

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### BaFi y yo

#### Datos técnicos

**Autoría:** GLORIA I. RODRÍGUEZ SANTANA

**Centro educativo:** EL CANARIO

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 5º Educación Primaria (LOMCE)

**Materias:** Educación Física (EFI), Educación Artística (EAR), Matemáticas (MAT)

#### Identificación

**Justificación:** Esta situación de aprendizaje integra las áreas de Educación Artística (criterio 2; Bloque II: Educación Audiovisual), Educación Física (criterio 7; bloque I: Realidad corporal y conducta motriz), y Matemáticas (criterio 7 bloque IV: Geometría). A través de la misma pretendemos relacionar las tecnologías de la información y comunicación, con las habilidades motrices y la figuras geométricas.

La propuesta de trabajo pretende que el alumnado adquiera un aprendizaje por descubrimiento y significativo, ya sea a través de la manipulación de objetos, como a través de la colaboración con sus iguales. Paralelamente se estudiarán en el aula las figuras geométricas y el alumnado tendrá que relacionar éstas con las formas que adopta el cuerpo humano. El trabajo final consistirá en realizar fotografías de las creaciones del alumnado para con posterioridad hacer una presentación digital donde expliquen el proceso de creación de BaFi y composición de las figuras corporales y su relación con las figuras geométricas. Una vez realizada la actividad de forma práctica en el gimnasio, con el material recopilado se realizará la presentación digital en el aula al grupo clase a través de la PDI.

El valor añadido a partir de la integración de las TIC permitirá que el alumnado, al usarlo como recurso habitual para aprender de forma autónoma y como instrumento de investigación comunicación e intercambio, adquiera los aprendizajes deseados y que corresponde al criterio trabajado desde el área de E.F.: Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas; y a su vez el criterio de matemáticas: Describir, representar y realizar transformaciones de figuras y cuerpos geométricos en situaciones reales o simuladas utilizando aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.

#### Fundamentación curricular

##### Criterios de evaluación para Educación Física

Código	Descripción
PEFI05C07	<p><b>Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es constatar que el alumnado utiliza las Tecnologías de la información y comunicación (aplicaciones), tanto en la práctica como en otros contextos (aula ordinaria, aula TIC, medio natural,...), localizando, extrayendo, transformando y compartiendo la información, teniendo como referente la práctica motriz y las pautas dadas de presentación, coherencia, cohesión y adecuación.</p>

##### Criterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR05C02	<p><b>Crear imágenes fijas y en movimiento a partir del análisis de diferentes manifestaciones artísticas en sus contextos cultural e histórico, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable y crítica, con el fin de expresar emociones y comunicarse</b></p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### BaFi y yo

Código	Descripción
	<p><b>visualmente empleando los medios de creación artística necesarios.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado sea capaz de diseñar imágenes fijas (fotos, ilustraciones...) y realizar imágenes en movimiento (vídeos, obras de animación sencillas...), reconociendo en manifestaciones artísticas de diferentes contextos (países, culturas, épocas históricas...) el paso del tiempo y la consiguiente evolución cultural y tecnológica (en fotografía, del blanco y negro al color, del papel a lo digital..., y en el cine de animación con las técnicas tradicionales), familiarizándose con los conceptos elementales de la creación audiovisual: guión, montaje y sonido). Así mismo, se trata de verificar que el alumnado pueda plasmar un texto en forma de narrativa visual (cómic, cartel, etc.), considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción, color y tipografía, y realizar fotografías teniendo en cuenta la temática y el encuadre, manejando programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar...). Todo ello con la finalidad de transmitir información, sentimientos y sensaciones a través de la imagen, considerando las normas de privacidad en su difusión.</p>

#### Criterios de evaluación para Matemáticas

Código	Descripción
PMAT05C07	<p><b>Describir, representar y realizar transformaciones de figuras y cuerpos geométricos en situaciones reales o simuladas; interpretar y elaborar croquis y planos de entornos cercanos; interpretar mapas, orientarse y desplazarse siguiendo itinerarios; efectuar ampliaciones y reducciones a escala, y utilizar aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.</b></p> <p>Con la aplicación de este criterio se comprobará si el alumnado combina, descompone, transforma y construye formas planas, poliedros y cuerpos redondos; utiliza sus propiedades para resolver problemas, describir la realidad, identificar en el entorno escolar, doméstico, natural y arquitectónico de estos cuerpos, y apreciar el valor estético de los mismos. Se valorará si utiliza materiales manipulativos (cubos encajables, varillas magnéticas, cañitas de refresco, tangram, geoplano...), instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas, para la visualización y el razonamiento espacial, la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.</p> <p>Se quiere detectar si el alumnado interpreta, usa para desplazarse y realiza planos a escala y croquis, e interpreta mapas, en espacios cercanos, en salidas escolares, actividades en las canchas deportivas, distribución del mobiliario en el aula, colocación de sus trabajos en paneles en la pared, del propio alumnado en juegos, bailes, etc., utilizando los conceptos geométricos de paralelismo, perpendicularidad, ángulos y giros. Asimismo, se valorará si el alumnado es capaz de utilizar los conocimientos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo en equipo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p>

#### Fundamentación metodológica/concreción

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

**Fundamentos metodológicos:** En el desarrollo de esta situación de aprendizaje vamos a poner especial atención en las siguientes estrategias y orientaciones metodológicas:

Generar un ambiente de aprendizaje óptimo

Facilitar el aprendizaje activo

Motivar hacia el objeto de aprendizaje

Generar agrupamientos flexibles y variados

Favorecer el uso integrado y significativo de las TIC

Propiciar el uso de fuentes de información diversas

Impulsar la funcionalidad de lo aprendido en otros espacios y contextos

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### BaFi y yo

Favorecer la comunicación oral y escrita de lo aprendido

#### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿Qué es el ACROSPORT?						
<p>Tras la pregunta realizada al gran grupo ¿Qué es el ACROSPORT? el alumnado recabará información de forma individual y durante la sesión de clase acerca del ACROSPORT utilizando los dispositivos portátiles, la información recabada servirá para que cumplimenten un cuestionario que el alumnado tendrá que descargarse de la zona genérica del dispositivo y que servirá de guía para la selección de la información. El docente facilitará al alumnado la búsqueda para que pueda acceder a distinto contenido web acerca del tema de estudio (fotografías, dibujos, vídeos). Una vez seleccionada la información y cumplimentado el cuestionario, el alumnado volverá a subirlo a la zona genérica para ser corregido. A continuación el profesorado organizará al alumnado en pequeño grupo heterogéneo. Cada grupo se encargará de elegir diferentes figuras y pirámides, con la elección realizada diseñarán diferentes bocetos. Harán en un primer boceto, con líneas rectas, las figuras y pirámides elegidas y posteriormente realizarán un segundo boceto sustituyendo las líneas por monigotes que representen sus cuerpos.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEFI05C07	- Cuestionario. - Bocetos sobre la selección de figuras y pirámides.	- Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	2	Dispositivos portátiles. Folios, lápices	Aula	Los apuntes sobre el Acrosport podrán colgarse en la "Zona Genérica" para que el alumnado pueda acceder a ella y recabar información en la cumplimentación del cuestionario.
[2]- Conocemos a BaFi						
<p>BaFi llega a nuestra clase. El profesorado informa al alumnado que un nuevo amigo viene a visitarlos porque se ha enterado que están trabajando el acrosport. Tras esta presentación el profesorado proyectará en la pizarra digital el cuento sobre BaFi. Una vez finalizado el cuento realizará en gran grupo y usando papel continuo una actividad de compara y contrasta del acrosport y BaFi, donde el alumnado a partir de lo que ya conoce irá realizando sus aportaciones, el resultado final será un mural que quedará expuesto en el aula durante la duración de la SA. Tras realizar la actividad de compara y contrasta se propondrá al alumnado la creación de "BaFi". El profesorado organizará al alumnado en los mismos grupos heterogéneos creados al inicio de la SA, a cada grupo le proporcionará pajitas, elásticos, cinta adhesiva y un dispositivo para sacar fotos y vídeos. Se les propondrá en primer lugar, la elaboración de un cubo BaFi por grupo, una vez realizado el primer cubo se les indicará que realicen uno para cada uno de los miembros. Cuando cada uno de los alumnos y alumnas tenga su BaFi se les invitará a manipularlo para crear diferentes figuras y cuerpos geométricos. Durante todo el proceso de creación y manipulación cada grupo irá documentándolo gráficamente con el dispositivo entregado. Paralelamente a la manipulación de BaFi, se facilitará al alumnado a través de la PDI y los libros de texto y digitales, de los distintos elementos de los prismas y pirámides objeto de estudio.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### BaFi y yo

