

TAREA 4: CREACIÓN DE ACTIVIDAD DE GEOLOCALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN PLAYVISIT

• DATOS DEL RECURSO

- Nombre de la actividad: Tesoro matemático
- Plataforma o aplicación.: playvisit
- Autor: Nuria M^a López del Río
- Breve descripción: La prueba que he elaborado, es una búsqueda del tesoro, de forma geolocalizada, donde a través de la aplicación citada, previo envío de un código QR, mis alumnos/as, deberán superar diversas pruebas matemáticas o retos, para conseguir y descubrir donde está el tesoro oculto. Para ello previamente antes del comienzo del juego, en la pantalla de inicio, se dará la bienvenida a los alumnos/as y se les animará a formar parte de la aventura. Posteriormente, en cada una de las ubicaciones del recorrido marcado en la geolocalización, aparecerá una pantalla previa al reto, donde deberán investigar y/o encontrar lo que se les solicita, posteriormente aparecerá el reto al que deberán dar respuesta a partir de la investigación anterior; y por último una vez superado el reto, conseguirán la insignia correspondiente asociado a la gamificación por medio de fábulas que se llevará a cabo en el aula, de ahí que vayan consiguiendo tortugas de diversos colores, y a su vez puntos por superar cada reto. Una vez que superen todos los retos, en la pantalla final encontrarán “la pista”, para descubrir la ubicación del tesoro y el premio.

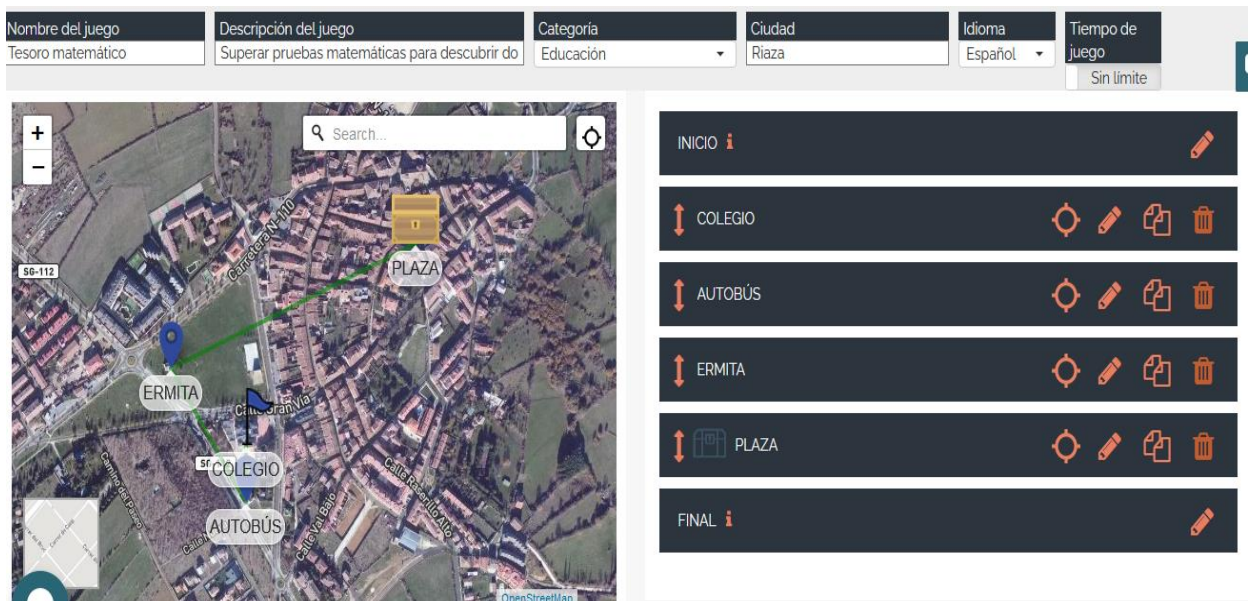
• PROPUESTA DIDÁCTICA

- Nivel Educativo: 1º educación primaria
- Materia: matemáticas
- Duración: indeterminada
- Objetivos: Afianzar los contenidos trabajados a lo largo de las diversas unidades didácticas trabajadas hasta el momento
- Fomentar la habilidad y desarrollo de la competencia lógico-matemática en contextos de la vida diaria
- Promover la fluidez y comprensión lectora, a través de la lectura de los diversos retos e investigaciones a llevar a cabo
- Desarrollar en el alumnado el espíritu de motivación y emprendimiento hacia las tareas
- Competencias: las diferentes competencias clave que se trabajan con el desarrollo de esta actividad son:
 - competencia lingüística (lectura de pruebas, fluidez y velocidad lectora, comprensión lectora, expresión oral)
 - competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología (cálculo, razonamiento lógico-matemático, agilidad mental)
 - sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (iniciativa, actitud positiva, esfuerzo)
 - aprender a aprender (atención, razonamiento lógico, investigación, deducción)
 - competencia digital (manejo de dispositivo móvil o Tablet, uso y manejo de aplicación de la prueba)
 - competencia social y cívica (previo a la actividad se les dará diversas nociones, sobre la importancia del cuidado y respeto del entorno donde se realizan las diversas pruebas, así como hacia las personas que se puedan encontrar en dichos lugares en el momento de llevarlas a cabo; por otro lado se fomentará la interacción y habilidad social, si en alguno de los retos deben preguntar a alguno de los responsables o personas que se encuentran en el lugar para facilitar la resolución de la prueba).

