

Título: EXPLORADORES DEL PATRIMONIO

Nivel educativo: 2º ESO

Materia/s: Geografía e Historia

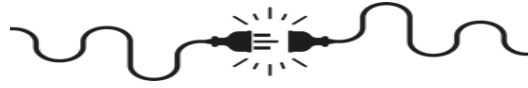
Temporalización: 1 sesión - 45 minutos (3er trimestre).



Descripción breve de la actividad

La actividad "Exploradores de patrimonio" tiene como objetivo desarrollar un juego para ubicar monumentos importantes de Madrid en el mapa del metro, responder preguntas sobre su historia y patrimonio, así como fomentar la toma de decisiones y la orientación en mapas, utilizando cartas de monumento y de recorrido. Además de los contenidos propios de la materia relacionados con el patrimonio y la geografía de la ciudad, los alumnos trabajarán de una forma lúdica el pensamiento computacional, mediante el orden en la toma de decisiones, algoritmos sencillos aplicados a procesos reales y secuencias.





Objetivos

Los objetivos de la actividad son las siguientes:

- Ampliar el vocabulario, la comprensión y expresión oral a través de un juego estructurado.
- Fomentar la habilidad de descomponer un problema en partes más pequeñas, como identificar un recorrido en el mapa dentro de categorías específicas (cartas de progreso).
- Ayudar a los estudiantes a reconocer el orden y secuencia dentro de un proceso complejo y real como son las fases de un mapa de metro.
- Recorrer el mapa siguiendo rutas entre monumentos.
- Responder preguntas para "coleccionar" monumentos.
- Elegir los mejores caminos para visitar más monumentos en el menor tiempo posible.
- Reforzar conceptos de razonamiento lógico y secuencias de decisión, desarrollando habilidades de pensamiento computacional.
- Desarrollar la capacidad de comprender y seguir instrucciones claras pero complejas.
- Promover el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística; competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología; competencia digital; competencia personal, competencia social y competencia de aprender a aprender, competencia ciudadana.





Pasos a seguir



Reglas del juego: Preparación del Juego

1. Preparación (5 min)

Se colocan las tarjetas de monumentos en sus ubicaciones reales. Los estudiantes se dividirán en grupos de 4 o 5 alumnos.

Cada equipo recibe una tarjeta de recorrido (Ejemplo: Del Templo de Debod a la Plaza Mayor).

Se reparten las fichas y se elige una estación de inicio.

2. Exploración y preguntas (30 min)

Movimiento:

En su turno, un equipo puede moverse hasta dos estaciones. Puede cambiar de línea si está en una estación de intercambio. Para seguir avanzando, deben llegar a su destino y responder la pregunta del monumento.

Monumentos y preguntas:

Al llegar al monumento de destino, deben responder la pregunta que figura en la tarjeta de monumento. Si aciertan, se quedan la tarjeta del monumento y reciben una nueva tarjeta de recorrido. Si fallan, otro equipo puede intentarlo en su turno.

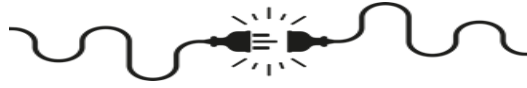
Estrategia:

Los equipos pueden decidir qué rutas seguir para optimizar su tiempo. Pueden intentar recoger monumentos extra si les queda tiempo.

3. Final y ganadores (10 min)

El equipo con más monumentos en su poder, gana. Se hace una puesta en común para explicar qué monumentos visitaron y su importancia.





Sugerencias

Explica en una sesión preliminar el contenido del patrimonio y urbanismo de la ciudad de Madrid, con la finalidad de que los alumnos dominen el concepto y la actividad sirva de refuerzo y ampliación. Asimismo, durante los primeros 20 minutos de la sesión se explica el proceso histórico de expansión urbanística de la ciudad y sus pasos para comprender mejor el contenido del juego propuesto. Observar la participación de cada grupo en el desarrollo del juego. Repasa sobre el proceso de toma de decisiones y su componente de pensamiento computacional. Reflexiona con el grupo de alumnos el trabajo realizado y refuézalo con actividades complementarias relacionadas con la temática trabajada. Los alumnos pueden crear sus propias tarjetas de monumentos y recorridos para ampliar el juego.



Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** 10 tarjetas de progreso-itinerario (representan trayectos en la ciudad) y 10 cartas de monumentos (con preguntas incluidas en las mismas).

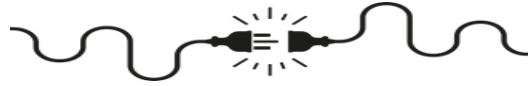


Espacios: Aula, mesas, tablero

Tipo de actividad: Juego en grupo.



Actividades Desenchufadas



Actividades Desenchufadas

Haz click en la imagen

-Tablero:



-Tarjetas:

Actividades Desenchufadas



Ficha de actividades DESENCHUFADAS - SECUNDARIA - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Actividades Desenchufadas



Ficha de actividades DESENCHUFADAS - SECUNDARIA - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

- Variantes y extras

💡 Se puede añadir unas tarjetas comodín (Ej: "Transbordo gratis" para cambiar de línea sin estar en una estación de intercambio).

💡 Para más reto, algunas preguntas pueden requerir varias respuestas o que el equipo justifique su respuesta con datos históricos.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"

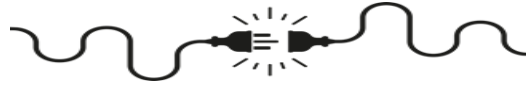


GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

5

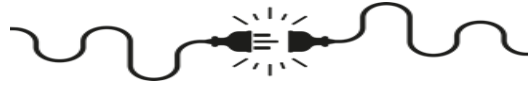




Evaluación

Se han diseñado cuatro criterios clave de calificación para evaluar el desempeño de los equipos, con las correspondientes descripciones para cada nivel de evaluación.

| Criterios de Evaluación | 4 Excelente | 3 Satisfactorio | 2 Mejorable | 1 Insuficiente |
|--|---|--|--|---|
| Rendimiento en las respuestas | Responde todas las preguntas correctamente sin errores. | Responde todas las preguntas correctamente sin errores. | Responde todas las preguntas correctamente sin errores. | Responde todas las preguntas correctamente sin errores. |
| Estrategia de recorrido | Optimiza el tiempo eligiendo rutas cortas y eficaces. | Utiliza rutas razonables, pero algunas podrían ser más eficientes. | Algunas rutas son ineficaces, lo que reduce el tiempo disponible. | No planifica bien las rutas, perdiendo mucho tiempo. |
| Trabajo en equipo | Colabora de manera excepcional, discutiendo y tomando decisiones conjuntamente. | Colabora bien, aunque algunas decisiones no son totalmente consensuadas. | Hay poca colaboración, con decisiones unilaterales que afectan el rendimiento. | No hay colaboración y las decisiones se toman sin consenso. |
| Cantidad de monumentos recolectados | Recolecta todos los monumentos posibles, aprovechando al máximo el tiempo. | Recolecta la mayoría de los monumentos, pero deja algunos sin explorar. | Recolecta pocos monumentos y no aprovecha todas las oportunidades. | Recolecta muy pocos monumentos o no alcanza a visitar ninguno |



Pensamiento computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Tablero:



Monumentos:



Recorridos:

