

ÉL ES ASTUTO DE AUTONOMÍA.

AUTOR: Juan Carlos Posada Pérez.

JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Desde hace más de 20 años debemos celebrar el ESTATUTO de AUTONOMÍA de CASTILLA Y LEÓN con el fin de que todos los alumnos de nuestra comunidad conozcan esta Ley general y fundamental en nuestra Autonomía. Ley, que tras la Constitución española rige y regirá la vida en nuestros territorios.

A raíz de la pandemia de Covid-19 y continuando con diversas metodologías que llevamos desarrollando en nuestro Centro en estas últimas décadas:

- metodología ACTIVA.
- metodología de aprendizaje BASADO en JUEGOS.
- aplicación de metodologías en el CAMPO DIGITAL.

decidimos hacer un BREAK OUT para conmemorar y conocer esta Ley.

Lancé la propuesta al claustro y realicé un sencillo juego para que los alumnos de 2.º, 3.º, 4.º y 5.º de Primaria realizaran este pequeño juego bajo las consideraciones de la distancia de seguridad y evitando los desplazamientos.

CONTENIDOS DE LA EXPERIENCIA

1. El Estatuto de autonomía de Castilla y León.
2. Aspectos geográficos e históricos clave de nuestra comunidad.
3. Orden alfabético.
4. Numeración: orden numérico hasta unidades de millar.
5. Fauna de nuestra comunidad.
6. Desarrollo de la memoria visual: ejercicios de memoria a corto plazo.

ENLACE DEL BREAKOUT

<https://es.liveworksheets.com/nx1639740xa>

METODOLOGÍA

La actividad es un juego que se debe realizar con un dispositivo móvil conectado.

En el enlace se propone un reto consistente en conseguir 7 números clave que se alcanzan al resolver otras tantas pruebas escondidas tras las banderas de la comunidad.

Estas banderas jalonan los diferentes apartados del Estatuto de Autonomía (resumido para nuestros alumnos).

Al final el alumno debe sumar las siete cifras y quedarse con los tres últimos dígitos. Estos dígitos es la contraseña de un candado que cierra un cofre, cofre en el que se encuentra el tesoro que deben conseguir. Aquí el profesor colocará lo que tenga a bien: libro, juego de cartas...

En el caso de cursos pequeños recomiendo un premio que pueda compartir con todos sus compañeros (chocolatina, dulce) con el fin de quitar el aspecto negativo competitivo y así desarrollar el valor del compartir la alegría de haberlo conseguido.

MATERIAL UTILIZADO

Para la ejecución del enlace: programa LIVEWORKSHEETS, H5P, EDUCAPLAY, GENIALLY, WORD, PDF y PHOTOSHOP para la creación de tarjetas.

Para el desarrollo del juego: tablets u ordenadores personales, conexión WIFI, cofre, candado y premio.

EVALUACIÓN

En todo momento el profesor observa la realización de la actividad de cada alumno, solucionando y anotando las dificultades de cada alumno en la realización de cada prueba.

Al final se pasa un cuestionario o simple preguntas a mano alzada con cuestiones de satisfacción de la actividad, de puntos de dificultad, puntos sencillos y posibles sugerencias del alumnado.