

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Las Olimpiadas Llegan al Cole

#### Datos técnicos

**Autoría:** Leocadia Montesdeoca Rodríguez, Rita Mª Pérez Caballero, Margarita Sánchez Suárez

**Centro educativo:** ATLÁNTIDA

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 3º Educación Primaria (LOMCE)

**Materias:** Ciencias Sociales (CSO), Educación Física (EFI), Lengua Castellana y Literatura (LCL), Educación Artística (EAR)

#### Identificación

**Justificación:** Las Olimpiadas Llegan al cole y como primer acercamiento a esta tarea el alumnado de tercero realizará un trabajo de investigación sobre qué son las Olimpiadas y que simbolizan. Relacionándolo con nuestras tradiciones, se plantea la llegada de las Olimpiadas al cole en las que el alumnado, en pequeños grupos y/o individual, realizará **una exhibición de juegos y bailes de nuestros mayores**. Para ello, el alumnado consultará diversas fuentes bibliográficas y/o digitales además de consultar a sus mayores, practicará juegos populares e interpretará algunas danzas del mundo y propias de nuestro folclore.

Con esta tarea se pretende que el alumnado consulte diferentes fuentes que le ayuden a mejorar progresivamente en su uso de la lengua, que participe con naturalidad en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas (juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales), reconociéndolas como portadoras de valores propios de la sociedad en la que se inserta. Todo ello con el fin de valorar la importancia de su transmisión y disfrutar con su interpretación.

A lo largo de las distintas actividades se realizarán fotografías con las que posteriormente se montará un video el cual se mostrará en el blog de aula y en la página web del centro para disfrute de los miembros de la Comunidad Educativa.

Esta SA está vinculada al PE de centro en el apartado de fomentar los contenidos canarios.

#### Fundamentación curricular

##### Criterios de evaluación para Ciencias Sociales

Código	Descripción
PCSO03C01	<p><b>Obtener información, individualmente o en grupo, sobre hechos y fenómenos sociales, geográficos o históricos a partir de la lectura de textos y la formulación de preguntas a diversas fuentes dadas con la finalidad de explicar su contenido, expresando sus opiniones y exponiendo sus conclusiones de forma oral o escrita, haciendo uso de las TIC.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado es capaz de trabajar individualmente o en equipo para obtener información de diferentes fuentes orales o escritas (enciclopedias, libros, prensa, atlas etc.) en relación con hechos y fenómenos sociales, geográficos o históricos, y obtener conclusiones, mediante la formulación de preguntas, siendo capaz de comunicarlas oralmente o por escrito y de reflexionar acerca del proceso seguido.</p> <p><b>Competencias:</b> .</p> <p>🏆 <b>Calificación Insuficiente:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Suficiente/Bien:</b>      🏆 <b>Calificación Notable:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Sobresaliente:</b> Pendiente</p>

##### Criterios de evaluación para Educación Física

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Las Olimpiadas Llegan al Cole

Código	Descripción
PEFI03C08	<p><b>Practicar juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado participa con naturalidad en las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles y bailes populares y tradicionales), reconociéndolas como portadoras de valores tales como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, la necesidad de respetar normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la sociedad en la que se inserta.</p> <p><b>Competencias:</b> .</p> <p>🏆 <b>Calificación Insuficiente:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Suficiente/Bien:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Notable:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Sobresaliente:</b> Pendiente</p>

#### Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura





Código	Descripción
PLCL03C06	<p><b>Consultar diferentes tipos de textos en fuentes bibliográficas y digitales, utilizando las TIC de forma adecuada y responsable, para buscar y tratar información, construir un aprendizaje propio y mejorar su expresión.</b></p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado, individualmente o en grupo, sea capaz, de consultar diferentes fuentes bibliográficas o digitales (biblioteca de aula o escolar, programas educativos adaptados a la edad, prensa, Internet...) que le ayuden a mejorar progresivamente en su uso de la lengua, a descubrir nuevas realidades, a despertar la curiosidad y a ir progresivamente desarrollando estrategias que le permitan construir su propio aprendizaje de manera significativa, con la finalidad de obtener información y utilizarla, haciendo un uso adecuado de las TIC, en producciones individuales o grupales, propias del ámbito personal, escolar (resúmenes, tablas, toma de notas...) o social (noticias, entrevistas dirigidas...), con espíritu colaborativo y mostrando interés por utilizar la lengua de manera adecuada y personal.</p> <p><b>Competencias:</b> .</p> <p>🏆 <b>Calificación Insuficiente:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Suficiente/Bien:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Notable:</b> Pendiente      🏆 <b>Calificación Sobresaliente:</b> Pendiente</p>

#### Criterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR03C07	<p><b>Interpretar, utilizando el cuerpo como instrumento de expresión, danzas de distintos lugares y estilos, con el fin de disfrutar de su interpretación como una forma de interacción social y valorar la importancia de su transmisión.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es verificar que el alumnado sea capaz, utilizando la imitación como un recurso más para el aprendizaje, de interpretar danzas del patrimonio artístico y cultural de distintos lugares y estilos, incluyendo algunas de las manifestaciones artísticas más representativas del folclore de Canarias, así como de escoger la danza libre para la expresión de sentimientos, mostrando sus capacidades expresivas (gestos, miradas, movimientos, postura...), teniendo en cuenta la empatía grupal como elemento fundamental para el equilibrio socio-afectivo. El alumnado disfrutará de prácticas de relajación, como recurso para la salud, que le ayuden a tener conciencia corporal. Todo ello con el fin de valorar la importancia de su transmisión y disfrutar con su interpretación.</p> <p><b>Competencias:</b> .</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Las Olimpiadas Llegan al Cole

Código	Descripción
	<p>  <b>Calificación Insuficiente:</b> Pendiente               <b>Calificación Suficiente/Bien:</b>  <b>Calificación Notable:</b> Pendiente               <b>Calificación Sobresaliente:</b> Pendiente         </p>

#### Fundamentación metodológica/concreción

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

**Fundamentos metodológicos:**

#### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿Qué sabemos sobre los Juegos Olímpicos?						
<p>a) El profesorado proyectará un video introductorio sobre los Juegos Olímpicos. (Video 1)</p> <p>b) El profesorado realizará un coloquio sobre lo que ellos conocen sobre los JJOO. (Ideas previas).</p> <p>c) El alumnado expresará sus opiniones y un alumno/a se encargará de recoger aportaciones del grupo por escrito utilizando la PDI.</p> <p>d) El profesorado comunicará al alumnado que con motivo de la Fiesta Canaria se van a realizar diferentes actividades en el centro y les propondrá realizar trabajos de investigación sobre diversos juegos y bailes de nuestros mayores que posteriormente mostraremos, jugaremos y bailaremos el día de la fiesta canaria realizando así una exhibición, siendo nuestra particular Olimpiada Canaria.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	1	Video 1, PDI, Ordenador, Proyector	Aula	
[2]- Comenzamos a investigar.						
<p>a) El profesorado mostrará al alumnado un mapa y la primera cuestión que se les plantea es localizar en el mapa el lugar donde se realizaron los primeros Juegos Olímpicos y la isla de Gran Canaria en donde se realizará nuestra "Olimpiada Canaria".</p> <p>b) El alumnado individualmente consultará diversas fuentes: libros, enciclopedias, atlas, ordenador...</p> <p>c) El alumnado comunicará oralmente los resultados de su investigación e irá poniendo un <i>gomet</i> en el mapa, en los lugares investigados.</p> <p>d) Una vez localizado los lugares, el profesorado preguntará al alumnado si conocen a qué juegos jugaban nuestros mayores y si se parecen a alguno de los juegos realizados en los Juegos Olímpicos.</p> <p>e) El alumnado reflexionará durante unos minutos, anotará sus reflexiones en el cuaderno y posteriormente las expresará al gran grupo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Ficha de reflexión - Exposición Oral	- Trabajo individual - Gran Grupo	1	Libros, Enciclopedias, Atlas, Mapas, Gomet, PDI, Proyector, Ordenadores con conexión a internet	Aula Medusa	

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Las Olimpiadas Llegan al Cole

#### [3]- ¿De qué juego se trata?

- a) El profesorado comenzará la sesión mostrando al alumnado una serie de objetos: trompo, canicas, cuerdas...y preguntará al alumnado si conocen alguno de ellos y si alguna vez han jugado a los mismos.
- b) El alumnado, respetando el turno de palabra, comunicará al resto del grupo sus experiencias.
- c) El profesorado informará al alumnado que realizaremos la investigación en la biblioteca, en la sala Medusa y entrevistando a los mayores y que para ello formaremos grupos de trabajo formados por cinco alumnos/as asumiendo distintos roles.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Exposición oral	- Trabajo individual - Gran Grupo	1	Trompo, canicas, cuerdas... Rol docente: Activa, motiva y modera	Aula	El docente podrá mostrar imágenes de objetos de juegos o juegos realizando búsquedas en internet.

#### [4]- ¿Qué nos dicen los libros?

- a) El profesorado dará las pautas al alumnado para formar los grupos de trabajo. (ANEXO 1)
- b) Una vez creados los grupos de trabajo, el alumnado comenzará la investigación en la biblioteca en donde el alumnado consultará fuentes bibliográficas.
- c) El alumnado consultará los libros de la zona de deportes y juegos respetando las normas propias de uso de la biblioteca. Estas normas serán recordadas por el profesorado.
- d) El alumnado tomará nota de los nombres de los juegos que encuentren en sus investigaciones y posteriormente, cada grupo comunicará al resto de los grupos los resultados de sus investigaciones y el responsable del día los anotará en la PDI.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO03C01 - PLCL03C06	- Ficha de juegos - Exposición oral	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	2	Libros, Enciclopedias, Documento de trabajo, ANEXO 1.	Biblioteca	Si el centro no dispone de biblioteca se podrán llevar libros de consulta al aula.

#### [5]- ¿Qué encontramos en internet?

- a) El profesorado comunicará al alumnado que para obtener buenos resultados en sus investigaciones es necesario poner palabras claves en los buscadores, palabras como juegos canarios, juegos de mayores, etc.... Para ello realizará diferentes búsquedas a modo de ejemplo.
- b) El alumnado consultará en internet y tomará nota de los nombres de los juegos que encuentren en sus investigaciones.
- c) Posteriormente, cada grupo comunicará al resto de los grupos los resultados de sus investigaciones y el responsable del día los anotará en la PDI.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO03C01 - PLCL03C06	- Exposición oral - Ficha de juegos	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	2	Internet, Ordenador, Documento de trabajo.	Aula Medusa	

#### [6]- ¿A qué jugaba mi abuelo/a?

- a) El Ficha de juegos comunicará al alumnado que deben anotar aquellas preguntas que consideren de interés realizar a las personas mayores sobre los juegos a los que jugaban de niños/as.
- b) El alumnado anotará preguntas de interés y posteriormente lo comunicará al resto del grupo. Las propuestas serán anotadas por el responsable del día en la PDI.
- c) Con todas ellas, se decidirá cuáles son las adecuadas y las que nos pueden aportar más información para entrevistar a las personas mayores.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Las Olimpiadas Llegan al Cole

[6]- ¿A qué jugaba mi abuelo/a?						
<p>c) Con todas ellas, se decidirá cuáles son las adecuadas y las que nos pueden aportar más información para entrevistar a las personas mayores. d) Una vez acordadas las preguntas a realizar, cada alumno/a las anotará en un folio y lo llevará a casa para entrevistar a sus abuelos/as y/o vecinos/as de su zona.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Exposición oral - Entrevista	- Gran Grupo - Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	1	Folios, lápices...	Aula	
[7]- Mi abuelo/a jugaba pero...¿cómo se juega?						
<p>a) El Entrevista comunicará que una vez conocidos los juegos de los mayores es hora de investigar cada uno de ellos completando una ficha de cada uno en donde se recogerá las normas del juego, los materiales necesarios, etc...siguiendo las pautas dadas en el documento. El Entrevista asignará a cada grupo tres juegos para investigar y posteriormente, y haciendo uso de un procesador de texto, recogerá los datos obtenidos de su investigación completando el documento de trabajo. (ANEXO 2) b) El Entrevista les informa que la investigación se realizará a través de una Webquest en la que se les guiará en la búsqueda de información. (ANEXO 3) c) El alumnado realizará la investigación en el aula MEDUSA y en grupos heterogéneos siguiendo las mismas normas de trabajo en equipo. d) A modo de ejemplo, el Entrevista mostrará en la PDI documentos ya realizados. (ANEXO 4)</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO03C01	- Ficha de juego (Anexo 2)	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	2	Internet, Ordenador, PDI, Documento de trabajo, ANEXO 2, ANEXO 3, ANEXO 4	Cursiva (Ctrl+I) Aula Medusa	
[8]- Te cuento mi juego						
<p>a) El profesorado pedirá al alumnado que expongan sus trabajos. b) Cada portavoz del grupo expondrá el trabajo realizado por su equipo y podrá mostrarlo haciendo uso de la PDI. c) Al finalizar las exposiciones, y de forma individual, cada alumno/a analizará lo que ha aprendido, en qué momentos puede poner en práctica los juegos a los que jugaban las personas mayores y qué valores resaltaría del mismo. d) El profesorado con todos los documentos generados formará un libro de los juegos de las personas mayores. e) El profesorado comunica al alumnado que para la exhibición en la Fiesta Canaria les propone jugar a dos juegos: el teje y el gua</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO03C01 - PLCL03C06	- Exposición oral	- Trabajo individual - Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Ordenador, PDI, Documento de trabajo	Aula	El profesorado podrá proponer otros juegos según su criterio
[9]- Nos ponemos en marcha						
<p>a) El profesorado comunicará al alumnado que deberán preparar los lugares para realizar las exhibiciones de dos juegos ya investigados: el juego del teje y del gua.</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Las Olimpiadas Llegan al Cole