• **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

- Material necesario: Tablet o teléfono móvil (en este caso el de un familiar), lápiz y papel, aplicación para la lectura de código QR (explicación a las familias previa al desarrollo de la actividad)
- Desarrollo de la actividad: la actividad se llevará a cabo como tarea extra de la asignatura de matemáticas, por lo que tendrá carácter voluntario, por ello semanalmente se dará el código QR al alumno/a que en ese momento tenga que resolver la actividad, dejando el tiempo de una semana para su resolución. Una vez finalizado ese tiempo se cambiará el código y las pruebas para el siguiente alumno/a.
- A continuación, paso a ejemplificar la propuesta descrita anteriormente en la descripción:

1.CREACIÓN MAPA GEOLOCALIZACIÓN RECORRIDO



2.PANTALLA ANTES DEL RETO ;COMIENZO DE LA AVENTURA!

Descripción: Personaliza y previsualiza en tiempo real el contenido de las pantallas que verán los usuarios en su móvil. Cuando lleguen al Punto de Interés aparece la pantalla "Descripción del reto". A continuación, se muestra la "Pantalla Reto" con el reto seleccionado y finalmente la "Pantalla Resultado" con el resultado del reto: puntos, item recolectado en el inventario, tiempo, etc. ¡Da rienda suelta a tu imaginación!

Pantalla antes del reto



3. 1º PUNTO DE INTERÉS

Nombre del POI COLEGIO	Puntos de recompensa 10	Distancia de activación (metros) ⓘ 5	Nombre de la recompensa del reto tortuga amarilla	Imagen de la recompensa (Formatos: JPG JPEG PNG GIF; Máx. 10MB) Examinar... No se ha selecc.ingún archivo✖
---------------------------	----------------------------	---	--	---

Pantalla antes del reto



Pantalla de reto



Pantalla después del reto



4. 2º PUNTO DE INTERÉS

Nombre del POI AUTOBÚS	Puntos de recompensa 10	Distancia de activación (metros) ⓘ 5	Nombre de la recompensa del reto tortuga verde	Imagen de la recompensa (Formatos: JPG JPEG PNG GIF; Máx. 10MB) Examinar... No se ha selecc.ingún archivo✖
---------------------------	----------------------------	---	---	---

Pantalla antes del reto



Pantalla de reto



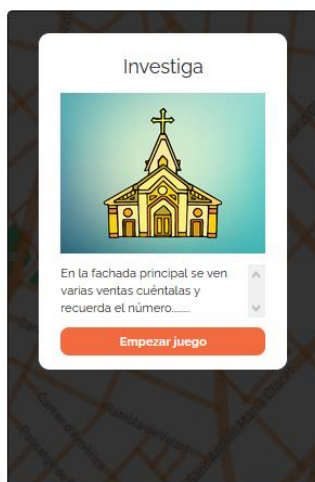
Pantalla después del reto



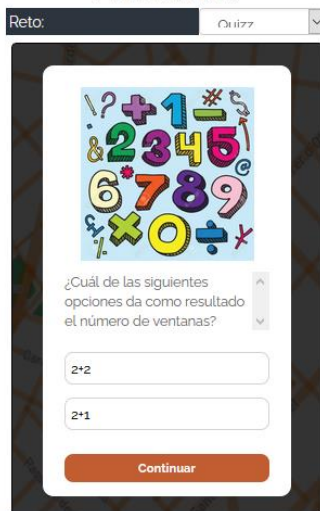
5.3º PUNTO DE INTERÉS

Nombre del POI ERMITA	Puntos de recompensa 10	Distancia de activación (metros) ⓘ 5	Nombre de la recompensa del reto tortuga azul	Imagen de la recompensa (Formatos: JPG JPEG PNG GIF; Máx. 10MB) Examinar... No se ha selecc...ingún archivo
--------------------------	----------------------------	---	--	--

Pantalla antes del reto



Pantalla de reto



Pantalla después del reto



6. 4º PUNTO DE INTERÉS

Nombre del POI PLAZA	Puntos de recompensa 10	Distancia de activación (metros) ⓘ 5	Nombre de la recompensa del reto tortuga azul	Imagen de la recompensa (Formatos: JPG JPEG PNG GIF; Máx. 10MB) Examinar... No se ha selecc...ingún archivo
-------------------------	----------------------------	---	--	--

Pantalla antes del reto



Pantalla de reto



Pantalla después del reto



7. PANTALLA FINAL

Pantalla antes del reto



