

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ponemos nuestras propias reglas: creación de contenido canario.

#### Sinopsis

En esta situación realizaremos un proyecto en equipos: la elaboración de un juego de mesa con contenidos canarios. Trabajaremos la comprensión y producción de textos de carácter instructivo, para poder crear las instrucciones del juego. También trabajaremos la búsqueda, selección y tratamiento de información, ya que para elaborar las preguntas del juego, deberán buscar información relativa a diferentes ámbitos de contenidos canarios y convertirla en preguntas y respuestas.

#### Datos técnicos

**Autoría:** Ana Correa

**Centro educativo:** CABO BLANCO

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

**Materias:** Tecnología (TEE), Lengua Castellana y Literatura (LCL)

#### Identificación

**Justificación:** Partimos del criterio 4 de Lengua castellana y literatura, trabajando la redacción de textos escritos partiendo de modelos, en este caso reglamentos de juegos. Además evaluaremos el criterio 5, en tanto que nuestro alumnado realizará búsquedas de información en fuentes variadas para dar contenido al juego que van a crear. Todo esto se hará en equipos cooperativos, en forma de pequeño proyecto que, finalmente tendrá una utilidad práctica y una difusión dentro del centro (con los productos se hará un taller de juegos el día de Canarias). También se hará una pequeña actividad evaluable de expresión oral (criterio 2), ya que cada equipo deberá explicar a sus compañeros y compañeras el reglamento del juego que han creado. Por otro lado se trabaja y evalúa el criterio 4 de Tecnología, en tanto que el alumnado va a manipular y utilizar materiales convencionales (madera, papel, etc.) en el taller para elaborar los elementos que compongan su juego.

Se contribuye con estas actividades al desarrollo de las competencias clave: la comunicación lingüística (a través de las producciones tanto orales como escritas), la competencia digital (en el uso de internet y otros recursos digitales), las competencias sociales y cívicas y el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (en el desarrollo cooperativo del proyecto), la conciencia y expresiones culturales (especialmente en cuanto a los contenidos del juego relacionados con la cultura y el patrimonio de Canarias), la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (en las actividades manipulativas y de creación en el taller) y, por supuesto, aprender a aprender.

#### Fundamentación curricular

#### Criterios de evaluación para Tecnología

Código	Descripción
STEE01C04	<p><b>Emplear, manipular y mecanizar materiales convencionales en operaciones básicas de conformado, asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto respetando sus características y propiedades, utilizando las técnicas y herramientas necesarias en cada caso y prestando especial atención a las normas de seguridad, salud e higiene.</b></p> <p>Con este criterio se pretende que el alumnado manipule y mecanice materiales convencionales (madera y papel) en el taller, manteniendo sus características y propiedades específicas, con el fin de construir un prototipo, asociando la documentación técnica al proceso de producción de este objeto, identificando y manipulando las herramientas y técnicas adecuadas en cada caso, trabajando en igualdad de condiciones y trato con sus compañeros o compañeras, valorando el proceso creativo y de diseño, respetando las normas de salud, seguridad e higiene, a la vez que prestando atención a la necesidad de mantener el entorno de trabajo en condiciones adecuadas y economizando los recursos materiales utilizados y aplicando criterios sostenibles.</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ponemos nuestras propias reglas: creación de contenido canario.

Código	Descripción
Competencias del criterio STEE01C04	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

### Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
SLCL01C02	<p><b>Producir e interpretar textos orales propios en relación con los ámbitos de uso, a partir de la participación en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, y de la dramatización de situaciones reales o imaginarias de comunicación, potenciándose con ello el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, la expresión verbal y no verbal, y la representación de realidades, sentimientos y emociones; así como iniciarse en la práctica de estrategias para hablar en público, individualmente o en grupo, en situaciones formales e informales, planificadas y no planificadas, propias de la actividad escolar, con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas y reconocer la importancia de la comunicación oral en la vida social.</b></p> <p>El criterio nos permitirá evaluar si el alumnado, individualmente o en grupo, interviene en situaciones comunicativas orales planificadas y no planificadas respetando las pautas de la ortofonía y dicción de la norma culta canaria, pronunciando con corrección y claridad, incorporando progresivamente palabras propias del nivel formal de la lengua y adaptando su mensaje a la finalidad de la práctica oral: presentaciones formales (narraciones, descripciones...); intervenciones espontáneas en el aula (expresar emociones, resolver dudas, aclarar malentendidos...); participaciones activas en actos de habla (entrevistas, diálogos, exposiciones escolares...); dramatizaciones de situaciones reales o imaginarias de comunicación, respetando las reglas de interacción, intervención y cortesía que regulan la comunicación oral (turno de palabra, respeto al espacio, gesticulación adecuada, escucha activa, uso de fórmulas de saludo y despedida...) y evitando el uso discriminatorio del lenguaje. Asimismo, se constatará que el alumnado organiza el contenido y elabora guiones previos a sus intervenciones seleccionando la idea central y el momento en que va a ser presentada a su auditorio, así como las ideas secundarias y ejemplos que van a apoyar su desarrollo; y que reconoce, tanto en sus producciones como en las ajenas, la planificación del discurso y la gestión de los tiempos, así como la claridad expositiva, la adecuación, la coherencia del discurso y la cohesión de los contenidos, la importancia de los aspectos prosódicos del lenguaje no verbal (gestos, movimientos, mirada...) y del apoyo del discurso en los medios audiovisuales y en las tecnologías de la información y de la comunicación, de manera que reconoce los errores de la producción propia o ajena a partir de la práctica habitual de la evaluación y coevaluación.</p>
Competencias del criterio SLCL01C02	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ponemos nuestras propias reglas: creación de contenido canario.

Código	Descripción
SLCL01C04	<p><b>Producir textos escritos a partir de modelos dados con coherencia y corrección en relación con los ámbitos de uso y con la finalidad que persiguen, reconociendo y comenzando a aplicar las técnicas y estrategias necesarias que le permitan afrontar la escritura como un proceso: planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión del texto, integrando la reflexión ortográfica y gramatical en la práctica y uso de la escritura y reconociendo la importancia de la escritura como fuente de información y adquisición de los aprendizajes y como vehículo para comunicar sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones.</b></p> <p>Con este criterio podremos constatar que el alumnado redacta, en diferentes soportes usando el registro apropiado, textos escritos siguiendo modelos dados, presentando las ideas con coherencia y corrección, propios del ámbito personal (diarios, felicitaciones, cartas, chats...), escolar (resúmenes, esquemas, mapas conceptuales), social cercano a la realidad del alumnado (solicitudes, impresos, reglamentos...), así como textos narrativos, descriptivos, instructivos y dialogados, adecuándose a los rasgos propios de la tipología textual seleccionada, en los que respeta las normas gramaticales y ortográficas y utiliza palabras propias del nivel formal. Se evaluará que, para ello, redacta borradores de escritura, revisando el texto en varias fases para aclarar problemas con el contenido (ideas, estructura...) o la forma (puntuación, presentación...) y evaluando su propia producción escrita y la de sus compañeros y compañeras, mediante guías, de manera que reescribe textos propios y ajenos hasta llegar al producto final. Asimismo, se pretende comprobar que el alumnado es capaz de entender la escritura como una herramienta con la que construir su propio aprendizaje y como medio para la expresión de sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones, reconociendo la importancia de enriquecer su vocabulario para expresarse con exactitud, precisión y creatividad, y utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p>
Competencias del criterio SLCL01C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender.
SLCL01C05	<p><b>Consultar, de forma guiada, fuentes documentales, bibliográficas y digitales, utilizando las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación, para la resolución de dudas, la adquisición de nuevos aprendizajes y la realización de pequeños trabajos o proyectos de investigación propios del ámbito académico, en torno a distintos temas relacionados con la lengua y la literatura, en un proceso integral que le permita reconocer cuándo necesita información, buscarla, gestionarla, evaluarla y comunicarla, adoptando un punto de vista crítico y personal, a la par que respetuoso con la propiedad intelectual de las fuentes consultadas, y valorando la comunicación, oral y escrita, como instrumento necesario para organizar la información/el conocimiento y como estímulo del desarrollo personal, en la búsqueda de un proceso de aprendizaje continuo y para toda la vida.</b></p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado, individualmente o de forma cooperativa, consulta, de forma guiada, fuentes de información variadas en contextos personales o académicos, tanto para solucionar dudas como para acceder a nuevos aprendizajes, de manera que es capaz de buscar y solicitar estas fuentes en bibliotecas (escolares, municipales...), y de utilizar motores de búsqueda propios de las tecnologías de la información y la comunicación. Para ello, se comprobará también que, en la realización de pequeños proyectos o trabajos de investigación (de temas de lengua y literatura relacionados con el currículo, de temas relacionados con sus propios intereses...), sigue un proceso en el que, con la ayuda de guías de indagación o cuadernos de progreso en la realización de pequeños proyectos, tras la consulta y selección de fuentes, a partir de la información y de los datos obtenidos, gestionará nuevos conocimientos utilizando las herramientas que la propia expresión lingüística le proporciona para ello (producción de textos de síntesis, esquemas, mapas conceptuales...) para, posteriormente, comunicar la información obtenida, integrándola con un punto de vista personal en la realización de sus propias producciones orales o escritas, en soporte papel o a través de herramientas tecnológicas, de manera que utilice la expresión lingüística como vehículo de difusión del propio conocimiento (pósters, lapbooks,, artículos, sencillas producciones audiovisuales...). Se valorará la incorporación de una actitud creativa en la adquisición y difusión de nuevos aprendizajes, manteniendo rigor, claridad y coherencia en la expresión, así como de una actitud ética y respetuosa con la objetividad o subjetividad de los contenidos, y con la propiedad intelectual y la identidad digital, en el manejo y cita de la autoría de las fuentes consultadas, afianzando así a lo largo de toda la vida, los conocimientos que irá adquiriendo mediante su propia experiencia informacional.</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ponemos nuestras propias reglas: creación de contenido canario.

Código	Descripción
Competencias del criterio SLCL01C05	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

#### Fundamentación metodológica/concreción

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

**Fundamentos metodológicos:** Esta situación de aprendizaje se plantea partiendo de la metodología del ABP (aprendizaje basado en proyectos). Se propone al alumnado un proyecto que deben abordar de manera más o menos autónoma, buscando soluciones a los problemas y tomando decisiones acerca de su propio trabajo. Toda la situación se aborda desde el aprendizaje cooperativo: serán los equipos heterogéneos los que deban asumir roles, adquirir compromisos con el grupo, organizar las tareas, gestionar el tiempo, etc.

Hay otros aspectos metodológicos fundamentales en esta situación. Por un lado, la facilitación de las actividades de búsqueda de información, selección y tratamiento de la misma. Por otro lado, el fomento del desarrollo de la creatividad del alumnado así como de la autonomía e iniciativa en la toma de decisiones y acciones que se realizan durante el desarrollo del proyecto. También tiene su importancia en esta situación el aspecto de la oralidad, relacionado con aquellas actividades en las que el alumnado deberá exponer de forma oral ante sus iguales los reglamentos de los juegos, así como la aclaración de dudas que se pudieran dar en los procesos.

Desarrollaremos fundamentalmente la Creatividad y la Expresión oral del alumnado.

#### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Recibir instrucciones, dar instrucciones.						
Comenzaremos con una actividad inicial en la que veremos qué son los textos instructivos, cuáles son sus características, su finalidad, etc. Analizaremos las instrucciones de juegos de mesa basados en preguntas y respuestas, como el trivial, observando cómo se redacta un reglamento y qué información aparece en él (nombre, contenido del juego, objetivo, preparación, cómo se juega, número de jugadores y jugadoras, edad adecuada) tanto escrita como en imágenes o símbolos.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	2	Instrucciones de juegos	Aula	
[2]- Cómo se juega						
Llevaremos al aula unos cuantos juegos de mesa que contengan preguntas. En grupos el alumnado leerá las instrucciones de uno de los juegos y jugará al mismo para poner en práctica el procedimiento. Una vez terminadas las partidas, uno de los miembros del grupo explicará en voz alta al resto de compañeros y compañeras cómo se juega al juego que les tocó. A continuación se rota para que todos los grupos prueben a jugar un poco a cada juego.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ponemos nuestras propias reglas: creación de contenido canario.

[2]- Cómo se juega						
	- Exposición oral	- Grupos Heterogéneos	2	Juegos de mesa: "Trivial", "Septem", "Quién es el más burro", "Historia travel"...	Aula o biblioteca	La actividad trata de ser motivadora por lo que tiene de lúdico, pero también pretendemos que el alumnado sea consciente de la necesidad de entender bien las instrucciones para poder jugar correctamente, que tome ideas de las distintas posibilidades que tienen para elaborar su propio juego de mesa y de los elementos materiales que pueden formar parte de un juego, así como que practiquen la expresión oral y sean capaces de jugar respetando las normas y resolviendo de forma pacífica los posibles conflictos que surjan durante el juego.

[3]- Creación de juegos: planificación inicial						
<p>Comenzamos mostrando al alumnado un canvas con la planificación que el profesorado ha hecho del proyecto, en el que se especifica el objetivo del proyecto, las acciones que se van a llevar a cabo, el calendario, los recursos que vamos a tener, los productos que se van a realizar y los criterios que van a ser evaluados.</p> <p>La primera acción será la planificación de las tareas, para lo que cada equipo utilizará un canvas que rellenará con sus decisiones.</p> <p>Desde el primer momento se darán unas pautas claras de cómo debe ser el producto final resultante: juego de mesa compuesto de unas instrucciones correctamente redactadas (tal como vimos en sesiones anteriores), tablero, tarjetas de preguntas, fichas y cuantos otros elementos consideren necesarios para jugar (ruleta, temporizador, fichas de puntos...), elaborados con los materiales que decidan en el grupo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- canvas del plan del equipo	- Grupos Heterogéneos	1	Canvas con la planificación del profesorado. Canvas para rellenar por el equipo.	Aula	

[4]- Creación de juegos: búsqueda de información						
<p>En el juego de mesa deberá haber preguntas sobre contenidos canarios distribuidas en las siguientes categorías:</p> <p>1. Fauna canaria 2. Especies vegetales canarias 3. Paisajes de Canarias (geología, espacios naturales, parques nacionales) 4. Personajes célebres de Canarias 5. Cultura y tradiciones canarias (música, deportes, folklore, arquitectura, cerámica) 6. Gastronomía de Canarias.</p> <p>Para que busquen información sobre estos contenidos, iremos al aula de informática y les daremos referencias de algunas páginas donde buscar.</p> <p>En primer lugar utilizaremos la CanariWiki.</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ponemos nuestras propias reglas: creación de contenido canario.

[4]- Creación de juegos: búsqueda de información						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Dossier informativo	- Grupos Heterogéneos	3	Internet <a href="http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/wiki/index.php?title=P%C3%A1gina_principal">http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/wiki/index.php?title=P%C3%A1gina_principal</a>	Aula de informática	La información que encuentren en Internet deberá copiarse en la libreta o en un documento digital en forma de preguntas y respuestas. Estos documentos serán revisados por el profesorado antes de que sean pasados al formato definitivo en tarjetas.

[5]- Creación de juegos: elaboración de tarjetas de preguntas						
Con la información obtenida en las sesiones anteriores deberán elaborar las preguntas y respuestas para el juego, y trasladarlas al formato de tarjetas que hayan decidido. Podrán elaborar tarjetas diferenciadas para cada categoría de preguntas o bien tarjetas que incluyan preguntas de las seis categorías.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C05	- Tarjetas de preguntas	- Grupos Heterogéneos	2	Información obtenida en sesiones anteriores, folios o cartulinas de colores.	Aula, aula de tecnología	Las tarjetas podrán elaborarse a mano o a ordenador.

[6]- Creación de juegos: contenido						
Cada equipo elaborará aquellas partes del juego que hayan decidido incluir, con los materiales que deseen (cartulina, cartón, madera...) con el asesoramiento del profesorado de Tecnología.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- STEE01C04	- Elementos del juego	- Grupos Heterogéneos	4	Materiales necesarios para construir los elementos del juego.	Taller de Tecnología	Los elementos del juego podrán ser tablero, dados, fichas o peones, ruleta, temporizador, cartas especiales, soportes para tarjetas...

[7]- CREACIÓN DE JUEGOS: REGLAMENTOS						
Cada equipo deberá redactar, siguiendo las pautas dadas y los modelos vistos en clase, el reglamento de su juego. Se evaluará que contenga todos los apartados, que sea claro y coherente, así como la correcta redacción y presentación del texto.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Ponemos nuestras propias reglas: creación de contenido canario.

[7]- CREACIÓN DE JUEGOS: REGLAMENTOS						
- SLCL01C04	- Reglamento del juego	- Grupos Heterogéneos	2	Modelos de reglamentos, pautas.	Aula, aula de informática.	El reglamento puede presentarse a mano o a ordenador.
[8]- EXPOSICIÓN DE LOS JUEGOS						
Una vez terminados los juegos, cada equipo deberá explicar de manera oral al resto de la clase el reglamento del juego que han inventado. Por último, jugaremos a los juegos para comprobar su eficacia y haremos una valoración entre todos y todas de los resultados.						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C02	- Coloquio - Exposición de los juegos	- Grupos Heterogéneos	1	Productos obtenidos	Aula	
[9]- ACTIVIDAD PARA EL DÍA DE CANARIAS						
Se organizará una actividad para realizar el día de Canarias, en la que alumnado de otros grupos y niveles puedan jugar a los juegos diseñados y construidos por nuestro alumnado. Cada grupo se encargará de supervisar las partidas que se realicen del juego que hayan creado.						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Grupos Heterogéneos	de 1 a 4	Los propios juegos creados por el alumnado.	Biblioteca o espacio habilitado para la actividad.	

#### Fuentes, Observaciones, Propuestas

**Fuentes:**

**Observaciones:**

**Propuestas:**