[9]- Nos ponemos en marcha						
<p>b) El alumnado diseñará el lugar donde se va a jugar al teje pintando con tiza las casillas para ello. El alumnado podrá ir jugando por grupos. c) En cuanto al juego del gua se prepararán varios campos en donde podrán ir jugando por grupos. d) El alumnado se colocará en grupos de cinco y el docente designará dentro de cada grupo a un encargado para coordinar el juego siendo este rol rotativo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEFI03C08 - PEAR03C07	- Juego	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	2	Tizas, Boliches, Piedras	Patio	El profesorado podrá proponer otros juegos según su criterio
[10]- Mi abuelo/a bailaba pero...¿qué bailaba y cómo?						
<p>a) El profesorado mostrará al alumnado un video sobre una danza griega y un baile canario (La Carraqueña) b) A continuación, el docente iniciará y moderará un coloquio en el que el alumnado comentará las semejanzas y diferencias que encuentra entre un baile y otro. Se les guiará en este apartado a partir de estos aspectos: - <b>Tipo de música:</b> tradicional, vocal, instrumental, para bailar,.. - <b>Colocación de los bailarines:</b> por parejas, forman alguna figura geométrica, figura libre, en hilera, diferencia entre hombre y mujer,.. - Cuántos <b>tipos de pasos</b> se dan, cuántas veces se repite la estructura de pasos, qué partes del cuerpo están implicadas en la danza,.. c) El profesorado propondrá al alumnado aprender y practicar ambas danzas para interpretarlas en la fiesta del Centro.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	2	Video 2, Video 3, Ordenador, PDI	Aula	El profesorado podrá proponer otras danzas según su criterio.
[11]- Aprendemos y practicamos el baile.						
<p>a) El profesorado volverá a proyectar el video de los baile a desarrollar y señalará al alumnado cuál es la colocación y la estructura de los pasos de baile. b) A continuación, colocará al alumnado en la posición correspondiente y comenzará la práctica del mismo. c) Diez minutos antes de acabar la sesión el docente invitará al alumnado a realizar movimientos de relajación utilizando la expresión corporal. d) Finalizada la sesión, el alumnado valorará dichos movimientos e) El profesorado grabará cómo realizan el baile y de relajación. Una vez visionado y analizado, les permitirá hacer las modificaciones necesarias para mejorar su ejecución.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEAR03C07 - PEFI03C08	- Danza	- Gran Grupo	2	Video 2, Video 3, Ordenador, PDI, Sistema de grabación: móvil, cámara, Tablet,..	Gimnasio o Patio	
[12]- ¡Que empiecen los juegos!						
<p>a) El profesorado comunica que es hora de mostrar el trabajo realizado y que para recordar los Juegos Olímpicos, la fiesta se iniciará con la danza griega estudiada y ensayada durante la semana. b) Posteriormente, el alumnado dispuestos en grupos, realizarán las actividades preparadas durante la semana: juego al teje, juego al gua y baile de la Carraqueña. c) El docente designará a un grupo de alumnos y alumnas los cuales serán los encargados de grabar en vídeo la sesión. (Estos podrán ser de otras clases)</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Las Olimpiadas Llegan al Cole

[12]- ¡Que empiecen los juegos!

- c) El docente designará a un grupo de alumnos y alumnas los cuales serán los encargados de grabar en vídeo la sesión. (Estos podrán ser de otras clases)  
 d) Posteriormente, el alumnado visualizará en la PDI el video grabado para así establecer un debate sobre lo que han aprendidos así como los valores y normas seguidas para realizar estas actividades.  
 e) El video grabado será puesto en el Blog del colegio para que toda la comunidad escolar pueda disfrutar de él.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/contex.	Observaciones.
- PEFI03C08 - PEAR03C07	- Exhibición /Debate	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	2	Video grabado, Blog del colegio.	Patio Aula	

#### Referencias, Observaciones, Propuestas

**Referencias:** Imágenes: Imágenes de juegos y objetos

Video 1: <https://www.youtube.com/watch?v=oMjCqAAUVJU>

Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=UkGI0eJat5A>

Video 3: <https://www.youtube.com/watch?v=lHIGIShZ2mg>

**Observaciones:**

**Propuestas:**