

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Enseñamos juegos populares.

#### Datos técnicos

**Autoría:** Vicente María Corrales Sanz

**Centro educativo:** IES PROFESOR MARTÍN MIRANDA

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Simulaciones

**Estudio:** 2º Educación Secundaria Obligatoria (LOE)

**Materias:** Educación Física (EFI)

#### Identificación

**Justificación:** Se trata de que el alumnado aprenda algo y se lo enseñe a los demás. Se trata de intentar poner en práctica el dicho de que "uno sólo sabe aquello que puede enseñar", poniendo al alumnado en la situación de enseñar a sus iguales. A través de esta simulación el alumnado podrá desarrollar distintas competencias como Aprender a Aprender, Iniciativa y autonomía personal, etc

Por otra parte, fomentaremos la comprensión escrita y la expresión oral y escrita del alumnado, así como su capacidad de organización.

#### Fundamentación curricular

#### Criterios de evaluación para Educación Física

Código	Descripción
SEFI02C05	<p><b>Aplicar con eficacia y eficiencia las habilidades motrices específicas a distintas situaciones psicomotrices y sociomotrices y reconocerlas, considerando tanto los aspectos básicos de su lógica en la resolución de problemas motores como los fenómenos socioculturales que se manifiestan en ellas, aceptando el nivel de ejecución alcanzado.</b></p> <p>Mediante este criterio se valorará el reconocimiento y la aplicación de sus habilidades motrices específicas a un deporte individual, colectivo o a un juego motor, como factor cualitativo del mecanismo de ejecución. Además, se constatará si el alumnado identifica los fenómenos socioculturales que se manifiestan, realizando una autoevaluación ajustada de su nivel de ejecución y resolviendo los problemas motores planteados.</p>
SEFI02C09	<p><b>Practicar juegos y deportes populares y tradicionales de Canarias, reconociéndolos como situaciones motrices con arraigo cultural.</b></p> <p>A través de este criterio se trata de constatar que el alumnado es capaz de realizar e identificar distintas prácticas lúdico-deportivas tradicionales y autóctonas de Canarias, identificándolas como parte de su patrimonio cultural. También se valorará su interés por conocerlas, practicarlas siguiendo la lógica de sus estructuras y si muestra respeto por las tradiciones durante la realización de estas.</p>

#### Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Enseñanza directiva, Simulación, Investigación Grupal

**Fundamentos metodológicos:** El alumnado deberá, en primer lugar, aprender los juegos tradicionales seleccionados. Partiendo de una explicación escrita del juego, deberá comprenderlo, prepararlo y explicarlo de forma oral para que lo ponga en práctica el resto de la clase. Durante la realización deberá ajustar la ejecución a lo que ha intentado explicar, llevando a cabo las correcciones necesarias con lo cual la autorregulación y autoevaluación serán constantes

Este proceso exige que el grupo colabore en el análisis de la información suministrada en grupos colaborativos, en la resolución de conflictos en la actividad y en la valoración posterior de lo realizado.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Enseñamos juegos populares.

#### Actividades de la situación de aprendizaje

#### [1]- Presentación de la tarea

El profesorado explica al alumnado que van a ser los encargados de enseñar a sus compañeros algunos juegos populares y para ello deben aprenderlos primero. La forma de hacer esto será en pequeños grupos, a partir de la lectura de las instrucciones para llevar a cabo el juego, asegurándose de que se entiende todo, preparar el juego, explicárselo a sus compañeros de clase, jugarlo y valorarlo. El profesorado hará hincapié en la importancia del trabajo previo, de la comprensión escrita, de la expresión oral, del trabajo de organización y de aquellas destrezas que tienen un valor transversal a las áreas. Para ayudarse en esta tarea tendrán que cumplimentar una ficha que les servirá de guía para organizar el juego.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Gran Grupo	1/2		Cualquiera.	

#### [2]- Aprendemos nuestro juego

El profesorado pedirá al alumnado que hagan grupos de cuatro personas, intentando que en todos ellos haya alumnos y alumnas que tengan posibilidades de éxito. A cada grupo, de forma aleatoria les repartirá una copia del juego que tienen que aprender. La primera tarea de cada grupo, que se realizará de forma independiente aunque pudiendo solicitar aclaraciones al profesorado, consiste en entender el juego, e intentar probarlo. Para ello deberán pensar el material que les hace falta, el terreno donde van a jugarlo, el número necesario de participantes, etc. Todos esos datos los irán anotando en la Ficha del juego. Una vez finalizada la sesión, el grupo deberá tener la ficha completa. Se puede complementar la ficha del juego con las observaciones que pueda conseguir de personas mayores de su entorno que conozcan el juego.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Ficha del juego	- Grupos Heterogéneos	1	Fichas de los juegos Ficha del Juego Los materiales necesarios para los diferentes juegos, que pueden variar. Bolígrafos	Cancha	

#### [3]- Enseñamos nuestro juego

El profesorado explica que a partir de ahora dedicarán una sesión a cada uno de los juegos. En esa sesión, el grupo al que le toque hará de monitores del juego: lo explicará, organizará los equipos, hará las correcciones necesarias, atenderá a las dudas, etc. Además, una de las personas del grupo grabará trozos del juego para luego poder revisar cómo ha funcionado. El grupo al que le toque en cada sesión, se presenta, explica el juego, organiza el agrupamiento necesario y comienzan a jugar. En algunos casos, puede ser necesario que haga una demostración. Al final de la sesión, pregunta a sus compañeros sus opiniones sobre el juego, la organización, los fallos que han visto, etc. Anotan todo en el apartado de Observaciones de la Ficha del juego. Una vez finalizada la sesión, los miembros del grupo se reúnen para ver lo grabado y valorar lo sucedido. Anotarán en la Ficha del Juego su valoración del juego y lo que consideren que habría que hacer para mejorarlo. El profesorado valora a través de las rúbricas adaptadas de los criterios SEFI02C05 y SEFI02C09.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Enseñamos juegos populares.

[3]- Enseñamos nuestro juego						
	- Valoraciones - Juegos	- Grupos Heterogéneos	7	Materiales necesarios para cada uno de los juegos Móviles Ficha del Juego y bolígrafo	Cancha	

[6]- ¿Cómo se lo han pasado?						
<p>El profesorado explica al alumnado que han llegado al final de las jornadas de juegos populares. En este momento, deben hacer una recapitulación de lo que han aprendido, de cómo se han sentido haciendo de monitores, de los problemas que se han encontrado, etc. Además, deberán explicar públicamente las conclusiones de su juego y las propuestas de mejora que harían. Para ello, tendrán que tener la Ficha del Juego completamente rellena y pasada a limpio, que entregarán.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEFI02C05 - SEFI02C09	- Ficha del Juego terminada	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	1		Aula o cancha	

#### Referencias, Observaciones, Propuestas

**Referencias:** <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/culturacanaria/juegos/juegos.htm>

Hernández, A., Fernández, J.M., Nota, T. JUEGOS INFANTILES DE AYER , DE HOY Y DE SIEMPRE Ayuntamiento de La Laguna, La Laguna, 2001 ISBN 84-95657-24-4

[https://books.google.es/books?id=4YqyHkcGtAIC&pg=PA96&lpg=PA96&dq=t%C3%A1ngana+juego&source=bl&ots=3PgPUM7Gp0&sig=73HNoD2V66m\\_E\\_BklLphBunp2YI&hl=es&sa=X&ei=f67vVL-3KoTzUtqKgPgM&ved=0CFkQ6AEwCw#v=onepage&q=t%C3%A1ngana%20juego&f=false](https://books.google.es/books?id=4YqyHkcGtAIC&pg=PA96&lpg=PA96&dq=t%C3%A1ngana+juego&source=bl&ots=3PgPUM7Gp0&sig=73HNoD2V66m_E_BklLphBunp2YI&hl=es&sa=X&ei=f67vVL-3KoTzUtqKgPgM&ved=0CFkQ6AEwCw#v=onepage&q=t%C3%A1ngana%20juego&f=false)

<http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/lankidetzan/51/51067091.pdf>

[http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000905\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000905_docu1.pdf)

<http://ceipgranadillaef.blogspot.com.es/p/juegos-y-deportes-tradicionales-y.html>

**Observaciones:**

**Propuestas:**