

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

#### Sinopsis

Esta gymkana pretende que el alumnado conozca y valore su entorno más próximo, que utilice recursos TIC potenciando su utilidad y que ponga en práctica, en un contexto real, algunos de los contenidos trabajados a lo largo del curso en las distintas áreas curriculares.

Durante las semanas previas a la realización de la Gymkana desarrollaremos en el aula un taller de tablets en el que además de conocer, manejar y utilizar la tablet se realizará un repaso de contenidos relacionados con la actividad final.

El alumnado distribuido en grupos recorrerá el casco de Teror utilizando mapas y códigos QR para la resolución de retos, acertijos, pruebas de expresión corporal, de comunicación y expresión oral en varios idiomas, de realidad aumentada, de geolocalización, de control de emociones y de trabajo cooperativo "armados" de smartphone o tablets.

#### Datos técnicos

**Autoría:** María del Pino Herrera Arencibia, Genaro Morales Pérez, Paula Hernández Montesdeoca, Dailos Sánchez Ramos, Carolina Román Costela, José Antonio Ramos Quintana

**Centro educativo:** MONSEÑOR SOCORRO LANTIGUA

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Caza del tesoro

**Estudios:** 5º Educación Primaria (LOMCE), 6º Educación Primaria (LOMCE)

**Materias:** Matemáticas (MAT), Lengua Castellana y Literatura (LCL), Ciencias Sociales (CSO)

#### Identificación

**Justificación:** El equipo de 5º y 6º nivel ocupado en el planteamiento de actividades competenciales y que engloben las distintas estrategias metodológicas así como diferentes contenidos de todas las áreas utilizando recursos TIC, se planteó el diseño y elaboración de una gymkana por el casco histórico de Teror, municipio en el que se desarrolla nuestra labor docente.

Atendiendo al carácter competencial propuesto desde el Proyecto Educativo en los que el aprendizaje en contextos lo más cercanos posible al alumnado que posibilite su conocimiento y valoración así como el enfoque metodológico que en nuestro Centro se pretende con la inclusión de las TIC en la labor diaria, la incorporación de técnicas de aprendizaje cooperativo y la relación efectiva de nuestro alumnado nos han llevado a la planificación de esta situación de aprendizaje.

#### Fundamentación curricular

##### Criterios de evaluación para Matemáticas

| Código    | Descripción   |
|-----------|---|
| PMAT05C02 | <p><b>Elaborar conjeturas, planificar, experimentar y aplicar estrategias de razonamiento para resolver retos o pequeñas investigaciones matemáticas de la propia asignatura o del entorno, y explicar oralmente o por escrito el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas apoyándose en recursos TIC, mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático.</b></p> <p>Este criterio de evaluación trata de valorar si para resolver retos o pequeñas investigaciones que conecten la realidad con las matemáticas, el alumnado elabora conjeturas, planifica su trabajo teniendo en cuenta: qué quiero averiguar, qué tengo, qué busco, cómo lo puedo hacer y si es adecuada la solución. Asimismo, se constatará que experimenta ayudándose de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora; y que aplica estrategias de razonamiento como clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos... De igual modo, se valorará si explica oralmente o por escrito el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, apoyándose en recursos TIC como documentos elaborados mediante procesadores de texto, presentaciones o el uso de aplicaciones informáticas, mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático como la perseverancia en la búsqueda de la solución, esfuerzo, aceptación de la crítica razonada, flexibilidad y confianza en sí mismo.</p> |

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

| Código                              | Descripción   |
|-------------------------------------|---|
| Competencias del criterio PMAT05C02 | Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.  |
| PMAT05C07                           | <p><b>Describir, representar y realizar transformaciones de figuras y cuerpos geométricos en situaciones reales o simuladas; interpretar y elaborar croquis y planos de entornos cercanos; interpretar mapas, orientarse y desplazarse siguiendo itinerarios; efectuar ampliaciones y reducciones a escala, y utilizar aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.</b></p> <p>Con la aplicación de este criterio se comprobará si el alumnado combina, descompone, transforma y construye formas planas, poliedros y cuerpos redondos; utiliza sus propiedades para resolver problemas, describir la realidad, identificar en el entorno escolar, doméstico, natural y arquitectónico de estos cuerpos, y apreciar el valor estético de los mismos. Se valorará si utiliza materiales manipulativos (cubos encajables, varillas magnéticas, cañitas de refresco, tangram, geoplano...), instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas, para la visualización y el razonamiento espacial, la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.</p> <p>Se quiere detectar si el alumnado interpreta, usa para desplazarse y realiza planos a escala y croquis, e interpreta mapas, en espacios cercanos, en salidas escolares, actividades en las canchas deportivas, distribución del mobiliario en el aula, colocación de sus trabajos en paneles en la pared, del propio alumnado en juegos, bailes, etc., utilizando los conceptos geométricos de paralelismo, perpendicularidad, ángulos y giros. Asimismo, se valorará si el alumnado es capaz de utilizar los conocimientos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo en equipo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p> |
| Competencias del criterio PMAT05C07 | Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.   |

#### Criterios de evaluación para Matemáticas

| Código                              | Descripción  |
|-------------------------------------|--|
| PMAT06C02                           | <p><b>Elaborar conjeturas, planificar, observar, experimentar, analizar interrogantes, argumentar, aplicar estrategias de razonamiento para resolver retos o pequeñas investigaciones matemáticas de la propia asignatura o del entorno, y explicar el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, trabajando en equipo, y mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático.</b></p> <p>Este criterio trata de valorar si para resolver pequeñas investigaciones, el alumnado, de forma individual o en equipo, elabora conjeturas y analiza interrogantes, planifica su trabajo teniendo en cuenta: qué quiero averiguar, qué tengo, qué busco, cómo lo puedo hacer y si es adecuada la solución. Asimismo, se constatará que experimenta, ayudándose de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, y que aplica estrategias de razonamiento como clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos... De igual modo, se valorará si explica de forma argumentada, oralmente o por escrito, el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, apoyándose en recursos TIC como documentos elaborados mediante procesadores de texto, presentaciones o el uso de aplicaciones informáticas, mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático como la perseverancia en la búsqueda de la solución, esfuerzo, aceptación de la crítica razonada, flexibilidad y confianza en sí mismo.</p> |
| Competencias del criterio PMAT06C02 | Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.   |

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

| Código                              | Descripción  |
|-------------------------------------|--|
| PMAT06C07                           | <p><b>Describir y resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana, utilizando las nociones de paralelismo, perpendicularidad, giro, traslación, simetría, perímetro y superficie. Interpretar y crear representaciones espaciales de lugares, objetos y situaciones familiares para resolver problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas. Emplear aplicaciones informáticas para la exploración y representación del espacio.</b></p> <p>A través de este criterio se debe comprobar que el alumnado emite informaciones diversas acerca de entornos reales y resuelve problemas geométricos; que describe posiciones y movimientos por medio de coordenadas, distancias, ángulos, giros..., utilizando las nociones de paralelismo, perpendicularidad, giro, traslación, simetría, perímetro y superficie con un vocabulario geométrico adecuado, y que interpreta y realiza representaciones espaciales (croquis de un itinerario en una actividad complementaria, planos del aula, del centro, o la casa, mapas de carreteras, etc.). Se comprobará que usa instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de formas, la visualización y el razonamiento espacial. Asimismo se valorará si el alumnado es capaz de utilizar los conocimientos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p> |
| Competencias del criterio PMAT06C07 | Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.   |

#### Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

| Código                              | Descripción   |
|-------------------------------------|---|
| PLCL05C02                           | <p><b>Participar en situaciones de comunicación oral respetando las normas de esta forma de comunicación y aplicando estrategias para hablar en público en situaciones planificadas y no planificadas; y producir textos orales de los géneros más habituales, relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan a diferentes finalidades, empleando en ellos distintos recursos para expresar ideas, opiniones o emociones personales, con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y desarrollar la propia creatividad, valorando la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.</b></p> <p>Se pretende constatar que el alumnado, individualmente o en grupo, es capaz de emplear la lengua oral de forma adecuada (dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen, pausas...), en diversas situaciones de comunicación, espontáneas (expresión de emociones o expectativas, aclaración de dudas, planteamiento de preguntas, movilización de conocimientos previos, diálogos...) o dirigidas (narraciones, descripciones, exposiciones, argumentaciones, encuestas, noticias, entrevistas, reportajes...), adaptándose al contexto y respetando las normas del intercambio oral (turno de palabra, escucha activa, adecuación y respeto a la intervención del interlocutor, normas de cortesía...); asimismo, se evaluará si el alumnado organiza y planifica coherentemente su discurso, elaborando guiones previos a su intervención, teniendo en cuenta los elementos no verbales, gestionando el tiempo, transmitiendo la información con el apoyo de medios audiovisuales y las tecnologías de la información y utilizando un vocabulario adecuado, con la finalidad de expresar sus propias ideas, opiniones y emociones con claridad, creatividad, asertividad y sentido crítico, e ir mejorando progresivamente en el uso oral de la lengua.</p> |
| Competencias del criterio PLCL05C02 | Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.   |

#### Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

| Código                              | Descripción   |
|-------------------------------------|---|
| PLCL06C02                           | <p><b>Participar en situaciones de comunicación oral respetando las normas de esta forma de comunicación y aplicando estrategias para hablar en público en situaciones planificadas y no planificadas; y producir textos orales de los géneros más habituales, relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan a diferentes finalidades, empleando en ellos distintos recursos para expresar ideas, opiniones o emociones personales con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y desarrollar la propia creatividad, valorando la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.</b></p> <p>Se pretende constatar que el alumnado, individualmente o en grupo, es capaz de emplear la lengua oral de forma adecuada (dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen, pausas...), en diversas situaciones de comunicación espontáneas (expresión de emociones o expectativas, aclaración de dudas, planteamiento de preguntas, movilización de conocimientos previos, diálogos...) o dirigidas (narraciones, descripciones, exposiciones, argumentaciones, encuestas, noticias, entrevistas, reportajes...), adaptándose al contexto y respetando las normas del intercambio oral (turno de palabra, escucha activa, adecuación y respeto a la intervención del interlocutor, normas de cortesía...); asimismo, se evaluará si el alumnado organiza y planifica coherentemente su discurso, elaborando guiones previos a su intervención, teniendo en cuenta los elementos no verbales, gestionando el tiempo, transmitiendo la información con el apoyo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información, y utilizando un vocabulario adecuado, con la finalidad de expresar sus propias ideas, opiniones y emociones con claridad, creatividad, asertividad y sentido crítico, e ir mejorando en el uso oral de la lengua.</p> |
| Competencias del criterio PLCL06C02 | Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.   |

#### Criterios de evaluación para Ciencias Sociales

| Código                              | Descripción  |
|-------------------------------------|--|
| PCSO06C02                           | <p><b>Participar y cooperar en la realización de distintos trabajos y tareas colectivas con iniciativa, constancia, esfuerzo y sentido de la responsabilidad, mostrando flexibilidad para aprovechar la información, las ideas propias y ajenas, asumir los cambios, evaluar los procesos y resultados y presentar conclusiones innovadoras, con la finalidad de desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado es capaz de realizar las tareas encomendadas de forma colaborativa y participar en procesos de autoevaluación y coevaluación, con sentido crítico, iniciativa, curiosidad e interés, valorando las ideas ajenas y reaccionando con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas. También se trata de constatar si sabe coordinar equipos, tomar decisiones y aceptar o asumir responsabilidades con autonomía y confianza en sí mismo, establecer metas, estudiar con anticipación, organizar su tiempo (uso de la agenda y el portfolio), respetar el estudio y el trabajo de otras personas, evitando el plagio y la copia, conociendo y utilizando técnicas de trabajo intelectual (subrayado, resumen, notas, mapas conceptuales, registros, tablas, etc.) para realizar y presentar sus producciones con corrección formal, y exponer oralmente los contenidos relacionados con el área haciendo uso del vocabulario adecuado.</p> |
| Competencias del criterio PCSO06C02 | Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.  |

#### Criterios de evaluación para Ciencias Sociales

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

| Código                              | Descripción  |
|-------------------------------------|--|
| PCSO05C02                           | <b>Conocer, seleccionar y utilizar estrategias para realizar tareas colectivas, desarrollando la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio, mostrando habilidades de liderazgo, confianza en sí mismo, curiosidad, interés, actitud creativa y espíritu emprendedor.</b><br>Se pretende comprobar que el alumnado manifiesta autonomía y responsabilidad en la planificación y ejecución de acciones y tareas, mostrando iniciativa personal en la toma de decisiones, sentido crítico, curiosidad, interés, creatividad y espíritu emprendedor. Se valorará si utiliza técnicas y herramientas de trabajo intelectual (subrayado, resumen, notas, mapas conceptuales, esquemas, listados, registros, tablas, empleo del diccionario, estrategias de tratamiento de la información...), y si manifiesta hábitos y actitudes de esfuerzo e interés favorecedores del aprendizaje (asistencia puntual, cumplimiento a tiempo con las tareas, respeto al estudio y al trabajo de terceras personas, utilización de la agenda y el portfolio...). Finalmente, se pretende verificar si tiene habilidades para cooperar con las demás personas y para coordinar equipos (valoración de las ideas ajenas, empatía, apertura y flexibilidad, estrategias de resolución de conflicto, etc.), asumiendo las consecuencias de sus errores. |
| Competencias del criterio PCSO05C02 | Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.  |

#### Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Investigación Grupal, Enseñanza no directiva, Simulación

**Fundamentos metodológicos:** Se utilizará a lo largo de esta situación de aprendizaje numerosos modelos de enseñanza dada las características de las actividades planteadas, desde la utilización de un modelo directivo que inicie los procesos pasando por la simulación de algunos aspectos de la situación real que se encontrarán en la actividad final y de enseñanza no directiva donde el alumnado deberá tomar decisiones basadas en lo trabajado en el aula y manteniendo como base de toda la situación los aspectos de investigación grupal con los aportes del aprendizaje cooperativo explicitados en las diferentes actividades.

#### Actividades de la situación de aprendizaje

| [1]- PRESENTAMOS EL PROYECTO   |                    |              |          |  |                   |                |
|--|--------------------|--------------|----------|--|-------------------|----------------|
| <p>En gran grupo presentamos al alumnado la actividad final de la Gymkana, explicando sus características, una tarea que engloba varias actividades para las que utilizaremos la tablet o el smartphone en su resolución. Además se comentará que se llevará a cabo en el casco histórico de Teror lo que nos permitirá conocerlo un poco más.</p> <p>Tras esta primera aproximación presentaremos las tablets, una por grupo, señalando las normas para su uso, los cuidados a tener en cuenta y que son fácilmente trasladables a las que disponemos en casa. (Ver Normas de uso) Comentaremos cada una de las normas en forma de debate en el aula. Posteriormente cada grupo encenderá la tablet y observará la pantalla inicial y se familiarizará con los iconos que allí aparecen.</p> <p>Para finalizar la actividad visionaremos los dos videos siguientes: Publicidad Xperia y Humor Con la Tablet que nos permitirán mantener la motivación para la siguiente sesión.</p> |                    |              |          |  |                   |                |
| Criterios Ev.  | Productos/Inst.Ev. | Agrupamiento | Sesiones | Recursos   | Espacios/context. | Observaciones. |
|  | - Debate           | - Gran Grupo | 2        | Publicidad Xperia<br>( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=h5QWbURNEpA">https://www.youtube.com/watch?v=h5QWbURNEpA</a> )<br>Humor Con la Tablet<br>( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xvVA2AMSXZc">https://www.youtube.com/watch?v=xvVA2AMSXZc</a> ) | Aula              |                |

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

#### [2]- Conocemos la Tablet

El alumnado en grupo numerado dispondrá de una Tablet. Durante 3 minutos cada miembro del grupo tiene que descubrir una de las funcionalidades de los botones de la Tablet así como de una de las ranuras que posee la Tablet. Pasado el tiempo y al azar, uno de los miembros de cada equipo debe exponer al resto las utilidades descubiertas. Continuando en la misma sesión el alumnado en grupo comenzará a investigar las siguientes herramientas que nos aporta la Tablet siguiendo el esquema de: buscarla, ejecutarla y resolver una cuestión o prueba relacionada con la misma:

**Calculadora:** Resolver los siguientes cálculos:

Calcula el área de una de las mesas de la clase ayudándote de la cinta métrica y realizando las transformaciones de unidades necesarias y los cálculos en la calculadora de la Tablet.

**Cámara de fotos:** Realizar una foto en modo normal del grupo y una foto en modo panorámico de la clase.

**Cámara de Video:** Grabar un video del grupo de 10 segundos en el que aparezcan todos los miembros del grupo realizando la medición de la mesa.

Finalizaremos la actividad exponiendo en la pizarra digital las fotos y videos realizados aportando nuestra opinión sobre los mismos.

| Crterios Ev. | Productos/Inst.Ev.                       | Agrupamiento                          | Sesiones | Recursos     | Espacios/context. | Observaciones. |
|--------------|--|---------------------------------------|----------|--------------|-------------------|----------------|
|              | - Vídeo Tutorial Medida<br>- Fotografías | - Gran Grupo<br>- Grupos Heterogéneos | 2        | Tablets, PDI | Aula              |                |

#### [3]- Aplicaciones en la Tablet. Apps

En gran grupo y utilizando la presentación Las Apps (Ver anexo) comentaremos qué es una app, sus características, funciones y los almacenes de apps. Tras la exposición dividimos la clase en grupos con su tablet (con las apps a utilizar ya instaladas) que irán rotando entre sus miembros, proponiéndoles las siguientes cuestiones:

- **NAVEGADOR DE INTERNET:** Localiza un navegador en la Tablet y busca en Google el “blog del ceip monseñor socorro lantigua”. Navega por la web del Centro. Localiza la información de la próxima visita de familias.

**BIDI:** Lector de códigos QR. Leer los QRs facilitados y realizar las tareas que allí se te piden. Resolver Jeroglíficos. (Ver anexos)

**AURASMA:** Probar el marcador facilitado y comprobar su funcionamiento. (ver anexos)

**Mis GPS Coordinadas.** Buscar las coordenadas geográficas en distintos lugares del Centro. (Aula, Biblioteca, Comedor)

Tras el trabajo con las aplicaciones anteriores cada grupo expondrá los resultados obtenidos al gran grupo indicando además las dificultades observadas en su realización.

| Crterios Ev. | Productos/Inst.Ev.                             | Agrupamiento                          | Sesiones | Recursos   | Espacios/context.                     | Observaciones. |
|--------------|--|---------------------------------------|----------|--|---------------------------------------|----------------|
|              | - Puesta en común<br>- Ficha Recogida de Datos | - Gran Grupo<br>- Grupos Heterogéneos | 1        | Presentación "Las Apps",<br>Tablet, Códigos QR, Marcador<br>Aurasma, Jeroglíficos, PDI | Aula<br>Distintos espacios del Centro |                |

#### [4]- Mini Gymkana en el Cole

Como preparación de la tarea final, Gymkana por el casco histórico de Teror, propondremos al alumnado la realización de una mini - gymkana (5 estaciones) por el colegio. El alumnado dividido en grupos realizará el recorrido por distintos espacios del Centro guiándose con la tablet a través de códigos QR y un plano del mismo. En cada una de las estaciones deberá resolver una prueba que al finalizar debe poner en común con el resto de compañeros y compañeras. El material se facilita como anexo. Cada grupo comienza en una prueba rotando cada 5 minutos a la siguiente con independencia de su resolución o no.

Prueba 1: Cancha del Centro donde grabarán un vídeo de 10 segundos caminando con los esquís.

Prueba 2: Situados en un punto del patio largo determinar las coordenadas geográficas y realizar un pequeño recorrido siguiendo las indicaciones.

Prueba 3: Localizar un marcador de Aurasma, visionar el vídeo y resolver el acertijo que en él se propone.

Prueba 4: Resolver un problema de medidas de una mesa del comedor y una bandeja.

Prueba 5: Visitar la Biblioteca y resolver un acertijo.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

| [4]- Mini Gymkana en el Cole   |                                    |                                       |          |  |                                 |                |
|--|------------------------------------|---------------------------------------|----------|--|---------------------------------|----------------|
| El alumnado irá rotando el uso de la tablet e irá completando la ficha de resultados para su posterior exposición.   |                                    |                                       |          |  |                                 |                |
| Criterios Ev.  | Productos/Inst.Ev.                 | Agrupamiento                          | Sesiones | Recursos   | Espacios/context.               | Observaciones. |
| - PLCL06C02<br>- PMAT05C02<br>- PMAT05C07<br>- PMAT06C02<br>- PMAT06C07<br>- PCSO06C02<br>- PCSO05C02<br>- PLCL05C02   | - Hoja Seguimiento<br>Gymkana Cole | - Grupos Heterogéneos<br>- Gran Grupo | 2        | Plano del Centro, Códigos QR, Marcador Aurasma, Ésquies (Material de Educación Física), Tablet | Aula<br>Dependencias del Centro |                |
| [5]- ATERORIZATE - GYMKANNA TIC  |                                    |                                       |          |  |                                 |                |
| <p>Como última actividad realizaremos la tarea propuesta inicialmente, la Gymkana por el Casco de Teror. Durante los días previos agruparemos al alumnado de 5º y 6º en equipos de 5 miembros que les permita proponer un nombre para su equipo, un grito de "guerra" y algún distintivo común, así como definir qué miembro del equipo aportará el smartphone tras su consulta a la familia.</p> <p>El día de la Gymkana cada grupo recibirá una pequeña mochila en la que encontrarán un plano, las pruebas en el orden que se les ha establecido, una cinta métrica, hojas de pasatiempos (jeroglíficos) y un cuaderno de trabajo para anotar las soluciones. Tras recoger la mochila daremos la bienvenida y se realizará un calentamiento general con música de zumba. Tras el mismo comenzará la gymkana con una parada tras las primeras 6 estaciones para el desayuno.</p> <p>Planteremos 12 estaciones a las que acudirán dos grupos en cada rotación. Dependiendo de la prueba la harán conjuntamente o de forma grupal. Dispondrán de 12 minutos para la resolución de la misma tras lo cual deberán pasar a la siguiente prueba. En caso de terminar antes de pasado el tiempo realizarán los jeroglíficos que llevan en la mochila.</p> <p>En los anexos se explican detalladamente cada una de las pruebas incluyendo aquí una pequeña descripción de las mismas:</p> <p>Prueba 1: Resolución de un acertijo matemático en la puerta del Ayuntamiento.</p> <p>Prueba 2: Acertijo relacionado con la historia de la Alameda Pio XII</p> <p>Prueba 3: Foto de grupo en la Plaza de la Mujer con transeúntes que se presten a la misma. Estudio de la escultura que allí se encuentra.</p> <p>Prueba 4: En la Plaza de Sintes juego cooperativo con colchonetas.</p> <p>Prueba 5: Grabación de un video con una coreografía en la que participen turistas que visiten el pueblo.</p> <p>Prueba 6: Prueba de matemáticas en la Fuente de la Higuera.</p> <p>Prueba 7: Prueba de matemáticas: medir la Torre Amarilla y elaboración de un modelo en 3D con palillos y plastilina.</p> <p>Prueba 8: Determinar las coordenadas de la Cruz Verde y escritura de una postal con mensaje vacacional en tres idiomas.</p> <p>Prueba 9: Elaborar el escudo de armas del grupo en la Plaza Teresa Bolívar.</p> <p>Prueba 10: Visita a la Biblioteca y encontrar un mensaje secreto en uno de los libros.</p> <p>Prueba 11: Ayudados por transeúntes grabar un video simulando la Romería del Pino por la calle Real de La Plaza.</p> <p>Prueba 12: Fotografiar los arcos de las puertas de la Basílica y encontrar un marcador de Aurasma para visionar un video sobre el municipio.</p> <p>Tras la realización de todas las pruebas finalizaremos con una pequeña valoración en la Plaza donde cada alumno y alumna, con una cartulina recortada en forma de nube definirá con una sola palabra cómo ha sido el día, nubes que posteriormente expondremos en unos paneles leyendo los más significativos.</p> <p>Para terminar la Gymkana y regresar al Centro bailaremos la canción "Ay Teror" agrupados por aula, despidiendo el día de regreso al Colegio.</p> <p>En dos sesiones posteriores, en el aula, se visionarán los videos y fotos realizadas durante el día de la Gymkana. Al mismo tiempo se corregirán los resultados de acertijos y pruebas planteadas a lo largo de la tarea final concluyendo con la exposición de las "nubes" con las valoraciones del alumnado.</p> |                                    |                                       |          |  |                                 |                |
| Criterios Ev.  | Productos/Inst.Ev.                 | Agrupamiento                          | Sesiones | Recursos   | Espacios/context.               | Observaciones. |

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Aterorízate - Gymkana TIC en el casco histórico de Teror

| [5]- ATERORIZATE - GYMKANA TIC   |  |                       |   |   |                           |  |
|--|--|-----------------------|---|---|---------------------------|--|
| - PMAT06C07<br>- PMAT05C02<br>- PCSO06C02<br>- PMAT05C07<br>- PCSO05C02<br>- PLCL06C02<br>- PMAT06C02<br>- PLCL05C02 | - Cuadernillo<br>- Videos y Fotos<br>- Panel nubes | - Grupos Heterogéneos | 8 | Planos, Smartphone, cuaderno de pruebas, músicas tecnos, música canaria, colchonetas, disfraces, palillos, plastilina, postales, hilos, ... | Casco Histórico de Teror. | Esta actividad se ocupará toda una mañana. Comenzará la actividad en torno a las 9:30 y finalizará a las 13:30. Previamente se necesitará la colaboración familiar para disponer de los smartphone y colaborar como monitores/as de las pruebas. Además se necesitará los permisos y ayudas convenientes por parte del Ayuntamiento con su personal para el montaje de megafonía y de paneles así como su colaboración en la biblioteca. |

#### Fuentes, Observaciones, Propuestas

**Fuentes:** Wikipedia.

Youtube: (<https://www.youtube.com/watch?v=h5QWbURNEpA>), (<https://www.youtube.com/watch?v=xvvA2AMSXZc>)

Jeroglíficos (Isidro Burgos Ramos)

**Observaciones:** - El taller con tablet se realiza en grupos pues sólo se poseen 5 en préstamo del CEP.

- La última actividad se ocupará toda una mañana. Comenzará la actividad en torno a las 9:30 y finalizará a las 13:30. Previamente se necesitará la colaboración familiar para disponer de los smartphone y colaborar como monitores de las pruebas. Además se necesitará además los permisos y ayudas convenientes por parte del Ayuntamiento con su personal para el montaje de megafonía y de paneles así como su colaboración en la biblioteca.

- Una muestra de los resultados se pueden consultar en la siguiente dirección <http://padlet.com/ramospep/gymkanateror>

**Propuestas:** - Se propone su utilización para aquellos Centros educativos cuando visiten el municipio de Teror con las correspondientes adaptaciones.