[2]- Conocemos a BaFi						
- PEAR05C02 - PMAT05C07	- BaFi	- Grupos Heterogéneos	3	Pizarra Digital Cuento de BaFi : <a href="https://docs.google.com/file/d/0B5RbOijYqIY4WVBIZzdJVks5VW8/edit">https://docs.google.com/file/d/0B5RbOijYqIY4WVBIZzdJVks5VW8/edit</a> Pajitas, elástico, cinta adhesiva, tijeras. Murales. Cámara de fotos/vídeo/tableta.	Aula	

[3]- Acrospport vs figuras geométricas						
<p>Esta actividad se realizará en diferentes sesiones en cada una de las cuales se repetirán tres momentos.</p> <p>Momento Inicial en el que el alumnado se sentará en círculo en el centro de la cancha o gimnasio y el profesorado explicará el contenido de la sesión. El profesorado recordará quienes forman los grupos heterogéneos organizados en la primera actividad de la SA, porque será el agrupamiento base para el desarrollo de las actividades motrices. Además indicará que para la segunda y tercera sesión tendrán que llevar los bocetos elaborados en la actividad inicial de la SA. Una vez organizados los grupos y explicada la sesión se invitará al alumnado a colaborar en la colocación de colchonetas, organizando tantas zonas como grupos se hayan formado. Este momento se repetirá en las tres sesiones de la misma manera.</p> <p>Momento de actividad motriz. Se iniciará con un calentamiento donde realizarán ejercicios de movilidad articular y estiramiento, este calentamiento se hará en gran grupo y se elegirá a un alumno o alumna para que lo dirija siguiendo las indicaciones del profesorado.</p> <p>Tras el calentamiento inicial se realizará un juego que será diferente en cada sesión:</p> <p>Para la primera sesión se realizará el juego titulado "El gato acrobático". El alumnado disperso por todo el espacio estará apoyado inicialmente en cuatro puntos de su cuerpo, a la voz de ya, que dará el profesor/a en al menos cinco ocasiones, el alumnado deberá apoyarse sobre dos puntos, por ejemplo: apoyo en una mano y una rodilla, una mano y un pie, etc.</p> <p>En la segunda sesión se realizará el juego "El escultor-La escultora". El alumnado se colocará en parejas y por todo el espacio, uno de los miembros de la pareja asume el rol de escultor o escultora y moldea al compañero o compañera que hace de figura, obligándolo a experimentar distintas posiciones corporales, al cabo de unos minutos el profesorado indicará el cambio de rol.</p> <p>En la tercera sesión se realizará el juego " El espejo". El alumnado en sus respectivos grupos base y en la zonas asignadas realizarán el juego del espejo donde uno de los miembros adoptará diferentes posiciones con su cuerpo y el resto de miembros del grupo deberá imitarlo a modo de espejo, el profesorado indicará el cambio a la voz de ya, tantas veces como número de alumnos y alumnas formen el grupo, para que todos/as tengan la opción de realizar las posiciones que desee y su grupo pueda imitarlo.</p> <p>Tras este juego inicial los diferentes grupos de alumnos y alumnas se situarán en las zonas de colchonetas, en cada sesión se realizarán actividades diferentes:</p> <p>En la primera sesión se harán actividades dirigidas al desarrollo del equilibrio. El profesorado plantará al alumnado diferentes actividades de equilibrio que se realizarán de forma individual y en grupo encima de las colchonetas.</p> <p>En la segunda sesión las actividades se realizarán para el desarrollo del equilibrio y de la confianza. El profesorado les recordará las actividades realizadas en la sesión anterior y les pedirá a los grupos que tengan los bocetos a mano. El alumnado realizará figuras geométricas fijándose en los bocetos, para ello uno de los miembros de cada grupo ayudará al resto a colocarse, este rol deberá cambiar para garantizar la participación de todo el alumnado.</p> <p>En la tercera sesión el profesorado recordará todo lo realizado anteriormente y propondrá al alumnado que realice figuras y pirámides, aumentando así el grado de complejidad. La distribución y el rol del alumnado será igual que en que la sesión anterior. El profesorado supervisará el trabajo que realice cada grupo aportando sugerencias para el desarrollo de las figuras cuando sea necesario.</p> <p>En la segunda y tercera sesión cada grupo dispondrá de un dispositivo para sacar fotos. El profesorado indicará al alumnado que realicen fotos de las figuras y pirámides que realicen.</p> <p>Momento de vuelta a la calma. Este momento será igual en las tres sesiones, para ello el alumnado se sentará en las colchonetas y realizará ejercicios de estiramiento y relajación. Una vez terminado los ejercicios se hará una puesta en común en gran grupo, para ello el alumnado se volverá a sentar en círculo en el espacio central usado al principio de la sesión. El profesorado guiará la reflexión a partir de una serie de preguntas referidas tanto a las sensaciones experimentadas al realizar las diferentes actividades como a contenidos específicos relacionados con el acrospport.</p> <p>En la última sesión, el profesorado indicará al alumnado que tendrán que seleccionar las imágenes que mejor representen las figuras geométricas y pirámides realizadas en grupo. El alumnado presentará las imágenes seleccionadas por grupo como producto final.</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### BaFi y yo

