



EL ES LABÓN SE HA PERDIDO

*COLEGIO VALLE DEL MIRO- JAVIER
ANDRÉS Y M^a VICTORIA ARTEAGA*

INDICE

| | |
|--|-------------|
| DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA..... | pág. 2 |
| CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES..... | pág. 3 |
| ÁREA DEL CURRÍCULO..... | pág. 3 |
| OBJETIVOS..... | pág. 4 |
| COMPETENCIAS..... | pág. 5 |
| RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS..... | págs. 5 y 6 |
| DESARROLLO TEMPORAL..... | pág. 6 |
| VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA..... | págs. 7 y 8 |
| RESULTADOS..... | pág. 9 |
| CONCLUSIONES..... | pág. 9 |
| ANEXOS..... | pág. 10 |

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Algo extraño y sorprendente ha sucedido en Madrid. Se ha producido un robo y nadie puede comprender como ha sido, ni las cámaras, ni los sensores de movimiento, ni los guardias han visto nada. Ninguna medida de seguridad ha fallado y ninguna ha detectado el robo. La policía está descolocada y no sabe qué hacer, ha pedido ayuda al mejor inspector de la historia, Sherlock Holmes, el detective asesor de Scotland Yard que ha buscado a un equipo de investigadores capaces de poder resolver el misterio y capturar al ladrón. Se dice que entre los integrantes de este equipo están las mentes más brillantes y los investigadores más resolutivos.

Este proyecto nace con una idea, realizar un aprendizaje significativo en el que los alumnos sean partícipes y estén motivados.

Comenzó con la búsqueda de las inquietudes de muchos de nuestros alumnos, buscamos un reto, un objetivo y un hilo conductor atrayente que tuviera enganchados a los alumnos durante todo el curso.

El eslabón se ha perdido es un juego que hemos creado para trabajar en el aula contenidos de lengua y matemáticas a lo largo de todo el curso escolar. Basado en juegos de rol y en la búsqueda de pistas, más concretamente nos hemos fijado en la saga “The Arkham Horror”.

En este juego, el maestro hace la función de master, controla la historia y la escena, a la vez que guía y se encarga de poner trampas a los investigadores que les dificulten el paso, les impidan que puedan seguir avanzando o paralicen su investigación con nuevas pruebas que tendrán que superar para poder continuar.

La aventura comienza con un robo en el Museo Arqueológico de Madrid en el que desaparece un esqueleto de Australopithecus y al no conseguir descubrir al ladrón se ponen en contacto con nuestra clase. En este juego, los alumnos se convierten en investigadores que tendrán que utilizar todos sus conocimientos y habilidades para conseguir pruebas que les ayuden a desenmascarar al ladrón que resulta ser la mayor mente criminal de nuestra época.

A lo largo de la investigación tendrán que superar retos en diferentes países de Europa, persiguiendo al sospechoso. A la vez que repasan los contenidos, aprenden costumbres y curiosidades de algunos países europeos. Cada misión los llevará a un nuevo país en busca del misterioso ladrón.

En el siguiente enlace podréis ver una justificación sobre el juego.

<http://javierandres6.wixsite.com/eleslabonsehaperdido/juego>

CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

Se trata de un juego creado para alumnos de 6º de primaria. Se está trabajando en dos clases simultáneamente y cada una realiza sus misiones.

El juego es grupal y se desarrolla en gran grupo con toda la clase y a su vez repartidos por grupos de trabajo. Tienen retos individuales, grupales y de clase que favorecen el compañerismo. Al ser un grupo de investigadores, todos los conocimientos y resultados se comparten y si un investigador consigue superar un reto o descubrir una prueba, lo consigue toda la clase. Los premios y las pistas se comparten entre toda la clase. La competición ha comenzado y se trata de ellos contra el ladrón, cuanto más se ayuden más fácil les será capturarlo.

ÁREA DEL CURRÍCULO

El eslabón se ha perdido no se trata de una unidad didáctica sino de un proyecto que abarca todo el curso en el que se engloban diferentes áreas y competencias.

Comenzamos por una introducción motivacional y los alumnos tienen que crear su personaje. Es un juego de rol y de intriga en el que ellos toman sus decisiones, tienen que trabajar, cooperar y recurrir a los conocimientos adquiridos en el aula para poder conseguirlo.

Hemos diseñado el proyecto para trabajar a lo largo del curso, los contenidos de lengua y matemáticas, las diferentes competencias, así como la unidad del grupo, fomentando el sentimiento de pertenencia y el trabajo en equipo.

OBJETIVOS

Objetivos de la etapa

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía respetando y defendiendo los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales en los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades para todas las personas y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana, valorando sus posibilidades comunicativas y desarrollar hábitos de lectura como instrumento esencial para el aprendizaje del resto de las áreas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

COMPETENCIAS TRABAJADAS

- 1º Comunicación lingüística.
- 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3º Competencia digital.
- 4º Aprender a aprender.
- 5º Competencias sociales y cívicas.
- 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7º Conciencia y expresiones culturales.

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Hemos utilizado diferentes métodos. Para comenzar, realizamos una página web, a la que pueden acceder los alumnos y pueden ver las indicaciones del juego: la introducción, reglas del juego, misiones que se van subiendo según comienzan una nueva misión, etc. <http://javierandres6.wixsite.com/eleslabonsehaperdido>

Mapa de las misiones. En cada misión los alumnos tendrán un mapa con diferentes lugares donde pueden buscar pistas. Habrá lugares en los que encuentren algo y otros en los que no. <http://javierandres6.wixsite.com/eleslabonsehaperdido/misiones>

Los investigadores siempre comienzan sus misiones con los recursos adecuados para superarlas, su iPad, en el que tienen todos los contenidos y lo necesario para encontrar la información y su material escolar. A lo largo de las misiones pueden ir encontrando también materiales que se pueden ir sumando durante la misión, como por ejemplo: metro, brújula, lupa, etc.

También tendremos más materiales y recursos que se pueden ver en las reglas del juego en la página 3. http://media.wix.com/ugd/65a09e_f6003156e7104c68aaa4ac4850a6619c.pdf

- La Guía del guardián: es el guion para el profesor. En ella se detallan los pasos y misiones con las pruebas que tienen que hacer los alumnos.

- Objetos de exploración: son los objetos que pueden ir apareciendo y que pueden ser necesarios, como la brújula y el metro mencionados anteriormente.
- Cartas de lugares/personajes: son las actividades o retos que se irán encontrando según vayan a un lugar u otro.
- Cartas de prueba: son pruebas que tiene el profesor para entorpecer el avance de los alumnos.
- Cartas de investigador: cada alumno tendrá su personaje desde el principio del curso, así durante la realización del juego se introducirá desempeñando un rol como investigador. <http://javierandres6.wixsite.com/eleslabonsehaperdido/personaje>
- Huesos de Australopithecus: al comienzo de la historia nos robaron un esqueleto de australopithecus, en cada misión que los investigadores superan consiguen recuperar uno de los huesos.
- Pista de la mente criminal: el objetivo es recuperar el esqueleto y capturar a la mente criminal más malvada de nuestra época. Según van superando pruebas, van recibiendo pistas de cómo es y de dónde puede estar para poder encontrarla.

DESARROLLO TEMPORAL

Como ya hemos indicado se trata de un proyecto anual.

El comienzo, la introducción y la primera misión nos llevó todo el primer trimestre.

La preparación del proyecto comenzó en septiembre con la presentación, la introducción, la creación de los personajes y la puesta en escena del hecho. Esta primera fase nos llevó septiembre y parte de octubre creando la expectativa a los alumnos.

Empezamos con la primera misión entre noviembre y diciembre explicando la misión, las normas y reglas del juego así como trabajando la cohesión de grupo y fomentando el trabajo en equipo.

A lo largo del segundo trimestre, han perfeccionado el trabajo y ya conocen la mecánica del juego y hemos conseguido superar dos misiones más.

En el tercer trimestre, la cosa se complica están cercando al ladrón y como se sabe, *una fiera atrapada es más peligrosa*, esperamos que puedan superar la cuarta y última misión y finalmente consigan atrapar al ladrón.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Al ser una actividad anual y ser éste el primer año que la realizamos, la experiencia está todavía en proceso.

El comienzo de este proyecto ha sido motivador tanto para nosotros como para los padres y alumnos. En la presentación y la explicación se crearon unas expectativas muy altas que tenemos que mantener.

En primer lugar, les mostramos el vídeo introductorio y les explicamos la necesidad de crear un equipo de investigadores con la página introductoria del juego: <http://javierandres6.wixsite.com/eleslabonsehaperdido>

Luego, les repartimos unas tarjetas de personajes en blanco y les enseñamos cómo las tenían que rellenar. Las tarjetas tienen dos caras, por delante tenían que escribir el nombre de su personaje y dibujar su cara, y por detrás, escribir una breve historia que le describa.



Una vez terminadas nos las dieron y las plastificamos.

<http://javierandres6.wixsite.com/eleslabonsehaperdido/personaje>

Con el personaje plastificado, les explicamos parte del funcionamiento del juego. Tendrían una cantidad de vida y de cordura que nunca podrían superar, pero que sí podrían perder. Estas cantidades se colocarían en la parte delantera de la tarjeta. Sumando la vida y la cordura de su personaje tiene que dar 20 de resultado, ellos pueden darle los puntos que quieran.

Esto les preocupó ya que si mueren no pueden volver a jugar, pueden perder vida y cordura al no superar una prueba correctamente o al tener un problema con otro investigador. También pueden recuperarlas consiguiendo cartas de vida y cordura que pueden utilizar sobre ellos mismos o sobre cualquier otro investigador.



De este modo, durante el juego se preocupan por dar una respuesta correcta, contrastándola con sus compañeros o buscando la información, también se preocupan por los tiempos de trabajo ya que si tienen un tiempo para resolver el enigma o superar la prueba se dan prisa y

comienzan a trabajar rápidamente. Esto al principio es complicado ya que al ser un trabajo cooperativo no siempre depende de uno mismo sino que tienen que trabajar todos juntos para poder superar las misiones.

Una vez que les expusimos todo esto, comenzamos con la primera misión. Al principio, teníamos que ir explicando paso a paso todo lo que podían hacer, las normas y sus posibilidades, pero misión a misión han ido avanzando no sólo en velocidad y tiempo, sino en capacidad de trabajo individual y cooperativo, la motivación sigue estando latente entre los alumnos y continúan con ganas de jugar y trabajar.

Lo desarrollamos paralelo a los contenidos a trabajar en el aula, dependiendo de la programación jugamos de media un día por semana en una tarde en la que tengamos dos sesiones seguidas, dependiendo el tiempo y del trabajo a realizar lo ampliamos.

Este proyecto se realiza a lo largo de todo el curso con el objetivo de reforzar y repasar los contenidos y el trabajo en equipo, las pruebas que les van surgiendo pueden ser tanto del tema que estamos trabajando en el momento como de algo visto anteriormente así que facilitamos el refrescar los conocimientos y de este modo los alumnos no lo aprenden únicamente para el examen y luego lo olvidan.

A lo largo de las misiones y de los diferentes países que hemos visitado, hemos ido viendo ciudades, edificios importantes, curiosidades, gastronomía, etc.

Los alumnos se han implicado en el proyecto y están muy motivados. Las actividades y los retos que les vamos poniendo son los trabajos que se hacen más rápidamente, además de las sesiones del juego a lo largo de la semana les van apareciendo retos que les pueden ayudar a conseguir pistas o cartas para recuperar vidas o cordura.

Uno de los proyectos que hemos utilizado para hacerlo es el cofre secreto que aparece de vez en cuando en clase con un reto a superar, dentro de él se pueden encontrar cualquier premio o ninguno, hasta que no se abra no se sabrá.



<http://javierandres6.wixsite.com/proyecteducativos/project-2>

RESULTADOS

Hemos mejorado la motivación en clase en un aula de 6º de primaria en unos cursos que ya empieza a ser complicado que los alumnos vengan contentos al colegio y con ganas de trabajar. Hemos logrado esos objetivos, que todos los alumnos traigan todos los días los deberes, que en clase estén atentos y sean participativos. Al aumentar la cohesión grupal, han disminuido los conflictos entre ellos, la forma de trabajar en equipo ha creado una cohesión de trabajo y participación muy grande. Con todo esto, los resultados académicos también han ido mejorando, han mejorado sintetizando y buscando soluciones a los retos, han aprendido a buscar información de una forma lúdica sin fiarse del primer resultado que encuentren y buscando la información en sitios fiables y contrastándola.

CONCLUSIONES

A modo de conclusión, el integrar el juego en el aula es un requisito necesario en la educación de nuestros alumnos, la expectativa, la motivación y la diversión mejora y facilita el aprendizaje.

Todo aprendizaje se arraiga en base a las emociones y a los recuerdos que se crean de ellas. Si se tienen buenas emociones y sensaciones, no solo se aprende sino que se crea una curiosidad y el placer por conocer cosas nuevas, el amor por las asignaturas. Si consigues que un alumno adore las asignaturas de matemáticas y de lengua es el mayor logro que puedes conseguir, que disfrute resolviendo problemas, retos lógicos, razonamientos matemáticos; que le guste leer, resumir, buscar los errores; que disfrute escribiendo, contando historias, hablando y exponiendo.

Ese es el reto al que nos enfrentamos día a día con nuestros alumnos y es lo que tenemos que conseguir sobre todo más que aprendan los contenidos sin más ya que si conseguimos todo eso, los contenidos los adquirirán sin problemas simplemente por el hecho de saciar su curiosidad, el afán de superación y las ganas de conseguir superar un reto, alcanzar una meta cercana, poder abrir un cofre, rescatar a una persona en apuros, ayudar a un comerciante a llegar a fin de mes, solucionar un problema irresoluble para otros y conseguir que una fiesta nacional no sea suspendida, recuperar objetos robados y llevar al ladrón ante la justicia, es por lo que nuestros alumnos trabajan y se esfuerzan. Todo lo demás viene dado.

ANEXOS

Todos los enlaces los hemos ido colocando a lo largo de la explicación para que sea más fácil encontrarlos en el momento en el que son necesarios.

Hemos creado una página web en la que aparece todo lo que hemos estado contando, aunque os los hemos puesto directamente en el enlace para que se pueda ir directo al lugar del que estamos hablando. En la web encontraréis más detalles de este proyecto.

<http://javierandres6.wixsite.com/eleslabonsehaperdido>

También hemos utilizado otro enlace que no está dentro del proyecto El eslabón se ha perdido como ejemplo de los retos que se pueden utilizar en clase.

El cofre secreto, en este enlace podréis ver la explicación de la actividad.

<http://javierandres6.wixsite.com/proyecteducativos/project-2>