

PARA EL PROFESORADO

EL CUERPO HUMANO

Justificación

El juego es una necesidad y un derecho vinculado a la infancia. Afirman los especialistas que *jugar es necesario y vital para lograr un equilibrio en su proceso de desarrollo* (<http://www.cosasdelainfancia.com>).

El juego tiene un valor incalculable. Si bien actualmente se relaciona el juego con los momentos de ocio no debemos olvidar que también ofrece propiedades educativas y terapéuticas pues aprenden normas, valores, respeto, paciencia y compañerismo. En pocas palabras diremos que el juego ayuda al niño en su proceso de desarrollo personal.

Objetivos

- Interiorizar las funciones vitales del ser humano.
- Consultar y utilizar documentos escritos, imágenes y gráficos.
- Identificación de huesos, articulaciones y músculos.
- Descripción de los elementos que forman el esqueleto humano.
- Participar adecuadamente en actividades en grupo.
- Aplicar normas en el juego en el ámbito escolar e interiorizar la responsabilidad de cumplirlas.

Contenidos

Todos los relacionados con el cuerpo humano haciendo más hincapié en:

- Identificación de huesos, articulaciones y músculos.
- Descripción de los elementos que forman el esqueleto humano.
- Las funciones vitales en el ser humano.
- Funciones de los músculos, huesos, articulaciones y tendones.
- Hábitos saludables para prevenir enfermedades.

Descripción de la actividad

Mediante un juego de tablero de 32 casillas se pretende combinar la agilidad mental para evocar conocimientos que se poseen sobre el cuerpo humano, con la concentración y el dinamismo de compartir y aprender "jugando".

Orientaciones para su aplicación

Se propone el juego *Saber y Jugar*.

El número de jugadores abarca desde dos hasta seis.

El juego consta de:

- Un tablero, preferiblemente impreso en A3, con cuestiones relacionadas con el Cuerpo Humano. Está listo para imprimir en el ANEXO I.
- Un dado para cada jugador, que pueden traer los mismos alumnos, o un único dado que pueden compartir todos los jugadores.
- Una ficha para cada alumno, puede ser de parchís, un botón o fabricada por ellos mismos.
- Rejilla para anotar las respuestas, impresa en A4, para cada alumno.
- Lápiz o bolígrafo.

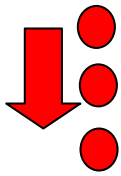
REGLAS del juego que se proporcionan a los jugadores.

- Se colocan las fichas en la casilla de salida que tiene una flecha roja marcando la dirección del juego.
- Se sortea el orden de participación de los alumnos tirando el dado. Empieza el que saque la puntuación más alta y luego continúan por la derecha de ese jugador.
- Se adelanta la ficha tantas casillas como indica el dado, se leen las indicaciones de la casilla y se responde o se señala lo que indique. A continuación el alumno que ha contestado anota la respuesta en su rejilla en la casilla correspondiente. Siempre después de contestar se anota la respuesta.
- Casillas especiales.

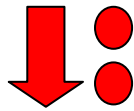
Si se cae en la casilla que tiene un dado se vuelve a tirar.



NO SE REPITE TIRADA si se saca en el dado un seis.



Si se cae en esta casilla se adelantan tres y se responde o se señala la respuesta de la nueva casilla.



Esta casilla en cambio indica que retrocedas dos casillas y contestes o realices lo que indica.

Si se cae en la casilla **29** hay que volver a empezar el juego.

En las casillas que tienen que señalar, si lo hacen bien, escribirán SI.

- Si ya se ha caído en la casilla el jugador dice **LA TENGO** y vuelve a tirar.
- El ganador es el o los jugadores que primero contesten todas las preguntas esto es, si tienen la rejilla completa. Si se establece un tiempo el ganador es el que tiene más casillas rellenas.
- Los alumnos estarán pendientes de las respuestas de los compañeros por si en posteriores rondas caen ellos y tienen que contestar.
- Si algún jugador no conoce la respuesta dice **PASO**, retrocede hasta la casilla desde la que ha efectuado la tirada y espera su turno de nuevo.
- Si algún jugador se equivoca en la respuesta, el jugador que se la sabe y diga primero **FALSO**, dice la respuesta y la anota en su rejilla. El que ha fallado no anota nada en la rejilla y deja la ficha en la casilla aunque haya fallado. Tira el siguiente jugador.
- El profesor actuará como mediador en caso de desacuerdo.

Materiales y recursos

- Tablero de juego preparado para imprimir en A3 en el ANEXO I.
- Dados y fichas.
- Reglas del juego preparadas para imprimir en el archivo para el alumnado.
- Rejilla de anotaciones preparada para imprimir en el archivo para el alumnado.
- Lápiz y/o bolígrafo.
- Enciclopedias y libros de consulta que puedan tenerse en el aula.
- Tablero con las casillas en blanco por si los alumnos quieren elaborar un juego para compartir con los demás grupos en el ANEXO II.

Temporalización







Esta actividad puede realizarse durante las dos horas semanales de las que oficialmente se dispone para impartir la materia de Ciencias de la Naturaleza o en las horas de libre disposición que haya determinado el centro.

Se aconseja jugar una vez que se han trabajado las unidades didácticas a que hace referencia el juego.

Agrupamiento

Esta propuesta didáctica se puede trabajar por parejas, pero se aconseja trabajarla en grupos de cuatro o seis componentes de forma colaborativa y participativa.

Referencias imágenes

	it.123rf.com
	https://es.123rf.com/photo_13133740_3d-render-of-human-spine.html
	https://www.youtube.com/watch?v=_mKT0hwF0c0
	https://www.clipartof.com/portfolio/ctsankov/education/5
	https://www.emaze.com/@AFTOQOQR/YESI
	http://www.imagui.com/a/imagenes-figuras-de-color-rojo-TLLrdz4d

Autoevaluación para el alumnado

Valora cada uno de estos ítems sobre la actividad
(1 nada, 2 bastante, 3 mucho y 4 completamente)

Indicadores	1	2	3	4
He asimilado los contenidos sobre el cuerpo humano a los que hacen mención las diferentes casillas del juego.				
Me gusta participar en juegos en equipo.				
He respetado las normas del juego.				
No me importa que ganen mis compañeros.				
Prefiero que mi equipo esté formado por compañeros que yo pueda escoger.				
Me gustaría utilizar un tablero en blanco para proponer un juego nuevo.				

Indicadores de evaluación para el profesorado

Se deben observar los siguientes indicadores

TRABAJO EN EQUIPO	Actitudes generales del grupo: respeto, tolerancia, cooperación
	Motivación del grupo hacia la actividad
	Todos los componentes del grupo han participado
	Han repartido funciones y tareas entre los integrantes
	Han respetado las reglas establecidas
INDIVIDUAL	Muestra interés por la actividad
	Participa activamente
	Muestra estrategias para buscar información
	Es capaz de identificar la información relevante de la accesoria
	El trabajo realizado responde a todos los ítems planteados en la actividad
	Muestra iniciativa y toma decisiones
	Añade información relevante y no solicitada
	Reconoce el error como fuente de aprendizaje
	Ante el error persiste en la actividad, no se bloquea
	Analiza sus errores para corregirlos
	Acepta, respeta y valora los comentarios de los compañeros
	Muestra estrategias y habilidades en la utilización de diferentes medios para búsqueda de información
	Conoce y aplica la información obtenida
	Es capaz de realizar autoevaluación objetiva de su trabajo
	Respeto las reglas establecidas
	Respeto a todos los integrantes del grupo
	Acepta el resultado alcanzado
Muestra persistencia en la tarea	

ANEXO I

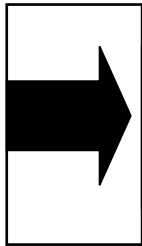
	1. Los dedos de la mano se llaman...	2. Señala donde tienes los codos	3. La bolita de la rodilla se llama...	4. Esto es la 	5. 	6. Se dobla el pie gracias al...	7. Las partes del cuerpo son tres...	8. Están en 	9. Para respirar se necesita O₂						
	10. El corazón tiene dos... y dos...	11. 	12. El aparato respiratorio comienza	13. Los intestinos se llaman...	25. Las cavidades de la nariz se llaman...	24. Esto es 	23. La cabeza se une al tronco por	22. El hueso húmero esta en...	21. Evitan que entre el sudor en los oídos...	20. 	19. Me llamo Pupila y estoy en...	18. La articulación de la mano es la...	17. Somos muchos y vivimos en la boca...	16. SOY 	15. Un tejido protege el cuerpo
26. 	27. Señala donde tienes las pantorrillas	28. El hueso más largo del cuerpo es...	29. VUELVE A EMPEZAR	30. Tenemos un martillo en...	31. ¿Qué son los Metatarsos?	32. Señala donde tienes cartílago en tu cuerpo		<h1>Saber y Jugar</h1>							

Soluciones

1. Pulgar, Índice, Medio, Anular, Meñique	2. SI	3. Rótula	4. Columna Vertebral	5. 
6. Tobillo	7. Cabeza, Tronco y Extremidades	8. El pecho, o en el Tórax	9. Oxígeno	10. Aurículas Ventrículos
11. 	12. La nariz	13. Delgado y Grueso	14. La Vejiga de la orina	15. La Piel
16. El cerebro	17. Los dientes	18. La muñeca	19. En el ojo	20. 
21. Las cejas	22. El brazo	23. El cuello	24. El estómago	25. Fosas nasales
26. 	27. SI	28. El fémur	29. VOLVER A EMPEZAR	30. En el oído
31. Huesos del pie	32. En la oreja, en la nariz SI			

Se proporciona un tablero en blanco por si interesa que los alumnos voluntariamente inventen un juego similar aplicado a esta o a otras áreas.

ANEXO II



1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	
									10.
26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.			
25.									11.
24.									12.
23.	22.	21.	20.	19.	18.	17.	16.	15.	14.
									13.