

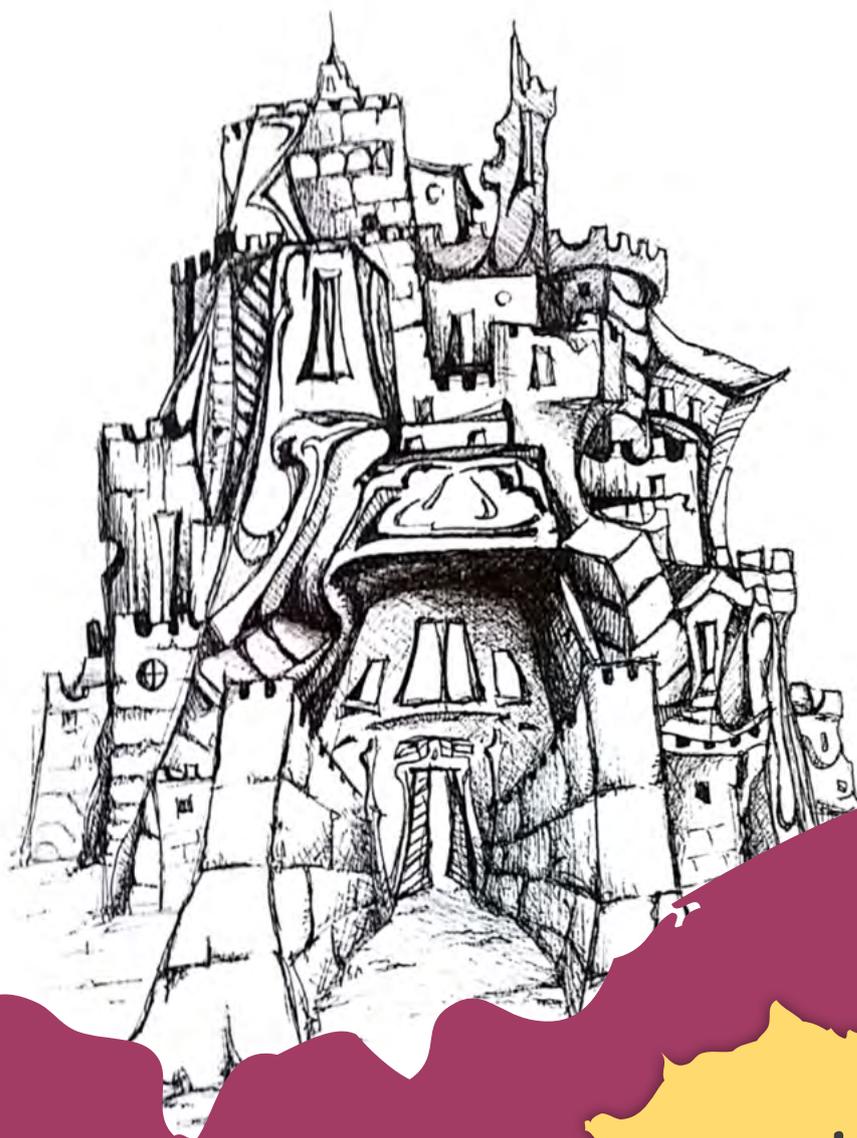
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Premios

Antonio Domínguez Ortiz

TERCER PREMIO

La conquista de los castillos



XXIX edición
curso 2016/2017



JUNTA DE ANDALUCÍA

Premios

Antonio Domínguez Ortiz

a investigaciones, experiencias y
materiales para la innovación y la
mejora de la práctica educativa

TERCER PREMIO

La conquista de los castillos

Autoría:

Jesús Mariano Capilla Roldán, María del Carmen Cobos López, Ana López García, Miguel Moreno Martos y Aurelio Sánchez Iglesias, del Instituto de Educación Secundaria Río de los Granados, Guarromán (Jaén).

Edita:

Consejería de Educación. Junta de Andalucía.
Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado



JUNTA DE ANDALUCÍA

ÍNDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO	4
2. OBJETIVOS	5
3. COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS EN EL PROYECTO.....	5
4. METODOLOGÍA.....	6
5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN SELECCIONADOS.....	7
6. DESARROLLO	7
7. RECURSOS EDUCATIVOS	12
8. TAREAS DESARROLLADAS	13
9. CONCLUSIONES.....	36
ANEXO A	38
ANEXO B	41
ANEXO C	42

1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para la justificación de este proyecto partimos de las siguientes premisas:

Primera. Ley de Educación (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato), cuya finalidad consiste en lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico.

Segunda. En los últimos años la experiencia como docentes nos está descubriendo una realidad cada vez más patente, el crecimiento de la desmotivación y falta de interés del alumnado hacia todo lo relacionado con el aprendizaje.

Tercera. Según la OMS, Europa se enfrenta a una crisis de obesidad que irá aumentando hasta el 2030, concretamente en España se espera un incremento importante, aproximadamente 30% de obesidad y un 70% de sobrepeso. La obesidad es un factor de riesgo de enfermedades cardiovasculares, diabetes, trastornos del aparato locomotor como la artritis y algunos cánceres como el de mama y colon.

Cuarta. Necesidad de la utilización de las nuevas tecnologías, entre ellas la del móvil con uso educativo. Actualmente en el centro se tiene prohibida la utilización del teléfono móvil por parte del alumnado, esto se ha convertido en una “batalla” entre el alumnado, que no lo deja en casa, y el profesorado intentando que no los saquen en clase y se distraigan de sus tareas.

Teniendo en cuenta estas premisas nos planteamos desarrollar una tarea integrada con un grupo de alumnado de 3º E.S.O., en la que se dé respuesta a estas problemáticas. Se llevará a cabo de forma interdisciplinar entre diferentes departamentos, fomentando y adquiriendo competencias clave. Desde el inicio se busca estar dentro de las finalidades que nos marca la ley desarrollando un proyecto en el que el alumnado sea el protagonista desde el principio, fomentando el trabajo cooperativo, así como los valores éticos y morales. Creemos que la mejor forma de provocar el interés del alumnado es a través del juego, el aspecto lúdico será el principal motor que mueva esta iniciativa.

Por otro lado, el uso de las nuevas tecnologías debe ser un objetivo fundamental, para ello vamos a proponer actividades en las que tanto para la búsqueda de información como para la realización de las tareas se tendrá que dominar el uso de buscadores, aplicaciones, office, etc.

Además, y también como eje principal del proyecto, está el dar respuesta a la necesidad en nuestra sociedad de incrementar la práctica de actividad física en nuestros jóvenes, y para ello muchas de las tareas no solo se realizarán en clase sino que también serán en horario no lectivo.

Finalmente hay otro aspecto a destacar, a saber, hacer a nuestro alumnado apreciar la lengua extranjera, en este caso la lengua inglesa, como instrumento de acceso a la información y como herramienta de aprendizaje de contenidos diversos. Valorarla como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias, lenguas y culturas diversas, de forma que sean capaces de evitar cualquier tipo de discriminación y de estereotipos lingüísticos y culturales.

2. OBJETIVOS

- Fomentar el trabajo de equipo, respetando a los demás, practicando la tolerancia, cooperación y la solidaridad.
- Incorporar hábitos saludables y mejora de la calidad de vida, practicar actividad física no solo en horario lectivo sino en la vida cotidiana favoreciendo el desarrollo personal y social.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos.
- Ser capaz de utilizar con corrección los componentes fonéticos, léxicos, estructurales y funcionales básicos de la lengua extranjera en contextos reales.
- Fomentar el uso de de estrategias de comunicación en cualquier idioma.
- Mostrar una actitud receptiva y de confianza en sí mismo en la capacidad de aprendizaje y uso de la lengua inglesa.
- Valorar el enriquecimiento personal con el correcto uso de otra lengua.
- Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación. (Utilización racional del teléfono móvil, internet, redes sociales, etc.).
- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de otros países, así como el patrimonio artístico y cultural.
- Investigar e interpretar manifestaciones musicales, tanto instrumentales como corporales de diversas épocas históricas.
- Realizar producciones artísticas creativas y originales utilizando los elementos gráfico-plásticos.
- Divertirse y disfrutar de la práctica activa y del aprendizaje a través de una metodología lúdica y atractiva para el alumnado.

3. COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS EN EL PROYECTO

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL).** Esta competencia se fomentará en dos idiomas, en español y en lengua inglesa y se desarrollará y evaluará a través de la lectura de artículos y textos relacionados con los retos del juego, a través de las intervenciones en Twitter, por medio de exposiciones orales y breves representaciones teatrales..., Así mismo, se pedirá que el alumnado utilice un vocabulario específico y cuando transmita información en ambos idiomas a través de internet, redes sociales y presentaciones, que lo haga siguiendo las reglas ortográficas y cuidando la expresión en todo momento.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).** En las diferentes situaciones del juego el alumnado tendrá que utilizar operaciones matemáticas, analizar distancias, velocidades, así como expresar resultados mediante gráficas, etc.

Así mismo conocer su propio cuerpo, las posibilidades de movimiento y mejora de la salud a través de la realización de actividades físicas.

- **Competencia digital (CD).** Es una de las competencias que más se van a desarrollar durante el juego, ya que la comunicación entre el oráculo (profesorado) y las tropas de asalto (alumnado) serán en la mayoría de los casos a través de e-mail, Twitter o la nube. Además se potenciará la búsqueda de información en internet y la organización y exposición de la información a través de presentaciones.
- **Aprender a aprender (CAA).** En todo momento se buscará y desarrollará la autonomía del alumnado, se pretenderá que sea el auténtico protagonista de su aprendizaje, ayudándole a conocer las fuentes de información, fomentando una actitud crítica ante los conocimientos que puede adquirir.
- **Competencias sociales y cívicas (CSC).** Esta competencia está íntimamente relacionada con uno de los objetivos que pretendemos con este proyecto, a saber, fomentar el trabajo de equipo y cooperativo, y aceptar las reglas del juego. Deberá desarrollarla al máximo para obtener el éxito en el mismo.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).** El juego como concepto y este en particular potencia la iniciativa personal y grupal, aquel equipo que sea más rápido, que busque más información, que se implique más, conseguirá al final un mayor logro, en definitiva, durante el desarrollo del proyecto el alumnado verá aumentada esta competencia.
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC).** La conquista de los castillos es un juego original pero se hace uso de construcciones y lugares reales, de obras literarias universalmente conocidas, buscando así que el alumnado también conozca la historia y aspectos culturales más relevantes de cada uno de estos lugares y su entorno. El juego está ambientado en la época medieval, por lo que el alumnado tomará conciencia de diferentes aspectos de esta etapa histórica, como por ejemplo: la danza, la grafía musical, la arquitectura, la caligrafía y costumbres.

4. METODOLOGÍA

La metodología a utilizar en el proyecto es fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo cooperativo del alumnado tanto en el aula, como en el horario no lectivo. El pilar fundamental es la competición por puntos entre las tropas de asalto. El alumnado participará por equipos en diferentes actividades, lúdicas, deportivas, talleres, búsqueda de información, debates, etc. siendo algunas de oposición directa entre tropas y otras de colaboración entre grupos. Después de la conquista de cada castillo se sumarán los puntos obtenidos y se representarán en una gráfica de forma que cada tropa conocerá su posición tras cada batalla. Al mismo tiempo se realizará un mapa del juego, el cual quedará expuesto en el hall del instituto y en el aula propia, cada equipo tendrá una ficha de juego que irá avanzando por las casillas del tablero según los kilómetros que vayan recorriendo.

El alumnado debe tener claro desde el principio que su éxito, el de su tropa y en definitiva el del juego pasará por su implicación directa en las tareas que se propondrán. De hecho para finalizar el juego todas las tropas deberán luchar unidas para vencer al enemigo común.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN SELECCIONADOS

Los criterios de evaluación seleccionados están adaptados a la normativa que se refleja en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículum básico de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato.

EDUCACIÓN FÍSICA

5. Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto-exigencia en se esfuerzo.
8. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

LENGUAS EXTRANJERAS: INGLÉS

- Conocer y utilizar para la comprensión del texto, los aspectos socio-culturales y socio-lingüísticos relativos a la vida cotidiana (hábitos de estudio y de trabajo, actividades de ocio, incluidas manifestaciones artísticas como la música o el cine), condiciones de vida (entorno, estructura social), relaciones interpersonales (entre hombres y mujeres, en el trabajo, en el centro, en las instituciones y convenciones sociales (costumbres, tradiciones)

EDUCACIÓN MUSICAL

8. Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común.

TECNOLOGÍAS

3. Utilizar equipos informáticos para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

VALORES ÉTICOS

2. Describir y valorar la importancia de la influencia del entorno social y cultural en el desarrollo moral de la persona, mediante el análisis del papel que desempeñan los agentes sociales.

6. DESARROLLO

Para crear un ambiente en el que se viera el alumnado integrado, se decidió inventar una historia que le diera sentido a todo el juego, esa historia es original y escrita expresamente para el juego por el departamento de Educación Física (ANEXO A). De esta historia se confeccionó un video con imágenes y una voz en off, que se les proyectó al alumnado en la primera sesión (video 1: <https://www.youtube.com/watch?v=oBHoQHmXsPg>). En ese momento se dieron a conocer los oráculos, personajes que ayudarán a las tropas en su recorrido y todos sus avatares para vencer al ser maligno que domina cada uno de los castillos. Cada uno de los oráculos se disfrazó para representar a su personaje. Los oráculos tomaron los siguientes nombres:

- Dagda, profesor de Educación Física.
- AEthelflaed, profesora de Inglés.

- Ingrid, profesora de Educación Musical.
- Ragnator, profesor de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
- Merlín, profesor de Tecnología.

Los seres malignos a los que deben derrotar las tropas son los siguientes:

- Ogmínio: Castillo de Castro Ferral (Tarea 2).
- Leviátono: Castillo de la Mota (Tarea 3).
- Luzbénido: Castillo de Warwick (Tarea 4).
- Belcernunos: Dios oscuro, padre de los anteriores y ser al que deberán derribar las tropas unidas, después de recorrer todo el tablero, en la Batalla final (Tarea 5).

Los guerreros y guerreras deberán desplazarse por el siguiente tablero de juego:



Obra original creada por el departamento de Educación Plástica y Visual.

El desarrollo del juego se ha planteado a través de 5 tareas denominadas: Campamento base, los tres castillos y la Batalla final.

Cada una de estas tareas está íntimamente relacionada con una temática concreta en torno a la que girarán las actividades.

- **Tarea 1:** Campamento Base, es la zona de partida, su propia localidad, nos ayudará para que conozcan el lugar donde viven, su localización y geografía. La temática de esta tarea está relacionada con tecnología y educación plástica, ya que aquí es donde se forman las tropas, diseñan su escudo, eligen su grito y baile de guerra. Además deberán hacer una maqueta de su castillo y plantear la fortificación de la ciudad. Cada tropa tiene un nombre y cada guerrero y guerrera también, para ello buscarán referencias en la cultura medieval. Estarán formadas por 4 personas, dos alumnos y dos alumnas, para favorecer el trabajo coeducativo. Los nombres elegidos para las tropas por el alumnado son los siguientes:

- Los Espartanos
- Los Justicieros
- Los Vástagos del saber.
- The Tiger's King

Cada tropa elegirá capitán o capitana

- Será quien organice las tareas.
- Asignará diferentes roles a sus compañeros y compañeras.

Escudos diseñados por las tropas:



Representa el valor de la justicia e igualdad



Representa el valor de la naturaleza



Representa la unión de los valores de las demás tropas



Representa el valor de la cultura

- **Tarea 2:** El castillo de Castro Ferral, es una atalaya ubicada en pleno corazón del parque natural de Despeñaperros, fue elegido por su cercanía a la población de partida (Guarromán), y su enclave nos da la escusa para tratar la defensa del medio ambiente y el bloque temático de actividades de la naturaleza en la asignatura de Educación Física, así como la ecología de forma transversal en todas las materias.
- **Tarea 3:** El Castillo de la Mota, se eligió por ser una fortificación gobernada por diferentes mujeres, Isabel la Católica en 1468 y la princesa Juana en 1470, y esto nos da pie para introducir el tema de la Igualdad de género.
- **Tarea 4:** El Castillo de Warwick, situado en el río Avon, próximo a Stratford-upon-Avon, lugar de nacimiento de William Shakespeare. En el presente año se conmemora el aniversario de la muerte de este escritor, por lo que nos parecía la ubicación ideal para que nuestros alumnos y alumnas conocieran su obra. Así mismo se pretende realizar una serie de actividades que mejoren la comunicación en inglés y el conocimiento de este país.
- **Tarea 5:** Batalla final, es el final del juego, casilla 40. Para ganar el juego las tropas deberán superar una serie de actividades relacionadas con todos los departamentos implicados en la unidad didáctica integrada.

Al ir realizando cada una de las actividades planteadas en las tareas descritas, las tropas irán consiguiendo una serie de puntos. Es imprescindible que, para que el juego continúe y se progrese en las tareas, todas las tropas obtengan puntos, para, entre todas ellas, lograr la sumatoria total y poder restar los puntos de vida que tienen los seres malignos.

Las fases para superar las 5 actividades planteadas en las tareas de los castillos serán:

1. Actividad: Visita al oráculo

El profesorado explicará lo necesario: actuaciones, reglas y normas para poder dominar el castillo.

Cada tropa buscará información sobre el mismo y planteará la estrategia para asaltarlo: reparto de misiones, funciones, temporalización, etc.

Puntuación:

- El oráculo emitirá una nota individual a cada guerrero y guerrera por su trabajo y se sumará a la puntuación de la tropa
- Con esta actividad se podrán obtener un máximo de 1000 puntos.

2. Actividad: Desplazamiento

Se les indicará la distancia a la que se encuentra el castillo y el tiempo máximo para llegar. El alumnado deberá recorrer dicha distancia siempre con medios sin motor en horas no lectivas, es decir, por la tarde y en fines de semana. Para ello deberán descargarse la app Strava donde quedará reflejada la distancia que recorren cada día y la velocidad.

Puntuación:

- A través de una hoja de cálculo, en la que se reflejarán los kilómetros recorridos diariamente se establecerá la equivalencia de los km recorridos en la puntuación total, así como la casilla del tablero a la que corresponde. Al conquistar el castillo de Castro Ferral (Tarea 2) cada tropa obtendrá unas “Botas mágicas” que les permitirán multiplicar por 3,5 cada km recorrido. Al conquistar el castillo de la Mota (Tarea 3) cada tropa obtendrá unas “Alas mágicas” que les permitirán multiplicar por 15,03 cada km recorrido, además la distancia se pasará a millas para adaptarnos al sistema utilizado en las islas Británicas.

3. Actividad: Torneo

Se realizarán competiciones dentro de clase y se obtendrán puntos adicionales por cada victoria.

El oráculo puntuará a cada guerrero y guerrera por su participación en el torneo.

La tropa ganadora obtendrá 1000 puntos, la segunda 750 puntos, la tercera 500 puntos y la cuarta 250 puntos.

4. Actividad: Aventura

Serán retos que propondrá el oráculo para realizar en horario no lectivo.

La tropa ganadora obtendrá 1000 puntos, la segunda 750 puntos, la tercera 500 puntos y la cuarta 250 puntos.

5. Actividad: Consejo de sabios

Está relacionado con los criterios planteados, y consiste en debates en Twitter.

Se valorará el aprendizaje de los contenidos teóricos y la profundización de los mismos, intervenciones, rigor en las mismas, retwit, ortografía y expresión escrita tanto en español y como en lengua inglesa.

La tropa ganadora obtendrá 1000 puntos, la segunda 750 puntos, la tercera 500 puntos y la cuarta 250 puntos.

7. RECURSOS EDUCATIVOS

- Móvil (al menos 1 por tropa).
- App Strava, hemos elegido esta aplicación móvil con localización GPS, porque en ella quedan reflejada la distancia que recorre cada miembro de la tropa, y como se pueden seguir unos a otros, podemos controlar a tiempo real el avance de cada guerrero y guerrera.
- Cuenta de correo en Gmail.
- Cuenta de Twitter.
- Drive.
- Flauta.
- Material de construcción para la maqueta (cartón, pegamento, tijeras, pinturas, etc.).
- Material de papelería para la decoración del aula.
- Material reciclado para la armadura.
- Material específico para diferentes pruebas: danza medieval, Pancake Race.

8. TAREAS DESARROLLADAS

TAREA 1: CAMPAMENTO BASE

CRITERIO	<p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. (Ed. Plástica y Visual y Audiovisual)</p> <p>Utilizar equipos informáticos para elaborar y comunicar proyectos técnicos (tecnologías)</p>	
Actividades	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE/ COMPETENCIAS CLAVE
Actividad 1: Oráculo	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne al alumnado en su aula y con todos los oráculos se les proyecta un vídeo en el que se les cuenta la historia del juego. • Después se les explica las reglas del juego y se les aclaran dudas 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende y asimila la información transmitida. (CCL)
Actividad 2 : Formación de las tropas	<ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del oráculo los alumnos y alumnas tendrán que agruparse en grupos de 4, las condiciones son que cada tropa debe ser mixta y se les ayudará para que cada integrante tenga unas funciones o habilidades específicas y una vez formada deben elegir al jefe de la tropa. • Una vez conseguido lo anterior cada tropa buscará un apodo para cada miembro y otro para la tropa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipo asumiendo sus propias limitaciones y la de los compañeros. (CSC) • Busca y extrae información en internet sobre nombres de guerreros épicos que ayuden a elaborar su apodo. (CD, CAA, CCL, SIEP)
Actividad 3: Escudo de Armas	<ul style="list-style-type: none"> • Conociendo la historia y el contexto del juego, cada tropa diseñará su propio escudo de armas basándose en los valores perdidos de los castillos: • 1 tropa: La ética y la moral del castillo de La Mota. • 2 tropa: El respeto y cuidado por el medio ambiente del castillo de Castro Ferral. • 3 tropa: Las artes y las letras del castillo de Warwick • 4 Tropa: La fusión de los diferentes valores de los distintos castillos arrebatados, como símbolo de unión y convivencia. • El diseño del escudo deberá ser creativo y original. • Las imágenes utilizadas tendrán relación directa con los valores de cada castillo. • Cada escudo irá acompañado de un lema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña escudos creativos y originales utilizando las imágenes que tengan relación directa con los valores perdidos de cada castillo. (CAA, CSC, SIEP, CEC) • Realiza en cada escudo un lema para potenciar la comunicación, a través de la interacción entre el lenguaje escrito y visual. (CCL, CAA, CSC, CEC) • Reflexiona y mantiene un espíritu crítico sobre la relación que existe entre los valores perdidos en los diferentes castillos y los pertenecientes al espacio ético y moral en que vivimos.

Actividad 4: Armadura	<ul style="list-style-type: none"> • Se le propone a cada tropa que confeccione su armadura, esta debe de realizarse con material reciclable y llevar el escudo de cada tropa. El material más apropiado son bolsas de basura, cartón, grapas, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confecciona su propia armadura de forma original y creativa. (CAA, SIEP) • Utiliza material de desecho y lo reutiliza siendo consciente de la importancia del reciclaje el aprovechamiento de los materiales. (CAA, CSC, SIEP) • Trabaja de buen grado con sus compañeros y compañeras ayudando y cooperando para conseguir un buen resultado. (CSC)
Actividad 5: Danza de la tropa	<ul style="list-style-type: none"> • Cada tropa elaborará una danza de presentación que ejecutará cada vez que vaya a dar comienzo una prueba o resulten ganadores de la misma. La danza debe ser representativa de los guerreros y guerreras y estar relacionada con el nombre y escudo de la tropa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una composición de movimiento y música donde desarrollara su capacidad de expresión corporal. (CAA, CSC, SIEP, CEC) Coordina de forma correcta su movimiento con la música. (CAA, CSC, SIEP, CEC) – Representa de forma adecuada un papel o un personaje, desplegando sus recursos interpretativos con rigor y seriedad. (CAA, CSC, SIEP, CEC)
Actividad 6: Descarga app “Strava”	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explicara al alumnado como se utiliza el playstore y que son las aplicaciones (app). • El alumnado, con su móvil, deberá bajarse la aplicación indicada y aprender a utilizarla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos sobre Play Store. (CMCT, CD) • Busca y se descarga la aplicación necesaria para la actividad (Strava). (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Aplica los conocimientos teóricos sobre GPS (tecnología) y orientación (EF), y usa la aplicación basada en la localización GPS. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Uso de la aplicación para medir longitudes recorridas y sumar kilómetro en la actividad, además de informar a los oráculos de las distancias recorridas. (CMCT, CD, CAA, SIEP)

<p>Actividad 7: Creación cuenta Gmail</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica al alumnado como crearse un correo electrónico y crearán una cuenta en Gmail utilizando su apodo del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una cuenta en Twitter. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Memoriza su usuario y contraseña. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Experimenta con el uso de la aplicación. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Participa en las conversaciones y debates en tiempo real. (CMCT, CCL, CD, CAA, SIEP) • Argumenta, justifica y se expresa de forma correcta en los diferentes debates. (CCL, CD, CAA, SIEP) • Reflexiona y participa en debates realizados en clase sobre los peligros del uso de las redes sociales (CCL, CD, CAA, SIEP, CSC)
<p>Actividad 8: Creación cuenta Twitter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica al alumnado como crearse una cuenta en Twitter con su apodo del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una cuenta en Twitter. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Memoriza su usuario y contraseña. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Experimenta con el uso de la aplicación. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Participa en las conversaciones y debates en tiempo real. (CMCT, CCL, CD, CAA, SIEP) • Argumenta, justifica y se expresa de forma correcta en los diferentes debates. (CCL, CD, CAA, SIEP) • Reflexiona y participa en debates realizados en clase sobre los peligros del uso de las redes sociales (CCL, CD, CAA, SIEP, CSC)



Actividad 9 : Fortificación y maqueta del castillo	<ul style="list-style-type: none"> • Cada tropa construye trabajando de forma cooperativa en equipos, una maqueta de un castillo, cada uno una parte, sin perder de vista que cada equipo contribuye a la idea total de la fortificación. Usando el método de proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa el método de proyectos para desarrollar la fortificación. (CMCT, CAA, CSC, SIEP) • Suma sus esfuerzos con los de otros para construir un proyecto más grande. (CMCT, CAA, CSC, SIEP) • Modifica su proyecto en función de las ideas de otros para que el proyecto funcione. (CMCT, CAA, CSC, SIEP) • Argumenta y convence a los demás cuando su proyecto de trabajo es el mejor. (CCL, CSC) • Construye la fortificación, siendo capaz de combinar las ideas de otros. (CMCT, CAA, CSC, SIEP)
Actividad 10: Decoración de la clase	<ul style="list-style-type: none"> • Las tropas, de manera conjunta y con la ayuda de los oráculos, ambientarán el aula con imágenes alusivas a la actividad. En el tablón de la clase se colocará una reproducción del tablero de juego, cuyo original está en el hall del centro, para que puedan hacer un seguimiento más exhaustivo de su recorrido por el mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantienen un interés y motivación adecuados. (CAA, SIEP) • Crean una decoración apropiada a la época histórica y características de la misma. (CAA, CSC, SIEP, CEC) • Trabajan de manera cooperativa y enriquecedora con el grupo. (CSC)
Actividad 11 : Discurso para arengar a las tropas	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de realizar un discurso para arengar a las tropas en la batalla, un discurso en tono elevado para animarlas a combatir. • Cada equipo elaborará un discurso original, de registro formal para incitar a los soldados en la contienda. • Tendrá una extensión de, al menos, 100 palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buscan información sobre el lenguaje que se utilizaba en la época medieval. (CCL, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC) • Escriben un discurso para arengar a las tropas. (CCL, CSC, CEC) • Adecuan el texto a la época en la que se enmarca la actividad: la Edad Media. (CCL, CSC, CEC) • Utilizan palabras técnicas relacionadas con las batallas del Medievo. (CCL, CSC, CEC) • Aplican los conocimientos adquiridos en clase para que el texto tenga coherencia y cohesión. (CCL, CSC, CEC)
Temporalización	Se desarrollará durante un mes y medio aproximadamente entre los meses de octubre a noviembre.	

TAREA 2: CASTILLO CASTRO FERRAL



CRITERIO	Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto-exigencia en se esfuerzo. (Educación Física) - Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno. (Educación Física).	
Actividades	DESCRIPCIÓN	INDICADORES DE APRENDIZAJE/COMPETENCIAS CLAVE
Actividad 1: Oráculo	<ul style="list-style-type: none"> • El Oráculo Dagda explica a las tropas todas las tareas a realizar en el castillo. Cada tropa deberá buscar información sobre Castro Ferral y mandar vía e-mail a Dagda historia, ubicación, conquistadores y características del entorno natural en el que se encuentra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Busca información y extrae los aspectos clave en la lectura de la misma. (CCL, CD, CSC) • Realiza una producción escrita en formato digital en las que se sintetice la información obtenida. (CCL, CD, CSC) • Trabaja de forma cooperativa para obtener el mayor rendimiento posible. (CSC)
Actividad 2 : Desplazamientos	<ul style="list-style-type: none"> • Cada tropa deberá recorrer la distancia real entre el campamento base (Guarromán) y el Castillo de Castro Ferral (40km aprox). Para ello se realizara una ruta de senderismo en el Parque Natural de Despeñaperros (10Km), en ella se llegará hasta las mismas ruinas del castillo. Como cada miembro de la tropa recorre 10 km conseguirán los 40km en total y por lo tanto el éxito en esta tarea. Durante el recorrido se les explicará aspectos relevantes del entorno, flora, fauna, señalización de la ruta, etc. A la conclusión se visitará el centro de interpretación de la Batalla de las Navas de Tolosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un recorrido a pie en un entorno natural mejorando su resistencia aeróbica. (CMCT, CEC) • Respeta el medio natural evitando su deterioro y actuando para mejorar su estado. (CMCT, CSC, CEC) • Respeta las normas e indicaciones durante el recorrido. (CSC) • Mejora su condición física a través del desarrollo de cualidades físicas básicas. (CMCT) • Adquiere hábitos saludables que mejorarán su calidad de vida y salud. (CMCT, CAA, CSC)

Actividad 3: Torneo

Constará de dos sesiones:

Primera: El entrenamiento del guerrero

En esta sesión se plantearán 4-5 estaciones en cada una de ellas los guerreros y guerreras tendrán que aprender y practicar habilidades imprescindibles para la batalla:

- Confección de nudos.
- Puntería.
- Fuerza: Garrote Aragonés y tiro del palo.
- Velocidad (recorrido a ciegas guiados solo por la voz de un compañero).

Segunda: El combate cuerpo a cuerpo

El capitán de cada tropa elegirá (según las destrezas de cada uno) a dos de sus guerreros y guerreras para cada habilidad practicada el día anterior (tienen que ser diferentes para cada una), y se medirán con el resto de las tropas. La tropa que más combates gane será la campeona del torneo.

1. **Cabuyería.** Deberán aprender a realizar 4 nudos y su utilidad. Tendrán 2 cuerdas, ganará el que consiga realizar cada uno de los nudos en menor tiempo.
2. **Puntería.** Se coloca un aro en una estructura elevada, cada uno de los guerreros y guerreras deberá lanzar una pica a modo de lanza e intentar pasarla por el medio del aro. Ganará el que consiga más aciertos de 10 intentos.
3. **Fuerza.** Se competirá en dos pruebas de fuerza: garrote aragonés y tiro del palo.
4. **Habilidad.** Se realiza un recorrido con diferentes obstáculos que deberán sortear a ciegas...

- Trabaja de forma cooperativa, respetando a los demás y asumiendo las propias limitaciones. (CSC)
- Practica actividades físicas y habilidades para la mejora de la salud. (CMCT, CAA, CSC).
- Conoce y practica juegos tradicionales de diferentes comunidades autónomas. (CSC, CEC)
- Conoce y realiza nudos utilizados tradicionalmente en tareas agrícolas y náuticas propias de la cultura andaluza. (CSC, CEC)

Actividad 4 : Aventura	<ul style="list-style-type: none"> • En clase se hará una breve exposición a las tropas sobre la supervivencia en el medio natural. • Una vez concluida cada tropa deberá buscar por internet como realizar un refugio en la naturaleza y los diferentes tipos de refugios. • En horario extraescolar cada tropa deberá construir un refugio original, funcional y creativo. • Mandarán una foto de cada refugio vía e-mail. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajan de manera cooperativa y enriquecedora con el grupo. (CSC) • Busca información relevante utilizando las nuevas tecnologías. (CMCT, CD, CAA, SIEP) • Realiza un refugio en la naturaleza utilizando recursos que se encuentran en ella. (CMCT, CAA, CSC, SIEP) • Envía información utilizando las nuevas tecnologías como herramienta para comunicarse. (CCL, CMCT, CD) • Utiliza el medio natural como fuente de riqueza y de provisión de materiales y obtención de recursos. (CMCT, CAA, SIEP, CEC) • Valora y reflexiona sobre los recursos que nos ofrece el medio ambiente, cuidando de ellos sin destrozar ni ensuciar el entorno. (CMCT, CAA, CSC, CEC)
Actividad 5: Consejo de sabios	<ul style="list-style-type: none"> • Se fijará una fecha y una hora para abrir un debate en Twitter sobre la sostenibilidad y repercusión de las actividades en la naturaleza. • Con anterioridad se les facilitará direcciones en internet donde podrán obtener información sobre el tema a tratar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las redes sociales de una forma lógica y productiva. (CMCT, CD, CSC) • Valora y reflexiona sobre la coherencia en los mensajes escritos en Twitter. (CCL, CSC) • Extrae información relevante sobre el tema a tratar del proporcionado por el oráculo. (CCL, CD, CAA)
Temporalización	Se desarrollará durante un mes y medio aproximadamente entre los meses de diciembre y enero.	





Inicio Notificaciones Mensajes

#savemountain1

#savemountain1

Destacados En directo Cuentas Fotos Videos Más opciones

A quién seguir · Actualizar · Ver todos

- Antonio Banderas @ant... Seguir
- ALEX @AlexRueda_ Seguir
- Mari Cruz @MariCruz02 Seguido por adara lacalle y... Seguir

Encontrar amigos

Tendencias · Cambiar

- #GalizaisNotSpain 22,8 K Tweets
- #YouTubelsOverParty 173 K Tweets
- #InvesiduraRajoy 32,8 K Tweets
- #1SeptReclamoDeLibertad

Luzbénido @Ogminio866 · 28 abr.
Invítadme al próximo de vuestros súper temas de arregiar el mundo
#savemountain1

En respuesta a dagda oraculo
zeusml18 @zeusml181 · 28 abr.
@dagdaoraculo muchas gracias por este maravilloso debate y buenas tardes.
#savemountain1

Eva.Diana @2264p · 28 abr.
#savemountain1 gracias a todos por este debate! Ha sido un placer. Podríamos otro día hacer uno.

Lira @165lira · 28 abr.
Adios **#savemountain1**

zeusml18 @zeusml181 · 28 abr.
#savemountain1 pues intentar respetar el medio natural, intentar ir por senderos, no destruir ninguna planta y no tirar cosas al suelo

TAREA 3: CASTILLO DE LA MOTA



CRITERIO	<p>Describir y valorar la importancia de la influencia del entorno social y cultural en el desarrollo moral de la persona, mediante el análisis de papel que desempeñan los agentes sociales. (valores éticos).</p> <p>Conocer y utilizar para la comprensión del texto, los aspectos socio-culturales y socio-lingüísticos relativos a la vida cotidiana (hábitos de estudio y de trabajo, actividades de ocio, incluidas manifestaciones artísticas como la música o el cine), condiciones de vida (entorno, estructura social), relaciones interpersonales (entre hombres y mujeres, en el trabajo, en el centro, en las instituciones y convenciones sociales (costumbres, tradiciones)).</p>	
Actividades	DESCRIPCIÓN	INDICADORES DE APRENDIZAJE/COMPETENCIAS CLAVE
Actividad 1: Oráculo	<ul style="list-style-type: none"> • El Oráculo Ingrid se presenta y explica a las trompas las pruebas que tienen que superar para conquistar este castillo. La primera actividad será buscar información sobre el castillo de la Mota: época de construcción, estilo arquitectónico, monarcas que lo habitaron, y en especial habrá que buscar información sobre la Reina Isabel La Católica, pues en este castillo se trabajará de manera especial el tema de la igualdad de género. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende y asimila la información transmitida, mostrando una actitud de escucha y atención ante la presentación del castillo por parte del oráculo. (CCL, CSC) • Busca información y extrae los aspectos clave en la lectura de la misma. (CCL, CD, CSC) • Realiza una producción escrita en formato digital en las que se sintetiza la información obtenida. (CCL, CD, CSC) • Trabaja de forma cooperativa para obtener el mayor rendimiento posible. (CSC)

<p>Actividad 2: Desplazamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez que han conquistado el castillo de Castro Ferral obtienen unas botas mágicas con las que cada km se multiplica por 3,5, esto les permitirá recorrer los 350km que hay de distancia entre ambos castillos. • Para conseguirlo cada miembro de la tropa en horario extraescolar realizará desplazamientos que registrará en la aplicación de Strava. • La suma de los desplazamientos de todos los miembros de la tropa se irá anotando en la hoja de registro. Cada 35km conseguirán pasar a la casilla siguiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un recorrido a pie o bicicleta en el entorno de su ciudad mejorando su resistencia aeróbica. (CMCT, CEC) • Respeta el medio natural y urbano evitando su deterioro y actuando para mejorar su estado. (CMCT, CSC, CEC) • Respeta las normas de seguridad vial e indicaciones durante sus desplazamientos (CSC) • Mejora su condición física a través del desarrollo de cualidades físicas básicas. (CMCT) • Adquiere hábitos saludables que mejorarán su calidad de vida y salud. (CMCT, CAA, CSC)
<p>Actividad 3: Torneo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • DANZA MEDIEVAL Las tropas deben realizar una coreografía original e interpretar una danza de estilo medieval, para ello deberán investigar sobre las características musicales y dancísticas de estos siglos y la importancia de las mismas en la vida social y cultural. En la primera sesión la profesora dará unas orientaciones básicas para realizar el trabajo, y posteriormente las tropas organizarán el reparto de tareas entre los guerreros y guerreras. En la última sesión del torneo se representarán las 4 danzas en el pabellón, para lo que deberán estar ataviados con las vestimentas típicas de la época. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja de forma cooperativa, respetando a los demás y asumiendo las propias limitaciones, intercambiando información entre las otras tropas. (CSC) • Crea una composición de movimiento y música donde desarrollara su capacidad de expresión corporal, interpretando una danza de estilo medieval. (CAA, CSC, SIEP, CEC). • Muestra una actitud abierta e interesada ante las muestras culturales y musicales de épocas antiguas y las relaciona con las actuales. (CSC, CEC)
<p>Actividad 4: Aventura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CÓDICE Las tropas tienen que realizar un manuscrito musical medieval, es decir, tienen que reproducir una partitura de la época de canto gregoriano. El manuscrito se realizará en un pergamino y reflejará los elementos de la grafía musical medieval más representativos: miniaturas, tetragrama, notación cuadrada y romboidal y texto en latín. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña y produce una partitura semejante a las que se creaban en la época medieval. • Trabaja de forma cooperativa, respetando a los demás y asumiendo las propias limitaciones, contrasta la información y planifica el trabajo. (CSC)

Actividad 5: Consejo de sabios	<ul style="list-style-type: none"> • Se fijará una fecha y una hora para abrir un debate en Twitter sobre el reparto equitativo de las tareas domésticas del hogar. • Con anterioridad se les facilitará direcciones en internet donde podrán obtener información sobre el tema a tratar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las redes sociales de una forma lógica y productiva. (CMCT, CD, CSC) • Valora y reflexiona sobre la coherencia en los mensajes escritos en Twitter. (CCL, CSC) • Extrae información relevante sobre el tema a tratar del proporcionado por el oráculo. (CCL, CD, CAA)
Temporalización	Se desarrollará durante un mes y medio aproximadamente entre los meses de febrero y marzo.	



Inicio · Notificaciones · Mensajes

#tareasdomesticas1

Destacados · En directo · Cuentas · Fotos · Vídeos · Más opciones

A quién seguir · Actualizar · Ver todos

- Samsung Pay (@SamsungPay) · Seguir
- Mari Cruz (@MariCruzbp_02) · Seguido por adara localle y ... · Seguir
- Antonio Banderas (@antbanderas) · Seguir

Encuentra amigos

Tendencias · Cambiar

- #YouTubelsOverParty · 165 K Tweets
- #GalizatsNotSpain · 22,8 K Tweets
- #InvesIduraRajoy · 32,8 K Tweets

Fanegas Atenea (@rubilla1428) · 19 may. No pude participar se me desinstaló el twitter y e tengo que volver a instalarmelo y lo, lo siento. Hasta el proximo #tareasdomesticas1

AEthelraed (@AEthelraed3) · 19 may. #tareasdomesticas1 let's change the world all of us together, it the best for everybody. See you!!!

Dafne (@dafnenra20) · 19 may. Me ha gustado mucho el debate. Adiós y hasta el próximo debate #tareasdomesticas1 Ahora toca REPASAR SOCIALES!!!!!!

Eva.Diana (@226Ap) · 19 may. Gracias es un placer conversar con vosotros #tareasdomesticas1

TAREA 4: CASTILLO DE WARWICK



<p>CRITERIO</p>	<p>Conocer y utilizar para la comprensión del texto, los aspectos socio-culturales y socio-lingüísticos relativos a la vida cotidiana (hábitos de estudio y de trabajo, actividades de ocio, incluidas manifestaciones artísticas como la música o el cine), condiciones de vida (entorno, estructura social), relaciones interpersonales (entre hombres y mujeres, en el trabajo, en el centro, en las instituciones y convenciones sociales (costumbres, tradiciones).</p>	
<p>Actividades</p>	<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>INDICADORES DE APRENDIZAJE/COMPETENCIAS CLAVE</p>
<p>Actividad 1: Oráculo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Warwick Castle <ol style="list-style-type: none"> 1) El oráculo presenta a través de un vídeo en lengua inglesa el Castillo de Warwick, situado a muy poca distancia del pueblecito que vio nacer a William Shakespeare, pueblecito que cobra aún más relevancia durante este año, por celebrarse el IV Centenario de la Muerte de William Shakespeare. 2) El alumnado, haciendo uso de las nuevas tecnologías aprende en inglés el nombre de las partes más importantes del castillo, y se elaboran etiquetas que se pondrán a las maquetas que realizarán en otro momento durante la tarea integrada. También buscan información en inglés de los condes que han habitado dicho castillo y de las armas que se han utilizado a lo largo de la historia del mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha y comprende información general y específica en lengua inglesa. (CCL, CMCT) • Valora y respeta la cultura e historia de otros países así como el patrimonio artístico de los mismos. (CSC, CEC)

Actividad 2: Desplazamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez que han conquistado el castillo de la Mota obtienen unas alas mágicas con las que cada km se multiplica por 15,03, esto les permitirá recorrer los 1118km que hay de distancia entre ambos castillos. Para conseguirlo cada miembro de la tropa en horario extraescolar realizará desplazamientos que registrará en la aplicación de Strava. La suma de los desplazamientos de todos los miembros de la tropa se irá anotando en la hoja de registro. Cada 111,8km conseguirán pasar a la casilla siguiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un recorrido a pie o bicicleta en el entorno de su ciudad mejorando su resistencia aeróbica. (CMCT, CEC) • Respeta el medio natural y urbano evitando su deterioro y actuando para mejorar su estado. (CMCT, CSC, CEC) • Respeta las normas de seguridad vial e indicaciones durante sus desplazamientos. (CSC) • Mejora su condición física a través del desarrollo de cualidades físicas básicas. (CMCT) • Adquiere hábitos saludables que mejorarán su calidad de vida y salud. (CMCT, CAA, CSC)
Actividad 3: Torneo	<ul style="list-style-type: none"> • Pancake Race <ol style="list-style-type: none"> 1) Se proyecta un vídeo en inglés sobre la celebración de la “Pancake Race”, que se celebra en diferentes localidades inglesas, particularmente en Olney, y posteriormente el alumnado busca en internet la receta en inglés para cocinar una tortita “pancake”. 2) El alumnado elabora dicha receta en casa y se hace un selfie. 3) Todas las tropas preparan el recorrido de la carrera en el pabellón del centro, se disfrazan con el vestuario que han traído de casa, acorde con la tradición inglesa para la celebración de esta carrera, cogen su tortita y su sartén y comienza el torneo. Cada tropa realiza cuatro carreras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce festividades típicas inglesas: cultura, historia y religión. (CEC) • Conoce la gastronomía típica inglesa. (CEC) • Utiliza las nuevas tecnologías en lengua inglesa. (CCL, CMCT) • Mejora su condición física a través del desarrollo de cualidades físicas básicas y coordinativas, entre ellas la resistencia, el equilibrio y la coordinación. (CMCT)

Actividad 4: Aventura	<ul style="list-style-type: none"> • Why Warwick Castle? <ol style="list-style-type: none"> 1) El alumnado visualiza un vídeo en lengua inglesa sobre la biografía y obras de William Shakespeare, coincidiendo con el IV Centenario de su muerte y con la cercanía de su lugar de referencia- Stratford-upon-Avon y el castillo de Warwick. 2) Cada tropa realiza un mural fuera del centro, con la información obtenida en el vídeo y haciendo a su vez uso de las nuevas tecnologías, dichos murales formarán parte de la decoración del aula donde se está desarrollando la tarea integrada. 3) Cada tropa tiene que ensayar en casa el fragmento de la obra que se le ha asignado de William Shakespeare para su posterior representación en lengua inglesa ante el resto del alumnado del centro. Las obras que se trabajan son Hamlet, Macbeth, Romeo and Juliet y Othello. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora y respeta la cultura e historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural. (CEC) • Aprecia la riqueza de obras literarias en lengua inglesa. (CCL, CEC) • Comprende y se expresa en lengua inglesa de forma adecuada haciendo un buen uso de las estrategias de comunicación para las diferentes destrezas. (CCL, CEC)
Actividad 5: Consejo de sabios	<ul style="list-style-type: none"> • What do you think about Warwick Castle website? Se realiza un debate en Twitter con el hashtag @castlewebsite, y la moderadora es el oráculo Aethelflaed, pero participan todos los oráculos y el mismísimo ser maléfico Luzbénido. Aethelflaed realiza preguntas cada 5 o 10 minutos sobre la página web del castillo, sobre festividades en países de lengua inglesa y en nuestro propio país y sobre la gastronomía asociada a las mismas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las redes sociales de una forma lógica y productiva. (CMCT, CD, CSC) • Valora y reflexiona sobre la coherencia en los mensajes escritos en Twitter. (CCL, CSC) • Extrae información relevante sobre el tema a tratar del proporcionado por el oráculo. (CCL, CD, CAA). • Valora y reflexiona sobre el patrimonio artístico y cultural y su explotación turística a través de páginas web en diferentes idiomas. (CEC) • Expone ideas de forma concisa y clara en lengua inglesa. (CCL, CMCT)
Temporalización	Se desarrollará durante mes y medio aproximadamente, entre los meses de abril y mayo.	



Inicio Notificaciones Mensajes #acastlewebsite

#acastlewebsite

Destacados En directo Gueñas Fotos Vídeos Más opciones

A quién seguir Actualizar Ver todos

- ALEX. @AlexRueda_ Seguir
- ana @anemartinez147 Seguir
- Arancha Arias. @arancha1... Seguir

Encontrar amigos

Tendencias Cambiar

- #YouTubelsOverParty 105 K Tweets
- #GalizalsNotSpain 22,9 K Tweets
- #invesitiduraRajoy 32,9 K Tweets
- #InsultosDeTiemposPasados
- La Infanta Elena

Aethelflaed @Aethelflaed3 · 9 jun.
#acastlewebsite bye to all of you

Blaze @Blaze02625567 · 9 jun.
#acastlewebsite Thank to yo goodbye

Domi @DomiSeth · 9 jun.
Thank you for this amazing discussion #acastlewebsite

Aethelflaed @Aethelflaed3 · 9 jun.
#acastlewebsite Thank you great Dagda

Lira @165lira · 9 jun.
Bye #acastlewebsite

Aethelflaed @Aethelflaed3 · 9 jun.
#acastlewebsite thank you very much to all of you oracles and warriors, even to Luzbenido. I have learnt a lot about with you!!!See you.

TAREA 5: BATALLA FINAL (GYMCANA)

CRITERIO	<p>Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto-exigencia en su esfuerzo. (Educación Física)</p> <p>Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común (Educación Musical).</p>	
Actividades	DESCRIPCIÓN	INDICADORES DE APRENDIZAJE/COMPETENCIAS CLAVE
<p>Actividad 1: Buscar el lugar indicado en el mapa</p>	<ul style="list-style-type: none"> Las tropas deberán buscar el punto 1 en el mapa, allí encontrarán una pegatina con un código QR, deben capturarlo y aparecerá una pregunta. Cuando conozcan la respuesta enviarán un mensaje al móvil de los Oráculos y cuando les devuelvan un mensaje con "OK", podrán seguir con la siguiente prueba. 	<ul style="list-style-type: none"> Mejora su condición física a través del desarrollo de cualidades físicas básicas. (CMCT) Adquiere hábitos saludables que mejorarán su calidad de vida y salud. (CMCT, CAA, CSC) Interpreta y se orienta con un mapa. (CMCT, SIEP, CAA) Trabaja de forma cooperativa, respetando a los demás y asumiendo las propias limitaciones. (CSC) Capturan el código QR utilizando de forma rápida y efectiva las aplicaciones del móvil. (CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC)
<p>Actividad 2: Realizar un puzzle que forma el mapa del juego</p>	<p>Cada tropa resuelve el puzzle, creado por el oráculo, del mapa del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Construye un puzzle, trabajando de forma cooperativa. (CMCT, CSC) Se pone de acuerdo para elaborar la estrategia de resolución del mismo. (CSC, CAA, SIEP)

<p>Actividad 3: Realizar una coreografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> Al llegar a esta estación deberán hacer la captura al código QR que se encontrarán allí, al hacerlo aparecerá una coreografía realizada por Dagda. La tropa deberá aprenderla y grabarse una vez automatizada, en ese momento la enviarán por whatsapp y si los oráculos le dan el "OK", podrán pasar a la siguiente prueba. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabaja de forma cooperativa, respetando a los demás y asumiendo las propias limitaciones. (CSC) Crea una composición de movimiento y música, imitando la visualizada, donde desarrollará su capacidad de expresión corporal. (CAA, CSC, SIEP, CEC). Muestra una actitud abierta e interesada ante las muestras culturales y musicales. (CSC, CEC) Captura el código QR utilizando de forma rápida y efectiva las aplicaciones del móvil. (CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC)
<p>Actividad 4: Tocar una melodía</p>	<p>Los guerreros y guerreras deben interpretar correctamente la melodía "Santa María stella do día", tras ver el vídeo del oráculo Ingrid en el que se marcarán las pautas a seguir.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta con una articulación y agógica adecuada la melodía propuesta. (CAA, SIEP, CEC) Desarrolla, mediante la práctica instrumental, los conceptos musicales adquiridos previamente. (CAA, SIEP, CEC) Valora la música culta de distintos periodos históricos. (CSC, CEC) Capturan el código QR utilizando de forma rápida y efectiva las aplicaciones del móvil. (CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC)
<p>Actividad 5: Construir castillo con vasos</p>	<p>La tropa construye un castillo de vasos de forma cooperativa aunando esfuerzos de todos los componentes de la tropa y sus distintas habilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Combina las habilidades de toda la tropa para elaborar un castillo de vasos. (CSC, CAA, SIEP) Analiza las cualidades del material para evaluar las posibles dificultades de construcción y solventarlas. (CMCT, CAA, CSC, SIEP) Elabora una estrategia para la resolución del mismo. (CAA, SIEP)

<p>Actividad 6: Puntería con Frisbee</p>	<p>Se colocarán dos aros a una altura de 2 metros, cada miembro de la tropa debe pasar un frisbee por cada uno de los aros. Uno de los Oráculos hará de juez en esta estación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades que mejoran la coordinación óculo manual. (CMCT, CAA, SIEP) • Realiza actividades que mejoran habilidades en juegos y deportes alternativos. (CMCT, CAA, SIEP, CSC) • Se conciencia de las propias limitaciones y valora el esfuerzo y la superación personal. (CAA, CSC, SIEP)
<p>Actividad 7: Ordenar Fragmento Obra de Shakespeare</p>	<p>Hay un mostrador con tarjetas boca abajo de diferentes fragmentos en inglés de las cuatro obras de William Shakespeare que han trabajado las tropas, a saber, Macbeth, Othello, Romeo and Juliet y Hamlet. La tropa comienza eligiendo una tarjeta, una vez que han identificado a qué obra pertenece, tienen que encontrar todas las tarjetas que pertenezcan a la misma obra, ordenarlas y posteriormente buscar en internet el año de publicación de dicha obra.</p> <div data-bbox="560 1137 847 1420" style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecia la creación artística y comprende el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas. (CCL, CEC) • Lee y comprende textos diversos de un nivel adecuado a las capacidades e intereses del alumnado. (CCL, CD, CEC) • Utiliza la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal. (CCL, CAA, SIEP) • Captura el código QR utilizando de forma rápida y efectiva las aplicaciones del móvil. (CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC)

<p>Actividad 8: Escalar el rocódromo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Al llegar a esta estación un miembro de la tropa deberá colocarse un arnés y con la ayuda del resto de compañeros y la supervisión de uno de los oráculos, tiene que subir por el rocódromo y al llegar arriba capturar el código QR que se encuentra en la cima. Este código tiene una pregunta asociada, cuando consigan responderla correctamente podrán pasar a la siguiente prueba. Para encontrar la respuesta podrán utilizar los ordenadores o móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades en la que se mejora habilidades propias de deportes en la naturaleza (escalada). (CAA, SIEP) Trabaja de forma cooperativa. Trabaja en equipo favoreciendo la cohesión del grupo y desarrollando la confianza en los demás. (CSC) Busca información en internet y usa las nuevas tecnologías. (CD) Captura el código QR utilizando de forma rápida y efectiva las aplicaciones del móvil. (CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC)
<p>Actividad 9: Buscar el lugar indicado en el mapa</p>	<p>Las tropas deberán buscar el punto 9 en el mapa, allí encontrarán una pegatina con un código QR, deben capturarlo y aparecerá una pregunta. Cuando conozcan la respuesta enviarán un mensaje al móvil de los Oráculos y cuando les devuelvan un mensaje con "OK", podrán seguir con la siguiente prueba.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Mejora su condición física a través del desarrollo de cualidades físicas básicas. (CMCT) Adquiere hábitos saludables que mejorarán su calidad de vida y salud. (CMCT, CAA, CSC) Interpreta y se orienta con un mapa. (CMCT, SIEP, CAA) Trabaja de forma cooperativa, respetando a los demás y asumiendo las propias limitaciones. (CSC) Captura el código QR utilizando de forma rápida y efectiva las aplicaciones del móvil. (CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC)

<p>Actividad 10: Realizar un puzle</p>	<p>La tropa elabora un puzle con su escudo, que contiene una parte de un código QR. Cuando todas las tropas construyan su puzle completarán el código que les permitirá concluir el juego con éxito.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Se organiza de forma coordinada en la elaboración del puzle. (CSC) • Colabora con su esfuerzo al éxito de todos los participantes con la finalización del juego. (CAA, CSC, SIEP) • Captura el código QR utilizando de forma rápida y efectiva las aplicaciones del móvil. (CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC)
<p>Temporalización</p>	<p>Se desarrollará en una única sesión de 3 horas de duración. Se llevará a cabo en el mes de junio.</p>	





9. CONCLUSIONES

En el desarrollo de esta unidad didáctica hemos querido poner de manifiesto nuestra forma de ver la práctica educativa basada en la **adquisición de competencias clave**.

