

¿Cuánto sabes de cine, música y literatura?

Etapa y Cursos:

1º a 4º ESO

Temporalización:

A lo largo de un mes,
con 3-4 sesiones en
clase

Materias curriculares:

[ESO] Lengua castellana y
literatura; Educación plástica
y visual; Música; Tecnologías

DESCRIPCIÓN

Confección de un **juego de preguntas** sobre cine, música y literatura, cuyo contenido crea el alumnado y supervisa el profesorado. Una vez generado, sirve como material didáctico para trabajar conocimientos sobre las materias mencionadas.

EN CLASE

- Para llevar a cabo la actividad es preciso fabricar lotes de tarjetas en cartulina. Cada una de ellas contendrá una pregunta y, en el reverso, tres posibles respuestas, de las que sólo una es correcta. Un lote tendrá entre 8 y 10 tarjetas.
- Dividir a la clase en grupos. Cada uno de ellos:
 - Elige un tema y un nombre para su lote. Aunque la propuesta se plantea para abordar cuestiones relacionadas con el cine, la literatura o la música, puede aprovecharse también para trabajar cualquier otro.
 - Confecciona en clase una lista con la mitad de las preguntas de su juego (entre 4 y 5), acompañadas de sus correspondientes respuestas. En una sesión posterior, la lista anterior se completa con otras tantas preguntas que los miembros del grupo habrán preparado previamente en sus casas, con la ayuda de sus padres.
Para realizar las tareas anteriores, los alumnos utilizarán los libros y enciclopedias disponibles en la biblioteca escolar o familiar y recursos de información disponibles en Internet.
 - Una vez completada y consensuada la lista por los miembros del grupo, el profesor la revisa. Cuando este da el visto bueno, el equipo procede a la elaboración de las tarjetas.

EN CASA

- Cada alumno se encarga de preparar una pregunta y un trío de respuestas posibles, que se añadirán al listado de las confeccionadas en clase.
- Los padres pueden colaborar en esta tarea, utilizando con sus hijos diferentes recursos informativos (enciclopedias, revistas especializadas, Internet) y asesorándoles en su manejo.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Puede realizarse un concurso entre los grupos. Una fórmula sería:
 - Se establece un orden de grupos. El grupo 1 comienza planteando la primera pregunta de su lote de tarjetas, que debe contestar el grupo 2. Este puede:
 - a) Responder directamente; si acierta, suma 5 puntos y conserva turno; si se equivoca, pierde turno (la siguiente pregunta se dirige al grupo 3).
 - b) Pedir, como pista, las tres respuestas posibles; si elige la correcta, suma 3 puntos y conserva turno; si falla, resta 2 puntos y pierde turno.
 - Una vez agotado el primer lote de tarjetas, el grupo 2 inicia su ronda de preguntas, dirigiendo la primera al equipo que tiene el turno en ese momento.
 - El profesor decide el número de temas/lotes que se utilizan en cada sesión. Gana el grupo que tiene más puntos al finalizar el conjunto de lotes.
- El material también pueden disfrutarse en casa organizando partidas familiares.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Folios y bolígrafo (C y H)
- Material para montar tarjetas: cartulina, rotuladores, pegamento... (C)
- Enciclopedias, revistas o libros informativos (en papel o en Cd-Rom) sobre los temas elegidos (C y H)

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet (C y H)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- CAPARRÓS LARA, J. M^a. *Historia del Cine Mundial*. Ed. Rialp, 2009
- HEATLEY, M. *Rock y Pop: la historia completa*. Ed. Ma Non Troppo, 2007
- PAGÈS, V. *De Robinson Crusoe a Peter Pan: un canon de literatura juvenil*. Ed. Ariel, 2009
- 365 preguntas y respuestas*. Ed. Servilibro, 2009