**LA BUSQUEDA DEL TESORO**

Introducción

Jane McGonigal dice: “Los juegos nos desafían para un mejor uso de nuestras fortalezas, eliminan el miedo al fracaso, mejorando nuestras posibilidades de éxito. Los buenos juegos apoyan la cooperación y la participación”

Y con esta actividad pretendo conseguirlo. Comenzaré explicando por qué he realizado esta actividad como voy a realizarla

Justificación de la actividad

Con esta actividad pretendo mantener motivados a mis alumnos mediante un juego (gamificación) y además utilizando las nuevas tecnologías. Algo que a nuestros alumnos les motiva y aprenden.

En el aula no tenemos ordenadores y si queremos realizar alguna actividad de informática tenemos que ir a la sala de ordenadores.

Normalmente en nuestra aula usamos la pantalla digital y salen de uno en uno. De manera individual.

Con esta actividad. Practicamos el trabajo en equipo, usamos las nuevas tecnologías y utilizamos las instalaciones del centro.

A demás nos permite trabajar con pocos ordenadores, pues, aunque no hay un ordenador por niño, ni un ordenador por grupo, al tener que ir resolviendo las diferentes pistas cada uno lleva un ritmo diferente de trabajo.

En el caso de que regresen a la sala de ordenadores y estén todos los ordenadores ocupados o las Tablet, aprenden a esperar turno y a compartir.

En este juego repaso de la 1º evaluación de matemáticas de 3º de primaria, motivándolos mediante un juego, el uso de las nuevas tecnologías y fomentando la colaboración entre todos.

A demás nos permite evaluarlos y evaluarse de forma rápida y fácil mediante el uso de la aplicación Quizizzi

Desarrollo actividad

Esta actividad es una búsqueda del tesoro que realizaremos en la sala de ordenadores. Está diseñada para realizarse el último día de clase en la última semana antes de las vacaciones de navidad.

Previamente habremos colocados los códigos Qr por el centro, acorde a las pistas que hayamos elegido.

Los alumnos se dividen en grupos de dos. Tienen que ir encontrando y resolviendo los diferentes códigos Qr.

Cada vez que encuentra un código Qr regresan a la sala de informática y escanean el código Qr resolviendo las preguntas (con móviles (2) y Tablet que previamente he traído (1)).

Cada código Qr corresponde a una pregunta del Quizizzi

Una vez encontrados los 10 códigos Qr y contestadas las 10 preguntas, comprueban si lo han resuelto correctamente realizando el Quizizzi.

En el caso de tener alguna pregunta mal volverían a resolverla escaneando de nuevo el código.

Ellos se van autoevaluando solos y saben en qué puesto van quedando según van resolviendo.

Las pistas serían las siguientes se las daría el profesor. Los alumnos tendrían que pensar qué lugar indica e ir a buscar el código Qr, regresar a la sala de informática escanearlo con los móviles o Tablet y pedir la siguiente pista al profesor.

El lugar aparece entre paréntesis, pero a ellos, sólo les daríamos la pista.

1º pista;

LUGAR DE ENCUENTRO DE LECTORES (BIBLIOTECA)



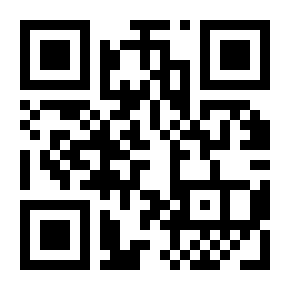
2º pista:

EN EL AYUNTAMIENTO ESTA AL FRENTE EL ALCALDE Y EN EL COLEGIO ESTA… (DIRECCIÓN)



3º pista:

SI ME HE QUEDADO SIN AGUA Y NECESITO BEBER ACUDO AL… (BAÑO)



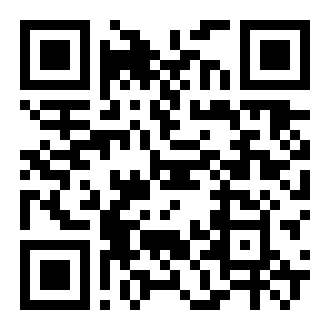
4º pista:

AHORA TENGO HAMBRE, ME VOY AL …. (COMEDOR)



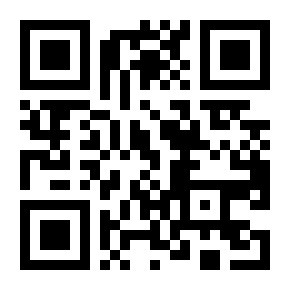
5º pista:

SI EN EL COLE QUIERO APRENDER A MI …. DEBO VOLVER (CLASE)



6º pista:

PARA HACER FOTOCOPIAS HE DE ACUDIR A LA SALA …. (DE PROFESORES)



7º pista:

CUANDO MULETAS HE DE LLEVAR PARA SUBIR EL……HE DE UTIZAR (ASCENSOR)



8º pista:

EL LUGAR DONDE LOS TROFEOS SE HAN DE GUARDAR(VITRINA)



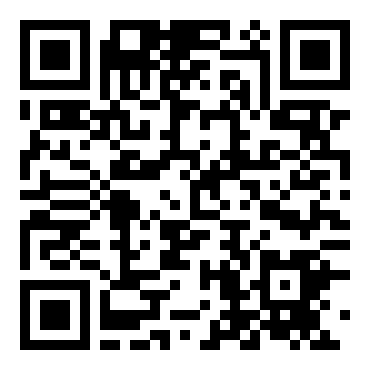
9º pista:

SI CON EL DIRECTOR QUIERO HABLAR EN UNA MESITA HE DE ESPERAR (SALITA)



10º pista

PARA AHORA POCO TARDAR EN ESTA SALA HE DE BUSCAR (SALA DE INFORMATICA)



Ahora ya puedes comprobar si está bien resulto, pincha en Quizizzi, mete el código del juego, ves resolviendo las diferentes pruebas que has resuelto con el código Qr comprueba que está bien resuelto y mira en que puesto has quedado. ¡MUCHA SUERTE!

<https://quizizz.com/admin/quiz/5dea206b8362a6001b417dd3>

Aquí coloco el enlace, pero los alumnos tendrían descargado Quizizz , en los ordenadores y entrando en la aplicación. buscando el juego” mayte matemáticas” introducirían un código que les habría dado previamente. Ellos verían como lo han resuelto y en la posición que han quedado.

PASOS A SEGUIR:

1. Escuchar instrucciones del profesor
2. Buscar a tu pareja
3. Seguir las pistas para encontrar las pruebas propuestas en el código Qr, resolverlo en el espacio seleccionado para ello (cara posterior de la hoja)
4. Guardar los códigos Qr resueltos
5. Resolver Quizizzi

¿QUÉ ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS HAN CONSEGUIDO?

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Alumnos | B2-1 Leer escribir y utilizando razonamiento apropiados, distintos tipos de números(CL-AA) | B1.2Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos relaciones entre los datos, contexto del problema)(CL-CM) | B2.2 Utiliza números ordinales(CM-CL\_AA) | B2.2 Descompone, números naturales interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.(CM-AA) | B.2.6 Realiza operaciones con números naturales: suma, restas, multiplicación.  (AA-CM) | Colaboración | Comportamiento | Trabajo en equipo |
| Pepe |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Luis |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Juan |  |  |  |  |  |  |  |  |