

# RECYCLE IT!

## GAME BOARD



CPR PLURILINGÜE PADRE MÍGUEZ, CALASANCIA

Prof. SARA COUSO JUSTO

4ª EDUCACIÓN PRIMARIA

# ÍNDICE

	Pág.
A) ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD DIDÁCTICA EN LA QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.....	2
vf	
B) CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES.....	3
C) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS...	3
D) RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.....	5
E) DESARROLLO TEMPORAL.....	6
F) VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	6
G) ANEXOS.....	7
- Instrucciones del juego	

## A) ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD DIDÁCTICA EN LA QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA

Este juego se enmarca dentro de un proyecto interdisciplinar relacionado con la contaminación y el reciclaje. El nombre del mismo es *Recycleit!*, al igual que se le ha llamado al juego. El juego fue diseñado para ser empleado en el área de *Science* (Conocimiento del medio), pero sus contenidos se han trabajado directa e indirectamente desde otras materias. Entre otros, en inglés se ha trabajado el vocabulario, realizado *flashcards*, cantado canciones y visionado vídeos en relación al tema. Es importante destacar que en esta materia se han empleado más juegos: un *memory game* (consistente en hacer parejas dándole la vuelta a las cartas) y un dominó con materiales y contenedores (cada material tenía que unirse con el contenedor correspondiente para que sea reciclado). Los temas tratados en este proyecto interdisciplinar también han sido trabajados en las materias de Lengua Gallega y Lengua Castellana a través de diversos textos literarios de distintos géneros para analizar y lecturas comprensivas.

Mención especial merece el hecho de que toda la elaboración del material necesario para poner el juego en práctica ha sido realizada, con materiales en su mayoría reciclados, por los alumnos en el área de Educación Plástica.

Dentro del proyecto interdisciplinar, este juego se sitúa en la última sesión de *Science*, ya que se ha empleado para repasar todo lo aprendido y como herramienta de evaluación para el profesor.

## **B) CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES**

La experiencia ha sido llevada a cabo en el curso de 4º de Educación Primaria con un grupo de 23 alumnos.

## **C) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS**

### **OBJETIVOS**

- Conocer la procedencia de los distintos tipos de materiales.
- Saber qué podemos reciclar y el modo de hacerlo en nuestra vida diaria.
- Saber lo que es la contaminación y por qué se produce.
- Ser consciente del impacto de nuestras acciones en el medio ambiente.
- Conocer en lengua inglesa el vocabulario relacionado con el tema.
- Identificar que cada material u objeto puede tener más de un uso o vida y desarrollar habilidades artísticas para darles ese uso por uno mismo.
- Desarrollar habilidades para trabajar en grupo y respetar normas.
- Comprender e interpretar la información que nos llega tanto de forma oral como escrita y ser capaz de producir mensajes relacionados con la información trabajada.

### **COMPETENCIAS**

#### **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

Esta competencia se trabaja con la lectura e interpretación de los contenidos de las tarjetas, así como con las contestaciones orales. La lengua inglesa oral y escrita es el vehículo empleado tanto para dar las

instrucciones como para propiciar que el juego pueda ser llevado adelante con éxito.

### COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO

Esta competencia está presente desde diferentes perspectivas en lo que respecta a los contenidos del juego. Como ejemplo de ello, decir que se trata de que los alumnos/as adquieran habilidades para desenvolverse en su vida diaria: saber reciclar, diferenciar el origen y características de los materiales que empleamos en nuestra vida diaria...

### TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

Los alumnos deben de ser capaces de seleccionar y procesar información para posteriormente elaborar y emitir mensajes. Tienen que ser capaces de diferenciar los distintos tipos de respuestas que se le están pidiendo en cada momento (de forma oral y escrita) y procesar las distintas indicaciones que le llegan en cada momento. (turnos, sanciones...).

### COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

Se trata de que el alumnado adquiera ciertas habilidades para desenvolver actividades artísticas y sean capaces de desarrollar habilidades que le ayuden a actuar como buenos ciudadanos de la sociedad actual en la que vivimos. Además, se busca que desarrollen interés y gusto por aprender, que lo vean como algo divertido.

### COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

El alumno debe ser capaz de reflexionar sobre lo aprendido, elaborar su propio conocimiento y ser capaz de aplicarlo para resolver los interrogantes que se le planteen.

## AUTONOMÍA E INICITIVA PERSONAL

Los conocimientos adquiridos en el aula son fácilmente aplicables a la vida diaria por simples acciones que los niños pueden realizar por si solos como es tirar la basura en los contenedores correctos y se trabaja además la necesidad de llevar a cabo estas labores por medio de la concienciación.

### D) RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

En la elaboración de todo lo necesario para crear el juego se han empleado los siguientes materiales:

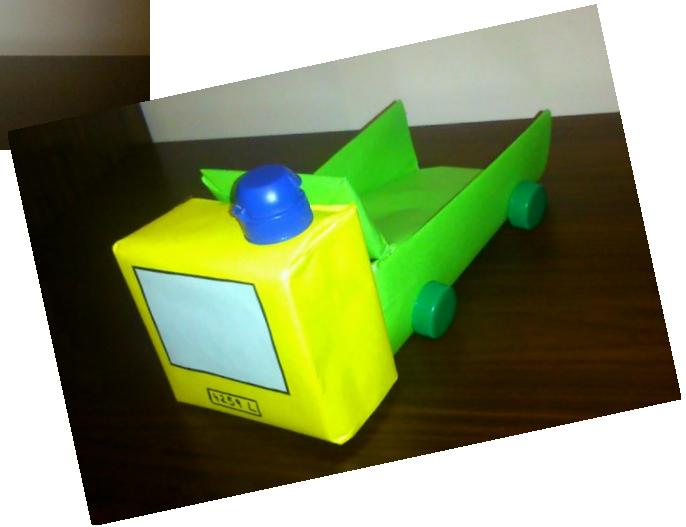
- ✓ Dos latas de bebida (*Mr. y Mrs. Can*, fichas de cada uno de los equipos).
- ✓ Bricks de leche (camión).
- ✓ Tapones (casillas, puntos y otros elementos decorativos).
- ✓ Dos botes cilíndricos (marcadores).
- ✓ Cartulinas blancas(tarjetas).
- ✓ Cáscaras de pistachos (decoración central).
- ✓ Pintura acrílica y pinceles.
- ✓ Folios de colores.
- ✓ Cartulinas grandes.
- ✓ Rotuladores.
- ✓ Pegamento.
- ✓ Tijeras.



Materiales de los que consta el juego:

- ✓ Fichas de cada uno de los dos equipos: *Mr. y Mrs. Can*.
- ✓ Tablero.
- ✓ Tarjetas con preguntas.

- ✓ Puntos.
- ✓ Marcadores donde depositar los puntos.
- ✓ Dado.



## E) DESARROLLO TEMPORAL

El temario y las diversas actividades llevadas a cabo desde las distintas materias para que este juego fuera factible en el aula y el alumnado pudiera formar parte de su elaboración se han desarrollado a lo largo de dos semanas. En *Science* en concreto, que es la materia en la que se ha llevado a cabo la experiencia se han empleado 7 sesiones de 1 hora, siendo durante una de esas sesiones cuando se realizó el juego. En lo que respecta al resto del proyecto interdisciplinar se han empleado en total 6 sesiones de Inglés, 2 de Lengua Castellana, 2 de Lengua Gallega y 2 de Educación Plástica, todas ellas de 1 hora.

## **F) VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

La valoración de la experiencia es muy positiva. Gracias a la elaboración del juego el alumnado ha descubierto las posibilidades que ofrecen los distintos materiales que desechamos en nuestro día a día a la vez que desarrollaba sus dotes artísticas y dejaba volar su imaginación, algo de suma importancia y que parece tener un papel irrelevante en la educación actual. En lo que respecta a su puesta en práctica, les ha ayudado a trabajar ciertos valores como el compañerismo, el respeto o el trabajo en equipo al mismo tiempo que se repasaban los contenidos trabajados y ha servido como herramienta de evaluación para el profesorado.

Tanto en la elaboración como puesta en práctica hemos gozado de momentos divertidos y de ocio a la vez que estábamos trabajando, dejando así ver que el aprendizaje no tiene por qué ser algo monótono y aburrido. Los alumnos/as han participado activamente dando lo mejor de sí en cada una de las tareas que tenían que realizar, por lo que podemos decir que el nivel de implicación ha sido muy alto. Como en cualquier juego hubo ciertos momentos más tensos debido a la competitividad y diferentes opiniones.

Teniendo en cuenta todo lo anterior es un hecho que los resultados han sido exitosos y que muestran que el juego puede ser un buen aliado de cualquier buen docente. Hemos resuelto conflictos, dialogado, evaluado nuestros conocimientos, aprendido a respetar a los demás... en resumen, hemos trabajado muchas áreas distintas que no seríamos capaces de unir en una clase convencional siguiendo métodos tradicionales. El juego es un recurso de gran valor en la escuela y al igual que este aula se trata de introducir siempre que es posible y mezclar con otros muchos recursos



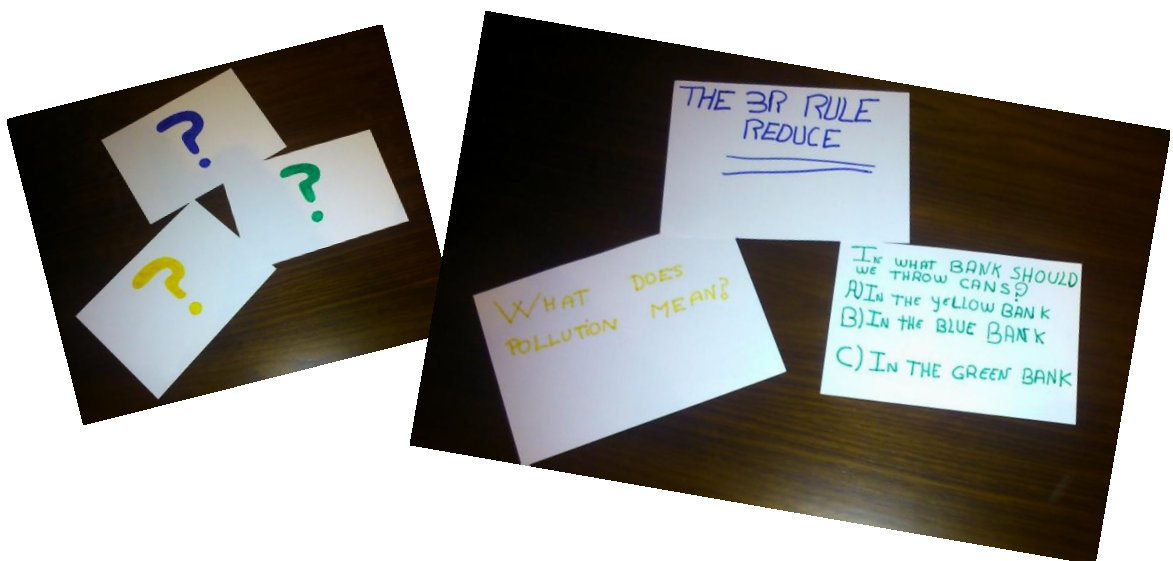
buscando una metodología ecléctica que responda a las necesidades de todo el alumnado, es importante hacer ver a todos los docentes el gran valor que encierran y el gran abanico de posibilidades que nos pueden aportar.

## 6) ANEXOS

### INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Se dividirá la clase en dos grupos y a cada uno se le asignará uno de los personajes del juego (*Mr. y Mrs. Can*) que serán las fichas. Se colocarán ambos en la casilla de salida que será la que está delante del camión de reciclaje. Por turnos, cada grupo irá tirando el dado y al ir avanzando cogerán una tarjeta del color de la casilla en la que hayan caído. Dependiendo del color tendrán que realizar una tarea distinta:

- ✓ Azul: (*fill in the gaps*) tendrán que completar la afirmación para que sea correcta.
- ✓ Amarillo: (*answer the question*) tendrán que responder una pregunta.
- ✓ Verde: (*multiple choice*) tendrán que elegir la respuesta correcta dentro de un grupo de tres.



Cada grupo tendrá un portavoz que será nombrado antes de empezar a jugar y siempre será éste quien responda las preguntas. La respuesta siempre debe ser consensuada y en el caso de que el portavoz conteste antes de hablar con el grupo, el punto será anulado. Al responder correctamente cada pregunta se añadirá un punto al marcador del equipo correspondiente. Jugará un turno cada equipo.

El objetivo será dar tres vueltas al tablero y acabar en primer lugar, pero hay un hándicap, además debe de haber contestado correctamente más preguntas que el equipo contrario y por lo tanto tener más puntos. En el caso de que el otro grupo tuviera más puntos en el momento en que el primero completa las tres vueltas, deben dar una vuelta más.



En Vigo, a 21 de abril de 2015

Vto B°  
La Dirección

Fdo: Raquel Barreiro Herrera

La profesora

Fdo: Sara Couso Justo