (entornos de autor, simuladores, geometría dinámica, bases de datos, *webquest*, enciclopedias multimedia...) y los recursos en la red (portales educativos, entornos comunicativos, buscadores...) ayudan a convertir la información en conocimiento funcional.

Las Matemáticas contribuyen a la competencia de *Aprender a aprender* (AA) puesto que su estructura propicia el desarrollo de esquemas mentales que ayudan a organizar el conocimiento, apoyados en técnicas de estudio, de observación y de registro sistemático de información, el niño o la niña se plantea preguntas y maneja diversas estrategias para la toma de decisiones racionales y críticas, y así puede alcanzar metas a corto y largo plazo con autonomía, perseverancia y esfuerzo. A menudo es un requisito para el aprendizaje la posibilidad de utilizar las herramientas matemáticas básicas o de comprender informaciones que utilizan soportes matemáticos como, por ejemplo, el uso de la calculadora como recurso que permite la autocorrección.

La aportación a las *Competencias sociales y cívicas* (CSC) se refiere al trabajo en equipo y a las dinámicas de interacción social que, en la asignatura de Matemáticas, empieza con la escucha activa y continúa con la aceptación de otros puntos de vista distintos al propio, en particular a la hora de tomar decisiones y de utilizar estrategias personales de resolución de problemas, comparando los posibles resultados y eligiendo como solución aquella que sea más adecuada. A esta competencia se contribuye, también, desde la comprensión de la información necesaria para una participación social y ciudadana activa.

La principal aportación a la competencia en *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

(SIEE) corresponde a la resolución de problemas y el trabajo científico, pues implican la capacidad de transformar las ideas en actos, es decir, adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto con seguridad y confianza. Las Matemáticas desarrollan la capacidad de análisis, planificación, organización, gestión y toma de decisiones; la comunicación; la presentación; la habilidad para trabajar individualmente o en equipo; el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad; la evaluación y auto-evaluación; y el manejo de la incertidumbre y la gestión del riesgo.

Las Matemáticas contribuyen a la competencia en *Conciencia y expresiones culturales* (CEC) al poner en juego la iniciativa, la imaginación y la creatividad. El reconocimiento de las relaciones y formas geométricas, entre otros aspectos, favorecen la comprensión de determinadas producciones artísticas a través del análisis de los elementos que las componen o que aparecen en una obra visual, analizando sus proporciones, perspectiva, simetrías, patrones, etc. De esta forma utiliza el alumnado las Matemáticas en su vertiente más artística.

3) Sistema de numeración decimal.

Tomando como referencia el bloque 2 ``Números`` observamos que entre varios conceptos, uno que cobra vital importancia, el cual tiene que ver con el control del sistema de numeración decimal. Así este bloque exigirá a los alumnos el leer, escribir, comparar y ordenar cantidades menores que 100, componiéndolas y descomponiéndolas de forma aditiva, usando el valor posicional de sus dígitos; con lo que se sobreentiende que el niño será capaz

de controlar y utilizar con soltura las agrupaciones del sistema decimal (unidades, decenas, centenas, unidades de millar, ...) para poder desenvolverse en el resto de conceptos matemáticos con mayor fluidez (ya que el asimilar la base de nuestro sistema de numeración se hace más fluido el uso de este lenguaje).

Será importante el asegurar que el niño desde temprana edad adquiera el concepto de unidad y trabaje con ella de forma manipulativa, creando situaciones aditivas o sumativas donde se llegue a trabajar con grupos de unidades (decenas, centenas) y todo ello de forma manipulativa, para asegurar que el niño puede abstraerse y visualizar sin necesidad de materiales dichas agrupaciones.

Otro aspecto sería el enseñar el 0 como símbolo de la nada, pues juega un papel importante a la hora de representar, en el caso de 10, 1 como grupo de diez unidades o una decena, y el 0 como la ausencia de unidades.

Acabar, como ejemplo del primer curso de Primaria, los contenidos destacados para tratar dicho concepto:

- Números naturales menores que 100. Nombre y grafía.
- Construcción manipulativa del concepto de unidad para establecer el cardinal de conjuntos hasta nueve elementos. Conteo y representación simbólica.
- Reconocimiento de la ausencia total de elementos. Representación y lectura del guarismo 0 «cero».
- Conteo, discriminación y agrupamiento de diez elementos-unidad físicos o gráficos iguales, y reconocimiento del elemento de 1.er orden del sistema decimal.
- Distinción, lectura, escritura y orden —según el criterio «más uno»— de los números de dos cifras, utilizando sus elementos «diez» y el cardinal de unidades, y relacionándolos posteriormente con su nombre convencional.
- Uso del redondeo de números naturales a las decenas en estimación y cálculo.
- Utilización de la composición y descomposición de números de una cifra en dos sumandos en sumas y restas.
- Memorización de las descomposiciones de los números menores o iguales que 10. Cifra y simultáneamente de las mitades de los números pares menores que 20.
- Aplicación de la estrategia de completar a 10 para la suma de números de una cifra con resultado mayor que 10.
- Sumar y restar decenas enteras a números de 2 cifras.

4) Operaciones aditivas y multiplicativas con números naturales.

Este concepto se trabajará tanto en el bloque 2 ``Números`` y parte de 1 ```` (ya que se empieza a exigir una serie de expresiones matemáticas, las cuales llevan ciertos procesos cognitivos operacionales y la correcta representación gráfica de estos razonamientos).

El currículo destaca el uso de estas operaciones con el fin de agilizar el razonamiento operacional que les permita resolver operaciones sencillas con la mayor agilidad y precisión. Además de su uso para afianzar el esquema parte con el que terminan de dominar el sistema de numeración decimal.

Además sustente de base para la resolución de problemas, pudiendo así centrar a los alumnos en los diferentes heurísticos con los que intentan resolver estos.

En primer curso trataremos los siguientes contenidos:

Bloque I:

- Presentación ordenada y limpia de las representaciones, y cálculos gráficos y simbólicos.
- Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas que correspondan con una estructura sumativa.

Bloque II:

- Uso del redondeo de números naturales a las decenas en estimación y cálculo.
- Conteo, discriminación y agrupamiento de diez elementos-unidad físicos o gráficos iguales, y reconocimiento del elemento de 1.er orden del sistema decimal.
- Utilización de la composición y descomposición de números de una y dos cifras en dos o más sumandos en situaciones problemáticas de adición y sustracción.
- Realización de diagramas partes-todo en situaciones problemáticas de adición y sustracción.
- Representación y cálculo del complementario de un número con respecto a otro y de la expresión convencional de una sustracción.
- Conocimiento de que la resta es la operación inversa a la suma.
- Utilización de la composición y descomposición de números de una cifra en dos sumandos en sumas y restas.
- Memorización de las descomposiciones de los números menores o iguales que 10.
- Obtención manipulativa y memorización de los dobles de los números de una cifra y simultáneamente de las mitades de los números pares menores que 20.
- Aplicación de la estrategia de completar a 10 para la suma de números de una cifra con resultado mayor que 10

- Aplicación de los dobles en la suma de números de una cifra con resultado mayor que 10.
- Sumar y restar decenas enteras a números de 2 cifras.
- Secuencias numéricas: criterios de formación y memorización según el criterio ± 1 , ± 2 , ± 10 e identificación de anterior y posterior a un número dado hasta el 99.
- Uso de las propiedades conmutativa y asociativa de la adición en el cálculo.
- Utilización de la composición y descomposición de números de dos cifras en el cálculo de sumas sin cambio de orden.
- Resta como acción de quitar y resta como acción de completar.

5) Resolución de problemas aritméticos.

Esta rama trata sobre la rama de las matemáticas que entraña las situaciones problemáticas con operaciones sencillas (suma, resta, división y multiplicación).

En el curriculum se hace hincapié en que los alumnos salgan preparados para afrontar problemas que puedan encontrar en su entorno vital, formando así alumnos competentes que puedan resolver de forma eficaz problemas matemático sencillos en el transcurso del día a día (el cambio al ir a la compra, por ejemplo). Por tanto el docente deberá presentar en el aula situaciones similares a estas.

Además el alumno deberá saber como afrontar los problemas, usando diferentes vías de actuación, atendiendo al enunciado y pudiendo extraer de este los datos necesarios para poder resolver el problema; comprobando el resultado y previendo si este es acorde a los situación planteada. Y no solo deberá resolver, sino expresar su solución de forma clara tanto oral como por escrito usando las expresiones adecuadas; y pudiendo predecir el método de actuación y el resultado de los problemas gracias a la familiarización con estos.

Contenidos trabajados:

Bloque I

- Planificación del proceso: comprensión del enunciado, aplicación de la estrategia y comprobación del resultado.
- Exposición oral de los razonamientos matemáticos.
- Presentación ordenada y limpia de las representaciones, y cálculos gráficos y simbólicos.
- Utilización de estrategias de resolución de problemas: creación de modelos y dibujos.
- Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas que correspondan con una estructura sumativa.

-Utilización de los siguientes cuantificadores lógicos: todos, algunos, ninguno, al menos uno..., para enunciar proposiciones lógicas a partir de una situación matemática dada.

Bloque II

-Establecimiento de la relación «mayor que», «menor que» e «igual que», entre dos cantidades de elementos físicos o gráficos, y entre sus dos cardinales o sus expresiones matemáticas equivalentes.

-Uso del redondeo de números naturales a las decenas en estimación y cálculo.

-Realización de diagramas partes-todo en situaciones problemáticas de adición y sustracción.

-Utilización de la calculadora en los cálculos.

-Resolución de problemas de la vida cotidiana

-Creación de problemas.

6) Números Decimales.

La comprensión de los números decimales y, en particular, la interpretación de lo que representan las cifras decimales, constituyen herramientas importantes para un mejor entendimiento de la realidad.

Por tanto el currículo recalca la importancia de los números decimales para interpretar el mundo que nos rodea (puestos aparecen continuamente para expresar, por ejemplo, el tiempo marcado por un corredor).

Para conseguir estos los niños deberán identificar el orden de las unidades y el valor posicional de las cifras de un número decimal; saber como leer y escribir números decimales (hasta las milésimas); poder ordenar de menor a mayor o al revés los números decimales.

En los últimos cursos los niños podrán establecer relaciones de equivalencias entre los distintos órdenes de unidades, realizar aproximaciones (redondeos), operar con decimales, obtener el cociente decimal en una división con el divisor entero.

Los contenidos que se verán en la educación primaria y que los alumnos deberán dominar serán los siguientes:

-SISTEMA DE NUMERACIÓN DECIMAL

-CONCEPTO DE N° DECIMAL

-NÚMEROS DECIMALES Y FRACCIONES DECIMALES

-COMPARACIÓN DE NÚMEROS DECIMALES

-MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN POR LA UNIDAD SEGUIDA DE CEROS

-APROXIMACIÓN DE NÚMEROS DECIMALES

-PORCENTAJES

-SUMAR Y RESTAR NÚMEROS DECIMALES

- MULTIPLICACIÓN DE NÚMEROS DECIMALES
- DIVISIÓN DE UN N° DECIMAL ENTRE UN N° NATURAL
- DIVISIÓN DE UN N° NATURAL ENTRE UN N° DECIMAL
- DIVISIÓN DE UN NÚMERO DECIMAL ENTRE OTRO N° DECIMAL

7) Fracciones

Para el trabajo de las fracciones en primaria, el alumnado deberá adquirir para superar este nivel los siguientes conceptos:

- Qué es una fracción; saber identificar los términos que la componen, saber leerlas y escribirlas y poder comparar fracciones con un mismo denominador.
- Comparar fracciones de diferente denominador; comparar y representar fracciones con diferente denominador, comparar y representar fracciones con diferentes numerador y denominador, comparar fracciones con la unidad, y identificar fracciones equivalentes.
- Operaciones con fracciones con un mismo denominador; sumar y restar fracciones con un mismo denominador, multiplicar y dividir fracciones, y conocer los números mixtos.
- Operaciones con fracciones con distinto denominador; aprender la reducción a común denominador, recordar concepto de fracciones equivalentes, sumar y restar fracciones de distinto denominador.
- Decimales y fracciones; aprender la relación entre expresiones decimales y fracciones, representar fracciones como decimales y viceversa.

Los contenidos a tratar para 4º curso de primaria serían los siguientes:

Criterio de evaluación 3

3. Conocimiento del valor posicional de las cifras en el sistema de numeración decimal y sus equivalencias.
5. Lectura, escritura, comparación e identificación de números decimales: décimas y centésimas en medida y sistema monetario.
6. Redondeo de números naturales a las decenas, centenas y millares, y de los decimales a la unidad o décima más cercana en estimación y cálculo.
7. Concepto de fracción con denominador hasta 10 y denominador 100. Sus términos y representación gráfica.

8. Representación con modelos manipulativos, comparación y ordenación de fracciones sencillas ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, y $\frac{3}{4}$), sus números decimales (0,5; 0,25; y 0,75) y porcentajes equivalentes (50%, 25%, y 75%), para expresar particiones y relaciones sencillas.

9. Descomposición de los números naturales y decimales en los diferentes órdenes de unidades según su descomposición canónica.

Criterio de evaluación 4.

1. Realización de diagramas partes-todo, disposiciones rectangulares y diagramas de árbol en situaciones problemáticas de multiplicación y división.

2. Identificación y uso de los términos propios de la multiplicación y de la división.

3. Resolución de problemas utilizando la multiplicación para realizar recuentos en disposiciones rectangulares.

4. Conocimiento de que la división es la operación inversa a la multiplicación.

Criterio evaluación 5.

1. Construcción de series ascendentes y descendentes según el criterio ± 25 y ± 75 comenzando en 0 o múltiplo de 25, y ± 0.5 comenzando en múltiplos de 0.5).

2. Suma y resta de números decimales utilizando la descomposición en parte entera y decimal con el sistema monetario.

3. Resta como acción de quitar, como acción de completar y en recta numérica.

4. Multiplicación por descomposición (propiedad distributiva).

5. Resolución de problemas utilizando la multiplicación para realizar recuentos en disposiciones rectangulares.

6. Multiplicar por 10 y por 100; multiplicar por 5, multiplicando por 10 y calculando la mitad, y por 50 multiplicando por 100 y calculando la mitad.

7. División entre 4 como mitad de la mitad. Dividir entre 5, dividiendo entre 10 y duplicando, para números terminados en 0.

8. Calculo mental de los porcentajes (50% como la mitad, el 25% como la mitad de la mitad y el 75% como el 50% + 25% o 100% - 25%).

8)

Bloque 1:

Criterio 1

6. Planificación del proceso de resolución de problemas: comprender el enunciado, discriminar los datos y su relación con la pregunta, realizar un esquema de la situación, elaborar un plan de resolución, ejecutar el plan siguiendo la estrategia más adecuada, comprobar los resultados, responder y generalizar.

Criterio 2

1. Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos relacionados con las matemáticas.
2. Acercamiento al método de trabajo científico mediante el estudio de algunas de sus características y su práctica en situaciones sencillas.
3. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.
5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan.

Bloque 5:

Criterio 9

2. Diseño de investigaciones para obtener información y elección de los métodos de recogida de datos en función de su naturaleza.

Como se puede observar, en este apartado se trabajan contenidos de índole de organización, planificación y puesta en acción de proyectos de investigación, donde el trabajo en equipo juega un papel fundamental en el aula. El docente se deberá de encargar de que esta comunicación sea fluida y productiva, controlando que los alumnos, en su conjunto, se impliquen en el desarrollo de la actividad.

Muestreo.

En este apartado los alumnos debatirán que colectivo será el objeto de estudio, definiendo a este, los datos a recabar y el coste de dicha recogida de información.

Bloque 1:

Criterio 1

1. Utilización de modelos manipulativos, gráficos y de la tabla de multiplicar.

Criterio 2

1. Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos relacionados con las matemáticas.
2. Acercamiento al método de trabajo científico mediante el estudio de algunas de sus características y su práctica en situaciones sencillas.
5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan.

Bloque 5:

Criterio 9

2. Diseño de investigaciones para obtener información y elección de los métodos de recogida de datos en función de su naturaleza.

5. Anticipación de resultados de una investigación estadística.

Fase muy similar en cuanto a desarrollo a la anterior, a excepción de tener que, en cierta medida, anticipar que datos se van a trabajar, seleccionando la mejor forma de registrar y representar estos.

Recogida de datos.

El trabajo de campo, donde los alumnos deberán moverse y obtener los datos seleccionados para su posterior tratamiento.

Bloque 1:

Criterio 1

1. Utilización de modelos manipulativos, gráficos y de la tabla de multiplicar.

3. Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para obtener información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas y presentar resultados.

7. Desarrollo de estrategias y procedimientos: ensayo-error, organización de la información, simplificar, analogía y comenzar desde atrás.

Criterio 2

2. Acercamiento al método de trabajo científico mediante el estudio de algunas de sus características y su práctica en situaciones sencillas.

5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan.

Bloque 5:

Criterio 9

1. Recogida y registro de datos (cualitativos y cuantitativos), utilizando técnicas elementales de encuesta, observación, medición y experimentación.

3. Organización y representación clara y ordenada de un mismo conjunto de datos: tablas de frecuencias, diagramas de sectores sencillos (mitades, tercios, cuartos, quintos y décimos), y de barras, y obtención de información a partir de ellos.

9. Análisis y uso crítico de la información obtenida en la red, para realizar investigaciones y proyectos, y para expresarse y comunicarse, utilizando recursos y programas informáticos adecuados a cada finalidad, con autonomía personal y grupal.

Momento de obtener los datos necesarios para su posterior tratamiento. Debemos asegurarnos que los alumnos salgan a recabar los datos con la herramientas adecuadas, además de fomentar un espíritu crítico ante la información obtenida, pues un dato erróneo puede echar por tierra el trabajo de todo el grupo.

Realización tabla de frecuencias.

Paso importante.

Ya con los datos recogidos pasaremos a leer estos (y revisar su veracidad), y a continuación daremos forma a una tabla donde se mostrarán los datos obtenidos de cada individuo de la muestra.

Será importante que esta quede clara para facilitar el desarrollo de la siguiente fase.

Bloque 1:

Criterio 1

1. Utilización de modelos manipulativos, gráficos y de la tabla de multiplicar.
3. Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para obtener información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas y presentar resultados.

Criterio 2

5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan.

Bloque 5:

Criterio 9

3. Organización y representación clara y ordenada de un mismo conjunto de datos: tablas de frecuencias, diagramas de sectores sencillos (mitades, tercios, cuartos, quintos y décimos), y de barras, y obtención de información a partir de ellos.

Los contenidos que se tocan tienen que ver con la organización de los datos recabados de forma clara y precisa para facilitar el uso de estos datos para la posterior representación.

Construcción de gráficos.

Bloque 1:

Criterio 1

1. Utilización de modelos manipulativos, gráficos y de la tabla de multiplicar.

Criterio 2

2. Acercamiento al método de trabajo científico mediante el estudio de algunas de sus características y su práctica en situaciones sencillas.
3. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.

4. Formulación de razonamientos lógico-matemáticos con un lenguaje preciso y para la argumentación sobre la validez de una solución, o su ausencia, identificando, en su caso, los errores.
5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan.

Bloque 5:

Criterio 9

6. Errores en la construcción de representaciones gráficas y en su interpretación.
3. Organización y representación clara y ordenada de un mismo conjunto de datos: tablas de frecuencias, diagramas de sectores sencillos (mitades, tercios, cuartos, quintos y décimos), y de barras, y obtención de información a partir de ellos.

Cálculo de parámetros.

Bloque 1:

Criterio 1

6. Planificación del proceso de resolución de problemas: comprender el enunciado, discriminar los datos y su relación con la pregunta, realizar un esquema de la situación, elaborar un plan de resolución, ejecutar el plan siguiendo la estrategia más adecuada, comprobar los resultados, responder y generalizar.
7. Desarrollo de estrategias y procedimientos: ensayo-error, organización de la información, simplificar, analogía y comenzar desde atrás.

Criterio 2

2. Acercamiento al método de trabajo científico mediante el estudio de algunas de sus características y su práctica en situaciones sencillas.
3. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.
4. Formulación de razonamientos lógico-matemáticos con un lenguaje preciso y para la argumentación sobre la validez de una solución, o su ausencia, identificando, en su caso, los errores.
5. Colaboración activa y responsable en el trabajo en equipo, manifestando iniciativa para resolver las dificultades que surjan

Bloque 5:

Criterio 9

2. Diseño de investigaciones para obtener información y elección de los métodos de recogida de datos en función de su naturaleza.

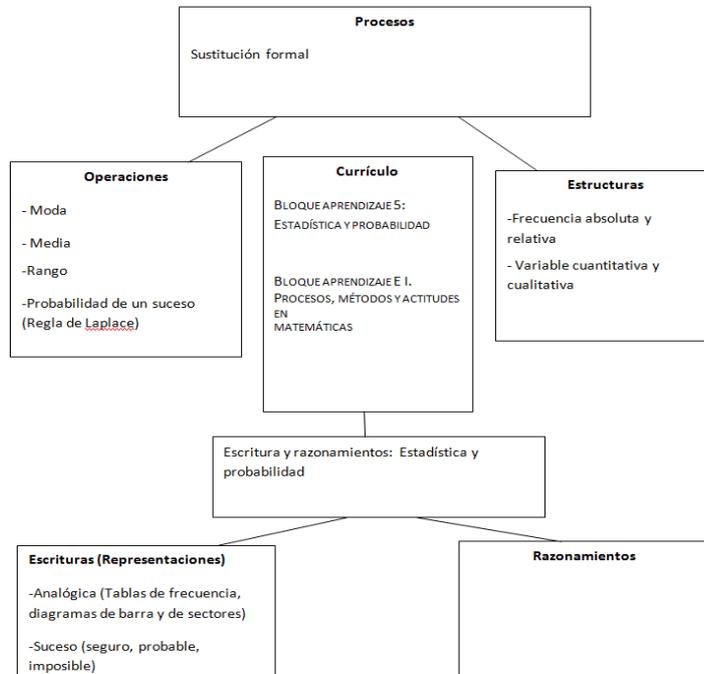
7. Análisis crítico de informaciones estadísticas.

4. Comprensión y uso de los términos frecuencia absoluta y relativa (fracción/decimal/porcentaje), moda, media y rango, a partir del análisis de muestras de datos sencillos y habituales en su entorno.

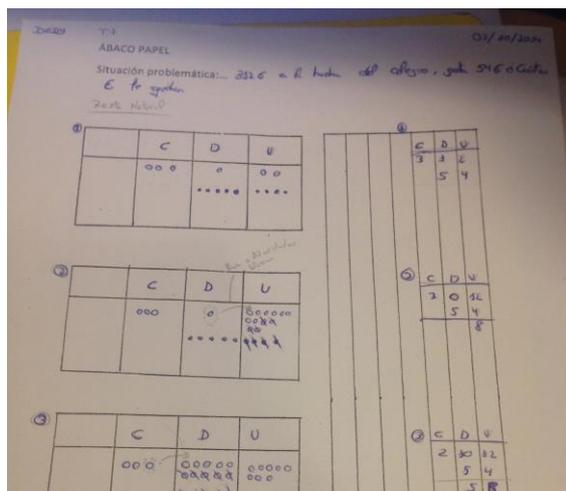
Criterio 10

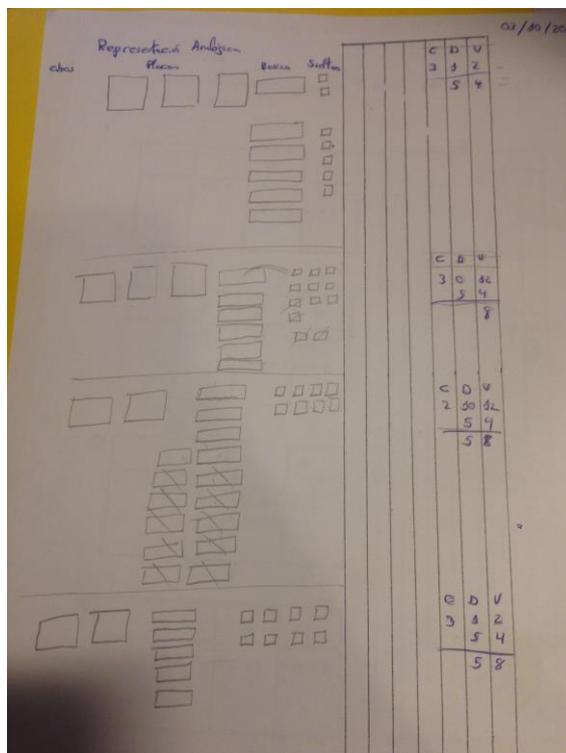
3. Cálculo de la probabilidad de un suceso como el número de casos favorables entre el de casos posibles para sucesos equiprobables (Regla de Laplace).

Análisis de las dificultades y errores que pueden tener los alumnos de 5º o 6º de Educación Primaria en las diferentes Fases del desarrollo del Proyecto Estadístico en el Aula. Se considerarán los trabajados en clase y señalados en el documento disponible en el aula virtual.



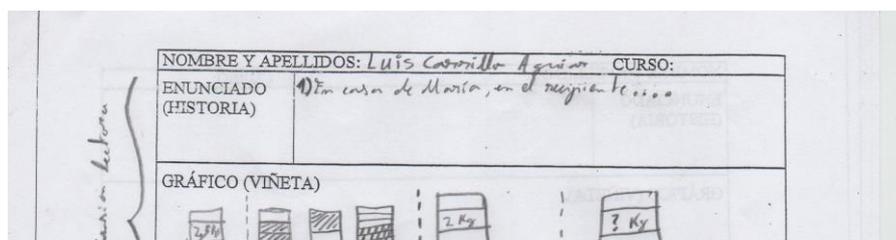
9) Ope





10)

11) Resolución de un problema aditivo con fracciones (problema de repostería y consumo de azúcar) en la “Ficha” para los problemas aritméticos que desarrolla la estrategia General de Polya.



12) Plantear y resolver problemas para 5º y 6º de la educación primaria que permitan en su conjunto el uso de los ocho heurísticos tratados para esta etapa

1. En mi casa tengo peces y peceras. Si coloca un pez en cada pecera, me sobra un pez. Sin embargo, si coloco dos peces en cada pecera, me sobra una pecera. Por cierto, no creáis que tengo un acuario completo en mi casa. Os puedo decir que no tengo ni una docena de peces. ¿Cuántos peces y peceras tengo?

Ensayo y error

Sabiendo que tiene que haber un pez más que peceras, y el número de peces es menor de 12; podremos ir probando mediante representaciones gráficas las diferentes cifras comprendidas desde el 4 al 10 (ya que el problema nos deja claro que el número de peces es par y el de peceras impar) hasta hallar que hay 4 peces y 3 peceras.

Construir modelos

Mediante el uso del dibujo, el alumno puede resolver el problema gráficamente y sin necesidad de usar cálculos.

Empezar desde atrás

Empezamos el problema sabiendo que el número de peces es menor a doce. Si luego dividimos el posible número de peces en grupos de dos nos sobraría una pecera, sacamos que la cifra de peces es par y las peceras impares.

Recordar un problema similar

Al haber realizado problemas similares, el alumno tendrá más recursos para poder solucionar el problema correctamente. Esto se debe a que ya ha creado con anterioridad una serie de pasos con la cual resolver el problema con eficiencia y solo le basta con recordarlo y adecuarse a los datos de la nueva situación...

Eliminar

Es la estrategia más utilizada después de ensayo y error. Se utiliza a diario: el consumidor cuando elige un producto y elimina los otros. Introduce el uso de la lógica en el nivel de entendimiento de los alumnos. Con esto primero contamos al sultán (1), luego a sus 4 esposas (4), a los 3 hijos de cada esposa (12), a las 4 nueras de cada hijo (48), y por último los 3 nietos de cada una de estas (144). Sumamos todo y nos da un total de 209 comensales.

Simplificar

Simplificando el problema el alumno puede establecer una sucesión de multiplicaciones con la cual hallar la cantidad de comensales.

13) Plantear una tarea en formato problema contextualizada y elaborar un mapa, en término de la Competencia Matemática, de los conocimientos implicados en la resolución del problema.

14) Elegir dos situaciones de aprendizaje de la Programación de Aula (una actividad y un problema) establecer los niveles de complejidad (demandas cognitivas) de las dos situaciones de aprendizaje.

15) Fracciones

Práctica 1: Fracción como operador y como una división

13/10/2024

PRÁCTICA 1: FRACCIÓN COMO OPERADOR Y COMO UNA DIVISIÓN

Actividad 1: Tres y media vueltas

- Resolver el siguiente problema: Un coche recorre un circuito de 12 kilómetros. Completar los datos que faltan en la tabla:

Número de vueltas	Total de kilómetros
1	12
3	36
6	72
6/2	36
2 y 1/4	24 y 3
3/4	9
5/6	10

¿Utilizaste la misma operación?

Utiliza una representación gráfica (analógica para representar los resultados) (Dibujo)

- En la siguiente tabla se da el total de kilómetros que recorrió el coche. Calcula el número de vueltas que dio. Si el número de vueltas no es entero procura expresar el resultado utilizando fracciones.

Número de vueltas	Total de kilómetros
1	12
10	120
6	6
1 y 3/4	16
3/4	90
4	20

Explica tus resultados con un dibujo.

- Supongamos que el circuito mide $\frac{3}{4}$ de kilómetro. Calcular sin convertir a metros, lo siguiente:
 - ¿Qué fracción de km avanza el coche, si da $\frac{1}{4}$ de vuelta?
 - ¿Y si da $\frac{3}{2}$ de vueltas?
 - ¿Y si da $2\frac{1}{2}$ de vueltas?

Práctica 2: Fracciones.

13/10/2024

PRÁCTICA 2: FRACCIONES

LAS FRACCIONES EN EL REPARTO

Actividad 1: El reparto de dulces

Leer el siguiente texto y responder las cuestiones planteadas.

Cinco niñas se van a repartir siete dulces iguales. Quieren que a cada una le toque el mismo y no sobre nada.

- ¿Crees que a cada una le toca más de un dulce o menos de un dulce? *No, es un dulce*
- ¿Cuánto le tocará a cada una? *1/5*
- Abajo están dibujados los siete dulces. Marcar la parte que le tocará a cada una.

Toca 1/5

- Verificar si el resultado obtenido, al hacer el reparto con dibujos, es el mismo que el anotado como respuesta a la pregunta anterior.

A continuación se muestran dos formas de repartir los dulces.

Forma 1

Forma 2

OPERACIONES EN LA MEDICIÓN
1. Midiendo longitudes
 Utiliza la tira U para medir cada una de las demás tiras.

La tira A mide: 2 tiras U La tira E mide: $\frac{2}{3}$ de U
 La tira B mide $\frac{1}{2}$ U La tira F mide: $\frac{1}{4}$ de U
 La tira C mide: $\frac{1}{2}$ de U La tira G mide: $\frac{3}{4}$ de U
 La tira D mide: $\frac{1}{3}$ de U La tira H mide: $\frac{5}{4}$ de U

En la continuación se dan las medidas de otras tiras.
 La tira I mide: $\frac{1}{4}$ de U; L: $\frac{6}{5}$ de U; J: $\frac{5}{3}$ de U;
 La tira K mide: $\frac{7}{8}$ de U; K: $\frac{7}{4}$ de U; N: $\frac{35}{50}$ de U

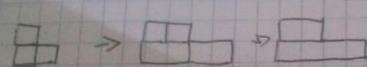
Contesta a las siguientes preguntas sin hacer operaciones ni aplicar reglas.

¿Qué tira es más larga, la I o la J? ¿Por qué? Las partes que se reparten al ser menor cantidad son mayores en tamaño.
 ¿I o la K? ¿Por qué? Mientras I es $\frac{1}{4} + \frac{1}{4}$, K $\frac{1}{4} + \frac{3}{4}$
 K
 ¿I o la L? ¿Por qué?
 ¿I o la N? ¿Por qué?
 I

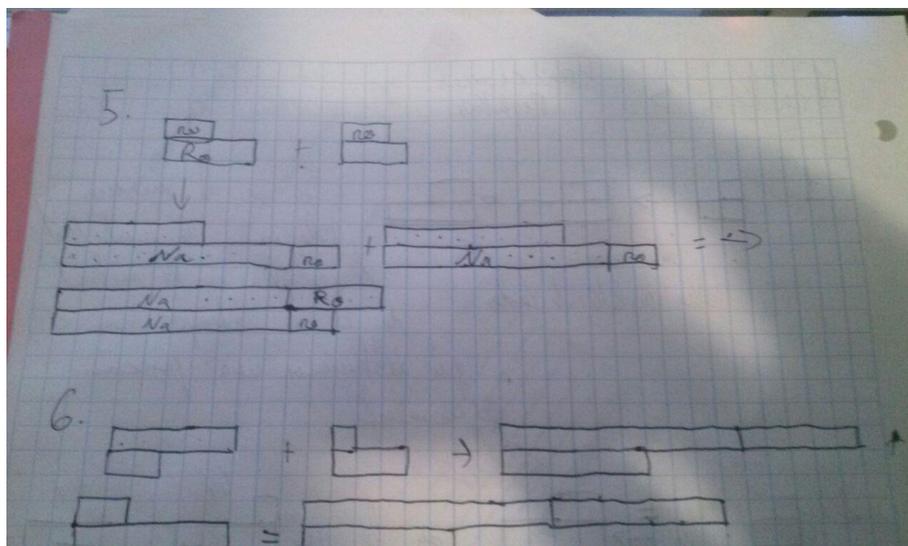
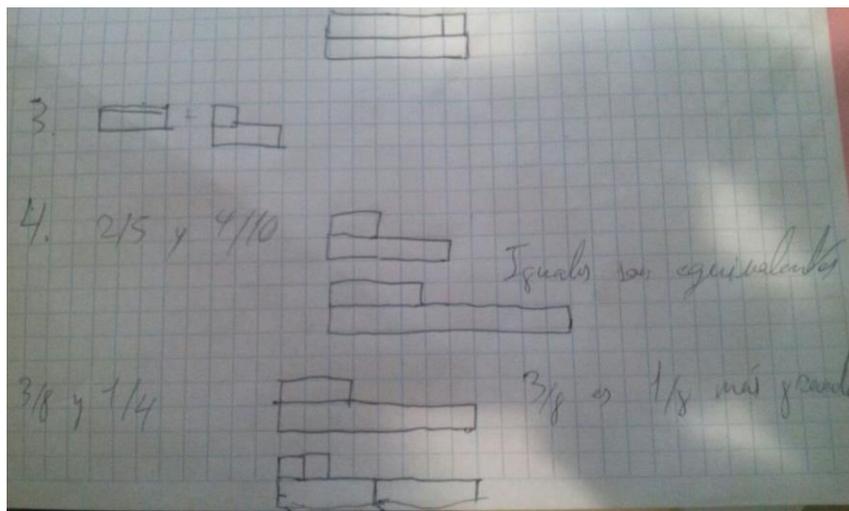
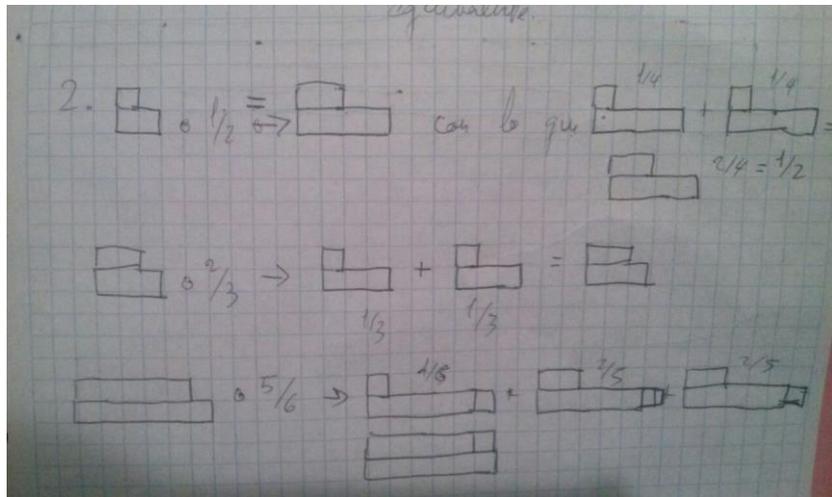
Se dan otras dos parejas de fracciones en las que se pueda saber, a simple vista, qué fracción de cada pareja es mayor. Explica cómo se puede saber qué fracción es mayor.

Práctica 3: 1.

Práctica 3 Fracciones y Reglas

1.  Se ve la misma relación, la cantidad de avos es la mitad de la de abajo. Con lo que obtenemos una fracción equivalente.

Colocamos otra regleta de cada



Práctica 4: Errores en las fracciones.

1. Hay una confusión en el concepto de fracción. No lo asocian a la división de una unidad en varias partes y a la cantidad de estas partes que se usan; sino con una resta donde el numerador es una parte que se quita al denominador.

Como docente utilizaría un ejemplo digital, donde mostraría el concepto de fracción mediante una situación cotidiana. Por ejemplo, con un dibujo de una pizza dividida en $\frac{1}{4}$ y $\frac{1}{6}$ para que comprueben gráficamente la solución de la actividad.

2. El no presentar los $\frac{3}{5}$ divididos sino como un todo, provoca que los alumnos que no dominen el concepto totalmente puedan encontrar dificultades a la hora de realizar la tarea. Por tanto, el docente deberá facilitar la tarea ofreciendo alguna pista.
3. Le explicaría que 25 es una unidad en su totalidad ($\frac{25}{1}$) en cambio $\frac{3}{5}$ representa una unidad de la cual está dividida en 5 partes iguales de las que se cogen 3; por tanto si decimos que de los 25 alumnos $\frac{3}{5}$ son niñas, el resto, $\frac{2}{5}$ son niños.

Con lo cual deberíamos pasar a hallar los $\frac{2}{5}$ de 25. Para ello consideremos que el 5 de $\frac{2}{5}$ alumnos representa la totalidad de los alumnos, 25. Estos veinticinco se dividen entre los 5 que indica la fracción, con lo que obtenemos que cada parte tiene el valor de 5. Así si tenemos dos partes el número de niños sería 2 por el valor de cada parte 5.

4. Si tenemos que el total de km es 504.000, la fracción $\frac{2}{3}$ nos indica que el total de km se ha dividido en tres partes iguales ($504.000 : 3$), así hallamos el valor de una parte. Pero como tomamos dos partes no una, tendremos que multiplicar lo obtenido de la división anterior por dos, obteniendo así el número de km que representa esa fracción.

Práctica 5: Repartos de dulces

PRÁCTICA 5: REPARTOS DE DULCES (Equivalencias entre a/b y $a : b$)

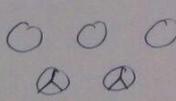
Actividad 2: Volvamos al reparto de dulces. Veamos la equivalencia entre a/b y $a : b$

Indicar con una fracción, la cantidad de dulces que le toca a cada niño, en cada uno de los siguientes repartos (dibuja los repartos)

- 3 dulces entre 4 niños

 $\frac{3}{4}$ de dulce por niño

- 5 dulces entre 3 niños

 $\frac{5}{3}$ de dulce por niño

Al repartir 3 dulces entre 4 niños, a cada niño le toca $\frac{3}{4}$ de dulce. El numerador es igual al número de dulces y el denominador es igual al número de niños ¿Crees que siempre sucederá lo mismo con cualquier división, es decir, el resultado de dividir 25 entre 37 será $\frac{25}{37}$?

¿Puedes explicar, con un dibujo, por qué sucede?

16) Decimales

Práctica 4.1

- 1- El primer niño responde bien, exceptuando la última cifra ya que al tratarse de un número decimal existen infinitos números que siguen a 32.13.

El segundo niño aplica la misma regla de a los enteros a los decimales.

El tercero comete el error de presentar los números previos a los presentados (cuenta regresivamente), en vez de los números que preceden a estos.

- 2- Facilita el localizar el obstáculo con el que se topo el alumno, pudiendo desentrañar así el origen de su problema cognitivo. Si esto no basta, el profesor pasará a conversar con el alumno, de forma que este pueda explicar al docente su dificultad dando así otra pista con la que actuar sobre el alumno.
- 3- El niño no entiende el concepto de número decimal por lo que intenta interpretarlos como números enteros, aplicando las mismas reglas que se usan en la escritura de

estos. Por ello que no encuentre ninguna cifra entre 14^6 y 14^7 cuando en realidad existen infinitos debido a las propiedades de estos números.

Práctica 4.2

- 4- El alumno no tiene clara la diferencia ni la relación entre números enteros y decimales, por ello los toma como grupos de objetos diferentes.
- 5- El primero toma el número como un todo entero, por lo que efectúa una operación de multiplicación normal siguiendo las reglas para los números enteros; el segundo no comprende el concepto de decima, la cual al agruparse en 10 forma una unidad, por tanto al realizar la multiplicación y tener que añadir un 0 en los decimales lo omite.

6-

7- $17,3535\dots = (17235-172)/990$

Como José piensa, un número decimal no puede tener infinitas cifras, pues en este caso estaríamos hablando de una expresión decimal (un número que no existe en la realidad). El número 5,789999 es decimal. Esto se debe a que el número 9 en escritura decimal escrito infinitamente hace referencia a que la cifra decimal anterior es finita. En este caso el 8 se transformaría en 9 (5,79).

$0,999999\dots = 9/10$

- 8- Es decimal cuando el denominador se divide entre 2 o 5. Se factoriza el denominador, no el numerador.

Práctica 4.3

4.3.

Práctica decimales:

Situación problemática: "Una pista de atletismo mide 400,64 metros de longitud. Nuria da 2 vueltas a la pista, ¿cuántos metros ha recorrido Nuria?"

Por ejemplo, esta operación la podemos hacer en el ábaco vertical, para ello se representa dos veces el número 400,64:

El resultado es:

Utilizar el Ábaco Plano → No se escriben ni, símbolos

M	C	D	U	d	c	m
	4 4 88 88	2 2 88 88	0 0 88 88	6 6 88 88	4 4 88 88	
	8 88 88	2 88 88	0 88 88	6 88 88	4 88 88	

También podemos utilizar el papel de delineado vertical:

M	C	D	U	d	c
	4	0	0	6	4
		X	2		
	8	0	1	2	8

Podemos escribir la regla para el algoritmo:

Para multiplicar un número decimal por un número natural se multiplica éste por todas las cifras del número decimal y en el resultado se separa con una coma, de derecha a izquierda, tantos lugares como cifras decimales haya en el número decimal.

Práctica decimales:

Realiza la siguiente operación: $0.3 \times 2 = 0.6$

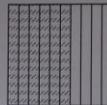
- en forma gráfica (analógica),
- en forma fraccionaria, y
- en forma decimal.

$$0.3 \times 2 = 0.6$$



$$0.3$$

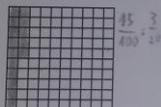
$$\frac{3}{10}$$



$$0.3 \times 2 = 0.6$$

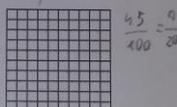
$$\frac{3}{10} \times 2 = \frac{6}{10}$$

$$0.15 \times 3 =$$



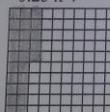
$$\frac{45}{100} = \frac{9}{20}$$

$$0.45$$



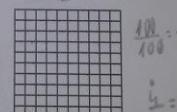
$$\frac{45}{100} = \frac{9}{20}$$

$$0.25 \times 4 =$$



$$\frac{25}{100} = \frac{1}{4}$$

$$1$$

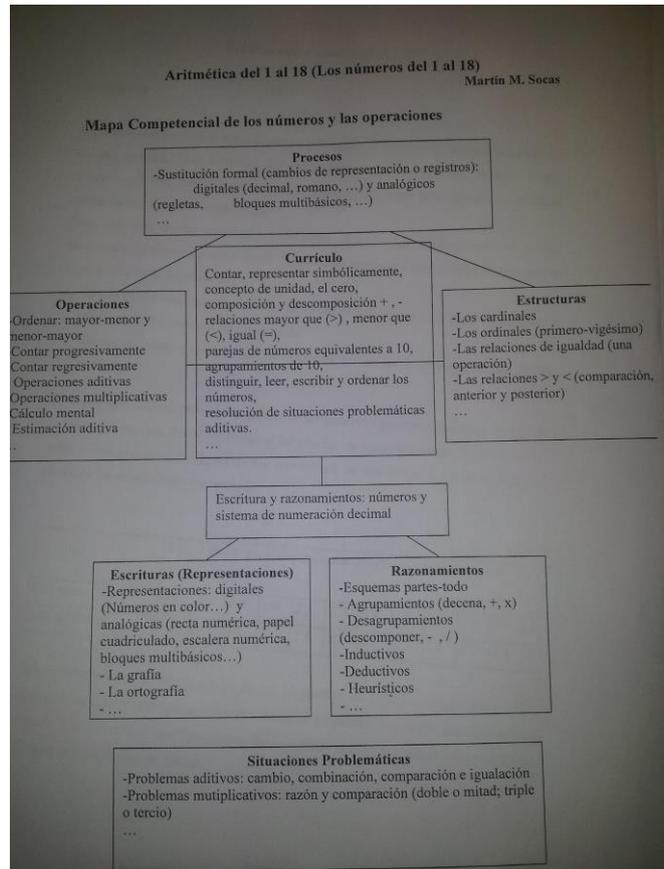
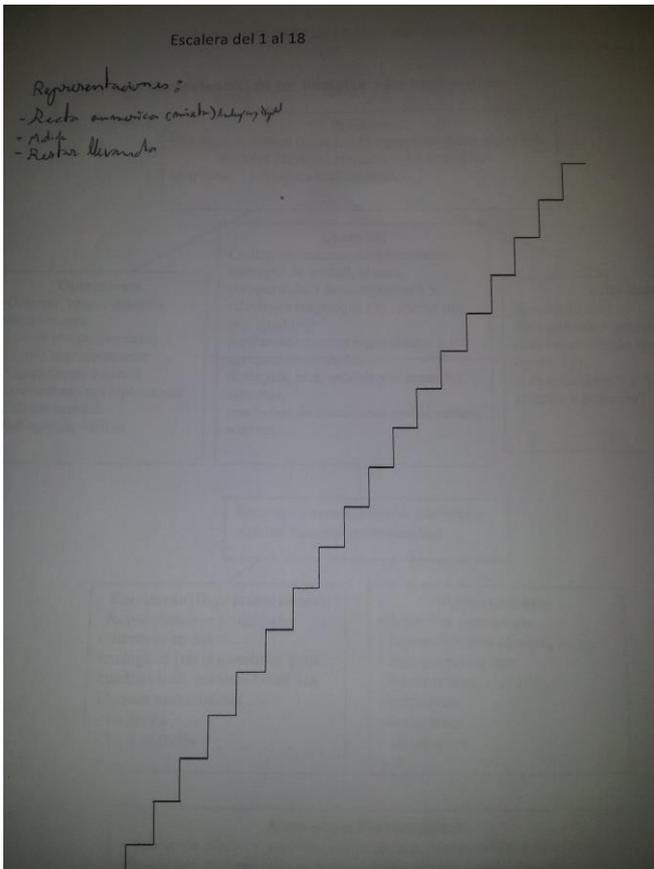


$$\frac{100}{100} = 1$$

$$\frac{1}{4} = 1$$

Invéntate un producto en forma fraccionaria y realizalo en las tres representaciones anteriores.

17) Aritmética del 1 al 18 (Escalera). Mapa Competencial y ejemplos.



caso 2	1,64	37	M	HARIA	BALONCESTO	3	5º
caso 3	1,74	44	H	LL	TAEKONDO	3	5º
caso 4	1,69	38	M	LL	BALONCESTO	2	3º
caso 5	1,74	43	H	PUERTO	SKATE	1	5º
caso 6	1,75	41	H	SC	FUTBOL	3	3º
caso 7	1,63	36	M	SC	NATAACION	2	3º
caso 8	1,65	40	M	LL	VOLEYBOL	3	6º
caso 9	1,6	38	M	ARRECIFE	BALONCESTO	3	4º
caso 10	1,63	38	M	SC	FUTBOL	4	3º
caso 11	1,76	42	H	SAN MIGUEL	FUTBOL	2	5º
caso 12	1,68	41	H	SC	PIRAGÜISMO	2	3º
caso 13	1,7	42	H	BUENOS AIRES	ATLETISMO	2	5º
caso 14	1,71	38	M	LL	SURF	3	3º
caso 15	1,6	36	M	SANTA URSULA	VOLEYBOL	2	3º

caso 16	1,75	45	H	SC	TENIS	2	6º
caso 17	1,72	42	H	LA GUANCHA	BALONCESTO	2	3º
caso 18	1,71	38	M	SC	FUTBOL	6	6º
caso 19	1,69	38	M	ADEJE	BAILE	2	4º
caso 20	1,69	38	M	LOS LLANOS	VOLEYBOL	2	4º
caso 21	1,55	36	M	SC	NATAACION	3	6º
caso 22	1,63	37	M	SC	BALONCESTO	1	4º
caso 23	1,7	39	M	LL	NATAACION	3	3º
caso 24	1,6	37	M	LOS LLANOS	TENIS	2	4º
caso 25	1,67	39	M	LL	LUCHA CANARIA	2	4º
caso 26	1,58	36	M	LL	NATAACION	1	4º
caso 27	1,85	43	H	GUIA ISORA	BOXEO	3	3º
caso 28	1,82	43	H	EL PASO	NATAACION	2	5º
caso 29	1,6	38	M	TIAS	BAILE	2	3º
caso 30	1,6	37	M	SC	BALONMANO	1	5º
caso 31	1,67	40	M	LL	TENIS	2	3º
caso 32	1,66	41	M	ARONA	BALONCESTO	2	5º
caso 33	1,69	38	M	SC	NATAACION	2	4º
caso 34	1,63	38	M	SC	TENIS	2	5º
caso 35	1,59	37	M	SC	NATAACION	2	3º
caso 36	1,6	37	M	SC	NATAACION	2	5º
caso 37	1,65	38	M	LL	BAILE	2	3º
caso 38	1,6	38	M	SC	VOLEYBOL	1	5º
caso 39	1,75	42	H	PUERTO	FUTBOL	2	4º
caso 40	1,77	42	H	LOS REALEJOS	PIN PON	2	3º
caso 41	1,68	38	M	SC	SURF	4	5º
caso 42	1,67	40	M	CARACAS	CAPOEIRA	4	6º
caso 43	1,65	40	M	GRANADA	DEFENSA PERSONAL	2	6º
caso 44	1,7	39	H	LOS SILOS	NATAACION	1	6º
caso 45	1,58	38	M	BREÑA BAJA	VOLEYBOL	2	4º
caso 46	1,62	39	M	SC	BAILE	3	3º
caso 47	1,78	44	H	LL	VOLEYBOL	6	5º
caso 48	1,9	45	H	SC	BALONCESTO	3	3º
caso 49	1,74	42	H	BUENOS AIRES	FUTBOL	3	5º
caso 50	1,55	37	M	SANTIAGO	BAILE	3	4º
caso 51	1,68	40	M	LL	PIRAGÜISMO	2	3º

19) Prácticas sobre niveles de complejidad de tareas estadísticas (prácticas 1.1 y 1.2) y sobre niveles de comprensión de los gráficos (práctica 1.3)

Práctica1.1

a) Reproducción: Capta el valor total en millones de zeds en un determinado año, interpretando los datos del diagrama para resolver el problema.

b) Conexión: Seleccionar los datos que pide el problema e interpretarlos correctamente.

Practica 1.2

a) ¿Cuál fue el valor total (en millones de zeds) de las exportaciones de zedlandia en 1999?

Reproducción: extraer del diagrama los datos requeridos

b) comparar el valor total (en millones de zeds) de las exportaciones en zedladiá en el año 1996 con las del año 2000.

Reproducción-Conexión: comparar datos

c) Suponiendo que en 1999 la distribución de las exportación de zedlandia sea similar a la del año 2000. ¿Cuál sería el valor del tabaco?

Reproducción-Conexión-Reflexión

Práctica 1.3

- Leer los datos: Reproducción (comprensión)
- Leer entre datos: Conexión (análisis y valoración)
- Leer más allá de los datos: Reflexión (juicio y regulación)
- Leer detrás de los datos: Reflexión (síntesis)

20) Práctica sobre análisis de errores en Estadística (Prácticas 2 y 3)

Práctica 2 análisis de errores estadística

1.

a) No cuenta la variable “viernes” para hallar la media. Elimina la variable que no tiene cantidad y no la incluye en la media.

b) Carlos actúa como si fuera la moda la frecuencia más repetida. Confusión entre media y moda.

2.

Jaime interpreta bien los resultados y hace correctamente la media.

Práctica 3 estadística

a) La respuesta del alumno es correcta, utiliza el término medida para referirse a la media.

b) Bien, se da cuenta de que hay una variable que no influye en las distintas posibilidades. Queda abierta porque no se sabe si considera más soluciones (consultar al alumno).

c) Inventa una tabla, media y mezcla conceptos, realizando una tabla correctamente pero con datos erróneos y aplica la media correctamente sin percatarse de que los datos no corresponden con la realidad.

d) El alumno opera las 10 familias en total y las divide entre las 8 familias, obteniendo una media ficticia y un resultado que no se corresponde a la realidad.

6.1.3. Educar para la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos

• 6.1.3.1. <i>El funambulista</i>					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Educar para la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos	Educación Emocional	Saulo Suárez González, Rubén Cabrera Cabrera, Javier Cubas Hernández	Antonio F. Rodríguez Hernández.	2012-2013	3º

EL FUNAMBULISTA



Autor/es: Saulo Suárez González

Rubén Cabrera Cabrera

Javier Cubas Hernández

Introducción

La falta de autoconfianza es como practicar funambulismo sin tener paso firme, con los ojos vendados, en un día de fuerte viento y lluvia, y sin nada de equilibrio.

El funambulista es la persona que camina por una fina cuerda de la cual puede caer en cualquier momento, por un simple fallo o despiste. Su vista es clara, sabe cuál es el camino y los peligros que le acechan. No duda, sus pasos son firmes y seguros,

Para que se vivencie más real la metáfora la cuerda será representada por un banquillo puesto que este resulta ser algo más inestable que una cuerda en el suelo. Emprende la salida del primer pilar que sujeta la "cuerda" (la familia), para llegar al segundo pilar (nuestras creencias), el cual deberá sostenernos. Pero para llegar a esta base solo hay un fino camino, una "cuerda" plagada de obstáculos, de la cual nos caeremos miles de veces, caídas que harán este pilar un lugar más seguro y solido para nosotros.

