



N participantes: 20 alumnos



Duración: 1 sesión de 45 minutos - 60 minutos



Espacios (Aulas o salas a utilizar)

Aula de referencia

Espacio digital



Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

7. Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.

2. Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación.

8. Iniciarse en la escritura de palabras o frases significativas aplicando una correcta dirección en el trazo y posición adecuada al escribir.



Competencias Clave

x Competencia Digital

x Aprender a aprender

Sociales y cívicas

x Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Conciencia y expresiones culturales

x Comunicación lingüística



Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

Bloque 2. Movimiento y juego.

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.

Conocimiento del entorno:

Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.

1.2.- Cantidad y medida.

- Utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad y expresión gráfica de cantidades pequeñas.

Lenguajes: Comunicación y representación:

Bloque 1. Lenguaje verbal.

1.2. Aproximación a la lengua escrita.

Iniciación a la lectura y la escritura a través de sus nombres, objetos, palabras y frases usuales y significativas.





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

Se acerca la Navidad y Papá Noel tiene un gran problema. El Grinch, al que no le gusta nada la Navidad, ha encerrado en un lugar secreto sus renos.

Si Papá Noel no logra localizar a los renos no podrá repartir los regalos de navidad a todos los niños.

Por este motivo nos ha pedido ayuda, nos convertiremos en sus elfos y tendremos que pasar una serie de pruebas para encontrar a los renos de Papá Noel y "Salvar la Navidad".

Objetivo: Superar una serie de pruebas para ir consiguiendo las llaves y liberar uno a uno los cuatro renos de Papá Noel.



Agrupamientos/organización

4 Equipos de 5 niños/as cada uno.



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

Cada equipo deberá coger su material de trabajo individual, es decir, su cajita personal que incluye lapicero, goma de borrar, tijeras, pegamento y pinturas de colores.

Además de su material personal cada equipo tendrá una caja con un candado con contraseña.

- 3 pruebas que deberán resolver. Cada vez que resuelvan una prueba la tutora les dará un número, con esos tres números conseguidos podrán abrir su caja con la contraseña.
- Prueba final en la que necesitan que todos los equipos hayan resuelto sus pruebas y tengan sus cajas abiertas, de esta manera podrán abrir una caja final.



Instrucciones (Reglas del juego)

Nuestro objetivo: Superar las pruebas que nos ha propuesto el Grinch para poder rescatar a los renos, que Papá Noel pueda repartir los regalos y salvaremos la Navidad.

Instrucciones: En su silla cada alumno/a encontrará un dibujo con un elemento necesario para convertirse en elfo: gorro, zapatos, chaqueta y pantalones. Deben juntarse los niños y niñas que cuenten con el mismo elemento.

A continuación cada niño/a cogerá su material personal para poder realizar las pruebas.

Comenzarán las pruebas y tendremos entre 45 y 60 minutos para poder rescatar a los renos.

Recuerda: Solamente si todos los equipos consiguen superar sus pruebas podremos abrir la caja final y salvar a los renos.

Tenemos que trabajar juntos, somos todos elfos necesarios.

Cuidado: Debemos trabajar en silencio y movernos por la clase despacio, ya que si gritamos o corremos podemos dar pistas al Grinch de dónde estamos. Si el Grinch nos descubre podrá venir y llevarnos con él a un lugar apartado dónde no podamos seguir ayudando a nuestro equipo a resolver las pruebas durante un tiempo.





Componentes (Elementos y recursos del juego).

- | | | |
|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Cajas | <input type="checkbox"/> Códigos de alfabeto | <input type="checkbox"/> QR |
| <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Pequeños acertijos |
| <input type="checkbox"/> Espejos | <input type="checkbox"/> Papeles especiales | <input type="checkbox"/> Experimentos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Otros: | | |

- 4 cajas con un candado numérico.
- Una caja final dentro de la cual encontraremos un móvil.
- Folios.
- 4 cajas con pictogramas diferentes.
- 4 series numéricas del 1 al 9.
- 4 tablet.
- Pizarra digital.
- 4 sobres dentro de los cuales habrá letras con las que podrán componer su nombre.
- Unos bastoncillos de navidad de caramelo.



Herramientas (Apps/páginas web)

Diseño gráfico: Canva.

App para realidad aumentada que habremos instalado en el móvil previamente.

Música navideña.

App Youcut para realizar el tráiler en el que Papá Noel nos explicará qué es lo que le ha pasado y qué tenemos que hacer para ayudarlo.





Prueba n 1:

Trailer con adivinanza + Construimos nuestro nombre



Materiales:

- Pizarra digital.
- Un sobre con las letras de sus nombres.
- Material personal de cada alumno/a
- Folios

Procedimiento:



- Cada alumno/a se coloca en la mesa correspondiente a su elemento de elfo.
- En la pizarra digital comienza un vídeo (trailer) en el que Papá Noel nos explica lo que le ha pasado y nos dice que necesita saber:
*“Todo el mundo lo lleva,
todo el mundo lo tiene,
porque a todos les dan uno
en cuanto al mundo vienen”*
- Cuando resolvemos la adivinanza, podemos abrir el sobre de cada equipo. En él encontraremos las letras correspondientes a cada nombre y cada niño/a deberá formar su nombre. Podemos ayudar a nuestros compañeros si lo necesitan.
- Una vez que los cinco miembros del equipo hayan encontrado las letras y las hayan pegado por orden en un folio formando sus respectivos nombres se dirigirán a la tutora que les dará el visto bueno, les hará entrega del primer dígito para abrir su caja con candado y les dará la pista del lugar en dónde tendrán que realizar la siguiente prueba.





Prueba n.º :



Materiales:

Procedimiento:





Prueba n.º :



Materiales:

Procedimiento:

