



TU PROYECTO



PROYECTO INNOVADOR

TÍTULO DEL PROYECTO: Cluedo, circo misterioso.

INTEGRANTES: Carmen Cortés Calderón, Raquel Fernández Arias, Marta López Hernanz, Raquel Ruiz Gilarranz.

<p>RETOS A LOS QUE NOS ENFRENTAMOS</p>	<p>PROBLEMAS Queremos conseguir diferenciarnos de los demás campamentos de la zona mediante la implantación de las TIC.</p>	<p>PÚBLICO AL QUE NOS DIRIGIMOS Niños de 10 a 15 años.</p>
<p>COMPETENCIAS QUE SE ABORDAN</p>	<p>PRINCIPALES COMPETENCIAS</p> <p>Competencia tecnológica y digital</p> <hr/> <p>Competencia participativa y social</p>	<p>ACTIVIDADES PROFESIONALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber manejar un móvil, descargarse la aplicación, escanear la imagen, e interpretar el resultado. • Dominar y aplicar en distintas situaciones y contextos las aplicaciones aprendidas. • Saber que es un Markerles, un QR y distinguirlos. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Saber dialogar, escuchar y llegar a un consenso con el propio grupo • Tener una competitividad sana, ayudar a los demás. • Cooperar, convivir y tomar decisiones ante determinadas situaciones. • Valorar las ideas de los demás.



TU PROYECTO



PROYECTO INNOVADOR

	<p>Competencia resolutive</p> <hr/>	<ul style="list-style-type: none"> • Saber realizar la actividad sin saltarse ninguna prueba. • Interpretar los resultados de la investigación y la información que se recibe. • Dar coherencia y cohesión a la Ghymkana, a las propias acciones y a la tarea <hr/>
	<p>Competencia en el manejo de su entorno</p> <hr/>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico del pueblo durante la Ghymkana. • Saber desenvolverse y actuar en él. <hr/>
	<p>Competencia de razonamiento</p> <hr/>	<ul style="list-style-type: none"> • Saber razonar y poner en práctica la intuición y la deducción para la obtención de información o la solución de problemas. <hr/>
	<p>Competencia para las habilidades propias del individuo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tener iniciativa para aprender de la actividad, mostrar atención, concentración, memorización, competitividad, comprensión, adecuado vocabulario, motivación, confianza en sí mismo, etc.. En definitiva, una buena actitud durante toda la actividad tanto individualmente como con sus compañeros. • Administrar el esfuerzo, autoevaluarse y autorregularse. • Adquirir responsabilidades y compromisos personales.



TU PROYECTO



PROYECTO INNOVADOR

CÓMO SE TRABAJAN LAS COMPETENCIAS

Metodologías

La actividad está dirigida a un grupo de 20 niños/as aproximadamente. Éstos se dividirán en 4 grupos. A cada grupo se le asignará un color y tendrán que elegir un representante.

En la carpa, los responsables de la actividad les entregarán a los representantes de cada grupo dos listas: una primera donde aparece el itinerario que tienen que seguir los grupos y una segunda hoja con casillas donde tendrán que ir rellenando las soluciones que van encontrando. De esta manera les resultará más fácil ir eliminando posibles culpables y saber en todo momento hacia donde se tienen que dirigir.

Cuando lleguen al campamento se les explicará también la dinámica de la Ghymkana y sus normas.

La duración de la actividad será flexible aunque se estima que en hora y media se puede realizar.

PRODUCTOS OBTENIDOS

Material realizado

- Canasta
- Códigos QR
- Makerless
- Imágenes en papel y digitales
- Sobres
- Cartas

Enlaces (links)

- Desarrollo de actividades:

<https://www.dropbox.com/s/j3rrnt1e5o5q3xq/Desarrollo%20de%20las%20actividades%20.pdf?dl=0>

Modelo de ficha

<https://www.dropbox.com/s/swtj53apu4l7g14/CLUEDO%20ficha%201.docx?dl=0>

Modelo de itinerario

<https://www.dropbox.com/s/yahipvr9tvrp6ki/Grupo%201%20itinerario.docx?dl=0>



TU PROYECTO

PROYECTO INNOVADOR

MATERIAL UTILIZADO

- Dispositivos móviles
- Aplicaciones móviles
- Bolsas de basura
- Botellas de plástico de 2 litros
- Hilo de pescar
- Cuerdas
- Lápicos
- Gafas distorsionadas
- Pelota de baloncesto
- Papelera
- Manzanas
- Baraja de cartas
- Globos de agua

- Material tecnológico:

Actividad 1:

<https://www.dropbox.com/s/feltf86yuy854za/ACTIVIDAD%201.docx?dl=0>

Actividad 2:

<https://www.dropbox.com/s/017qhqlxg8x98l1/ACTIVIDAD%202.docx?dl=0>

Actividad 3:

<https://www.dropbox.com/s/6phyflpg4p0nczh/Modelo%20Markerless.docx?dl=0>

Actividad 4:

<https://www.dropbox.com/s/2gy2cx3y7f9abr3/ACTIVIDAD%204%20%28qu%C3%A9%20sitio%20es%20este%29.docx?dl=0>

Actividad 5:

<https://www.dropbox.com/s/nptt5u1kg8ubwd/ACTIVIDAD%205%20%28adivanzas%29.docx?dl=0>

Actividad 6:

<https://www.dropbox.com/s/3rg0fk4kebwzk0y/Qrs%20prueba%206.pdf?dl=0>

Actividad 8:

<https://www.dropbox.com/s/nptt5u1kg8ubwd/ACTIVIDAD%205%20%28adivanzas%29.docx?dl=0>

Meta:

<https://www.dropbox.com/s/gpweby4ewklz99e/IMG-20141125-WA0006.jpg?dl=0>



TU PROYECTO



PROYECTO INNOVADOR

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DETECTADAS

En este apartado tendréis que prever las innovaciones pedagógicas que esperáis obtener con el proyecto

En este proyecto lo que esperamos obtener es una mejora en cuanto a la utilización de las tecnologías entre los niños/as. Con la buena y óptima utilización de las TIC, pretendemos que los participantes consigan adquirir una autonomía con respecto a éstas. También con esta Ghymkana queremos que se consigan adquirir y saber llevar a la práctica todas las competencias que presentamos anteriormente y así poder decir que ha habido un éxito rotundo, estando así cumplidas todas nuestras expectativas.

Con este proyecto pretendemos presentar y dar a conocer a los participantes de la Ghymkana los nuevos y diferentes recursos existentes con los que pueden contar. Con estos medios queremos motivar a los niños y que así conozcan diferentes formas de aprendizaje, más dinámicas y amenas.

REFERENCIAS

Proyectos reales ya existentes que nos han orientado, o profesores que nos han inspirado (con enlaces web)

Este proyecto lo hemos realizado apoyándonos en un trabajo que hicimos con anterioridad en la asignatura de TIC que trataba sobre la geolocalización por la Universidad.

También nos hemos apoyado en experiencias vividas de algunas compañeras mientras realizaban en el Ciclo Formativo TAFAD y el curso de monitor de Ocio y Tiempo libre.