



Nº participantes: 12 alumnos 4 y 5 años



Duración: 40 minutos



Espacios (Aulas o salas a utilizar)

Aula y espacios del centro educativo, biblioteca, aula usos múltiple, patio...



Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

- Conocer la importancia de la "Primera Vuelta al Mundo" en la historia, geografía y cultura.
- Identificar algunos aspectos que pertenecen al pasado.
- Reconocer algunas especias y sus diferentes usos y propiedades en nuestra alimentación
- Conocer e investigar el viaje propuesto por Willy Fog: la ruta, los medios de transporte utilizados, países recorridos...
- Identificar monumentos y aspectos culturales relacionados con cada país que visita Willy Fog.



Competencias Clave

- Competencia Digital
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Sociales y cívicas
- Comunicación lingüística
- Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)

- ü Desarrollo de la competencia social, con el objetivo que descubran cómo es y cómo funciona la sociedad de la que forman parte.
- ü Conocimiento de diversas culturas y sus costumbres.
- ü Desarrollo de capacidades comunicativas a través de la lectura y la comprensión a través de los cuentos.
- ü Descubrimiento de los usos de la lectura como fuente de fantasía y juego.
- ü Reconocimiento de los medios de transporte de la época y la evolución con los actuales
- ü Iniciativa e interés por participar en situaciones de comunicación oral en relación con "La vuelta al mundo" y sus dificultades.





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

La motivación en este proyecto, partirá de encontrarnos en la asamblea una maleta de viaje en la que habrá una colección de Dvds de la serie de Willy Fog con una carta que nos pondrá en situación y nos animará a ver el primer capítulo. Han secuestrado a Willy Fog para así evitar que gane la apuesta, nuestra misión es convertirnos en aventureros y ayudar a Ridogón a encontrarlo antes de que sea demasiado tarde, y ayudarle a conseguir acabar la vuelta al mundo a tiempo para ganar la apuesta.



Agrupamientos/organización

3 grupos de 5 alumnos cadauno



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



Instrucciones (Reglas del juego)

Se dividen en equipos, y se le entregan sobres con las pruebas, se les explica que han secuestrado a Willy Fog y en su jaula hay un candado, debemos adivinar la combinación del mismo antes de que pase mas tiempo y pueda perder su apuesta de recorrer el mundo en 80 días. con cada prueba adivinarán un número, el equipo que antes lo haga abrirá la caja jaula y liberará a Willy, como recompensa Willy les dará a ese equipo un billete de viaje vip a utilizar en posteriores retos.

países recorridos y aumentando nuestro rincón del mundo, así como realizando distintos suvenires a través de materiales de reciclaje y deshecho, representativos de cada país, para realizar como fin de proyecto un mercadillo en el que todos participaremos.

A lo largo del curso, se les irán entregando a cada niño, en función del cumplimiento de las normas del centro y de su comportamiento, nuestra moneda, que hemos denominado Alfonsito.

El objetivo de los mismos es que los niños puedan comprar en nuestro fin de proyecto los suvenires que hemos ido elaborando y que puedan adquirir la entrada para realizar un tour por todos los países visitados en el que se les irá comentando lo más característico de cada uno.





Componentes (Elementos y recursos del juego).

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



Herramientas (Apps/páginas web)





Prueba n°:

1. Descubro el número oculto



Materiales:

3 tablets

App Wallame

Folios y lápices



Procedimiento:

Se realizarán con la app Wallame fotos por los pasillos de la biblioteca con acertijos de sumas de números, se les distribuirá una tablet por equipo, y la suma de todos los números será la clave para encontrar el primer dígito, si es número de 2 cifras se sumarán las dos, para que solo haya un número.





Prueba n°:

2. Construyo el PUZZLE



Materiales:



Procedimiento:

Se le esconderán en la biblioteca unas piezas de un puzzle de la foto del grupo clase, lo deben construir y se les dará una pista, el siguiente número lo forman el total de los que aparecen en la foto.





Prueba n°:

3, Resuelvo el Quizziz



Materiales:



Procedimiento:

Se les realizará un quizziz sencillo con preguntas generales, cada vez que respondan bien saldrá un número, ese será el siguiente digito





Prueba n°:

4 Sopa de letras



Materiales:



Procedimiento:

Se realizará una sopa de letras de palabras de 2 sílabas, lo que tienen en común será el siguiente dígito, el 2 por ser de dos sílabas.





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:

