

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



Bolos Asturianos

Objetivos y tareas

Objetivos de aprendizaje

Conocer y valorar el deporte y los juegos tradicionales, así como desarrollar habilidades de programación y orientación espacial.

Tareas didácticas

El alumnado conocerá el deporte tradicional de los bolos, programará al robot teniendo en cuenta las variables de espacio, tiempo y dirección.

Relaciones interdisciplinarias

1. Educación Física

- **Coordinación motriz:** Desarrollo de habilidades motoras, puntería y control del cuerpo.
- **Trabajo en equipo y convivencia:** Refuerzo de valores como el respeto, la cooperación y el juego limpio.
- **Competencia matemática:** Contar puntos, calcular distancias y establecer estrategias basadas en probabilidades.

2. Matemáticas

- **Medición:** Calcular distancias entre los bolos y el jugador o entre diferentes posiciones.
- **Cálculo:** Sumar puntos de manera rápida, analizar las puntuaciones y resolver problemas relacionados con el juego.

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



- **Geometría:** Comprender ángulos, trayectorias y movimientos durante los lanzamientos.

3. Educación Artística

- **Diseño y creación:** Fabricar bolos o dibujar escenarios de juego.
- **Patrimonio cultural:** Valoración artística de los bolos como expresión de la identidad local.

4. Ciencias Sociales

- **Historia y geografía:** Contextualizar los bolos como parte del patrimonio cultural y analizar su origen en distintas regiones.
- **Cultura y tradiciones:** Reflexionar sobre la importancia de preservar los juegos tradicionales en la sociedad moderna.

5. Ciencias Naturales

- **Materiales y física:** Analizar las propiedades de los materiales usados para los bolos y su impacto en el juego (madera, peso, fricción).
- **Fuerza y movimiento:** Explorar principios físicos como la inercia, la fuerza aplicada y la energía en el lanzamiento.

6. Educación en Valores Cívicos y Éticos

- **Respeto y tradición:** Fomentar el respeto por las tradiciones y el patrimonio cultural.
- **Convivencia:** Promoción del respeto por las reglas del juego y la participación igualitaria.

7. Lengua y Literatura

- **Investigación y documentación:** Leer y escribir textos explicativos sobre la historia y reglas del juego.
- **Comunicación oral:** Debates o presentaciones sobre la importancia cultural de los bolos.

8. Competencia Digital

- **Programación:** Utilizar aplicaciones para programar al robot y que sea él quien lance el bolo.

Recursos y materiales necesarios

Ordenadores, aplicación para realizar las programaciones, bola y bolos

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



Recursos físicos

Ordenadores, robots, bola y bolos.

Recursos digitales

Aplicación para realizar las programaciones.

Estructura de la sesión

Describe el desarrollo paso a paso de la actividad.

Introducción

Explicación del deporte de los bolos y de la sesión en general. (5 minutos).

Desarrollo

Explicación sobre cómo realizar una programación. Tiempo para realizar programaciones y jugara los bolos. (30 minutos).

Cierre

Recuento de puntuaciones y reflexión final. (10 minutos).

Resultados esperados

Aprendizajes clave

Competencia motriz, competencia matemática, educación en valores, competencia social y ciudadana, competencia cognitiva, competencia cultural y competencia científica.

Productos finales

Diseñar el juego (creatividad), calcular las puntuaciones (matemáticas), programar (competencia digital), analizar el movimiento de los bolos (física), y reflexionar sobre el juego como patrimonio cultural (ciencias sociales).