Muchas veces los funambulistas se ayudan de una "varilla" que les ayuda a mantener el equilibrio. Varilla que podemos comparar con el aprendizaje, la experiencia, el desarrollo personal y los vínculos afectivos que creamos con otros y que siempre están creciendo y acompañándonos en nuestras vidas.

Y por último, la cuerda floja, el camino inestable a superar. La equiparamos con el largo y enrevesado viaje que es el proceso de la vida. Repleta de obstáculos y dificultades que nos

harán dudar en determinadas circunstancias o momentos. Gracias a los resultados positivos mejoraremos a nivel personal. Si no aprendes a caerte no aprendes a caminar.

- Fin Socio-Afectivo Principal: Autoconfianza-Personal (Aprender a creer en uno mismo)
- Finalidades: Toma de Conciencia, Reciclaje Emocional, Creatividad Emocional.

Para empezar prepararemos el material necesario para que el alumno pueda realizar el funambulismo; colocamos la cuerda en el suelo, haciéndole imaginar que se dispone a caminar sobre la cuerda floja que está situada a una gran distancia del suelo.

El alumno que deberá cruzar por la cuerda hacia el otro extremo de ella. Le decimos que solo podrá avanzar hacia delante y que hasta no alcanzar el otro extremo no podrá volver a bajar ya que la escalera estará al final de la cuerda el cual el alumno desea alcanzar.

Obviamente se trabajará en base a alumnos con un bajo nivel de confianza o que se estén enfrentando a situaciones de conflicto. Pasarán todos ellos, pero priorizaremos estos casos.

No se les comentará nada. Ellos solos deberán salir de la situación, siendo nosotros un instrumento motivador del proceso vivencial.

Al comienzo de la vivencia, el alumno dará sus primeros pasos con poca luz, lo cual le dificultará el trayecto. La oscuridad representa la incertidumbre que genera el desconocimiento tanto del mundo externo como interno. En esa situación le preguntaremos al alumno: -¿Podrías traspasar este estado o situación, a un momento de tu vida real?, ¿qué sensación te produce poder ver el camino que debes recorrer? ¿qué simboliza para ti el caminar a oscuras por la cuerda floja?

Con la luz encendida, el alumno dará pasos con más seguridad, pero sin la convicción necesaria.

Cuando observemos que el alumno comienza a frustrarse y desanimarse después de varios intentos fallidos, le preguntaremos: ¿por qué te caes con tanta facilidad? ¿Habría alguna manera de dar pasos más firmes? En el momento en el que el alumno acepte la ayuda se le pasará una varilla que le ayude a equilibrarse y facilitar el recorrido. A continuación le preguntaremos: ¿Cómo son ahora tus pasos con la varilla? ¿Te ha ayudado? ¿De dónde crees que ha venido la ayuda? La varilla representa los recursos del exterior e interior que nos ayuda a afrontar la vida y como consecuencia nos genera seguridad el haber obtenido resultados positivos. Los miedos del alumno deberán ir desapareciendo progresivamente, lo

cual demostrará que el alumno está ganando confianza en sí mismo, sus habilidades y capacidades, y aceptando la ayuda ofrecida por sus seres cercanos.

Su avance ha mejorado considerablemente, es más fluido y confiado, pero aun sigue dando pasos en falso.

Estando cerca del final, le plantearemos un dilema de si quiere abandonar habiendo superado los dos primeros tramos, o realizar el tramo extra que le permitirá alcanzar el verdadero final, pese a los numerosos obstáculos que le esperan. ¿Quieres seguir? En caso afirmativo, ¿y por qué motivo deseas continuar? Y en caso negativo, ¿estás seguro que no merece la pena continuar después de todo el recorrido que has realizado? El dilema representaría la autorreafirmación de sus convicciones y expectativas.

En este tramo pediremos al resto del grupo que le hable al compañero en el banco, diciéndole que no puede llegar al final, sacando a la luz sus defectos (aunque sean inventados pero sin faltar al respeto); y tirándole bolitas de papel. También pondremos obstáculos como sillas o conos los cuales el alumno deberá pasar por debajo y por encima, a los cuales deberá enfrentarse como pueda. ¿Cómo interpretas los obstáculos que te has ido encontrando a lo largo de todo el camino? ¿Qué reacciones tendrías ante estos estímulos?, ¿de qué forma actuarías ante esta situación? Todos estos estímulos negativos o estresantes son comparables a los miedos y obstáculos, las dificultades que conlleva la vida, las inseguridades personales o la falta de confianza en uno mismo.

El funambulista no puede pedirle al viento que deje de soplar, solo se limita a seguir su camino a pesar de las dificultades que este le supone, entonces, porque no actuar como este. Esfuérzate diariamente y lucha por conseguir tus objetivos, tu camino, nadie lo hará por ti, adáptate al viento pues sopla fuerte, pero a lo mejor eres tú el que se cree débil y con poco equilibrio.

Si en cualquier momento el alumno desiste en completar la tarea, guardaremos su avance en la cuerda para completarla en próximas sesiones, y darle tiempo al alumno para que reflexione sobre la situación problemática que acaba de vivir.

Una vez completado el camino:

¿Qué semejanzas puedes haber entre caminar por la cuerda floja y tú vida?

¿Consideras que responderías igual dentro de una década?, ¿tus miedos y obstáculos serían los mismos?

Una vez respondidas estas preguntas, le entregaremos al alumno un texto donde se explica mejor el significado de la metáfora vivenciada. El texto sería el siguiente:

Tensas la cuerda, preparada, nos jalea al son del viento, en suaves caricias o en fugaces ráfagas. Nos incita a cruzarla, saltando al ruedo de la nada. Nudo invisible que

enlaza un comienzo a un posible final, nada escrito, si en su largo caminar, desnuda, espera nuestro andar.

No hay marcha atrás, hemos llegado, el lazo anterior quedó cortado, se convirtió en el pilar que sostiene el principio del final.

A rastras, tanteando el leve asidero que nos aguarda, comenzamos la marcha, mirando siempre atrás, aferrados al fuerte cimiento que menoscaba el miedo, sabiéndolo firme y compacto, en constante vigilia, nos adentramos, arriesgando a pasos lentos, en breves espacios que nos resultan eternos, cortos movimientos, en la búsqueda del equilibrio constante para erigir nuestro cuerpo.

Ahora, en ese espacio infinito que nos aguarda, ya no cabe el giro ni la vuelta, sólo queda avanzar sorteando aquellos obstáculos que antes, en la lejanía, ni siquiera fuimos capaces de percibir, y nos preguntamos cómo es que llegaron allí. Se acrecienta el camino que creímos dominar, parece detenerse el tiempo pero lejos de la realidad, éste sigue avanzando y nosotros, inmersos en él, damos rienda suelta y sin saber cómo ni cuándo, nos vemos ahí, quietos, a medio camino ya o más.

¿Qué conclusiones sacas de la experiencia vivida? ¿Has aprendido algo de ti mismo? ¿Qué problemas experimentaste en el camino? ¿Te vas a comprometer a solucionar dichos conflictos? ¿Cómo crees que lo conseguirás?

Después de concluir, reuniremos al niño con el resto de los alumnos y todos juntos celebraremos la superación positiva de la tarea con una ovación para reforzar esos valores trabajados y finalmente una deliciosa merienda.

Otros recursos

El texto de la introducción es una actividad previa a la metáfora vivencial, que nos sirve para que el alumno asuma el rol de “funambulista” y comprenda de una manera más profunda el sentido de dicha actividad.

<http://mimosa-empezardecer0.blogspot.com.es/2011/04/funambulista.html>

• 6.1.3.2. <i>Recetario cocina sociafectivo</i>					
Competencia a demostrar	Título de la asignatura	Autor o autores/as del trabajo	Profesorado que imparte y evalúa la asignatura	Curso académico	Año escolar
Educación para la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos	Educación Emocional	Saulo Suárez González, Rubén Cabrera Cabrera, Javier Cubas Hernández	Antonio F. Rodríguez Hernández.	2012-2013	3º

Merienda

RECETARIO COCINA SOCIOAFECTIVA

GUÍA FICHA INSTRUCCIONAL

1. RECETA SOCIOAFECTIVA

Sushi Nigiri del Buen Rollito

2. AUTOR/A

Por Rubén María Cabrera Cabrera, Javier Cubas Hernández y Saulo Suárez González.

Adaptada de la receta de la web www.directoalpaladar.com

3. FIN SOCIOAFECTIVO

3.1. FIN CENTRAL: *La autoconfianza.*

3.2. FIN O FINES SECUNDARIOS: Autovaloración y Realización Socio Personal.

4. PREPARÁNDONOS

-La hora antes a iniciar la cocina, coger un folio y cerrar los ojos. Imagínate rodeado de los integrantes del grupo con los que compartir la cocina. Escribe que sensaciones te produce.

Ahora abre los ojos y lee lo escrito. ¿Es cierto lo que escribiste? ¿Por qué ocurre esto? ¿Es fallo mío o de los demás?

Una vez contestadas las preguntas, toma ciencia de ello y deja esas preocupaciones en el folio. Rómpelo, quémalo, haz lo que quieras con esos sentimientos pero déjalos fuera de la cocina. Ya verás que una vez limpio, el arroz (la vida) sabe mejor.

-Antes de comenzar a preparar el plato, realizaremos la audición "My Way –El Divo" un tema que reforzará nuestra manera de ser, y nos proporcionará una paz mental necesaria para lograr un buen sabor en el plato. (Específica).

5. INGREDIENTES

Ingredientes:

- 500 gr. arroz glutinoso. Un gran aporte energético de rápida asimilación, que nos aporta esa vitalidad extra con la que enfrentarse mejor a los posibles obstáculos. Además aporta B12, imprescindible para sentirnos fuertes y con energía.
- 750 cc. Agua. Nos hidrata, aportando sales minerales; dándonos un toque de serenidad y nos ayuda a depurar los problemas que nos ensucian por dentro.
- 70 cc. vinagre de arroz. Con su vitamina A nos prepara para observar el camino con todo detalle y prepararnos para lo que este nos deparará; además de hacer que nos veamos bien con nosotros mismos. También contiene ácido cítrico, reconocido antioxidante que te ayudará a mantener un cuerpo sano y joven y una mente despierta.
- 1 cucharada de azúcar. Un empujón extra de motivación, buen ánimo y energía.

- 1 cucharada de sal. Estimula la mente para poder dar la mejor respuesta en el menor tiempo.
- 10 hojas de alga nori. Con su hierro, nos prepararemos tanto física como mentalmente para la tarea. Nos hará resistentes, ágiles mentalmente y estimulará el sistema inmunológico para defendernos de amenazas externas.

Relleno:

- 150 gr. de pescado (salmón o atún). Ración que nos relajará física y mentalmente, induciéndonos a tener un buen sueño y afrontar la tarea con serenidad y calma.
- 1 pepino. **Protector de la mucosa gástrica e intestinal.** Tiene una sustancia llamada erepsina la cual ayuda como protector de la mucosa gástrica e intestinal. Sin duda el pepino es un alimento saludable que nos ayuda a mantenernos con una excelente salud y por ello debemos consumirlo a menudo.
- 1 zanahoria. La zanahoria es la más mineralizante y vitaminizante de todas las raíces, cruda además de tener un excelente sabor, ayuda a fortalecer los dientes y encías. Debido a las sustancias aromáticas que posee la zanahoria, es muy buena para estimular el apetito y muy usada para la gente que padece anemia o depresión.

Para servir:

-salsa wasabi (de rábanos picantes); rico en vitamina C que estimula la producción de saliva y facilita la digestión lo cual nos permite digerir mejor los problemas. Tiene poderosas propiedades antibacterianas y es un antiséptico suave que nos mantiene libre de impurezas internas. Ideal para quitarse el frío o cuando estamos un poco bajos de energía.

-salsa de soja; Tolerancia al frío, sube el colesterol bueno y baja el malo (niacina), tiene bastante sodio permitiendo que todo fluya y que nuestra mente trabaje ágilmente. El potasio que asociado al sodio regula el balance de agua y sodio, mecanismo de relajación y contracción de los músculos, calcio que influye en la coagulación, permeabilidad a las membranas celulares, regulador nervioso y neuromuscular, modula la contracción muscular, la absorción y secreción intestinal y la liberación de hormonas, los aminoácidos: el ácido glutámico que interviene en la síntesis de proteínas, el glutamato es un neurotransmisor excitador y es el más común del sistema central, ácido aspártico estimulante del sistema inmune

-jengibre en conserva, comúnmente se usa para el tratamiento de varios tipos de "problemas estomacales", incluyendo los mareos inducidos por el movimiento, las náuseas debidas al embarazo, los cólicos, el malestar estomacal, la flatulencia, la diarrea, las náuseas causadas por el tratamiento para el cáncer, las náuseas y los vómitos después de una cirugía y además para la pérdida del apetito. Elimina los posibles nervios.

6. COCINANDO

Comenzamos a cocinar lavando el arroz en un cuenco, cambiando el agua hasta 6 veces, hasta que salga clara. Así eliminamos el exceso de almidón, **proceso por el cual nos reciclamos para poder ofrecer a los demás y a nosotros mismos nuestra mejor versión.** Cuece los 500 gr. de arroz en 750 cc. de agua en una **olla bien tapada, en su justa medida**

que nos permitirá mantener un equilibrio emocional. Lo dejaremos cocer durante 15 minutos, **tiempo que utilizaremos para escuchar buena y motivante música la cual nos aleje de los pensamientos poco apropiados**, contados a partir del momento que oigamos empezar la ebullición. Deja reposar, aparte, otros 15 minutos. Es fundamental no abrir la olla en ningún momento durante la cocción y reposo, **haciendo sentirnos arropados por la compañía de los demás lo cual nos ayudará a regular nuestro calor emocional.**



Mientras reposa el arroz, calentamos un poco el vinagre con el azúcar y la sal, removiendo hasta que se mezclen bien. **Con este proceso provocaremos un cambio que llegará poco a poco que con paciencia y removiendo lentamente conseguiremos renovarnos y conseguir un sabor consistente y del agrado de los más próximos.** Deja enfriar y reservaremos en un **recipiente, con el cual podamos aplicar la salsa cómodamente y en su justa medida.**



Extendemos el arroz cocido sobre una bandeja o fuente plana, si es posible de madera. Con ayuda de una cuchara, también de madera, vamos haciendo surcos sobre el arroz, de un lado a otro, y de arriba a abajo, como si labráramos un campo, la vez que vamos esparciendo el vinagre condimentado, hasta que se enfríe el arroz por completo. **En este proceso mezclamos la actitud que lentamente hemos conseguido desarrollar con emociones y recuerdos positivos hacia los demás, y la renovada imagen que el resto ha desarrollado de nosotros y la cual les atrae.**

Una vez listo el arroz, ya enfriado, cortamos el pescado y las verduras en tiras finas y alargadas, **discernir entre lo que es productivo y lo que no.** Extiende el arroz en capa fina sobre el **alga nori, la cubierta energética que aportará vitalidad y energía,** puesta sobre

una esterilla o trapo limpio, dejando un borde de 1 cm. libre. Coloca el pescado y verduras cerca de un extremo (**actitudes positivas y productivas emocionalmente**), y enrolla ayudándote de la esterilla, **participando de manera amistosa en un ambiente social**. Cierra el sushi sellando el extremo con un poco de agua, **creando una estabilidad emocional que no se desmorone ante los problemas que puedan surgir en nuestra vida**. Cubre con film transparente y deja reposar en frío un rato, para que se unan bien los ingredientes.

A la hora de servir corta el rollito con ayuda de un cuchillo bien afilado, mojándolo en agua y limpiando bien con un trapo o papel de cocina entre corte y corte. El grosor es variable, lo ideal es que tenga 1 cm. ó 1,5 cm. como máximo. **Un término medio en el nivel de confianza, para no dar la imagen de soberbio o de falta de seguridad en uno mismo.**



Sirve en una fuente acompañado de una nuez de wasabi (**que aporta energía y permite una mejor digestión de los posibles conflictos**), salsa de soja (**proporciona buen humor y permite un clima más cálido en las reuniones sociales**) y jengibre en conserva (**un aporte energético, que nos hace sentir mejor con nosotros mismos y mejorar la relación con los miembros del grupo**). Para comerlo mezcla una pizca de wasabi en la salsa de soja (**creando un clima de distendido y productivo**), mojando cada rollito en esta salsa (**favoreciendo que participemos con seguridad y sin miedo a actuar**). Después de comerlo tomamos un poco de jengibre.



Ah! Mucho cuidado con el **wasabi**, es un extracto

de rábano japonés extremadamente picante, **no se nos ocurra excederos con su aporte de energía que nos puede acabar superando y provocar una actitud en exceso susceptible (hipersensibilidad).**



Los ingredientes son fáciles de encontrar en supermercados grandes y en tiendas de productos asiáticos. **Aunque la receta sea la misma, debemos tener en cuenta que el proceso creativo de esta es individual, ya que todos somos diferentes y por ello el sabor del plato aunque parecido será diferente.**



7. ALIMENTÁNDONOS

Al ser un plato frío, será ideal para degustar en reuniones sociales, por lo que disfrutaremos de un buen plato y de una buena compañía.

Las algas marinas (nori) aportarán gran cantidad de fe, ilusión y buen rollito al grupo, debido al hierro que contiene, el cual favorece nuestras defensas ante los problemas e inyecta energía positiva a nuestras vidas, energía que aprovecharemos en disfrutar del momento con los demás.

Todo esto es debido al aporte del arroz, el cual al limpiar y cocinar, nos irá cargando de confianza, al ver que el plato va mejorando de aspecto tras cada proceso. Además sus vitaminas nos harán sentirnos bien con uno mismo y nos dará energía rápida con la que sentirnos fuerte y preparados para lo que pueda venir.

<http://www.directopaladar.com/recetas-de-aperitivos/como-hacer-sushi-en-casa-i>

6.2. CERTIFICADOS

ÍNDICE

<u>6.2.1. CV PERSONAL</u>	2
<u>6.2.2. TÍTULO DE T.A.F.A.D.</u>	4

6.2.1. CV PERSONAL

Rubén Cabrera Cabrera



Técnico Superior en Actividades Físicas y Animación Deportiva

Perfil Profesional

Monitor de Actividades físicas y Animación deportiva:

Profesional cualificado con experiencia trabajando con personas mayores. Con experiencias como monitor deportivo, de gimnasio y actividades dirigidas. Notables dotes para el trabajo con personas ancianas y en dinamización y animación con grupos de trabajo.

Experiencia

2010-2011

Monitor de ejercicios de mantenimiento para la tercera edad

Encargado de la monitorización de las actividades, del cuidado de los centros culturales y sus materiales, y de promocionar el servicio prestado ante las diferentes asociaciones de vecinos de Maneje, Titerroy, Altavista y La Vega para el Ayuntamiento de Arrecife.

2009

Participación en obra teatral

Participo de una representación teatral para la Asociación del Vino en Lanzarote. Para ello se me encargo la preparación de las vestimentas y atrezos, además de participar en la creación del guion. Me encargue de encarnar el papel de la uva Malvasia.

Formación académica

2010 Técnico Superior en Actividades Físicas y Animación Deportiva por el IES Blas Cabrera Felipe.

El curso se encargó de transmitirme los conocimientos y herramientas adecuadas para afrontar con éxito sesiones de expresión corporal, danza y actividades de relajación. Además conté con la oportunidad de desarrollar varios proyectos que certifican mi experiencia en estos campos

-Creación y puesta en escena de carreras de orientación con historia y personajes para turistas.

-Participación como voluntario en

-Desarrollo y puesta en escena de coreografía y desfile en zancos con ambientación oceánica para el festival

2016 Estudiante del grado de Maestro en Educación Primaria en la ULL.

Dentro del grado, me especialice en los contenidos de educación física gracias a la mención, donde uno de sus módulos iba exclusivamente orientado a los contenidos de la expresión corporal. Además en tercer año de grado pude profundizar en los contenidos sobre la educación y control de las emociones gracias a la asignatura de Educación emocional.

Otros datos

Carnet de conducir B1.

Inglés B1.

Patrón de embarcaciones de recreo.

Curso de socorrismo acuático y primeros auxilios.

Rubén Cabrera Cabrera
C/Princesa Yaiza nº10

697-335-101
rubenmaria.cc@gmail.com

6.2.2. TÍTULO DE T.A.F.A.D.

The document is an official decree from the Canary Islands Government. At the top, it features the coat of arms of the Kingdom of Spain and the text "Juan Carlos I, Rey de España". Below this, it states "y en su nombre" and identifies the "Consejera de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias". The main subject is "Don Rubén María Cabrera Cabrera", with a biographical note: "nacido el día 14 de abril de 1990 en Arrecife (Las Palmas), de nacionalidad española, con DNI 78555129-X, ha superado los estudios reglados en el Real Decreto 2048/1995, de 22 de diciembre (BOE de 9 de febrero de 1996) y en el Decreto 186/1997, de 24 de julio del Gobierno de Canarias (BOC de 13 de agosto), en el Instituto de Educación Secundaria Blas Cabrera Felipe de Arrecife (Las Palmas), código JS000288, en junio de 2010, con la calificación de 7,2, según el presente". The title awarded is "Título de Técnico Superior en Animación de Actividades Físicas y Deportivas", described as having an official character and value in the Spanish territory, and that it grants the holder the right to exercise the profession. The document is signed by the "Consejera de Educación, Universidades, Cultura y Deportes" and the "Director General de Enseñanza e Aprendizajes Específicos".

La Consejera de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias
Considerando que, conforme a las disposiciones y circunstancias prevencidas por la legislación vigente,
Don Rubén María Cabrera Cabrera
nacido el día 14 de abril de 1990 en Arrecife (Las Palmas), de nacionalidad española, con DNI 78555129-X,
ha superado los estudios reglados en el Real Decreto 2048/1995, de 22 de diciembre (BOE de 9 de febrero de 1996)
y en el Decreto 186/1997, de 24 de julio del Gobierno de Canarias (BOC de 13 de agosto), en el Instituto de Educación
Secundaria Blas Cabrera Felipe de Arrecife (Las Palmas), código JS000288, en junio de 2010,
con la calificación de 7,2, según el presente

Título de Técnico Superior
en Animación de Actividades Físicas y Deportivas
con carácter oficial y validez en todo el territorio español, que le faculte para ejercer
las actividades que a este título otorgan las disposiciones vigentes.
Según C.O.E. de Tenerife, a 2 de julio de 2010

El Director General de Enseñanza
e Aprendizajes Específicos

El Director General de Enseñanza
e Aprendizajes Específicos

CC-LA-037360

Clase Registral: 0011/0011/2013
Escripción: 01/0011/2013

6.3. OTROS

ÍNDICE

<u>6.3.1. Instrumento para la Observación</u>	2
<u>6.3.2. Instrumento para la Evaluación</u>	3
6.3.2.1. Ficha evaluativa del proyecto	3
<u>6.3.2. Encuesta de Satisfacción</u>	4
<u>6.3.3. Instancia de solicitud de Subvenciones Nominadas</u>	6
<u>6.3.4. Presupuesto de Ingresos y Gastos</u>	7
<u>6.3.5. Encuestas</u>	9
<u>6.3.6. Vaciado de la encuesta</u>	25

6.3.1. Instrumento para la Observación

Sesión Nº.: X				
Alumno	Actitud en las actividades <i>(Buena, Mala)</i>	Actitud con los compañeros <i>(Buena, Mala)</i>	Estado de Animo <i>(Feliz, Normal, Triste)</i>	Otras Observaciones <i>(Conflictos, dolencias, dificultades observadas durante la práctica)</i>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

6.3.2. Instrumento para la Evaluación

6.3.2.1. Ficha evaluativa del proyecto

FICHA EVALUATIVA DEL PROYECTO:					
EMOCIÓNATE					
ELEMENTOS A VALORAR	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados	COMENTARIOS / REFLEXIONES
OBJETIVOS					
CONTENIDOS					
TEMPORALIZACIÓN					
ESTILO DE PRÁCTICA					
METODOLOGÍA					
FORMA DE ORGANIZACIÓN Y CONTROL					
MOTIVACIÓN					
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE					
ESTRUCTURA DE LAS SESIONES					
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN					
MATERIAL UTILIZADO					

6.3.2. Encuesta de Satisfacción

ENCUESTA SATISFACCIÓN

Gracias por su asistencia y participación en este proyecto. Esperamos que haya disfrutado con sus actividades tanto como nosotros impartíéndolas. Nos gustaría repetir la experiencia y que tú la repitas con nosotros, por ello necesitamos saber tu opinión para seguir creciendo y ofreciéndote un servicio de mayor calidad. Para ello le rogamos unos 10 minutos donde nos describa brevemente su opinión respecto a estos temas. ¡Muchas Gracias!

Las actividades desarrolladas en el proyecto:

El monitor:

Ambiente en clase:

Qué me ha gustado:

Qué no me ha gustado:

Qué mejoraría/cambiaría:

6.3.3. Instancia de solicitud de Subvenciones Nominadas



CABILDO DE LANZAROTE
Área de Juventud, Deportes y Seguridad Vial

SERVICIO INSULAR DE DEPORTES

ANEXO I INSTANCIA DE SOLICITUD DE SUBVENCIONES NOMINADAS

D/D^a _____, con NIF núm. _____, en representación de _____ con nº de registro (Registro de Asociaciones) _____, con NIF/CIF: _____, con domicilio a efectos de notificaciones en _____, con teléfono _____, código postal _____, municipio _____, provincia de _____, con teléfono n° _____, móvil n° _____ Fax n° _____ y correo electrónico _____

EXPONE:

Que pretende realizar / está realizando / ha realizado el proyecto denominado
(marcar con una X lo que corresponda)

Dentro de la modalidad deportiva: _____
DECLARA bajo responsabilidad solidaria lo siguiente:

- Que todos los datos incorporados a la solicitud se ajustan a la realidad.
- Que quedan enterados de que la inexactitud en las circunstancias declaradas dará lugar a la denegación o reintegro de la subvención.
- Que, en caso de obtener otra subvención procedente de cualquier administración pública o privada para el mismo fin de la subvención, deberá comunicarlo al Área de Juventud, Deportes y Seguridad Vial del Cabildo de Lanzarote.
- Que la presentación de la solicitud de subvención implicará la autorización al Cabildo de Lanzarote para obtener los datos necesarios para determinar la adjudicación a los efectos de la obtención de la subvención, a través de las correspondientes administraciones tributarias y fiscales.
- Que cuando el destino de los fondos públicos fuera la adquisición de bienes y/o equipamientos inventariables, el beneficiario se compromete a no enajenarlos ni transmitir su propiedad ni ceder su uso a terceros, por ningún título, durante un periodo de tiempo no inferior a cinco años.
- Que destinará la cuantía económica de la subvención a los fines, objetivos y actividades establecidas en el proyecto presentado.

Lo que manifiesta ante la autoridad administrativa competente de conformidad con lo dispuesto en el art. 13.7 de la Ley 17 de noviembre, General de Subvenciones y el art. 24.4 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, que aprueba el Reglamento de la mencionada Ley, con conocimiento de incurrir en responsabilidad

SOLICITA:

Se le conceda subvención por importe de _____ euros, destinados a la ejecución del mencionado proyecto, para lo cual adjunta la siguiente documentación.

- Documentos acreditativos de la personalidad del solicitante (D.N.I. Y C.I.F. compulsado del club o asociación)
- Declaración Jurada (Anexo II)
- Declaración Responsable (Anexo III)
- Memoria explicativa del proyecto a realizar (Anexo IV)
- Hoja anual de Club (Anexo V)
- Presupuesto de Ingresos y Gastos desglosado y pormenorizado (Anexo VI)
- Certificados de estar al corriente con las obligaciones tributarias (Hacienda Estatal y Hacienda Canaria) y frente a la Seguridad Social si la subvención supera los 3.000 € o autorización para que el Cabildo obtenga los datos telepáticamente (Anexo VIII).
- Documento de alta/modificación de datos a terceros debidamente cumplimentado (Anexo VII) si se han producido modificaciones o es de nueva creación.

Al tiempo que hago constar que todos los datos que figuran en la referida documentación corresponden fielmente a la realidad y teniendo por presentada esta solicitud en tiempo y forma, se sirva admitirla y previos los trámites y pruebas que estime oportunas tenga a bien conceder lo interesado.

En Arrecife, a _____ de _____ de 20__

Firmado:

SR. PRESIDENTE DEL CABILDO DE LANZAROTE

Nota: El Cabildo de Lanzarote se compromete a cumplir con la legislación vigente en materia de tratamiento de datos de carácter personal que aparezcan en los impresos, según lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal, de 13 de diciembre

6.3.4. Presupuesto de Ingresos y Gastos



**ANEXO VI
PRESUPUESTO DE INGRESOS Y GASTOS**

I. INGRESOS: Total _____ € (1)+(2)+(3)+(4)

- (1) Propios (autofinanciación): _____ €
- (2) Cofinanciación de entidades privadas: _____ €
- | | | | |
|---------|---|--------------|--|
| Importe | € | Denominación | |
| _____ | € | _____ | |
| _____ | € | _____ | |
- (3) Cofinanciación de otras entidades públicas: _____ €
- | | | | |
|---------|---|--------------|--|
| Importe | € | Denominación | |
| _____ | € | _____ | |
| _____ | € | _____ | |
| _____ | € | _____ | |
- (4) Subvención solicitada al Cabildo: _____ €

II. GASTOS: Total _____ € (5)+(6)+(7)

(5) Gastos de Personal: _____ €

Titulación o Profesión	Función que desempeña	Horas Semanales	Vinculación o Contrato	Duración	Salario Bruto	Seguridad Social Empresa

(6) Gastos corrientes (Gastos vinculados a la realización del proyecto): _____ €

_____ € _____

_____ € _____

_____ € _____

_____ € _____

(7) Gastos de inversión (La adquisición de bienes y equipamientos inventariables, salvo terrenos y bienes naturales y construcciones. Se incluyen los gastos asociados a la ejecución de obra y puesta en marcha): _____ €

_____ € _____

_____ € _____

_____ € _____

En Arrecife, a _____ de _____ de 20 __

(firma y sello)



Aclaraciones:

Son conceptos subvencionables y se entenderán como:

a) Gastos corrientes. (Capítulo IV) apartados (5) y (6):

- Los de arrendamiento de bienes muebles e inmuebles.
- Los gastos de viaje, desplazamientos y transporte no vinculado a la inversión.
- Los gastos de personal relativos al funcionamiento del proyecto.
- Los de adquisición de material (no inventariable).
- Los suministros de agua, gas, energía eléctrica, combustibles, carburantes y telecomunicaciones.
- Vestuario y utensilios necesarios para el desarrollo del proyecto.
- Productos alimenticios, de farmacia, sanitarios (fungibles) y de limpieza y aseo.
- Los de publicidad, información, difusión, propaganda, folletos...

b) Gastos de Inversión. (Capítulo VII): apartado (7) (cuando la convocatoria o nominación así lo prevea)

- Los estudios técnicos directamente relacionados con los planes, programas, anteproyectos o proyectos de inversión; en otro caso tendrán la consideración de gastos corrientes. El importe máximo de dichos estudios no podrá ser superior al 10% del coste del proyecto.
- Los de mano de obra necesaria para la ejecución de las obras, infraestructuras e inversiones y los de los técnicos que sean precisos para la ejecución y puesta en marcha del proyecto.
- La adquisición de bienes y equipamientos inventariables, salvo terrenos y bienes naturales y construcciones.

6.3.5. Encuestas

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º <i>¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2º <i>¿Sufre alguna dolencia física?</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º <i>¿Se siente solo o aburrido habitualmente?</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4º <i>¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º <i>¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º <i>¿Asistiría a estas clases?</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

Encuesta sobre la práctica de actividades de ocio en la tercera edad

Esta encuesta está realizada con el fin de verificar si existe la necesidad entre las personas mayores de 65 años de un espacio cercano donde realizar actividades en grupo supervisadas por profesionales que garanticen que la realización de este suponga un impacto positivo en la vida de tales personas. Para ello necesitamos que respondas las siguientes preguntas con sinceridad.

	Sí	No
1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2º ¿Sufre alguna dolencia física?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5º ¿Le gustaría que se creara un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6º ¿Asistiría a estas clases?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

¡GRACIAS POR SU SINCERIDAD Y COLABORACIÓN!

6.3.6. Vaciado de la encuesta

1º ¿Práctica usted algún tipo de actividad habitualmente?

2º ¿Sufre alguna dolencia física?

3º ¿Se siente solo o aburrido habitualmente?

4º ¿Se siente apreciado por su familia, amigos o vecinos?

5º ¿Le gustaría que se creará un espacio donde las personas mayores pudieran reunirse para la práctica de actividades físicas y de ocio?

6º ¿Asistiría a tales reuniones?

