

Título: EL MISTERIO DEL TESORO

Nivel educativo: 4º de Primaria de 2º ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura.

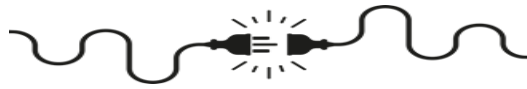
Temporalización: 4 sesiones - Después de enseñar los contenidos relativos al tipo de palabras (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

Esta secuencia de aprendizaje gamificada tiene la finalidad de que los estudiantes de 4º de Educación Primaria se conviertan en detectives lingüísticos para trabajar las clases de palabras a la vez que desarrollan el pensamiento computacional. Su misión es encontrar un tesoro escondido en el aula resolviendo retos y desafíos relacionados con las clases de palabras y el razonamiento lógico. La secuencia consta de cuatro retos, cada uno de ellos relacionado con una clase de palabras, una vez resuelven cada uno de los retos obtienen una pista codificada que tendrán que descifrar en diversas modalidades. Cuando consiguen los cuatro retos y las cuatro pistas, tendrán que ordenar las mismas para obtener la localización del "tesoro". El tesoro consistirá en un pergamino en el que dará a los alumnos el privilegio de disfrutar de 10 minutos extra de tiempo de recreo para todo el grupo a canjear cuando el equipo ganador lo considere.





Objetivos

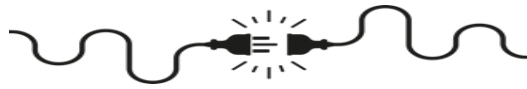
- Identificar y clasificar los diferentes tipos de palabras: sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios.
- Aplicar el pensamiento computacional en la resolución de problemas y retos, y el trabajo en equipo.
- Desarrollar habilidades de razonamiento lógico.
- Mejorar la comprensión lectora.

Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería y competencia personal, social y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

- 1. Motivación/activación (sesión 1).** Se presenta una noticia real reciente sobre piratas en Somalia (África), estos piratas han enviado por error un mapa del tesoro a nuestro centro y nos hemos dado cuenta de que tenemos un tesoro en nuestras inmediaciones. Entregamos a cada grupo un *mapa del tesoro* y el *registro del itinerario*.
- 2. Reto 1 (sesión 1): la aventura de las palabras.** Entregamos un crucigrama a los alumnos compuesto por las clases de sustantivos. Los alumnos trabajarán en grupos de 3. Cada vez que completen un reto, les pondremos un sello en la casilla correspondiente. Una vez completado el reto 1, les entregaremos la pista 1, la cual tendrán que descodificar. Anotarán la pista en el registro del itinerario. Y esto les dará acceso al reto 2.
- 3. Reto 2 (sesión 2): la máquina de los tiempos verbales.** El objetivo es reparar una máquina del tiempo que se ha estropeado, utilizando los tiempos verbales correctos para completar diferentes tareas y misiones en distintas épocas (pasado, presente, futuro) y situaciones hipotéticas (condicional) conseguiremos repararla. Cada equipo tendrá que superar las cuatro misiones temporales y tiene que usar los tiempos verbales correctamente para completar las tareas. Repartiremos una tarjeta a cada grupo en cada misión. Estas tarjetas constan de un verbo en el anverso y una parte de la máquina del tiempo en el reverso. Pasan por cada misión correspondiente a un tiempo verbal, teniendo que conjugar el verbo de la tarjeta asignada.



Una vez superan la misión con éxito, pueden utilizar el reverso de la tarjeta, es decir, la parte de la máquina para construir el puzle final. Cuando han conseguido las cuatro partes y han formado la máquina consiguen la siguiente pista, la cual descodificarán y anotarán en el registro del itinerario. Esta pista da acceso al reto 3.

- 4. Reto 3 (sesión 3): el camino de los adjetivos.** En este reto, los alumnos tendrán que crear mapas mentales (visual thinking) dónde relacionen los adjetivos con los sustantivos a los que puede acompañar. Pueden cambiar el género para que concuerde con el sustantivo. Los alumnos diseñarán los mapas mentales que más les gusten (tienen varios ejemplos en el recurso para inspirarse). Una vez conseguido el reto, reciben la pista 3, la cual tendrán que descodificar mediante un código de coordenadas y anotar en el registro del itinerario. Esta pista le da acceso al reto 4.
- 5. Reto 4 (sesión 4): adverbios en movimiento.** En este reto los alumnos deben identificar y clasificar los adverbios según el tipo: afirmación, negación, tiempo, modo, lugar, frecuencia y cantidad. Cuando los hayan clasificado correctamente, inventarán una oración con un adverbio de cada uno de los tipos. Esto les dará acceso a la cuarta y última pista, la cual descodificarán y anotarán en el registro del itinerario.
- 6. Reto final (sesión 4): búsqueda del tesoro.** En este momento, los alumnos tendrán que ordenar las pistas para crear la oración que les indica la localización del tesoro. El primer grupo que consiga descifrar las pistas lo descubrirá y leerá en voz alta el pergamino a todos sus compañeros.



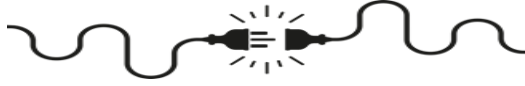
Sugerencias

Realizar grupos heterogéneos: de este modo los alumnos se ayudarán entre sí, fomentando el trabajo en equipo y reforzando a los alumnos con necesidades educativas especiales, si los hubiera.

Dar pistas a los grupos que puedan estancarse en algún reto o pista. El docente irá supervisando la actividad guiando la misma y ofreciendo apoyo si fuera necesario.

Utilizar los **retos de forma aislada** para trabajar un contenido concreto después de enseñarlo. Ejemplo, realizar el reto 3, el camino de los adjetivos, después de enseñar este contenido.





Recursos

- **Personales:** docente y alumnos.
- **Materiales:** recursos imprimibles (noticia, retos, pistas, tarjetas, registro del itinerario, pergamino, folios, bolígrafos, sello y diccionario).



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: secuencia de aprendizaje gamificada a realizar en grupos de tres alumnos.



Mapa del tesoro (Secuencia de aprendizaje)

Noticia (Activación)

ÚLTIMAS NOTICIAS

AUMENTO PREOCUPANTE DE LOS ATAQUES PIRATAS

Según el informe sobre piratería del año 2024, el número de ataques piratas en el mundo ha aumentado de forma alarmante en los últimos meses. Este fenómeno, que afecta principalmente a las zonas de aguas internacionales, ha causado preocupación entre los gobiernos y las organizaciones internacionales.

Según el informe de 2024, se han registrado un total de 120 ataques piratas en el mundo, lo que representa un aumento del 15% respecto al año anterior. Los ataques más frecuentes se han producido en el Océano Índico y el Golfo Pérsico, donde los piratas se dedican principalmente a robar mercancías y secuestrar a los tripulantes de los buques.

El informe también señala que el número de ataques piratas en el Caribe y el Golfo de Guinea ha disminuido, lo que se atribuye a las operaciones de patrullaje marítimo y a la cooperación entre los países de la región.

Los expertos advierten que, si no se toman medidas urgentes, el número de ataques piratas seguirá aumentando en los próximos meses. Por lo tanto, es necesario fortalecer la cooperación internacional y mejorar las medidas de seguridad de los buques mercantes.

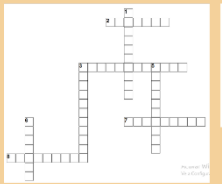


Fuente: Informe de Piratería Global 2024

Retos

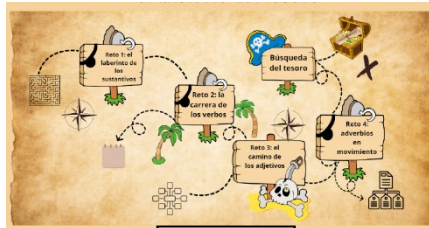
Reto 1: La aventura de las palabras

Resalta el espacio correcto sobre las claves de activación.



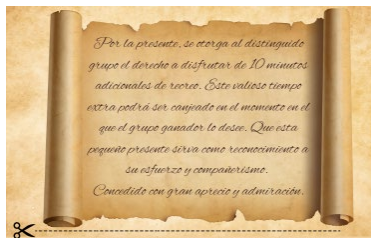
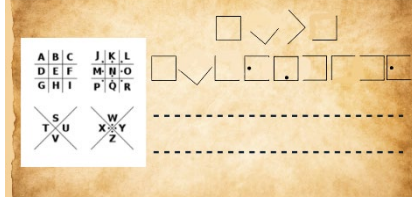
Claves de activación:

- El espacio correcto es el que tiene el número 1.
- El espacio correcto es el que tiene el número 2.
- El espacio correcto es el que tiene el número 3.
- El espacio correcto es el que tiene el número 4.
- El espacio correcto es el que tiene el número 5.



Pistas

Pista 1: La aventura de las palabras



Registro del itinerario

Itinerario: El misterio del tesoro

Nombre del equipo	Participante 1	Participante 2	Participante 3

Sella las casillas de los retos logrados, completa las pistas y ordénalas en la casilla "Tesoro".

	1	2	3	4	Tesoro
Reto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Solucionario

Solucionario

Reto 1: JUGAR: juego, jugaré, jugaré, jugará.
COMER: como, comi, comaré, comerá.
REIR: río, reí, reíré, reírán.
CANTAR: canto, canté, cantaré, cantará.
CORRER: corro, corré, correré, correrá.
ESCRIBIR: escribo, escribí, escribiré, escribirá.
ESTUDIAR: estudio, estudié, estudiaré, estudiará.
SALTAR: salto, salté, saltaré, saltará.
BEBER: bebo, bebí, beberé, beberá.
ABRIR: abro, abrí, abriré, abrirá.
DECIDIR: decido, decidí, decidiré, decidirá.
SUBIR: subo, subí, subiré, subiré.
BAJAR: bajo, bajé, bajaré, bajaré.
AYUDAR: ayudo, ayudé, ayudaré, ayudará.
VESTIRSE: me visto, me vestí, me vestiré, me vestiré.

Reto 2: JUGAR: juego, jugaré, jugaré, jugará.
COMER: como, comi, comaré, comerá.
REIR: río, reí, reíré, reírán.
CANTAR: canto, canté, cantaré, cantará.
CORRER: corro, corré, correré, correrá.
ESCRIBIR: escribo, escribí, escribiré, escribirá.
ESTUDIAR: estudio, estudié, estudiaré, estudiará.
SALTAR: salto, salté, saltaré, saltará.
BEBER: bebo, bebí, beberé, beberá.
ABRIR: abro, abrí, abriré, abrirá.
DECIDIR: decido, decidí, decidiré, decidirá.
SUBIR: subo, subí, subiré, subiré.
BAJAR: bajo, bajé, bajaré, bajaré.
AYUDAR: ayudo, ayudé, ayudaré, ayudará.
VESTIRSE: me visto, me vestí, me vestiré, me vestiré.

Pista 1: ESTÁ ESCONDIDO
Pista 2: EL TESORO
Pista 3: DEL DICCIONARIO
Pista 4: EN LA PÁGINA 243

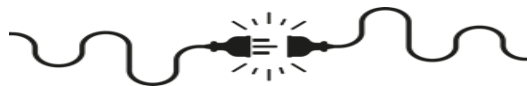




¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Identifica y clasifica las distintas clases de palabras	Identifica y clasifica correctamente todos los tipos de palabras (sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios).	Identifica y clasifica correctamente la mayoría de los tipos de palabras, pero comete algunos errores menores.	Identifica algunos tipos de palabras correctamente, pero presenta confusión en otros.	Tiene dificultades para identificar y clasificar correctamente los tipos de palabras.
Trabaja adecuadamente en equipo	Colabora activamente con todos los miembros del equipo, escucha y respeta las ideas de los demás, y contribuye de manera significativa a la resolución de los retos.	Colabora bien con los miembros del equipo, pero a veces necesita más participación o no escucha completamente las ideas de los demás.	Colabora con el equipo, pero de manera limitada o con dificultad para compartir ideas y responsabilidades.	Tiene dificultades para colaborar en equipo, muestra resistencia a seguir las ideas del grupo o trabaja de manera aislada.
Desarrolla habilidades de razonamiento lógico	Resuelve todos los problemas y retos con un razonamiento lógico claro y preciso.	Resuelve la mayoría de los problemas con un razonamiento lógico adecuado, pero comete algunos errores en la toma de decisiones.	Resuelve algunos problemas, pero muestra dificultades para aplicar un razonamiento lógico claro y ordenado.	No logra resolver los problemas de forma lógica, mostrando confusión o falta de comprensión en los pasos a seguir.
Comprende los textos con precisión	Demuestra una comprensión excelente del texto o los retos, identificando ideas principales y detalles clave con gran precisión.	Demuestra buena comprensión lectora, pero en ocasiones necesita ayuda para identificar detalles secundarios.	Demuestra comprensión básica de los textos, pero tiene dificultades para captar detalles importantes o hacer inferencias.	Tiene dificultades para comprender textos o los desafíos propuestos, y no logra identificar las ideas clave o detalles relevantes.



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.

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



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Mapa del tesoro



Itinerario



Noticia



Retos



Pistas



Solucionario