



Nº participantes: 18 alumn@s



Duración: 60 minutos (1 sesión).



Espacios (Aulas o salas a utilizar)

- Aula de referencia/clase.
- Aula de compensatoria.
- Hall de entrada



Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

- Fomentar la participación y el trabajo en equipo, despertando la curiosidad y el interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Establecer situaciones comunicativas, respetando las opiniones de cada uno siendo capaces de llegar a un consenso.
- Utilizar el lenguaje como vehículo/ herramienta de comunicación.
- Reforzar el automatismo de las operaciones básicas (suma y resta).
- Utilizar los conceptos espaciales (arriba, abajo, derecha, izquierda) copiando un modelo dado. TANGRAM.



Competencias Clave

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Competencia Digital | <input type="checkbox"/> Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor |
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprender a aprender | <input type="checkbox"/> Conciencia y expresiones culturales |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sociales y cívicas | <input checked="" type="checkbox"/> Comunicación lingüística |
| <input checked="" type="checkbox"/> Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología | |



Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA: Comunicación oral: hablar y escuchar. Comunicación y expresión escrita. Lectura y comprensión de diferentes tipos de texto. Utilización de distintas estrategias para la elaboración de diferentes tipos de texto. Expresión oral y escrita: textos literarios, la poesía.

MATEMÁTICAS: Números y operaciones. Operaciones básicas (suma y resta) con números naturales hasta tres cifras. Ordenación y lectura de números naturales. Geometría. Figuras planas. Orientación espacial.





Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

Un Elfo travieso ha dejado caer y ha roto la estrella que despierta el espíritu navideño. Si no conseguimos arreglar o construir una nueva estrella, no se celebrará La Navidad y Papá Noel no podrá repartir los regalos.

Con mucha suerte, en distintos lugares de Laponia viven “Los sabios Elfos” que conocen la fórmula secreta para construir o arreglar la estrella mágica de La Navidad.

OBJETIVO: Superar una serie de pruebas para abrir todas las cajas con los documentos de los distintos Elfos sabios. Estos documentos nos darán la clave para abrir la caja fuerte donde se encuentra la fórmula secreta para construir o arreglar la estrella mágica de La Navidad.



Agrupamientos/organización

3 equipos con un máximo de 6 alumnos por equipo



Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Cada equipo contará con una caja con contraseña y un kit de investigación para resolver las pruebas. El kit contiene bolis, doc para anotar su contraseña y el sobre de la primera prueba.

- 3 pruebas compuestas por pequeños retos: al resolver cada una de ellas, conseguirán un dígito o letra y las pistas para encontrar la siguiente prueba. Al resolver las tres pruebas podrán abrir su caja.
- Prueba final de apertura de la caja fuerte: necesitan abierto las 3 cajas grupales.



Instrucciones (Reglas del juego)

TU OBJETIVO: Superar una serie de retos para abrir todas las cajas con los documentos de los sabios Elfos. Estos documentos te darán la clave para abrir la caja fuerte donde se encuentra la fórmula secreta para construir o arreglar la estrella mágica de La Navidad.

INSTRUCCIONES:

1. Saca del saco mágico una bola de navidad y ábrela, en ella encontrarás un símbolo o dibujo, forma tu equipo con el resto de compañeros/as que hayan sacado el mismo símbolo o dibujo que tú.
2. Al entrar en el AULAPONIA, colocaos junto a la mesa que tenga el símbolo o dibujo de vuestro equipo.
3. Busca el Kit de investigación del equipo (sobre con el mismo símbolo/dibujo del equipo con la primera prueba y materiales para superar las siguientes).
4. Comienzan las pruebas: tenéis 60 minutos para resolverlas y conseguir fórmula secreta para construir o arreglar la estrella mágica de La Navidad.

¡RECUERDA! Sois un equipo. Todos y todas aportáis. Además, necesitareis del esfuerzo y la colaboración de toda la clase para poder abrir la caja fuerte.

¡CUIDADO! La no colaboración y el enfado hace que el espíritu navideño se vaya perdiendo. Si eso sucede, sonará una campana, tu profe que se trata de una Elfo traviesa, se trata de tu profe intentará cogeros y si lo hace os colocará una pegatina y os quedareis petrificados durante 1 minuto.

Para evitar que la Elfo traviesa se enfade hay que resolver las pruebas de forma colaborativa y sin enfadarse, además de no hacer ruido, ya que a los Elfos les gusta el silencio.





Componentes (Elementos y recursos del juego).

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Cajas | <input type="checkbox"/> Códigos de alfabeto | <input type="checkbox"/> QR |
| <input type="checkbox"/> Candados | <input type="checkbox"/> Decodificador | <input type="checkbox"/> Mapas |
| <input type="checkbox"/> Tinta invisible | <input type="checkbox"/> Linterna UV | <input type="checkbox"/> Puzzles |
| <input type="checkbox"/> Decodif. Textos | <input type="checkbox"/> Crucigramas | <input type="checkbox"/> Pequeños acertijos |
| <input type="checkbox"/> Espejos | <input type="checkbox"/> Papeles especiales | <input type="checkbox"/> Experimentos |
| <input type="checkbox"/> Otros: | | |

- 4 Cajas con candado numérico.
- Folios
- Cartel.
- Papel celofán rojo.
- Cartulina.
- Bolígrafos.
- Papel adhesivo.
- Pegamento.
- Pinzas pequeñas de motivos navideños.



Herramientas (Apps/páginas web)





Pruebanº: 1 “ADIVINA LA RIMA”



Materiales:

- Gafas mágicas
- Lápiz, bolígrafo y papel
- Folio blanco con acertijos
- Imágenes (apoyo visual)
- Poema o poesía incompleta escrita en cartulina
- Para hacer las gafas: papel transparente rojo
- Cartel: “Si tu poesía quieres acabar, tus palabras con rima has de adivinar”.
- Cartulina
- Papel pergamino



Procedimiento:

1. Abren el Kit de supervivencia de su equipo.
2. Cogen el sobre con la primera prueba: Contiene un folio o cartulina con un texto escrito en el cual, algunas palabras están escritas de forma oculta en letras de colores, que tendrán que descifrar con las gafas de supervivencia. Mensaje: “Si tu poesía quieres acabar, palabras con rima has de adivinar”.
3. Utilizan el folio con imágenes (apoyo visual), que les servirá para completar el poema escrito basándose en la rima de palabras.
4. Buscarán por el aula un pergamino con una poesía escrita de forma incompleta, que deberán completar con lo mencionado anteriormente. Detrás de cada imagen elegida aparecerá un número. La colocación de dichas imágenes, con su correspondiente número en el reverso de forma adecuada, servirá como clave para poder abrir el candado de la caja.





Pruebanº:



Materiales:



Procedimiento:





Pruebanº:



Materiales:



Procedimiento:

