

Recapacita

CAMPAÑA ESCOLAR 2014-2015



4

UNIDAD DIDÁCTICA 4 / ALUMNOS
EL DESAFÍO TECNOLÓGICO: EDUCACIÓN 4.0

¿TE ATREVES A
APRENDER JUGANDO?

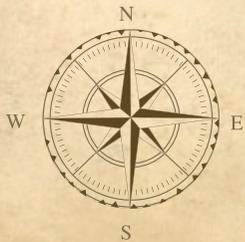


FUNDACIÓN **MAPFRE**

1. UNA BÚSQUEDA DEL TESORO (JUGAR SIN TECNOLOGÍA)

HACE MILES Y MILES DE AÑOS, EN EL LUGAR
DONDE ESTÁ CONSTRUIDO ESTE COLEGIO,
SE ENTERRÓ UN TESORO.

ENTRE TODOS DEBÉIS SUPERAR UNAS
PRUEBAS DE SABIDURÍA QUE OS
CONducIRÁN HASTA UNA CLAVE. AL
CONSEGUIR LA CLAVE, VUESTRO MAESTRO
OS PODRÁ DAR EL MAPA DEL TESORO.



ANTES DE EMPEZAR

os debéis de organizar en 5 equipos de sabios



El equipo
Ramón Gómez
de la Serna



El equipo
Ramón y Cajal



El equipo
Rosá Miró
y Roig

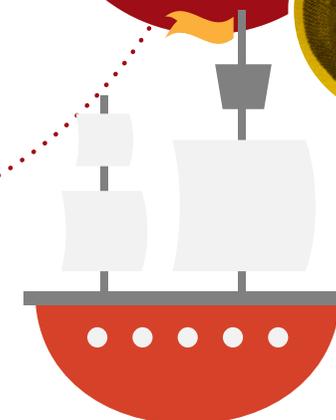
UNA
CLASE DE
SABIOS



El equipo
Hemingway



El equipo
Sebastián
Elcano



Cada uno de estos equipos lleva el **nombre de un sabio español o muy amigo de la cultura española** relacionado con distintas ciencias: Ciencias Sociales, Ciencias Matemáticas, Ciencias Naturales, Lengua Española e Inglesa.

Cada equipo tenéis una prueba que resolver para lograr una parte de la clave mágica que os ayudará a conseguir el mapa.

PRUEBA PARA EL EQUIPO RAMÓN GÓMEZ DE LA SERNA



Buscando el porqué.

Ramón Gómez de la Serna es un famoso escritor y periodista de la primera mitad del S.XX madrileño que inventó un género literario que se llamaba GREGUERÍAS. En el siguiente cuadro tienes algunas de sus greguerías más famosas. Debéis explicar a vuestros compañeros su significado. Si lo entienden todos bien, lograréis superar la prueba con éxito.

LAS GOLONDRINAS SON LOS PÁJAROS
VESTIDOS DE ETIQUETA

LA ARAÑA ES LA ZURCIDORA
DEL AIRE

LA "O" ES EL BOSTEZO
DE LA ALFABETO

LA SERPIENTE ES LA CORBATA
DE LOS ÁRBOLES

EL LIBRO ES EL SALVAVIDAS
DE LA SOLEDAD

PRUEBA PARA EL EQUIPO RAMÓN Y CAJAL



Buenos hábitos

Médico y premio Nobel español que vivió entre los S. XIX y S.XX, fue muy conocido por sus descubrimientos sobre el sistema nervioso. A continuación tenemos una lista de conductas que pueden ser buenas o nocivas para el buen funcionamiento del sistema nervioso. Debéis representarlas todas sin poder hablar y que vuestros compañeros elijan cuáles son las acciones positivas.

BEBER
ALCOHOL



HACER
EJERCICIO



REÍR Y USAR
TÉCNICAS DE
RELAJACIÓN



DORMIR
POCAS HORAS



JUGAR SIN
PARAR A UN
VIDEOJUEGO



ALIMENTACIÓN
SANA



PRUEBA PARA EL EQUIPO SEBASTIÁN ELCANO



La tierra es redonda

Navegante y descubridor español que entre los siglos XV y XVI consiguió dar la primera vuelta al mundo y demostrar así la esfericidad de la Tierra.

Para poder ganar esta prueba debéis ayudar a vuestros compañeros a colocar en este mapa de Europa los siguientes países pero solo podréis usar las palabras: norte, sur, este y oeste además de hacer referencia a otros países del continente.

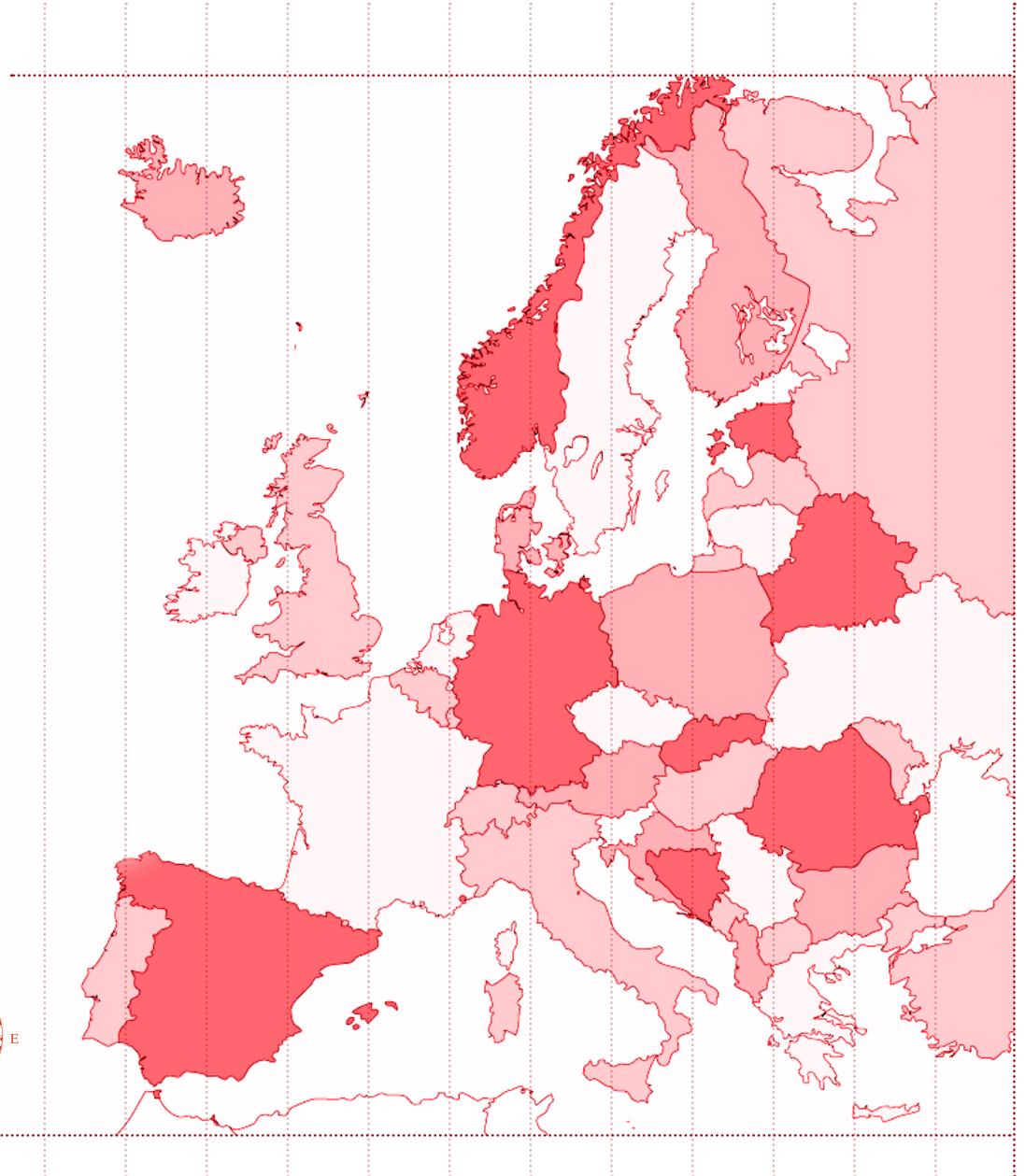
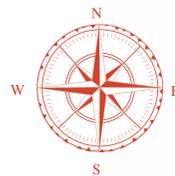
ITALIA