[3]- Acrosport vs figuras geométricas						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Fotografías y vídeos	- Grupos Heterogéneos	3	Colchonetas, tatami Cámara de fotos/vídeo/tableta Bocetos realizados por los grupos de alumnos y alumnas.	Gimnasio Cancha	En la puesta en práctica del acrosport, debe primar la seguridad del alumnado, por lo que se debe insistir en este aspecto en la realización, sobre todo, de las pirámides corporales.

[4]- Armandando el puzzle						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
<p>El profesorado presentará la actividad final al alumnado en gran grupo y propondrá la realización de una presentación en formato digital del trabajo realizado. La actividad consistirá en armar un puzzle con todas las piezas creadas por los diferentes grupos organizados desde el principio. Para ello cada grupo de alumnos y alumnas recuperará la información, imágenes, vídeos y experiencias desarrolladas en las actividades anteriores, hará una selección y un guión para la preparación de la presentación. Un vez realizada la selección y elaborado el guión realizarán la presentación digital. Cuando todos los grupos tengan elaboradas las presentaciones se expondrán al gran grupo y este momento será idóneo para realizar una coevaluación, para ello el profesorado expondrá los indicadores que tendrán que evaluar.</p>						
- PEFI05C07 - PEAR05C02	- Presentación digital.	- Grupos Heterogéneos	3	Dispositivos portátiles, tableta, tarjetas de memoria PDI	Aula	El montaje audiovisual se realizará en el soporte digital más adecuado y conveniente, a continuación se presentan algunos tutoriales de ayuda. Vídeo tutorial de utilización de <b>P r e z z i</b> : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1_j9t1Lh39o">https://www.youtube.com/watch?v=1_j9t1Lh39o</a> Vídeo tutorial de utilización de <b>P o w e r P o i n t</b> : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8rxIoW2-zZw">https://www.youtube.com/watch?v=8rxIoW2-zZw</a> Vídeo tutorial de Animoto: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_rfuu3RDPr">https://www.youtube.com/watch?v=_rfuu3RDPr</a>

### Referencias, Observaciones, Propuestas

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### BaFi y yo

**Referencias:** Cubodidacticobafi.com

Revista didáctica de las matemáticas: [http://www.sinewton.org/numeros/numeros/74/Experaula\\_01.pdf](http://www.sinewton.org/numeros/numeros/74/Experaula_01.pdf)

**Observaciones:** El alumnado de NEAE se puede integrar sin dificultad en las actividades propuestas, siempre adaptando la tarea a su nivel competencial.

El alumnado debe estar familiarizado con el uso de las distintas herramientas TIC que se proponen para garantizar el correcto desarrollo de las diferentes actividades.

El docente habrá trabajado con anterioridad los aspectos relacionados con la búsqueda y selección de información, la creación y producción de documentos y la estructura organizativa del aprendizaje cooperativo.

**Propuestas:** Se propone trabajar esta SA en el segundo o tercer trimestre del curso, habiendo trabajado con anterioridad el aprendizaje cooperativo y las diferentes herramientas TIC utilizadas. Como alternativa a la falta de conexión de Internet se propone tener los recursos para la búsqueda de información off line, recogidos en un documento de texto o presentación y disponibles para el alumnado. Además tener otros recursos en formato papel.