



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

“EL JUEGO Y LA DOCENCIA”

AUTORIA M^a CONCEPCIÓN ALCÁNTARA GARRIDO
TEMÁTICA EDUCACIÓN
ETAPA BACHILLERATO

RESUMEN

En el siguiente artículo aparece un juego de bachillerato en la modalidad de ciencias sociales, concretamente en la materia de economía, aparecen algunas de las pruebas de las que consta desarrolladas, así como la importancia del juego en la educación. Así mismo aparece la importancia del espíritu emprendedor en la escuela, obligatoriamente reconocido por ley.

PALABRAS CLAVE

Educación
Espíritu emprendedor
Gymcana
Ciencias sociales
Juego
Valores
Enseñanza
Disciplina
Motivación

0. INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES EL JUEGO?. UN POCO DE HISTORIA

Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

La historia del juego es una parte de la historia del hombre como animal social. Su organización para la competición y el establecimiento de reglas se desarrolló en el S. XIX. La mejora de las comunicaciones y la mayor rapidez de los medios de transporte facilitó esta interrelación entre deportistas de los diferentes países.

El crecimiento de las ciudades y la creación de importantes núcleos de población favorecieron la asistencia de público y la popularización de los juegos. El hecho más importante en la historia del juego fue la primitiva aparición de la pelota, ya conocida por los egipcios, griegos, persas y romanos, aunque hasta el s. XV no se empezó a popularizar su uso en Europa. Otro factor importante en el desarrollo de los juegos de pelota fue el progresivo establecimiento de áreas pensadas expresamente para los juegos; en el s.XIII se popularizó en Francia el jeu de paume, antecesor del tenis moderno, que se jugaba en recintos cerrados.

El impulso dado a las distintas modalidades de juegos en el siglo XIX con la creación de las Federaciones Internacionales y su reglamentación, llevó a un aumento de los intercambios deportivos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

entre los distintos países y a la organización de grandes manifestaciones internacionales, que paso a paso, adquirieron dimensión continental y mundial.

Aunque en sus primeros tiempos la psicología menospreciara el juego, pronto acabó por reconocer su importancia a partir del desarrollo de la psicología infantil y del psicoanálisis. Y lo mismo cabe decir de la pedagogía moderna, que ve en el juego una de sus bases fundamentales. En el dominio psicológico el juego se emplea tanto en calidad de medio de investigación como de tratamiento clínico, especialmente en la versión psicoanalítica de éste. A veces también se usa con adultos.

LA TEORÍA DE JUEGOS

La Teoría, llamada también de juegos de estrategia, que trata de las acciones de varios agentes o jugadores en una situación en que todas ellas son interdependientes y en la que, en general, no es posible que cada agente se comporte como si las acciones de los demás estuviesen dadas. El objeto del análisis de los juegos será la definición, por parte de cada jugador, de un tipo de comportamiento o de una selección de jugadas que maximice sus ganancias y minimice sus pérdidas. Los padres de la teoría de los juegos fueron un físico-matemático, von Neumann y un economista, Morgenstern, cuya obra fue de 1.944. En una clasificación general, un juego estratégico puede presentarse en juegos de suma nula y juegos de suma no nula o generales. Los primeros son los basados en el principio de que las ganancias de unos jugadores significan siempre pérdida para los otros. Los de suma no nula son aquellos en que siempre se producen ganancias. Para los juegos de suma nula existen dos situaciones básicas: 1) aquella en la que todos los jugadores conocen todos los elementos del problema, existiendo siempre una estrategia vencedora, basada en el principio del mínimo riesgo y de la mínima pérdida para el caso en que el riesgo sea máximo y 2) la situación que se da cuando cada jugador no conoce más que una parte de los elementos del juego, no existiendo una sola estrategia vencedora, en este caso el juego se denomina de estrategia mixta.

1.- JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA

1.1.- LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA EDUCACIÓN

El juego posibilita tanto en la práctica controlada como en la práctica libre el desarrollo de conocimientos lingüísticos, socioculturales, conceptuales, etc.

El juego es una herramienta a disposición del docente formando parte del proceso enseñanza-aprendizaje, es entendido como instrumento para conseguir otros fines, educativos, instructivos, etc. No se trata únicamente de realizar actividades lúdicas, implicará realizar una programación, un control, un asesoramiento, para, de esa manera poder alcanzar los objetivos planificados previamente.

El valor didáctico del juego es comprobado puesto que se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, retroalimentación, obtención de resultados completos, iniciativa y competencia. La importancia de la actividad lúdica se deriva de lo siguiente:

- La participación, es el principio básico y expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador.
- El dinamismo expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad. Todo juego tiene principio y fin y por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.
- La novedad y la sorpresa, son inherentes en el juego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

- La interpretación de papeles, cada uno de los participantes del grupo toma un papel distinto, ya sea por la personalidad, por los conocimientos o por la actitud.
- La retroalimentación, la cual supone la obtención de información, su registro, procesamiento y almacenamiento, la elaboración de efectos correctores y su realización.
- La obtención de resultados concretos, refleja la toma de conciencia del balance de la actividad.
- La competencia, ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza el potencial físico-intelectual.

El juego exige tener en cuenta las edades de los alumnos/as, así como sus intereses, deseos, además del número de alumnos que conforman cada grupo, propicia el desarrollo de las estructuras afectivas y cognitivas, así como destrezas manuales e intelectuales, fomenta valores como el compañerismo, el respeto, desenvuelve el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva.

Es muy importante establecer así mismo el papel del docente en el juego:

- ▶ El profesor será constante observador, para conocer las reacciones de los alumnos/as durante el desarrollo de la actividad, determinar los juegos más motivadores, con los que más se ha aprendido, y sobre todo para realizar las oportunas correcciones.
- ▶ La vigilancia del docente será discreta y procurará que los alumnos/as hagan cumplir las mínimas normas de respeto, peligrosidad, etc.
- ▶ El profesor toma un papel secundario de orientador, guiando a los alumnos/as para que consigan el objetivo propuesto.

1.2.- EL JUEGO EN LA MATERIA DE ECONOMÍA

La materia de Economía se presenta como novedosa para los alumnos/as, aunque podemos afirmar que no se trata de una disciplina independiente, sino que está íntimamente relacionada con otras ciencias, como la Geografía, las Matemáticas, la Educación Física, etc.

La finalidad principal de introducir una gymkhana en esta materia es propiciar un acercamiento a la realidad que rodea a nuestros alumnos/as, así como servir de eje motivador a éstos.

Uno de los problemas con el que nos encontramos los docentes que impartimos esta materia es la complejidad en los contenidos para alumnos/as que proceden de cursos en los que no se imparte esta materia, así como la desmotivación hacia la misma, por ello la realización de esta actividad busca la motivación de los alumnos, y el acercamiento a la realidad económica.

La gymkhana pretenderá en parte educarlos en tres vertientes:

- Como practicante, que asimile conocimientos, capacidades y actitudes para aprender destrezas deportivas, valorar diferentes aspectos....
- Como espectador, respeto a rivales, árbitros, etc., valorar el juego limpio, saber interpretar el juego.
- Como consumidor y ciudadano, se pretende que sean críticos ante la valoración de productos, medio ambiente, etc.

2.-EL ESPÍRITU EMPRENDEDOR EN LA EDUCACIÓN

La Unión Europea ha venido considerando que el fomento del espíritu emprendedor es clave en la creación de empleo, en la mejora de la competitividad y en el crecimiento económico. Por ello instó a los Estados miembros a fomentar las actitudes empresariales desde la escuela. A partir del Consejo Europeo de Lisboa de marzo de 2.000, la educación en el espíritu emprendedor ha sido definida como motor indispensable.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

2.1.- ¿QUÉ ES EL ESPÍRITU EMPRENDEDOR?

El espíritu emprendedor está estrechamente ligado a la iniciativa y a la acción, supone querer desarrollar capacidades de cambio, experimentar con las ideas propias reaccionar con mayor apertura y flexibilidad.

Educar el espíritu emprendedor exige formar a los alumnos en la responsabilidad, el compromiso, el esfuerzo, la dedicación y el espíritu de trabajo, valores que se pretenden conseguir a través de nuestra actividad.

2.2.- VALORES INDISPENSABLES DEL ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Los valores que se pretenden conseguir a lo largo del curso, como con la realización de la gymkhana son los siguientes:

1º.- Personales

- Creatividad, como saber analizar e investigar, proponer soluciones originales.
- Autonomía, trabajar sin necesidad de una supervisión inmediata, elegir y tomar iniciativas y decisiones.
- Confianza en uno mismo, percibirse de forma positiva, apostar por las propias aptitudes y capacidades, confiar en los propios recursos y posibilidades.
- Tenacidad, dar prueba de constancia y tesón en aquello que se emprende.
- Sentido de la responsabilidad, tendencia a cumplir las obligaciones contraídas consigo mismo y con el grupo.
- Capacidad para asumir riesgo, predisposición a actuar con decisión ante situaciones que requieren cierto arrojo por la dificultad que entrañan.

2º.- Sociales

- Liderazgo, implicar a los demás en la realización de proyectos, influir en los otros y contar con sus cualidades personales, conocimientos y habilidades.
- Espíritu de equipo, capacidad para trabajar en estrecha colaboración con otros, compartiendo objetivos y métodos de actuación.
- Solidaridad, aceptar y sentirse responsable de las elecciones del grupo u organización.

3.- LA GYMKHANA EN LA MATERIA DE ECONOMÍA

3.1.- OBJETIVOS

3.1.1.- GENERALES

Los objetivos generales que se pretenden conseguir con esta actividad son los siguientes:

- Desarrollar hábitos de vida saludable, especialmente los que se relacionan con la práctica habitual del ejercicio físico y el deporte, comprendiendo y valorando la incidencia que tienen diversos actos y decisiones personales en la salud individual y colectiva.
- Posibilitar una madurez personal, social y moral que permita actuar de forma responsable y autónoma valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.
- Analizar los mecanismos básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural, valorar las repercusiones que sobre él tienen las actividades humanas y participar de forma solidaria en el desarrollo, defensa, conservación y mejora del medio socio natural.

3.1.2.-DE LA MATERIA

Los objetivos de la materia de Economía que se pretenden conseguir con esta actividad son los siguientes:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

- Relacionar hechos económicos significativos con el contexto social, político y cultural en que ocurren. Trasladar esta reflexión a sus situaciones cotidianas.
- Explicar el problema económico básico de toda sociedad. Distinguir entre necesidades primarias y secundarias y mantener una actitud crítica ante las necesidades creadas a través de las técnicas abusivas de consumo y ante sus efectos sobre la autonomía y calidad de vida de las personas.
- Utilizar los conocimientos adquiridos para ejercer con autonomía y responsabilidad su papel de consumidor de bienes y servicios, reflexionando acerca de la influencia que las técnicas estimulantes del consumo tienen en su toma de decisiones.

3.1.3.-ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos se encuentran redactados en cada una de las pruebas de las que se compone la gymkhana.

3.2.-CONTENIDOS

Se refiere a las propuestas concretas de objetos de estudio y trabajo didáctico que se consideran relevantes y útiles para facilitar el proceso de maduración personal del alumnado de la etapa y proporcionarle la formación necesaria en función de sus opciones académicas o profesionales futuras.

Los contenidos están divididos en conceptuales, procedimentales, actitudinales y transversales, aparecerán detallados en cada una de las pruebas, excepto los transversales que son comunes.

3.3.-TRANSVERSALIDAD

Educación moral y cívica, es el eje en torno al cual se articulan el resto de los temas transversales ya que se refiere tanto a las actuaciones educativas que inciden en la adquisición de valores, como a las dirigidas a la reflexión sobre la problemática ética.

1. Educación para la igualdad de derechos entre sexos, Lo que se pretende es rechazar todo tipo de discriminación o desigualdad derivadas de la pertenencia a un determinado sexo, formando los grupos heterogéneos.
2. Educación ambiental y desarrollo sostenible, Se pretende que los alumnos/as conozcan y comprendan el medio en toda su complejidad y desarrollen actitudes de respeto y participación activa, a la vez que sensibilizar de las consecuencias que para el futuro del planeta tienen las actuaciones políticas, sociales, económicas y ecológicas del presente.
3. Educación para el desarrollo de Hábitos de Consumo y Vida saludable, por ello, se dirige a desarrollar en el alumnado capacidades relativas a la comprensión de su propia condición como consumidor/a, de sus derechos y deberes y del funcionamiento de la propia sociedad de consumo. Asimismo, favorece la resolución de problemas relacionados con el consumo y la autonomía de actuación y criterio. En esa misma línea estaría la educación para la Salud, cuyo objetivo es informar al alumnado de los hábitos y estilos de vida saludable con valor preventivo y educativo, mediante el aprendizaje de las formas que permitan hacer más positivas las relaciones con todo aquello que se encuentra en su entorno físico, biológico y sociocultural.

3.4.- METODOLOGÍA

El diseño de la metodología ha estado guiado en todo momento por los principios metodológicos marcados por la ley.

La realización de la gymkhana contempla la conveniencia de crear un ambiente que favorezca la **interacción de profesores y alumnos/as**, las relaciones atenderán tanto a aspectos informativos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

como socio-afectivos y aquellos que surgen de la comunicación informal que se genera en el grupo humano.

Por la complejidad de la materia de economía y por la novedad de sus contenidos es tenida en cuenta la **motivación** de nuestros alumnos/as y el desarrollo de esta actividad para incrementarla. Igualmente es estudiada la **organización del tiempo y el espacio** en cada una de las pruebas, puesto que un ambiente sujeto a prisas que no atienda a los distintos ritmos de aprendizaje puede conllevar al fracaso de la actividad.

El diseño de la actividad tiene en cuenta la importancia del **trabajo autónomo** y el **trabajo cooperativo**, puesto que gracias a la interacción con compañeros se desarrollan hábitos de participación y responsabilidad en los asuntos colectivos, confrontación de puntos de vista distintos, respeto a los juicios y opiniones de los demás.

Así mismo la realización de las pruebas desarrollará el aprendizaje a través de **métodos visuales**, como el puzzle, fotografías, información del lugar, etc.

Uno de los aspectos más importantes es el **acercamiento de la materia de economía a la vida real** y al entorno más cercano en el que nuestros alumnos/as se encuentran inmersos.

3.5.- PARTICIPANTES

Los participantes de la gymkhana serán todo el grupo-clase, constituido por unos 24 alumnos, se dividirán en cuatro grupos de 6 personas cada grupo.

Participarán así mismo dos profesores, el profesor de economía y educación física.

Cada grupo estará formado vestirá una camiseta del mismo color.

3.6.- TEMPORALIZACIÓN

La actividad se desarrollará en el tercer trimestre, a mediados de mayo, cuando el clima es adecuado y se hayan impartido todos los contenidos presentes en la actividad.

3.7.- INTERDISCIPLINARIEDAD

La gymkhana se ha llevado a cabo con la colaboración de los departamentos de Educación Física.

La realidad social plasma evidencia de la problemática en determinados alumnos/as de hábitos de sedentarismo, consumo elevado de televisión, por esto es importante que los alumnos adquieran un estilo de vida activo, en el que estén presentes, además de la práctica de actividad físico-deportiva, actividades de tiempo libre que tengan un carácter dinámico.

Esta práctica favorecerá el proceso de socialización de los alumnos/as. Uno de los objetivos más importantes de incluir la Educación Física en nuestra actividad es adecuar el deporte a un nuevo marco social posmoderno, donde la sociedad y en concreto los jóvenes han encontrado otras maneras de cubrir su tiempo libre, siendo relativamente fácil caer en hábitos más sedentarios y en diversas ocasiones menos educativos.

En función de la percepción que el alumnado tenga de su experiencia en clase (atractiva, aversiva o neutra), podemos predecir con bastante certeza su actitud futura hacia la práctica de la actividad.

La actividad se desarrollará en un entorno económico, aparecerán bienes públicos, actividades comerciales, así como factores medioambientales, los alumnos deberán respetar así mismo el lugar.

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1.- MATERIALES Y PRESUPUESTO

- Papel y bolígrafos
- Figuras geométricas
- Tizas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

- 4 Mapas de la Unión Europea
 - Países de la Unión Europea
 - Juego de la ECOOCA, fichas y tarjetas correspondientes
 - Tarjetas de Opción A, Opción B, Opción C, Opción D
- Para finalizar la prueba se entregarán a los alumnos un bocadillo

- 25 Bocadillos y 25 Diplomas.

El presupuesto será de unos 30 Euros más el desplazamiento a Córdoba.

4.2.- PRUEBAS ESPECÍFICAS

1ª PRUEBA

“PASAPALABRA”

OBJETIVOS

- Obtener, seleccionar e interpretar información relativa al mundo económico y empresarial.
- Asociar conceptos con su término
- Recopilar información por grupos de trabajo
- Transmitir y comunicar informaciones de forma organizada e inteligible

CONTENIDOS

CONCEPTUALES

- La inflación
- Trueque
- Keynes
- Libremercado, etc.

PROCEDIMENTALES

- Identificación de conceptos fundamentales de la materia de economía.
- A partir de definiciones concretas, asignar la palabra exacta
- A partir de respuestas del grupo, llegar a la solución exacta

ACTITUDINALES

- Utilización positiva del lenguaje económico
- Tomar conciencia de la necesidad de un coordinador del proceso
- Actitud positiva ante las actividades de grupo
- Fomentar el sentimiento de seguridad ante la elección de la alternativa más conveniente entre varias posibles

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Los alumnos/as se colocarán en un círculo, cada uno provisto de papel y bolígrafo. El docente realizará las preguntas y cada uno de los participantes escribirá la respuesta individualmente, se dejará un tiempo máximo de 5 segundos en cada pregunta. Una vez finalizada la ronda de preguntas se dejará un tiempo de 5 minutos con la finalidad de que cada grupo ponga en común las respuestas. En las papeletas entregadas al principio cada portavoz escribirá la respuesta de cada pregunta, y el profesor comenzará preguntar la ronda

Los alumnos conseguirán un punto por cada respuesta acertada

2ª PRUEBA

“RELEVOS”

OBJETIVOS

- Mejorar la cualidad física de velocidad



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

- Mejorar la cualidad psicomotora de coordinación espacio temporal
- Dominar la habilidad y destreza motora
- Adecuar el movimiento al esquema corporal
- Adaptar las cualidades al espacio, tiempo, resistencia anaeróbica y las capacidades psíquicas

CONTENIDOS

CONCEPTUALES

- División de la tarea
- El desarrollo de la visión periférica
- Mejora del rendimiento en correlación con el tiempo, el espacio y la tarea
- La efectividad de la solución de movimiento en relación con la estructura de la tarea
- La atención, concentración y predisposición en el movimiento corporal
- La economía energética del movimiento voluntaria frente al gasto energético del involuntario

PROCEDIMENTALES

- Adaptación a las cualidades físicas personales
- Interferencia de las cualidades físicas con las capacidades psico-biológicas
- Toma de decisiones previas al movimiento
- Control ante un movimiento voluntario
- Ejecución de movimientos coordinados y rentables

ACTITUDINALES

- Aceptación del lenguaje corporal personal
- Afirmación de la seguridad psicomotora
- Aceptación de normas y capacidad de reacción emocional ante un estímulo
- Aceptación de los límites personales del movimiento corporal
- Superación, constancia, reflexión y voluntad positiva ante el esfuerzo o límites conocidos

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Se marcará una señal en el punto de partida para el desplazamiento, que denominaremos MP (Marca de Partida). Cerca de la señal MP se deben encontrar 5 objetos de formas variadas, depositados en el suelo y a una distancia de la MP no superior a un metro.

Los objetos serán de colores variados y de madera, uno redondo, uno triangular, uno cilíndrico, uno plano y uno de estructura no regular, deben tener superficies seguras para su manipulación o transporte por personas, el tamaño puede variar de un objeto a otro, y estar relacionado con los objetivos de la prueba. A una distancia de 6 metros y de forma radial, se sitúan 5 marcas de referencia, denominadas:

- Objeto 1.- donde habrá que ubicar el objeto redondo – Objeto 2.- lugar ubicación objeto triangular
- Objeto 3.- donde ubicación objeto cilíndrico- Objeto 4.- donde habrá que ubicar el objeto plano
- Objeto 5.- donde habrá que ubicar el objeto de estructura no regular

El primer participante de un equipo debe transportar cada uno de los objetos, de forma sucesiva y de uno en uno desde MP al lugar correspondiente a la forma externa del objeto (redondo al O1....). El segundo participante del mismo equipo, cuando el primero TOQUE SU MANO (es la acción de relevo), recogerá los objetos, desde sus ubicaciones, y los llevará de forma inversa a MP (empezará por O5 y acabará por O1). El tercer participante del mismo equipo realizará la misma práctica que el primero y así sucesivamente, hasta que todos los componentes del equipo realicen su práctica.

3ª PRUEBA

“¿DÓNDE NOS ENCONTRAMOS”

OBJETIVOS



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

- Conocer los principales agentes económicos que se encuentran en el lugar o en el entorno más próximo a él
- Comprender la existencia de diferentes externalidades en función de los agentes económicos que las producen.
- Conocer los diferentes bienes públicos que existen en la zona
- Comprender la existencia de diferentes tipos de mercados, las causas que los provocan y los efectos que conlleva su existencia.
- Conocer los intermediarios bancarios y no bancarios existentes en la zona
- Analizar los casos de pobreza más próximos y ofrecer diferentes soluciones para cada caso en concreto

CONTENIDOS

CONCEPTUALES

- Agentes económicos
- Bienes públicos
- Externalidades
- Tipos de mercado
- Intermediarios bancarios y no bancarios
- La pobreza

PROCEDIMENTALES

- Observación de los diferentes agentes económicos de la zona
- Identificación de los principales bienes públicos
- Análisis de las diferentes externalidades
- Observación de los distintos tipos de mercado más próximos
- Búsqueda en el lugar de intermediarios bancarios y no bancarios

ACTITUDINALES

- Interés y preocupación por conocer la realidad económica más cercana
- Reflexión ante las repercusiones de la actividad económica
- Valoración crítica del efecto de las externalidades negativas sobre el medioambiente
- Preocupación por conocer las situaciones de pobreza más cercanas

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Los profesores entregarán a cada grupo una documentación que constará de diferentes preguntas relacionadas con la economía, se dejará un tiempo máximo de 15 minutos y al finalizar el tiempo los alumnos introducirán en un sobre las respuestas. Los equipos obtendrán puntos por cada pregunta que acierten.

1ª.- En el lugar donde os encontráis existen al menos 10 bienes públicos, localízalos y clasifica cada uno de ellos.

2ª.- Todos sabemos que existen unos intermediarios financieros que son capaces de crear dinero y otros que crean dinero bancario. Señala al menos 4 intermediarios que crean dinero (nombre de la empresa) y otros 3 intermediarios que no lo crean

3ª.- Señala dos tipos de agentes económicos.

4ª.- Señala al menos dos tipos de mercado.

Clasifica 8 tipos de marcas y el lugar de donde las has obtenido.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

5ª.- Por desgracia la pobreza y las desigualdades en la distribución de la renta se encuentran presentes más cerca de lo que pensáis.

¿Qué situaciones de pobreza y desigualdad en la distribución de la renta observáis? ¿Podéis ofrecer alguna solución al respecto?.

Señala al menos 3 situaciones.

6ª.- Cercano a vosotros se encuentra un legado histórico. Se pide:

¿Quién nos lo legó?

¿En qué siglo aproximadamente fue construido?

¿En qué año fue descubierto aproximadamente?

¿Qué forma tiene?

¿De qué tipo de monumento se trata? (Función)

¿A qué parte de la ciudad pertenecía en su origen?

¿Dónde estaba situado?

4ª PRUEBA

“ECOCCA”

OBJETIVOS

- Conocer diferentes conceptos económicos
- Conocer personalidades económicas
- Realizar diferentes pruebas de educación física, estrategia, rapidez, etc

CONTENIDOS

CONCEPTUALES

- Principales economistas
- Pruebas de estrategia
- Pruebas físicas
- La oferta y la demanda.....

PROCEDIMIENTOS

- Utilización del juego de la Ecooca para conseguir los objetivos propuestos
- Observación de la realidad más cercana para conseguir las respuestas
- Identificación de diferentes conceptos de economía
- Realización de pruebas de estrategia, rapidez, etc.

ACTITUDINALES

- Valoración positiva a trabajar en las actividades de grupo
- Valorar la importancia de la unión del grupo para conseguir las diferentes pruebas del juego

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Los alumnos se colocarán en círculo alrededor del tablero de la “ECOCCA”, el tablero estará formado por 25 casillas, en cada una de las cuales estará impresa una imagen de economía y con 2 tomos de tarjetas, uno de los tomos representará distintas pruebas a realizar y otro constará de preguntas relativas la economía, medio ambiente, coste de oportunidad, Unión Europea, necesidades, etc. Las casillas impares pertenecen al tomo de pruebas y las casillas pares pertenecen al tomo de preguntas de economía. Si el grupo acierta una casilla vuelve a tirar el dado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

Ganará la prueba el grupo que llegue en primer lugar a la última casilla.

PREGUNTAS EJEMPLO

TOMO DE PRUEBAS

1ª.- Di en voz alta los siguientes trabalenguas, si no consigues reírte, ni equivocarte has superado la prueba.

“Chupi chupe, chupi chupe, chupitón, chupi chupe, niño o niña toma leche en biberón”.

“EN EL CAMPO HAY UNA CABRA ETICA, PARLETICA, PERINPINPLETICA PELADA PELUDA PERINPLINPLUDA”

2ª.- Elige a un miembro de tu equipo, juntaros por la espalda lateralmente, id hasta el banco que tengáis más cercano y volved al sitio inicial, lo debéis hacer en menos de 30 segundos.

3ª.- Mímica: elegid a un jugador de vuestro equipo para que mediante gestos y sonidos represente lo que se indica, el resto debéis adivinar de qué se trata. “Perder el autobús”. Pista: Acción.

4ª.- Elegid a un jugador del mismo equipo para que tararee la canción que se indica, el resto debéis adivinar de qué se trata. “Bailar pegados”, Sergio Dalma.

5ª.- Elegid a un jugador del equipo para que imite a un personaje, puede imitar su forma de hablar y expresiones peculiares, pero no puede nombrar personas, ni lugares, el resto debéis adivinar de quién se trata. “David Bisbal”.

TOMO DE ECONOMÍA

1ª.- ¿A qué concepto hacemos referencia si elegimos entre comprar una hamburguesa y entrar al cine?

2ª.- ¿Qué tipo de ciencia es la Economía?

3ª.- ¿Qué tipos de actividades realiza la Economía?

4ª.- Indica al menos tres ciencias con las que tiene relación la Economía.

5ª.- Señala los tres órganos rectores del Banco Central Europeo

5ª PRUEBA

“LA UNIÓN EUROPEA”

OBJETIVOS

- Conocer los países miembros de la Unión Europea
- Distinguir entre países que tienen adoptado el euro y países que mantienen su moneda
- Conocer hechos concretos relacionados con los antecedentes de la Unión Europea
- Situar en un mapa los países de la Unión Europea
- Identificar los países candidatos a la Unión Europea
- Identificar las principales instituciones de la Unión Europea y sus funciones

CONTENIDOS

CONCEPTUALES

- Países miembros de la Unión Europea
- Países Europeos
- Instituciones de la Unión Europea
- Países candidatos de la U.E

PROCEDIMENTALES

- A partir de los países de la Unión Europea conseguidos, elaboración del puzzle
- Identificación de países que no tienen adoptada la moneda única
- Clasificación de países que no pertenecen a la Unión Europea
- Identificación de hechos, instituciones y objetivos de la Unión Europea a partir de datos aportados

ACTITUDINALES



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 30 MAYO DE 2010

- Actitud positiva a trabajar en grupo
- Concienciación de la importancia de conocer los países miembros de la U.E
- Valorar positivamente la Unión Europea: objetivos, instituciones...

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Los cuatro grupos forman un amplio círculo, colocándose los profesores en el centro del mismo. Se elige a un portavoz de cada grupo, repartiéndole unas tarjetas con cuatro opciones: Opción A, Opción B, Opción C y Opción D. Los profesores leerán preguntas con 4 opciones cada una, por cada pregunta que acierten se le entregarán 3 países. El primer grupo que consiga realizar antes el puzzle ganará la prueba, obteniendo 5 puntos.

PREGUNTAS EJEMPLO

1ª.- ¿Quién es el presidente del Banco Central Europeo?

- A.- Jean-Claude Trichet
- B.- Jose Manuel Barroso
- C.- Javier Solana
- D.- Hans-Gert Pöttering

2ª.- Los países fundadores de la U.E fueron:

- A.- Bélgica, Países Bajos, Alemania, Italia, Francia, Dinamarca
- B.- Bélgica, Países Bajos, Holanda, Alemania, Luxemburgo, Italia
- C.- Bélgica, Países Bajos, Alemania, Francia, Italia, Luxemburgo
- D.- Bélgica, Dinamarca, Países Bajos, Alemania, Italia, Luxemburgo

3ª.- ¿De qué compositor es el Himno de la U.E?

- A.- Bath
- B.- Mozart
- C.- Beethoven
- D.- Miguel Ríos

4ª.- ¿Dónde tiene la sede la Comisión Europea?

- A.- Luxemburgo
- B.- Bruselas
- C.- Alemania
- D.- Bélgica

5ª.- El Tratado de Maastrich dio origen a:

- A.- La CECA
- B.- La CEE
- C.- C.E
- D.- U.E

6ª.- Órgano ejecutivo de la U.E:

- A.- El Parlamento Europeo
- B.- La Comisión Europea
- C.- El Consejo Europeo
- D.- El Tribunal de Cuentas

4.3.- LUGAR DE REALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30 MAYO DE 2010

La prueba será realizada entre el I Paseo de la Victoria y Avenida República Argentina, los alumnos/as no podrán cruzar la carretera. La selección de este lugar se ha hecho por la cercanía a bancos, lugares públicos, por ser el centro de la Ciudad y por encontrar un legado histórico cerca.

5.- EVALUACIÓN

Será valorado especialmente el trabajo en equipo, la resolución de las pruebas, la coordinación entre los miembros.

Igualmente importante es la participación de todos los miembros de cada equipo, así como la actitud hacia la actividad.

6.- CONCLUSIÓN

Con la realización de la actividad pretendemos sobre todo motivar a los alumnos hacia la materia de economía, acercamiento de la economía a la realidad, interacción entre compañeros e interacción entre profesor y alumnos. Al finalizar la gymkhana se preguntará a los alumnos sobre la misma, proponiendo éstos cambios sobre las diferentes pruebas, así como la inclusión de otras.

13.- BIBLIOGRAFÍA

Enciclopedia Microsoft Encarta 2.006

Diccionario enciclopédico Salvat 2.000.

Ley orgánica 2/2.006 de 3 de mayo de educación.