PORTUGAL

FEDERACIÓN RUSA

ISLANDIA

NORUEGA



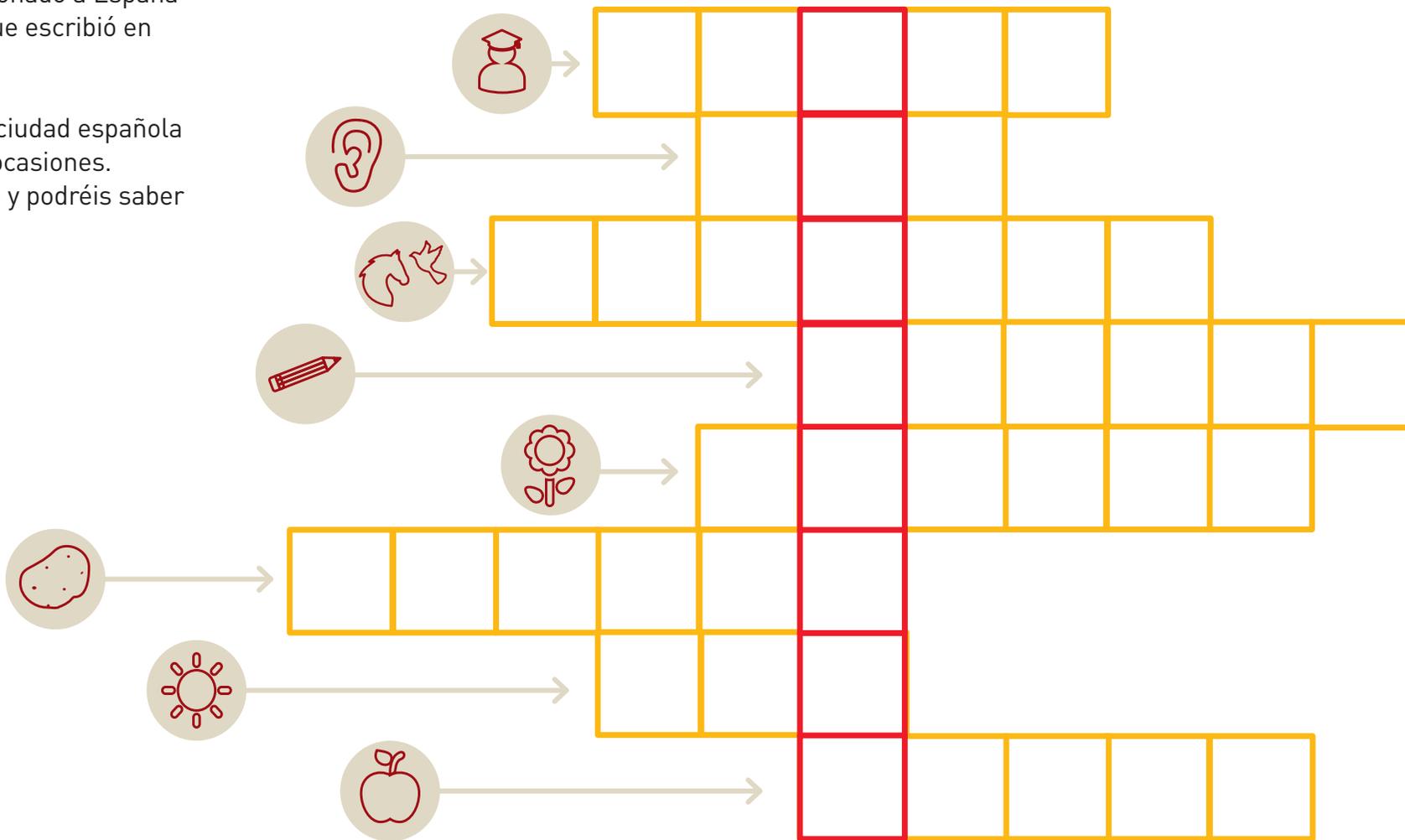
PRUEBA PARA EL EQUIPO HEMINGWAY



En busca de una ciudad amada

Periodista y escritor estadounidense del S.XX que fue un gran aficionado a España a la que viajó y sobre la que escribió en numerosas ocasiones.

Hemingway adoraba una ciudad española que visitó en numerosas ocasiones. Resolved este crucigrama y podréis saber qué ciudad era.



Soluciones: 1.- PUPIL; 2.-EAR; 3.-ANIMALS; 4.-PENCIL; 5.-FLOWER; 6.-POTATO; 7.-SUN; 8.-APPLE.

2. JUEGOS PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS CON EL ORDENADOR O LA "TABLET"



A continuación os proponemos una serie de juegos que pueden ayudaros a entrenar las competencias claves que se describen debajo:

Comunicación lingüística: 	Dominio de destrezas comunicativas en diferentes registros, con capacidad de comprensión crítica en todos los soportes.	http://www.mundoprimeria.com/juegos-de-ingles/juegos-para-aprender-ingles-1o-y-2o-primaria http://www.pipoclub.com/aprender-a-leer/
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: 	Destrezas relacionadas con la iniciativa científica, con el desarrollo de espíritu de investigación y con el uso de los números como lenguaje en diversos soportes.	http://www.educapeques.com/los-juegos-educativos/juegos-de-matematicas-numeros-multiplicacion-para-ninos/portal.php?contid=342&accion=listo
Competencia digital: 	Dominio de las nuevas tecnologías, la seguridad en la red y la valoración crítica de su impacto en la sociedad.	Aprender a usar el ratón y el teclado http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/271/juegos_destreza/index.html
Aprender a aprender: 	Habilidades relacionadas con el tratamiento de textos, realización de esquemas, capacidades de resumen y valoración del aprendizaje como herramienta social.	Hacer mapas mentales https://www.examtime.com/es/mapas-mentales/
Competencias sociales y cívicas: 	Relacionado con los conocimientos de las instituciones, el desarrollo de valores críticos y la adquisición de destrezas de análisis social utilizando diferentes medios y soportes.	Simcityedu http://www.simcityedu.org/
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: 	Siendo este aspecto uno en los que más recalca la LOMCE y que aúna elementos de desarrollo de la autonomía personal, conocimientos del mundo económico y valoración del entorno social y empresarial.	Juegos para educar en el emprendimiento empresarial http://www.negociosyemprendimiento.org/2012/01/juegos-de-simulacion-empresarial-para.html
Conciencia y expresiones culturales: 	Engloba conocimientos sobre la cultura propia y ajena, el respeto por las diferencias y la valoración de la interculturalidad en nuestra sociedad	http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3129

Recapacita

Campana ESCOLAR 2014-2015



4

UNIDAD DIDÁCTICA 4 / ALUMNOS
EL DESAFÍO TECNOLÓGICO: EDUCACIÓN 4.0

Más información en: 91 602 52 21
o en recapacita@fundacionmapfre.org

FUNDACIÓN **MAPFRE**