La **opción metodológica** ha estado centrada en el **aprendizaje funcional** situado en contextos concretos que han fomentado la **motivación** de nuestro alumnado y asentado en un **trabajo multidisciplinar** tal como queda patente en las tareas programadas y descritas en el proyecto.

Se ha podido poner de manifiesto en el desarrollo de todas las tareas planteadas, la alta implicación del alumnado en su propio aprendizaje fomentando su **saber hacer y saber actuar**.

La puesta en práctica de esta unidad se ha planteado como un **desafío al profesorado** implicado en ella, al diseñar experiencias de aprendizaje (tareas), que han hecho en el alumnado tener la posibilidad de asimilar diferentes formas de ver y comprender la realidad y la sociedad en la que viven, construyendo nuevos **aprendizajes significativos** y formulando y aplicando soluciones a las situaciones problemáticas que han ido encontrando en las tareas trabajadas, fomentando de esta manera el **trabajo cooperativo**. En la tarea descrita como “Desplazamiento” que ha sido una de las más motivadoras, se ha conseguido uno de los objetivos que se pretendían al inicio de la unidad. El alumnado ha estado realizando actividad física diaria fuera del horario escolar, con las implicaciones que esto conlleva: **la mejora de la salud y calidad de vida**. Hay que destacar que al mismo tiempo que el alumnado ha adquirido hábitos de vida saludables, algunos miembros de sus familias también lo han hecho realizando el mismo recorrido. La competitividad sana que se ha generado con esta actividad ha provocado que el alumnado recorra más kilómetros de los que previamente se fijaron, por lo que fue necesario establecer nuevas normas durante el juego para premiar esos kilómetros extras que realizaban entre castillo y castillo.

La **educación en igualdad** y el trabajo coeducativo se ha evidenciado en todas las actividades y ha sido muy satisfactorio por sus resultados para alumnado y profesorado, pues se ha extrapolado a otras tareas, áreas y a la vida diaria del centro.

Se han adquirido competencias por otros medios que no son los que se usan tradicionalmente, como son las **nuevas tecnologías**, por ejemplo se han utilizado las redes sociales (Twitter) para generar debates, aplicaciones móviles para controlar los km recorridos y lectores de códigos QR para la comunicación entre los oráculos y las tropas durante la Batalla final (estos códigos les proporcionaban videos, retos y pruebas que tenían que superar).

Los objetivos planteados y los criterios de evaluación establecidos al inicio de esta unidad han sido desarrollados y evaluados a través del logro de nuestro alumnado en los estándares fijados para cada tarea, logrando:

- a. Hacer reflexionar y crear pensamiento crítico en el alumnado.
- b. Fomentar procesos cognitivos variados.
- c. Planificar actuaciones, actividades y situaciones de aprendizaje diversos.
- d. Potenciar la metodología investigativa.

- e. Adquirir estrategias para la lectura comprensiva y tratamiento de la información.
- f. Hacer partícipe al alumnado de su propio aprendizaje.
- g. Fomentar un clima escolar de aceptación mutua y cooperación.
- h. Lograr enriquecer los agrupamientos en el aula y fuera de ella, potenciando el trabajo colaborativo.
- i. Lograr una coordinación metodológica y didáctica en los equipos docentes.
- j. Conseguir planificar diversidad en las situaciones e instrumentos de evaluación.
- k. Adquirir hábitos de vida saludables.
- l. Realizar actividades creativas e innovadoras adaptadas a su realidad social.

**“Una aventura genial,
una experiencia personal y docente apasionante”**

ANEXO A

LA CONQUISTA DE LOS CASTILLOS

Hace mucho, mucho tiempo, cuando la luz se separó de las tinieblas para dar lugar al día y a la noche, tuvo lugar otra disputa entre dos grandes fuerzas: el bien y el mal.

Belcernunos era un dios oscuro, injurioso y encarnizado, enemigo sempiterno de Yavesus, dios de la claridad, magnanimidad y benevolencia. Convivieron en paz creándose un falso equilibrio que Belcernunos rompió con la concepción de tres hijos tan tenebrosos como su corazón impío: Ogminio, Leviátono y Luzbénido.

Y era tal la ambición de los tres pérfidos semidioses, así como la de su padre, el mal dios, que arrasaron las tierras que una vez convivieron en sosiego y armonía y arrojaron a Yavesus a los confines del mundo en llamas, bajo el amparo de los atemorizados hombres que lloraban y gritaban el dolor de sus familias destruidas y de los muertos que dejaron atrás las fuerzas tenebrosas que nacieron de las entrañas del que se convirtiera en infierno en la Tierra.

Conquistaron el mundo de los humanos, conquistaron el mundo de la bondad, y construyeron con la sangre de sus esclavos tres lúgubres castillos que se elevaban hasta el cielo ennegrecido de nubes que traían continuas tormentas: uno en Castroferral, en medio del seno de una zona conocida como Despeñaperros; otro sería el Castillo de la Mota, en el vetusto reino de Valladolid y el tercero y más glorioso si cabe en las tierras de nobles inglesas: el castillo de Warwick.

Y así fueron pasando los años, los lustros y los siglos. El mundo se convirtió en la cuna del dolor y de la maldad y ya no existían flores ni cantos de aves de colores, sino que el suelo se cubrió de pasto seco y de zarzas plomizas que abrazaban a cualquier criatura que osara atravesarlas con sus puntas afiladas; y el cielo no estaba habitado por cantos de aves que se agitaban en un bello vuelo, sino de por graznidos de grajos y cuervos, de buitres sedientos que se agolpaban a lo largo de los caminos esperando ver caer a los viajeros y soldados hambrientos. Todo lo que existía sobre la faz de la Tierra era muerte y desolación.

Sin embargo, bajo el lento paso del tiempo, los hombres se iban fortificando y en las sombras, escondidos de todo ojo divino, iban formando ejércitos de valientes con el propósito de recuperar lo que un día fuera su hogar, así como de liberar a Yavesus de las manos envejecidas de la soledad y del hedor de la muerte venidera. Y lo hacían en silencio, escondiéndose de cualquier endiablado vigilante que imponía por la fuerza el mandado de los dioses malditos. En casas oscuras, sin encender la tenue luz de las velas, bajos los árboles consumidos a la luz de la entristecida Luna, en cuadras deshabitadas y abandonadas a su suerte se reunían grupos de inexpertos soldados que sólo tenían por escudo su arrojo y osadía y el deseo de hacer del mundo lo que fue en su día: un lugar de ensueño en el que reían las familias.

Los mensajes que escondían gritos apagados de rebelión y revuelta se extendieron a lo largo y ancho de la Tierra. Y cada hombre y mujer entendía el significado de aquellas señales ocultas entre líneas y sentían en sus corazones apagados la llama de la valentía. “Ahora sí”, se decían, “ahora llegó nuestro momento”, y entre abrazos y besos se despedían de sus abuelos y de sus hijos sin derramar una sola lágrima; no, no había motivo para hacerlo: lucharían por su libertad, la de ellos, su pueblo y sus retoños y romperían las cadenas de la esclavitud y del tormento para dar paso de nuevo a la bondad del dios verdadero.

Buscaron en las cimas de los montes solitarios el consejo de los ancestros: los oráculos. Aquellos ancianos y aquellas ancianas que se retiraron en soledad a escribir sobre papiros mojados la historia de la humanidad, atendieron a las demandas de los pueblos desesperados. Prepararon sobre ollas de plata líquidos dorados de adivinación y hechicería y, cubriendo con su capa los ojos en blanco, emitían ruidos de voces sobrehumanas que desvelaban los caminos que conducían a los castillos de las deidades condenadas.

“Argo trendum sinister caminae, traseum palio muertus seris”...

Y la muerte rodeaba el humo de sus caldos y mostraba su rostro más amargo. Los hombres tenían miedo, pero el temor de aquellas sombras oscuras no mermó la valentía que los arrojaba a la guerra más larga que la humanidad hasta entonces conociera.

Tomaron los mapas dibujados por mano de los oráculos y bajaron de nuevo a los caminos que llevaban a los campos sombríos.

El lugar de encuentro de las tropas de intrépidos guerreros se halló en las tierras de Jaén, en un lugar remoto y escondido cuyo nombre mostraron los sabios ancianos: Guarromán. Allí se encontrarían los hombres y mujeres que viajaron a escondidas portando sólo su valor y valía y se saludaron alegremente formando un coro de guerreros ardientes.

“De aquí partiremos, hombres y mujeres que representáis la esperanza de nuestros hijos. De aquí partiremos sin rendirnos, sin sentir el cansancio del camino, sin sentir el calor del sol en llamas ni el frío de los gélidos granizos. Nada frenará nuestro propósito ni nuestro objetivo: eliminar el mal de nuestras tierras y liberar al dios de todo lo bello concebido. Hombres y mujeres, comienza una nueva Era, ¡la era del Hombre y de sus hijos!”.

Júbilo entre las tropas. El valor renacido.

Se dirigirían con paso firme hacia los tres castillos. Los oráculos los acompañaban en la distancia y en sueños les revelaban sus secretos más ocultos. Advertencias y consejos venían en susurros. Los sabios pusieron en su conocimiento los males a los que se enfrentarían:

- Ogmínio, rey de las tierras de Castroferral. Arrasó la tierra con el fuego de sus hombres pérfidos que portaban antorchas y destruyeron toda la belleza de los frondosos bosques y la vida que hacía de ellos lugares apacibles de sombras, frescor y suave viento. Los árboles desaparecieron y los animales murieron de sed y hambre. La Naturaleza dejó su trono a la desolación más tenebrosa y la vida murió en los brazos de gente poco piadosa que no soportaba la frágil belleza de los campos boscosos.
- Leviátono, señor del castillo de la Mota. Posó su mirada sobre los hombres e hizo esclavas a las ancianas, mujeres y niñas. En sus tierras gobernaban sólo los varones y enriqueció a aquellos que le ofrecieron sus incondicionales servicios. Hizo ricos a unos pocos y el resto sucumbía a la pobreza más profunda muriendo en medio de las calles de piedra sin amparo ni compasión alguna. Creó un lugar de desigualdades marcadas y agudas y nadie osaba a revelarse contra ello pues la hoja afilada de las hachas implacables eran una continua amenaza sobre sus cuellos desnudos.
- En último término, Luzbénido, dominante del Castillo de Warwick. Enemigo de las letras,

de la música, de las palabras hermosas, de la propia literatura. El arte de los juglares, el cantar de los actores sobre escenarios improvisados, el alma flotante de las metáforas y de las sátiras más refinadas, el amor que emanaba de la tinta de un soñador del mundo. Destruyó papiros, plumas, tintas y obras, rompió el corazón de los escribas fantaseadores, de los fabricantes de hermosas rimas, de los visionarios de los sentimientos más apasionados. Destruyó el arte, el alma, el canto, el sueño, el anhelo, el beso... y su tierra fue un desierto de inculto malestar, de palabras necias, de vacíos recuerdos, de odas muertas.

Y por encima de todos... Belcernunos. Los oráculos advirtieron de su control sobre aquellos sus hijos, sin embargo, si los hombres destruían a sus tres descendientes y herederos, su alma se quebraría en mil trozos de hielo y la muerte sobrevendría al mal definitivamente, y por fin Yavesus regresaría, y los campos florecerían de nuevo, y los hombres y mujeres convivirían en paz, y las letras fluirían de las arpas con consuelo.

Ése era el objetivo de los hombres, y así se dispusieron y avanzaron sin titubear, con paso firme y con coraje repitiendo a cada legua su propósito y meta aunando sus voces y creando un coro infinito que gritaba “destruir el mal, destruir el mal...”, y no había alma que no temiera si oía en la lejanía este grito de valentía, “DESTRUIR EL MAL, POR LOS HOMBRES, POR SUS HIJOS...¡PARA SIEMPRE!”.

Los diferentes clanes se han puesto de acuerdo, es el momento, la hora ha llegado, el mundo os necesita, vosotros sois las tropas que lucharán contra el mal, y representáis cada uno de los pueblos de la tierra, llevad con orgullo los escudos de vuestras familias.

¡Que la fuerza y el gran Yavesus os acompañen!

ANEXO B

Vídeo resumen de las actividades desarrolladas, que se le proyectó al alumnado al término del juego. Puede visionarse en (Video 2: <https://youtu.be/mVIXiD6Ln-I>).



ANEXO C

SÍNTESIS DEL TRABAJO

RESUMEN

“La Conquista de los Castillos” es un trabajo innovador e interdisciplinar que engloba: Educación Física, Tecnologías, Inglés, Arte y Música.

Nuestro proyecto es un épico juego en el que se presentan tres castillos dominados por tres personajes malévolos hijos de Belcernunus, el Dios diabólico y de la Oscuridad. El objetivo es destruir a este ser maligno en la batalla final tras vencer a cada uno de sus vástagos. Para ello, el alumnado forma cuatro tropas de guerreros y guerreras que deberán conseguir una serie de puntos realizando unas pruebas y siguiendo el consejo del oráculo (interpretado por el profesorado), entre estas pruebas destacamos, el torneo, la aventura y el consejo de sabios. Uniendo sus fuerzas (los puntos de cada uno) podrán conseguir conquistar los diferentes castillos y llegar hasta La Batalla Final animados por el avance de sus fichas sobre el gran tablero que refleja sus pasos a la victoria.

En el proyecto se desarrollan 5 tareas, con temáticas concretas:

- Tarea 1: Campamento base: Conocimiento de su entorno
- Tarea 2: Castillo de Castro Ferral: Defensa del medio ambiente y ecología.
- Tarea 3: Castillo de la Mota. Valores éticos y morales.
- Tarea 4: Castillo de Warwick. Arte y ciencias.
- Tarea 5: Batalla final. Trabajo cooperativo.

Con esta actividad se ha conseguido motivar al alumnado, fomentar el espíritu de equipo y cooperativo, mejorar la salud con las actividades físicas propuestas, afianzar conocimientos en lengua extranjera, desarrollar su espíritu artístico y musical, inculcar el cuidado del medioambiente y otras competencias clave de una manera lúdica a través de un intrépido reto.

En el análisis posterior a la finalización del proyecto hemos valorado como los resultados de éste han mejorado en gran medida la calidad educativa en nuestro centro.

OBJETIVOS

- Fomentar el trabajo cooperativo mostrando una actitud receptiva y tolerante.
- Incorporar hábitos saludables y de mejora de la calidad de vida.
- Enriquecerse de las manifestaciones musicales y culturales de diversas épocas históricas.
- Desarrollar los conocimientos del campo de la tecnología y de la lengua inglesa para aplicarlas en el aprendizaje.

METODOLOGÍA

La metodología es fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo cooperativo del alumnado, tanto en el aula como fuera de ella en horario no lectivo. Aunque la participación

es por grupos, la colaboración entre las tropas es necesaria para el desarrollo del juego y la implicación directa en todas las tareas propuestas será indispensable para su éxito.

TEMPORALIZACIÓN

El proyecto se lleva a cabo entre los meses de septiembre a junio, es decir, un curso escolar. Bien es cierto que, para que todas las actividades se desarrollen con fluidez es necesario un trabajo previo de planificación de cada una de las tareas y actividades. Dicho esto cada tarea se planteó de la siguiente forma:

- Tarea 1: Campamento Base: mes y medio (entre los meses de Octubre y Noviembre).
- Tarea 2: Castillo de Castro Ferral: mes y medio (entre los meses de Diciembre y Enero).
- Tarea 3: Castillo de la Mota: mes y medio (entre los meses de Febrero y Marzo).
- Tarea 4: Castillo de Warwick: mes y medio (entre los meses de Abril y Mayo).
- Tarea 5: Batalla Final: una sesión de 3 horas (Junio).

DESARROLLO Y RESULTADOS

La historia se presenta en un vídeo en el que los oráculos (profesorado) explican el objetivo del juego y el camino que han de seguir los guerreros y guerreras (alumnado). A partir de ahí, cada tropa elige sus insignias y parten del campamento base pasando por el Castillo de Castro Ferral, Castillo de la Mota y Castillo de Warwick hasta llegar a la Batalla Final. En cada punto, tendrán que realizar una tarea constituida por distintas actividades. Tras su realización, se consiguen unos estándares de aprendizaje, que afectan a las áreas descritas (Ed. Física, Inglés, Tecnología, Ed. Musical y Ed. Plástica). El resultado de la actividad ha sido enriquecedor tanto para el alumnado como para el profesorado, pues la implicación mostrada ha superado todas las expectativas. Esto se ha reflejado en la mejora de los resultados del grupo con respecto a otros del mismo nivel en años anteriores en los que se siguió una metodología tradicional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación seleccionados están adaptados a la normativa que se refleja en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato para las materias de Ed. Física, Ed. Plástica y visual y audiovisual, Lenguas Extranjeras: Inglés, Educación Musical y Tecnologías.

POSIBILIDADES DE GENERALIZACIÓN DEL TRABAJO A OTROS NIVELES Y CONTEXTOS EDUCATIVOS

Aunque el proyecto está diseñado para 3º ESO, dado su carácter lúdico y motivador, podría ser extrapolado a cualquier nivel y contexto educativo, en tal caso, solo habría que adaptar las diferentes actividades adecuándolas a la edad del alumnado y manteniendo la estructura del juego.

OTROS ASPECTOS DESTACADOS

El éxito de esta actividad ha sido el plantear las actividades al alumnado como algo lúdico pero haciendo que en cada una de ellas se trabajen las competencias clave.

Concurso para el fomento de la investigación e innovación educativa

Premios

Joaquín Guichot & T
Antonio Domínguez Ortiz

XXIX edición

curso 2016/2017



JUNTA DE ANDALUCIA