

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi podium de los juegos

Datos técnicos

Autoría: JUANA DEL PINO PEÑA SANTANA

Centro educativo: SAN JUAN

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Educación Emocional y para la Creatividad (EUM)

Identificación

Justificación: A través de los contenidos y de las actividades de esta situación de aprendizaje pretendemos acercar al alumnado a descubrimiento de los deseos y las necesidades relacionadas con la diversión y la sensación de seguridad. Experimentar las emociones y sentimientos que se producen en el juego, que sean capaces de expresar ideas y emociones relacionadas con los juegos, sentimiento de sentirse seguro con los espacios, las cosas y las personas.





El juego contribuye al desarrollo integral del niño, pues es la forma natural de la que se vale para interactuar con el medio, experimentar, aprender o representar de forma simbólica sus emociones y sentimientos. Por otro lado, el sentimiento de seguridad es un requisito indispensable para que los niños/as adquieran una imagen personal realista y una autoestima positiva que le permita relacionarse con los demás.

Para ello se relacionará con, el trabajo cooperativo y relaciones para la mejora de la Convivencia que se promueve en nuestro PE aportando ideas y hábitos de juego para la hora del recreo. Además se aumentará la competencia comunicativa y de reflexión sobre su propio aprendizaje.

Por otro lado se invita a la reflexión en casa sobre el uso del tiempo libre de los alumnos/as, a conectar con las vivencias personales en familia y sobre los juegos del pasado, a qué jugaban otros miembros de la familia a la edad del alumnado, para rescatar algunos juegos tradicionales.





Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Educación Emocional y para la Creatividad

Código	Descripción
PEUM01C01	<p>Percibir las sensaciones corporales asociadas a las experiencias emocionales básicas personales, identificando estas y nombrándolas para favorecer la conciencia emocional.</p> <p>Se pretende verificar si el alumnado percibe las emociones básicas (alegría, ira, humor, miedo, tristeza, vergüenza, orgullo, asco, amor...) que lo movilizan en determinados entornos y sucesos, y las nombra empleando un vocabulario básico. Se trata de comprobar si conoce las respuestas corporales y las implicaciones que suscitan sus sensaciones en sus relaciones personales, constatando la conexión de determinadas acciones, técnicas y recursos (respiración pausada-agitada, gestos faciales, manos sudorosas-secas, agitación-relajación corporal,...) con su estado emocional en situaciones de su vida cotidiana en el colegio y en el entorno. Por último, se evaluará si el alumnado reconoce su conciencia emocional, validándola como proceso de propia construcción en continuo y permanente desarrollo.</p> <p>Competencias:</p> <p>  Calificación Insuficiente: Pendiente  Calificación Suficiente/Bien: Pendiente  Calificación Notable: Pendiente  Calificación Sobresaliente: Pendiente </p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi podium de los juegos

Código	Descripción
PEUM01C02	<p>Reconocer las emociones propias y las de las demás personas como medio para desarrollar la capacidad de autodescubrimiento personal.</p> <p>Es intención del criterio comprobar que el alumnado desarrolla su capacidad de indagar dentro de sí mismo y reconoce sus emociones, descubriéndolas y describiéndolas como algo propio de su personalidad. De igual manera, se verificará si es capaz de reconocer las emociones en las demás personas, utilizando un vocabulario que le permita calificar cada emoción.</p> <p>Competencias:</p> <p>  Calificación Insuficiente: Pendiente  Calificación Suficiente/Bien: Pendiente  Calificación Notable: Pendiente  Calificación Sobresaliente: Pendiente </p>

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza directiva, Juego de roles

Fundamentos metodológicos: Pretendemos la interacción entre iguales como una fuente de experiencias efectivas que influyen en la adaptación socio-emocional.

Desde esta perspectiva globalizada, evidencian el significativo papel de esta interacción, en el desarrollo de conductas adaptadas de expresión emocional o en el control de la agresión, timidez, retraimiento, conflictos, etc.

Ofrecer técnicas que propicien un ambiente cooperativo de mejora en el clima del aula y las relaciones interpersonales en el seno del grupo, posibilitando el marco más idóneo para el desarrollo de unas adecuadas habilidades sociales.

Trabajar desde el aprendizaje significativo y motivador presente en actividades lúdicas.

Actividades de la situación de aprendizaje

[2]- Detective de juegos						
<p>Les pedimos a los alumnos/as que se coviertan en detectives de los juegos: busquen y observen en el patio, en casa, en el parque etc. a qué juegan otros niños y niñas. También que puedan reflejar sus propios hábitos y juegos, las costumbres. Qué hacen en casa por las tardes, identificar sus juegos y juguetes favoritos, qué juegos provocan conflictos, cómo se solucionan, si hay coincidencias, etc.</p> <p>Luego llevaremos las propuestas a clase para debatir sobre las mismas, realizaremos un trabajo cooperativo recogiendo los datos en un cartel, reflejamos en el mismo, lo que más nos gusta hacer, que hacen o hago mejor, que cosas puedo hacer yo también, si no puedo hacerlo, cómo puedo mejorarlo, cuando suceden conflictos y cómo sesolucionan, juegan todos o no, etc.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- hoja de investigación - Mural	- Trabajo individual - Gran Grupo	2	Lápices, gomas, test de investigación (hoja de observación para marcar), cartulina.	Aula educativo: la hora del recreo Público social: en el parque Personal: en casa	

[3]- El baúl de los recuerdos
<p>Se trata de visionar un video recopilatorio sobre juegos que se hacían antes. Juegos tradicionales que jugaban sus familias.</p> <p>Debatimos si se parecen a los juegos de hoy en día, si parecen divertidos, como se muestran los niños/as que aparecen en las imágenes, si los juguetes que complementan esos juegos son parecidos a los de hoy.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi podium de los juegos

[3]- El baúl de los recuerdos

Ponemos en práctica algunos de esos ejemplos. Jugamos a algunos de esos juegos tradicionales en clase. Les pedimos que nos digan si saben a que jugaban sus familiares. Les proponemos que nos traigan un ejemplo para realizarlo en clase.

Posteriormente trabajamos sobre las emociones y sentimientos que nos produjeron esos juegos. Si nos resultan igual de divertidos que los que hacemos habitualmente, si son divertidos, si nos produce miedo o vergüenza, si puedo o no realizarlos, etc.

Rellenamos un baúl con pequeños cartelitos escribiendo nuestros juegos y juguetes favoritos, los que quiero aprender, los que me gustaría superar, etc.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEUM01C01	- exposición oral - Carteles para el baúl	- Gran Grupo - Trabajo individual	2	Video recopilatorio de juegos, revistas, tijeras, pegamento, ficha con dibujo de un baúl. https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=lWhoxG50atU https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=qlEYyKckG0A https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=qlEYyKckG0A https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=vKayIIIyhPM	Aula educativo	

[6]- BATALLA DE JUEGOS

Charlamos sobre los juegos que solemos hacer solos y con los demás. Recogemos las distintas propuestas en la pizarra.

Hablamos de los sentimientos que nos producen lo juegos añadiendo ejemplos ante distintas situaciones.

Posteriormente dividimos la clase en pequeños grupos. Elegimos un nombre para el grupo. Cada uno por turnos debe ir representando el juego que han elegido para que los grupos contrarios pueda adivinarlos. Recogemos los resultados en una tabla. Al final comparamos los resultados y en una hoja personal les vamos añadiendo un icono que represente nuestros sentimientos (tantos positivos como negativos) ante esos juegos. Los ponemos en común y buscamos alternativas entre todos para los juegos.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- hoja de datos: tabla de emoticonos	- Equipos Móviles o flexibles - Gran Grupo	1	Lápices, hojas, colores, tiza, pizarra, pegatinas de emoticonos .	Educativo: Aula	

[7]- SEMÁFORO DE EMOCIONES

Vemos un power point con ejemplo de actividades y juegos. Comentamos entre todos el video y buscamos las diferencias y semejanzas con nuestros propios hábitos. Actividad en la PDI, ruleta de emociones y juegos. Relacionar imagen de un juego con el sentimiento que le produce a la persona que aparece en los ejemplos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi podium de los juegos

[7]- SEMÁFORO DE EMOCIONES

Les pedimos al alumnado que represente en un dibujo un juego o alguna actividad que se le de bien, una que haga más o menos bien, otra que no se le de bien relacionandola con una emoción que le produzca.

Colocamos por turnos los dibujos en el semáforo, según el grado de emoción que nos produzca. Rojo: no me atrevo, me aburre, me da miedo, siempre fallo o me equivoco, etc. Amarillo: algunas veces me atrevo, no siempre pierdo, depende con quien juegue me divierto o no, etc. Verde: de maravilla, me hace muy feliz, lo puedo hacer, se me da bien, etc.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- MURAL: semáforo de emociones	- Trabajo individual	2	Video de PDI, hojas, colores, cartulinas de color rojo, verde, amarillo, regla, tijeras, papel continuo.	Educativo: aula	

[8]- PODIUM DE JUEGOS

Después de haber realizado las actividades anteriores, proponemos por pequeños grupos representar o simular juegos. Damos pequeñas premisas o reglas para elegir un juego ganador entre todos los que se muestren: que divierta, en el que podamos jugar todos/as, etc. Cada grupo deberá crear o inventar un juego propio, intentar promocionarlo a los demás para que sea el ganador de los juegos que se muestren. Deberán elaborar o traer los materiales que sean necesarios para hacer el juego.

Elaborar la ficha explicativa del juego. Puesta en común en el patio de dichos juegos. Se grabarán en video los distintos juegos.

Visionar el video de los juegos de cada grupo. Puesta en común, votar. Ubicar los ganadores en el podium de los juegos. Completar test de mis emociones, tratar de identificar mis propias emociones y las de los otros.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEUM01C02	- test de emociones - ficha explicativa del juego	- Trabajo individual - Equipos Móviles o flexibles - Gran Grupo	2	Cámara de video, material diverso para los juegos como: chapas, pelota, cuerdas, tizas, pañuelos, canicas, etc. hojas de papel, lápices, colores, pizarra digital.	Educativo: aula de psicomotricidad	

Referencias, Observaciones, Propuestas

Referencias: Adam, E., Cela, J., Codina, M.T., Darder, P., Díez de Ulzurrun, A., Fuentes, M., Gómez Bruguera, J., Lombart, C., López Juncosa, M., Mallofré, M., Masegosa, A., Martí, J., Ortega, R., Palou, S., Roselló, R., Royo, M., Sol, N., Talavera, M., Traveset, M. (2003). Emociones y educación. Qué son y cómo intervenir desde la escuela. Barcelona: Editorial Laboratorio Educativo. GRAÓ.

Valores cívicos y sociales, primaria primer ciclo. Aprender es crecer. Editorial Anaya.

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/emocionycreatividad/>

Observaciones:

Propuestas: