

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos, jugamos y revisamos en "Français"

Sinopsis

En esta situación de aprendizaje el alumnado va a crear un juego con el que podrá reforzar los contenidos dados en el curso escolar. Dicho juego estará basado en la observación de unas fichas en un tablero, pero será el alumnado el que elaborará las fichas y al tablero para poder adaptarlo a los contenidos dados a lo largo del curso.

Datos técnicos

Autoría: Rafael Darío Marichal Sánchez

Centro educativo:

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 6º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Segunda lengua extranjera (Francés) (SGN)

Identificación

Justificación: En esta situación de aprendizaje el alumnado trabajará de manera cooperativa para seleccionar y aplicar las estrategias básicas adecuadas para comprender y producir textos orales monológicos a través de medios tradicionales, con el fin de garantizar un desarrollo autónomo y una actitud emprendedora del propio aprendizaje.

De esta manera el alumnado creará un juego con el que podrán revisar parte de los contenidos más esenciales que han trabajado a lo largo del curso escolar. Dicho juego está basado en la observación de unas fichas en las que se verán vocabulario y acciones en francés y que deberán localizar la imagen correspondiente en un tablero, para luego nombrarla en alto y realizar la mímica de lo que ha encontrado, favoreciendo la pérdida al miedo a hablar en otra lengua.

Con esta situación de aprendizaje estamos favoreciendo que el alumnado trabaje de forma cooperativa, así como la competencia informacional.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Segunda lengua extranjera (Francés)

Código	Descripción
PSGN06C04	<p>Seleccionar y aplicar las estrategias básicas adecuadas para comprender y producir textos orales monológicos a través de medios tradicionales y digitales, con el fin de garantizar un desarrollo autónomo y una actitud emprendedora del propio aprendizaje.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiz autónomo es capaz de aplicar y seleccionar de forma co-dirigida estrategias básicas (fórmulas y lenguaje prefabricado, expresiones y apoyo gestual y visual) para comprender la información fundamental y esencial, el sentido general y los puntos principales del texto, a través de diferentes modelos de enseñanza y agrupamientos (individual, pareja, pequeño grupo...) en transacciones habituales sencillas y en mensajes públicos que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información sobre temas de su interés. Asimismo se persigue verificar que el alumnado es capaz de desarrollar estrategias básicas de aprendizaje de planificación, ejecución, lingüísticas, paralingüísticas y paratextuales, adaptándose al destinatario, contexto y canal, usando la lengua como vehículo de comunicación de manera que diseñe sus producciones orales con el fin de garantizar su autonomía al hacer presentaciones breves, sencillas y cercanas a sus intereses, y haciendo uso de soportes digitales (pizarras digitales, tabletas, ordenadores...) y tradicionales (flashcards, diccionarios, pizarras, juegos...), favorecedores del trabajo integrado con otras áreas en los ámbitos personal, educativo y público.</p>
Competencias del criterio PSGN06C04	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos, jugamos y revisamos en "Français"

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza directiva, Investigación Grupal

Fundamentos metodológicos: La metodología que se va a usar en esta situación de aprendizaje parte del modelo inclusivo, siendo abierta y flexible y adaptada al alumnado. De esta manera, se favorecerá el trabajo cooperativo, la competencia informacional y la creatividad del alumnado.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Empezamos...						
<p>En esta sesión, el profesorado explicará al alumnado el trabajo que van a realizar, así cómo la rúbrica con la que van a ser evaluados. Luego se explicará las partes de la que consta el juego y se hará una lluvia de ideas para seleccionar los contenidos que vamos a revisar con este juego. Dicha lluvia de ideas se realizará en la PDI y en función de dos categorías que para agrupar los contenidos a revisar y que son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario. - Acciones. <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario: la casa, la ciudad,... -Acciones: Las tareas del hogar, los gustos, etc,... 						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Lluvia de ideas	- Gran Grupo	1	Material escolar.	Aula	
[2]- Revisamos el vocabulario.						
<p>En esta sesión, el alumnado se separará por grupos de 5 y cada uno se encargará de buscar el vocabulario que han seleccionado en la lluvia de idea para crear un documento de un máximo de 50 palabras que desean colocar en las fichas del juego. Para buscar el vocabulario, pueden consultar sus cuadernos, libros, diccionarios, e incluso buscarlo en Internet. Una vez realizada la búsqueda y selección, una persona portavoz de cada grupo dirá sus palabras al gran grupo y una vez finalizados todos los grupos, harán una puesta en común de la que debe salir un documento con 50 palabras seleccionadas de cada grupo. Esta sesión sirve también a modo de revisión de contenidos dados en el curso.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Documento 50 palabras	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Material escolar.	Aula	
[3]- Revisamos las expresiones.						
<p>En esta sesión, realizarán el mismo proceso para la búsqueda y selección de las acciones que se van a incluir en las fichas del juego. En grupos de 5, se encargarán de buscar las acciones que han seleccionado en la lluvia de ideas para crear un documento de un máximo de 20 acciones diferentes. Para buscar las acciones, pueden consultar sus cuadernos, libros, diccionarios, e incluso buscarlo en Internet. Una vez realizada la búsqueda y selección, una persona portavoz de cada grupo dirá las acciones seleccionadas al gran grupo y una vez finalizados todos los grupos, harán una puesta en común de la que debe salir un documentos con al menos 20 acciones diferentes seleccionadas de cada grupo. Esta sesión sirve también a modo de revisión de contenidos dados en el curso.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos, jugamos y revisamos en "Français"

[3]- Revisamos las expresiones.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Documento 20 acciones	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	1	Material escolar.	Aula	

[4]- Creamos las fichas.						
<p>Una vez se tengan los dos documentos con el vocabulario y las acciones, se repartirá el trabajo en 4 grupos de 5 alumnos y alumnas, en el que cada grupo deberá crear las fichas correspondientes en un tamaño de 10x5 cm.</p> <p>En cada ficha debe aparecer, en un lado, la frase (acción) o la palabra (vocabulario).</p> <p>En el otro lado de la ficha, deberán pintarla de color azul para las acciones y de rojo para el vocabulario</p> <p>Una vez terminadas las fichas, se las entregarán al profesorado.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Fichas	- Grupos Heterogéneos	1	Material escolar.	Aula	

[5]- Ponemos las reglas.						
<p>En este punto, el profesorado debe explicar cómo se va a realizar el juego y cuáles son sus reglas para que el alumnado pueda, más tarde, crear las reglas con frases simples en francés.</p> <p>Una vez explicado el funcionamiento del juego, en los mismos grupos cooperativos, el alumnado deberá crear las reglas del juego con frases simples en un documento de una página, que servirá más tarde para poder utilizarlas en el momento de jugar.</p> <p>Con la elaboración de estas frases simples, el alumnado revisará los verbos y la formación de frases en francés.</p> <p>Una vez finalizado la realización de los documentos con las reglas, se realizará una puesta en común, en la que un portavoz de cada grupo las leerá y una vez leídas todas, se procederá a crear un único documento.</p> <p>Las reglas del juego son:</p> <p>Para las fichas del vocabulario:</p> <p>1º Cada miembro eligen una carta.</p> <p>2º Se pone el tiempo.</p> <p>3º Se busca la imagen.</p> <p>4º Cuando se encuentre la imagen, se dice en voz alta la palabra que le tocó.</p> <p>Ganador: el que primero encuentre la palabra que le ha tocado y la diga correctamente.</p> <p>Para las fichas de las Acciones:</p> <p>1º Cada miembro elige una carta.</p> <p>2º Se pone el tiempo.</p> <p>3º Se busca la imagen.</p> <p>4º Cuando se encuentre la imagen, se dice en voz alta la acción que le tocó.</p> <p>Opcional: que realicen con mímica la acción que les ha tocado.</p> <p>Ganador/a: la primera persona que encuentre la acción que le ha tocado y la diga correctamente.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Reglas	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	1	Material escolar.	Aula	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Creamos, jugamos y revisamos en "Français"

[6]- Creamos el tablero.

Para la realización de esta actividad necesitaremos dos sesiones repartidas de la siguiente manera:
 En la primera sesión, el alumnado separado en los grupos, deberá crear las imágenes para colocar en el tablero, de tal manera que coincidan con el vocabulario y las acciones que están escritas en las fichas.
 Para ello, el profesorado entregará una copia de los documentos creados con el vocabulario y las acciones a cada grupo, que deberán realizar los dibujos para luego pegarlos en un tablero.
 Opcional: Los dibujos pueden ser dibujados, o buscados de Internet, revistas, etc y recortados.
 En la segunda sesión, cada integrante del grupo deberá crear un panel de 20x20 cm resistente, donde pegará los dibujos que han creado en la sesión anterior, de tal manera que de cada grupo resulte 5 paneles.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Tablero	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	2 sesiones	Material escolar.	Aula de 6º de Educación Primaria.	

[7]- Jugamos

En esta sesión el alumnado podrá disfrutar del juego creado, al mismo tiempo que revisa los contenidos trabajados en el curso.
 Para llevar a cabo el juego, el profesorado reagrupa al alumnado en grupos de 5, pero diferentes a los que han estado trabajando durante toda la situación de aprendizaje.
 Cada grupo jugará durante la sesión con las reglas establecidas.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PSGN06C04	- Juego	- Grupos Heterogéneos	2 sesiones	Juego.	Aula de 6º de Educación Primaria.	

[8]- Nos evaluamos

Para concluir con esta situación de aprendizaje, en la primera parte de esta sesión, el alumnado realizará una pequeña reflexión sobre el trabajo hecho, de esta manera, se hará una autoevaluación (ventajas, inconvenientes y propuestas de mejora), pero también describirán cómo se han sentido a lo largo de todo el proceso. Para realizar dicha autoevaluación el profesorado entregará una ficha con estos apartados.
 En la segunda parte de la sesión, cada uno y una expondrá su autoevaluación y recibirá feedback del resto de la clase y del profesorado.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Autoevaluación	- Gran Grupo - Trabajo individual	1	Ficha de autoevaluación.	Aula	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

Observaciones:

Propuestas: