

12 DE OCTUBRE DE 2019
DÍA DE LA HISPANIDAD
V CENTENARIO DE LA EXPEDICIÓN MAGALLANES-ELCANO

SIGUE LOS PASOS DE MAGALLANES Y ELCANO
EN LA PRIMERA VUELTA AL MUNDO (1519 – 1522)



Celebración Semana Cultural V Centenario Expedición Magallanes-Elcano, CEIP William Shakespeare (Coslada, 2019)

JUEGO DE MESA DIDÁCTICO



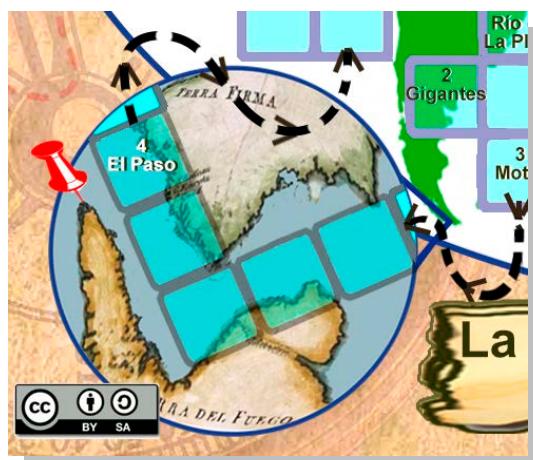
Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y JUVENTUD



Comunidad de Madrid

DESCRIPCIÓN

El conjunto de materiales que tienes en tus manos constituyen una propuesta de juego de mesa didáctico, basado en los principios del aprendizaje constructivista y del “hazlo tú mismo”. Un recurso didáctico gamificado en el que el alumnado se familiarizará con los principales hitos de la expedición Magallanes-Elcano de una forma amena y divertida. Vuestra clase pondrá en práctica sus conocimientos de geografía, experimentará con el lenguaje instruccional y se sentirá inmerso en una experiencia colaborativa que fomentará los lazos de camaradería entre los participantes. Todo ello para rendir homenaje a una hazaña épica de dimensiones globales: la primera circunnavegación de la Tierra de la historia capitaneada por Juan Sebastián Elcano, cuyo V Centenario conmemoramos en este Día de la Hispanidad.



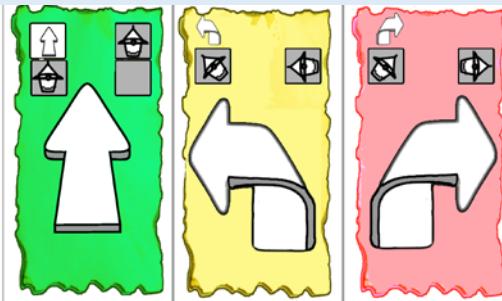
El diseño de este recurso educativo abierto se ha realizado pensando en los niveles de 3º EP y segundo tramo de 4º, 5º y 6º EP. Para otros niveles de Primaria será necesaria una mayor implicación del docente en el desarrollo del juego o bien una simplificación del reglamento que se presenta a continuación.

Antes del juego se repasan el viaje, la ruta, las motivaciones del mismo y algunos detalles curiosos sobre la expedición (número de marineros, víveres, duración del viaje...); bien a través de las infografías diseñadas a tal efecto, bien a través de un vídeo-documental (tráiler de la película “Magallanes” (2019) <https://www.youtube.com/watch?v=B-4ZbZHNwYU>), o la combinación de ambos.

En la dinámica del juego vamos a introducir el trabajo con el pensamiento computacional a través de un recurso didáctico *unplugged* basado en el uso de cartas con instrucciones que emulan a las empleadas en los lenguajes de programación, inspiradas en la propuesta [Cody Roby](#), que, en este caso, sirven para controlar los movimientos de la NAO-ficha de cada jugador.

Durante el juego, los participantes deben completar las distintas etapas del viaje mediante una combinación de cartas que “controlan el timón y el avance de la NAO”:

- Carta de avance
- Carta de giro a la derecha (sobre la misma casilla)
- Carta de giro a la izquierda (sobre la misma casilla)



La división del viaje en etapas servirá para reforzar los distintos eventos clave sucedidos durante la expedición y facilitará el conocimiento de la ruta.

Además, se incorporan a la dinámica del juego varias cartas temáticas que los participantes tendrán que conseguir a lo largo del viaje, en estas cartas se presta especial atención a estos eventos para fijar la atención del alumnado en los hitos que en estas cartas se describen.



La lista de CARTAS DE DESTINO:

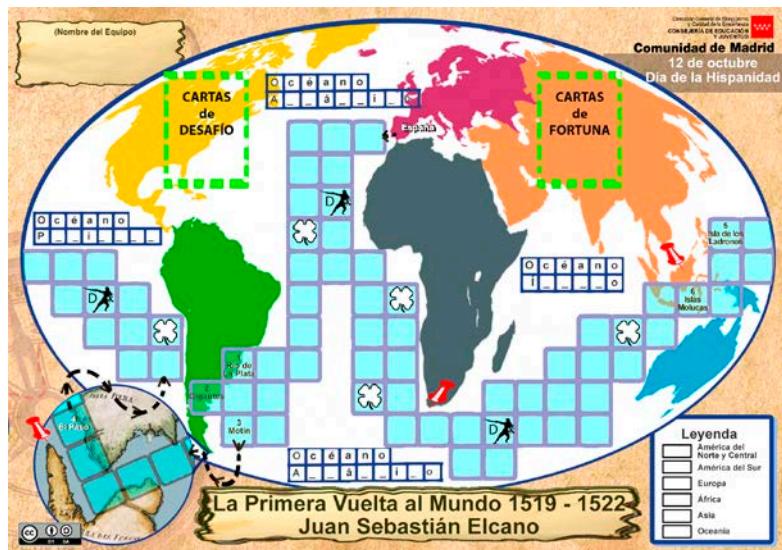
1. Río de la Plata
2. El Gigante Patagón
3. El Motín
4. Un gran paso (Estrecho de Magallanes)
5. Isla de los Ladrones
6. De las Islas Molucas al Cabo de Buena Esperanza

Junto a estas, las crónicas de inicio y fin de la expedición dan cuenta, en un contexto narrativo de los hechos históricos, de las vicisitudes del viaje. Se rememoran, por otra parte, algunas anécdotas propias de la ruta a través de las cartas de Desafío y Fortuna que proporcionan al juego el dinamismo del viaje en barco.

MATERIALES

Se precisan tijeras, pegamento o cinta adhesiva y opcionalmente cartulina para dar mayor consistencia al tablero de juego y a las fichas con las naves.

- ✓ Tablero de juego (CARTA DE NAVEGACIÓN) para imprimir en cuatro hojas DIN A-4 o dos hojas DIN A-3



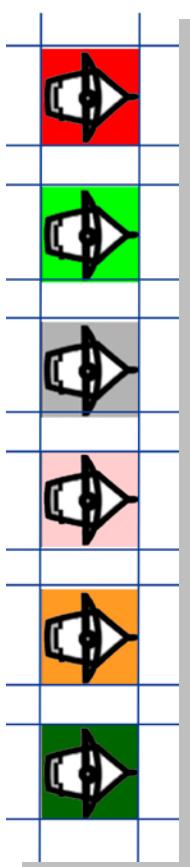
- ✓ Guía de Inicio Rápido (lista para imprimir)
- ✓ Crónica de inicio y final del juego (lista para imprimir)
- ✓ Las CARTAS DE TIMONEL (listas para imprimir y recortar. Recuerda imprimir varias copias –al menos 3 de cada uno de los dos modelos- para agilizar el juego)
- ✓ Las CARTAS DE DESTINO (listas para imprimir y recortar)
- ✓ Las FICHAS en papel con las naves (listas para imprimir y recortar)
- ✓ ESCUDOS (monedas, listas para imprimir y recortar)
- ✓ Tarjetas de FORTUNA y de DESAFÍO (listas para imprimir y recortar)
- ✓ Un dado (listo para imprimir, recortar, pegar y montar): para acordar quien empieza la travesía y para lanzar al llegar a la Isla de los Ladrones.

REGLAMENTO¹

A modo de recordatorio, se ha elaborado una Guía de Inicio Rápido para que el alumnado pueda seguir las reglas con facilidad.



- Los equipos se forman con 5 participantes, uno por cada una de las naves de la escuadra: la Trinidad, la Concepción, la San Antonio, la Santiago y la Victoria.
- Se podrá utilizar el dado para acordar quien empieza la travesía.
- Cada jugador tiene que tener siempre al menos cinco CARTAS DEL TIMONEL y una Nao (FICHA).
- Por cada turno, el jugador irá avanzando su nave desde Cádiz por la CARTA DE NAVEGACIÓN siempre hacia el Oeste.
- Cada jugador, en cada turno, puede utilizar un máximo de cinco cartas para avanzar o girar y robará del mazo tantas cartas como haya utilizado.
- Una casilla puede estar ocupada por más de una nave.
- El primer jugador que llegue a un hito histórico (cada una de las casillas numeradas del 1 al 6 con un título significativo), recibe un ESCUDO y una CARTA DE DESTINO con información sobre ese lugar, que leerá en voz alta a sus compañeros.



¹Lo tendrán los alumnos delante para guiarles en el juego.

- ↳ Además, la primera persona en obtener cada Carta de Destino tiene derecho a contestar a la pregunta que se formula en la Carta, obteniendo por ello un ESCUDO, si no conoce la respuesta, la pregunta correrá turno hasta que el resto del Equipo tenga al menos una opción de responder.
- ↳ El resto de jugadores que caigan después en una de estas casillas recibirá únicamente el/los escudo/s.
- ↳ En el Estrecho de Magallanes obtendrán tres escudos: dos por des-cubrirlo y uno por atravesarlo.

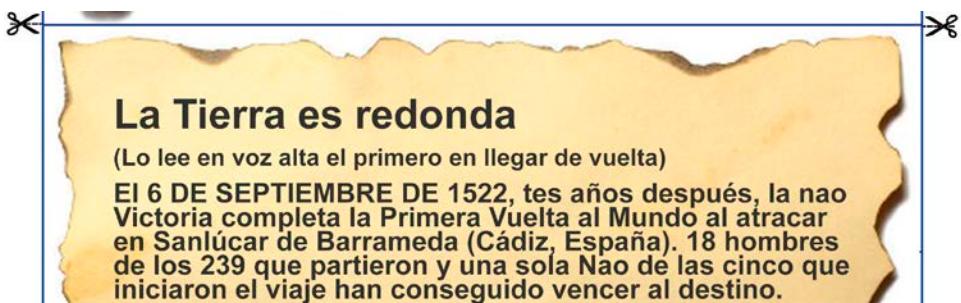


↳ En la Isla de los Ladrones perderán tantos escudos como número haya salido en el dado.

- Las casillas identificadas con un trébol de cuatro hojas corresponden a las tarjetas de Fortuna, mientras que las que muestran la letra D corresponden a las tarjetas

de Desafío. La ficha-NAO tiene que detenerse sobre la casilla marcada para poder optar a las tarjetas correspondientes dando por finalizado su turno.

- La partida ha terminado cuando un jugador llega de vuelta a Cádiz. Este jugador debe leer en voz alta la Crónica de Fin de la Expedición. Los jugadores suman sus escudos para conocer su puntuación.



- Cuando haya terminado el resto de equipos, se suman todos los escudos.
- Si la suma es de más de 25 escudos, la clase conseguirá la recompensa.

METODOLOGÍA²

- La elaboración del juego se realiza en grupos para facilitar que todo el alumnado esté involucrado:

- 1) Recortar los materiales necesarios para el juego
- 2) Componer la Carta de Navegación mediante pegamento o cinta adhesiva
- 3) Completar los nombres de los océanos
- 4) Añadir los colores que faltan en las casillas de la leyenda para identificar cada continente
- 5) Idear un nombre para el Equipo e incorporarlo en la casilla correspondiente de la Carta de Navegación



- El juego se realizará en grupos de 5 participantes donde los participantes representan, con cada nave, la escuadra de Magallanes.



- Después de la presentación, los audiovisuales y la preparación del material, antes de comenzar a jugar se lee en voz alta para toda la clase la Crónica de Inicio de la Expedición.

- Objetivo cooperativo: se sugiere que los equipos sumen los escudos acumulados y consigan así una victoria conjunta.

- La recompensa la elige el docente de cada clase. Como propuesta, el premio puede ser tomar el almuerzo en el tiempo de clase, a modo de banquete para evitar el escorbuto (uno de los motivos por los que murió gran parte de la tripulación de la expedición: la falta de alimentos frescos).

¿Te animas a llevártelo a tu clase? ¡Feliz viaje alrededor de la Tierra!

² Todas las propuestas son susceptibles de ser adaptadas a las necesidades del aula.

MATERIALES (Instrucciones de impresión)

Las siguientes páginas del proyecto contienen los materiales listos para imprimir. Todos los recursos en papel están ajustados al tamaño DIN A-4, no obstante, algunas de estas páginas se pueden imprimir a doble cara. Por supuesto, siempre se puede optar por la impresión a una sola cara y pegar con posterioridad el anverso y reverso de los distintos tipos de cartas y tarjetas; la ventaja de esta fórmula es que se mejora la consistencia de los materiales, el inconveniente, además del consumo de papel, es que incrementa el tiempo dedicado al proceso de montaje de los materiales del juego educativo.

A continuación ofrecemos unos breves consejos para optimizar el proceso de impresión.

- La Carta de Navegación (el tablero del juego) se ofrece dividida en cuatro hojas tamaño DIN A-4 que es necesario recomponer empleando algún tipo de adhesivo.
- ¡Importante! IMPRIMIR a una cara. (Páginas 9, 10, 11 y 12 del documento)
- Las Cartas de Destino (páginas 13, 14, 15, 16), de Timonel (páginas 17, 18, 19 , 20) y de Fortuna y Desafío (páginas 21, 22, 23 y 24) están listas para imprimir a doble cara.
- ¡Importante! Las Cartas de Timonel (páginas 17, 18, 19 , 20) son fundamentales en la dinámica del juego; cada página nos ofrece 10 cartas, como hay dos modelos, si solo se imprime una copia contaríamos con 20 cartas de Timonel para jugar, insuficientes para iniciar el juego (5 jugadores se reparten 5 cartas cada uno por lo que ya para el reparto inicial necesitamos 25 más un mazo del que robar). Se aconseja imprimir al menos 3 copias de ambas páginas por las dos cartas para contar con 60 cartas.
- El resto de material (páginas 25 a 28) - GUÍA de INICIO, Crónica de inicio y final, fichas con las NAOS, ESCUDOS, DADO - es importante IMPRIMIR a una cara.

RESUMEN

El conjunto de materiales imprimibles para un Equipo es:

- ✓ Carta de Navegación (pág. 9 a 12 > imprimir a una cara
- ✓ Cartas de Destino (pág. 13 a 16) > imprimir a doble cara
- ✓ Cartas de Timonel (pág. 17 a 20) > imprimir a doble cara / 3 o 4 copias
- ✓ Tarjetas de Fortuna y Desafío (pág. 21 a 24)> imprimir a doble cara
- ✓ Resto de material (pág. 25 a 28)> imprimir a una cara

(Nombre del Equipo)

O	c	é	a	n	o	-	-
C	é	a	n	o	-	-	-
A	-	-	-	-	-	-	-

CARTAS de DESAFÍO



O	c	é	a	n	o	-	-
P	-	-	-	-	-	-	-

Comunidad de Madrid

12 de octubre
Día de la Hispanidad

CARTAS
de
FORTUNA



España

5
Isla de los
Ladrones

O c é a n o
í

Juan Seb

La Primera Vuelta

O	C	é	a	n	o
A	-	-	á	-	-



1
Río de
La Plata

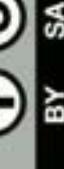
2
Gigantes

3
Motín



TERRA FIRMA

4
El Paso



Juan Seb

La Primera Vuelta

O	C	é	a	n	o
A	-	-	á	-	-



1
Río de
La Plata

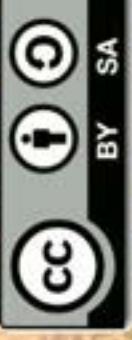
2
Gigantes

3
Motín



TERRA FIRMA

4
El Paso



RAFAEL FUEGO

(Plegar por la línea de puntos)



12/10/2019
DÍA DE LA HISPANIDAD
V CENTENARIO DE
LA EXPEDICIÓN
MAGALLANES-ELCANO

Sigue los pasos de Magallanes y Elcano en la Primera Vuelta al Mundo

CARTA DE DESTINO N° 1

RÍO DE LA PLATA

(Leer al conseguir alcanzar la casilla marcada con el N° 1 en la Carta de Navegación)

12/10/2019
DÍA DE LA HISPANIDAD
V CENTENARIO DE
LA EXPEDICIÓN
MAGALLANES-ELCANO

Sigue los pasos de Magallanes y Elcano en la Primera Vuelta al Mundo

CARTA DE DESTINO N° 2

LOS GIGANTES

(Leer al conseguir alcanzar la casilla marcada con el N° 2 en la Carta de Navegación)

12/10/2019
DÍA DE LA HISPANIDAD
V CENTENARIO DE
LA EXPEDICIÓN
MAGALLANES-ELCANO

Sigue los pasos de Magallanes y Elcano en la Primera Vuelta al Mundo

CARTA DE DESTINO N° 3

EL MOTÍN

(Leer al conseguir alcanzar la casilla marcada con el N° 2 en la Carta de Navegación)



(Plegar por la línea de puntos)

CARTA DE DESTINO N° 1 RÍO DE LA PLATA

(Leer en voz alta)

“Durante la expedición, el malestar de la tripulación empezó a crecer porque el capitán parecía desconocer el lugar al que se dirigían.

Algo de eso debió de haber, porque nadie había llegado más al sur del río de la Plata.

Todos los mapas acababan allí: habían llegado al final del mundo conocido.”

¡Atención; pregunta!
¡GANA un ESCUDO EXTRA!

¿Sabes dónde acaban ahora los mapas?

CARTA DE DESTINO N° 2 LOS GIGANTES

(Leer en voz alta)

“Como buenos expedicionarios, decidieron continuar la aventura y explorar las nuevas tierras. No podían imaginar que un ser descomunal saldría a su encuentro: el pata-gón.”

¡Atención; pregunta!
¡GANA un ESCUDO EXTRA!

“El día que menos lo esperábamos, se nos presentó un hombre de estatura gigantesca. Estaba en la playa casi desnudo, cantando y danzando y echándose arena sobre la cabeza. Al vernos, el gigante manifestó mucha admiración, y levantando un dedo hacia lo alto, pensaba que habíamos descendido del cielo. Este hombre era tan alto que con la cabeza apenas le llegábamos a la cintura.”

¿Cómo te comunicarías con alguien así y que no conoce tu idioma?

CARTA DE DESTINO N° 3 EL MOTÍN

(Leer en voz alta)

“-¡Marineros, arriad las velas! Una tormenta sacudió la escuadra y Magallanes ordenó que los barcos no se moverían hasta que llegase el buen tiempo: había que racionar los víveres. El descontento tenía todos los ingredientes de un motín.

El motín se produjo y... en el mar, un motín se castiga con la muerte. Sin embargo, no podían permitirse prescindir de muchos marineros, ni mucho menos del mismísimo Juan Sebastián Elcano, que estaba entre los amotinados.”

¡Atención; pregunta!
¡GANA un ESCUDO EXTRA!
¿Cómo solucionarías tú este problema?

(Plegar por la línea de puntos)

12/10/2019
DÍA DE LA HISPANIDAD
V CENTENARIO DE
LA EXPEDICIÓN
MAGALLANES-ELCANO

Sigue los pasos de Magallanes y Elcano en la Primera Vuelta al Mundo

CARTA DE DESTINO N° 4

UN GRAN PASO

(Leer al conseguir alcanzar la casilla marcada con el N° 4 en la Carta de Navegación)

12/10/2019
DÍA DE LA HISPANIDAD
V CENTENARIO DE
LA EXPEDICIÓN
MAGALLANES-ELCANO

Sigue los pasos de Magallanes y Elcano en la Primera Vuelta al Mundo

CARTA DE DESTINO N° 5

LA ISLA DE LOS LADRONES

(Leer al conseguir alcanzar la casilla marcada con el N° 5 en la Carta de Navegación)

12/10/2019
DÍA DE LA HISPANIDAD
V CENTENARIO DE
LA EXPEDICIÓN
MAGALLANES-ELCANO

Sigue los pasos de Magallanes y Elcano en la Primera Vuelta al Mundo

CARTA DE DESTINO N° 6

DE MOLUCAS AL CABO DE BUENA ESPERANZA

(Leer al conseguir alcanzar la casilla marcada con el N° 6 en la Carta de Navegación)



(Plegar por la línea de puntos)

(Plegar por la línea de puntos)

CARTA DE DESTINO Nº 4 UN GRAN PASO

(Leer en voz alta)

Cuando por fin pudieron zarpar, se dieron cuenta de que estaban mucho más cerca de las Islas de las Especias de lo que pensaban. Habían hecho un gran descubrimiento para la humanidad: encontrar el paso del Océano Atlántico al Océano Pacífico.

Con una parte de la misión cumplida, atravesar el continente americano, Magallanes optó por primera vez por consultar a su tripulación la decisión que había que tomar.”

¡Atención; pregunta!

¡GANAR UN ESCUDO EXTRA!

¿Qué harías tú, continuar la aventura por el mar, o regresar a España para contar tu hallazgo?

CARTA DE DESTINO Nº 5 LA ISLA DE LOS LADRONES

(Leer en voz alta)

“Víctimas del calor, el hambre, la sed y el escorbuto, habían muerto una veintena de hombres. Era necesario aprovisionarse de fruta fresca en la Isla de los Ladrones. Esto les iba a costar muy caro. Magallanes se dirigió con cincuenta hombres a la Isla y el jefe de los indígenas, Lapu Lapu, les esperaba con 1.500 guerreros agazapados en la playa.

“Los españoles, con el agua por los muslos y las pesadas armaduras, a duras penas conseguían llegar a la orilla. Magallanes fue acribillado por los nativos y nunca llegó a las ansiadas Islas de las Especias (las Molucas). La tripulación de las tres únicas naves que quedaban, acababa de perder a su guía.”

¡Atención; pregunta!

¡GANAR UN ESCUDO EXTRA!

¿Quién sería el nuevo comandante?

CARTA DE DESTINO Nº 6 DE LAS MOLUCAS AL CABO DE BUENA ESPERANZA

(Leer en voz alta)

“-A pesar de que la travesía se había cobrado cuatro naves y gran parte de la tripulación, la llegada a las Islas Molucas lo compensó.

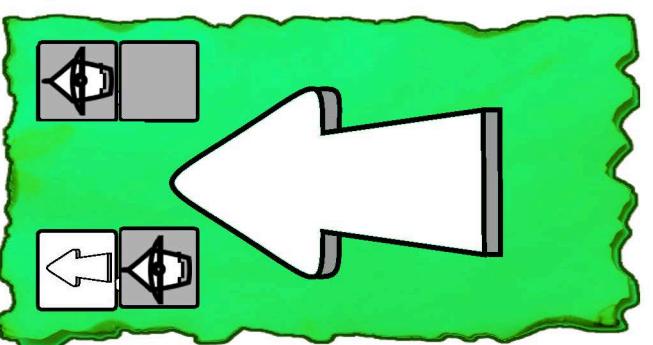
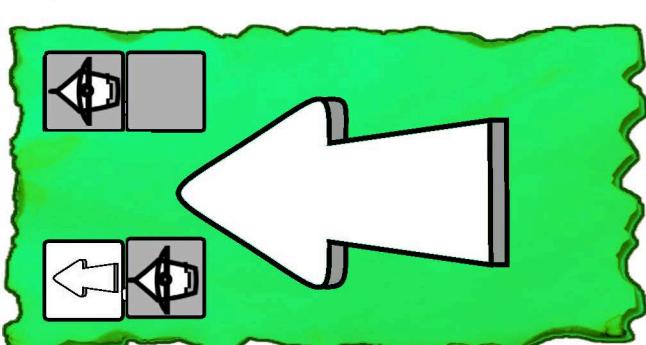
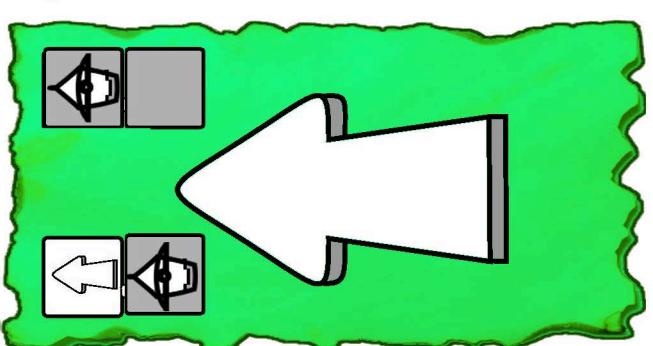
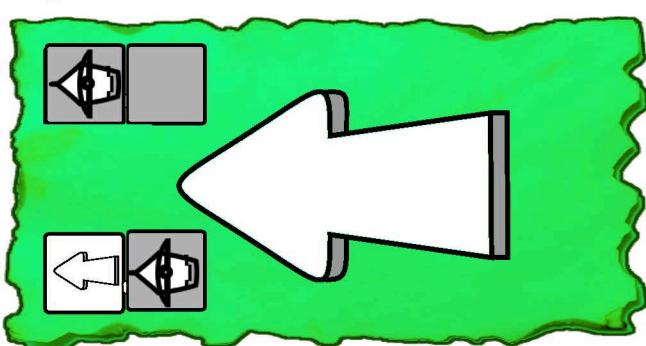
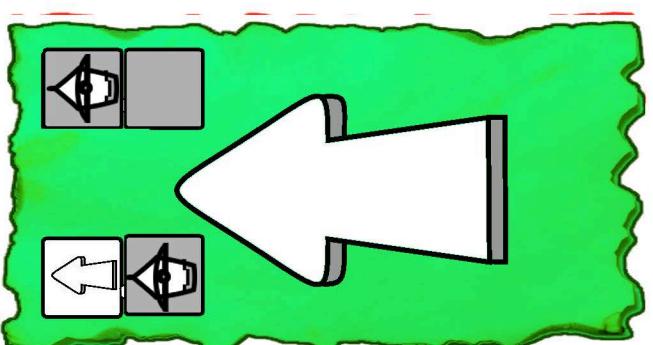
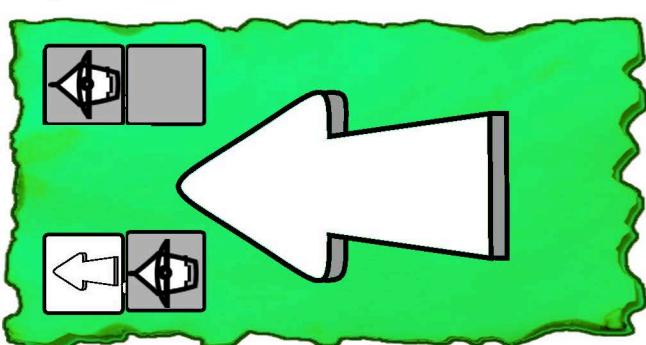
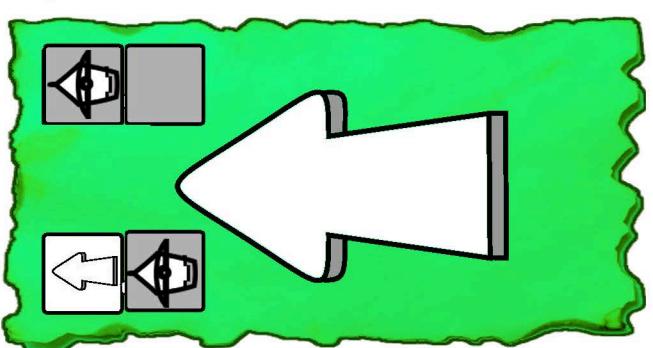
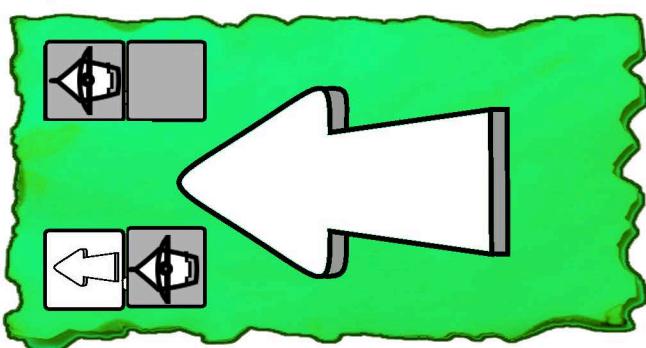
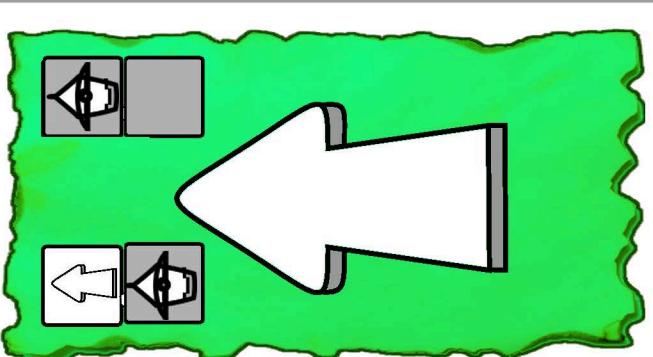
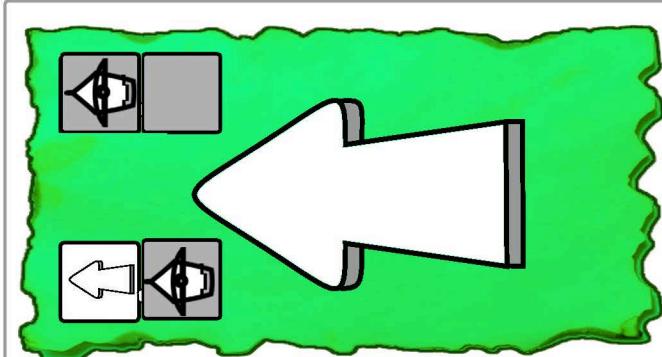
Con la bodega llena de una fortuna en especias: azafrán, canela, clavo, jengibre, nuez moscada, pimienta y sándalo, la riqueza y la gloria esperaban a Elcano en España. Pero antes había que doblar el Cabo de las Tormentas.”

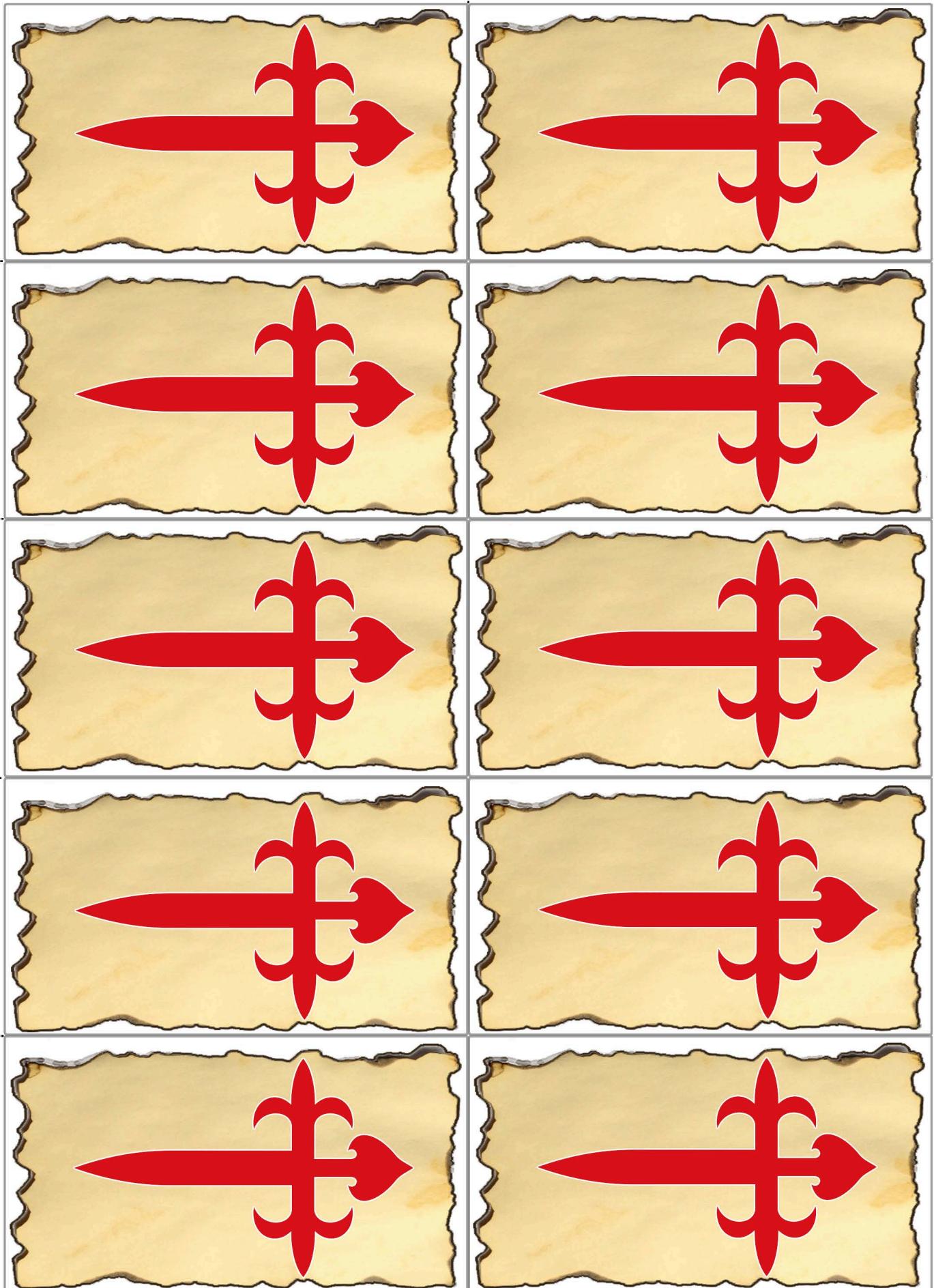
¡Atención; pregunta!

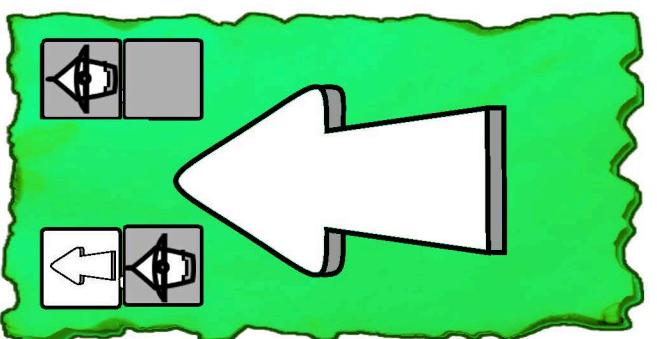
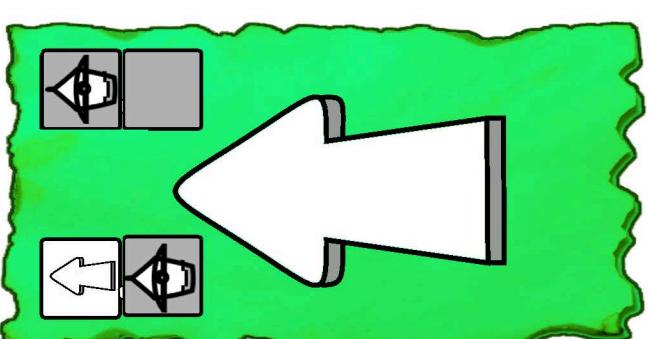
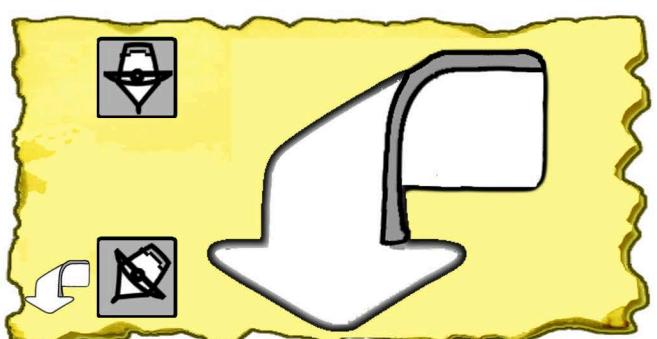
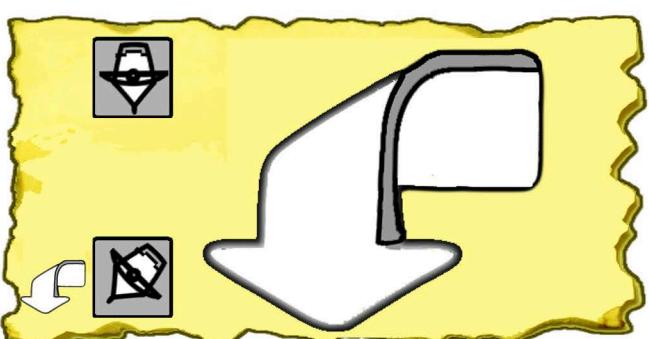
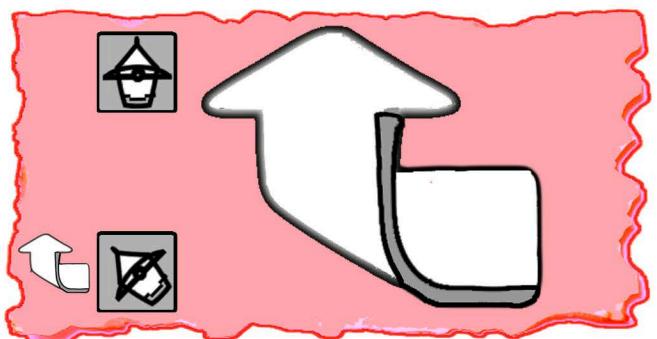
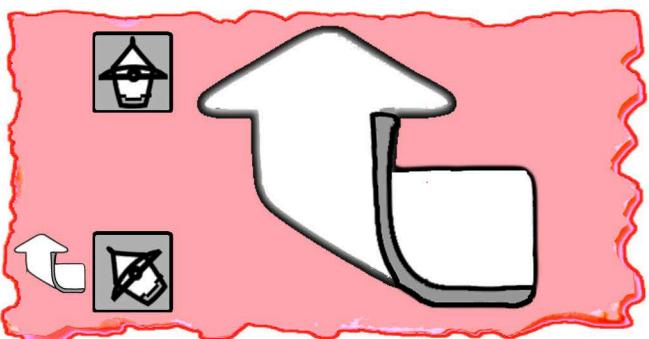
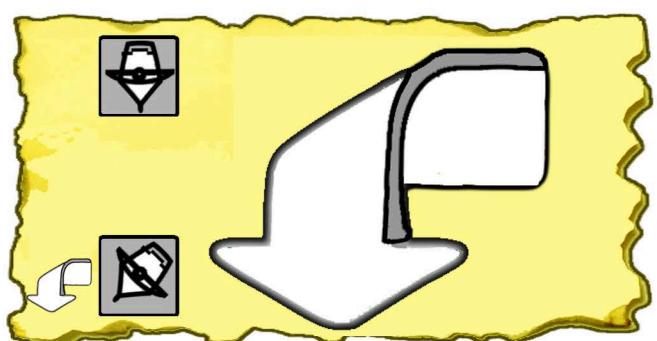
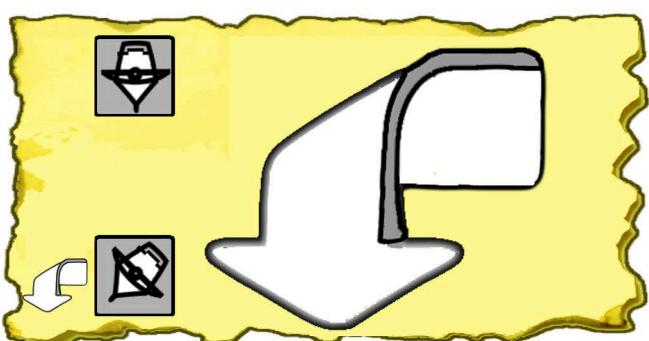
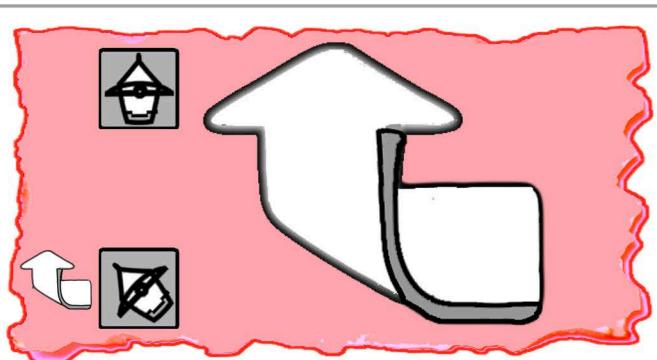
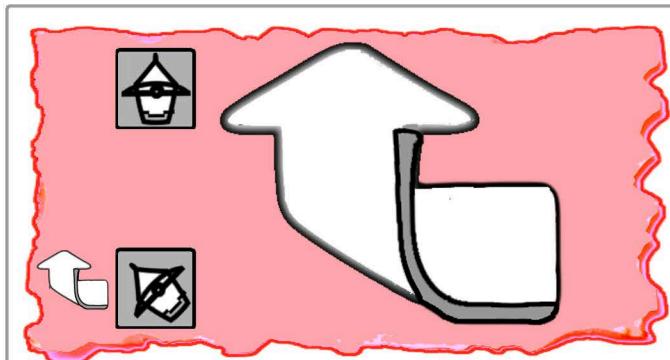
¡GANAR UN ESCUDO EXTRA!

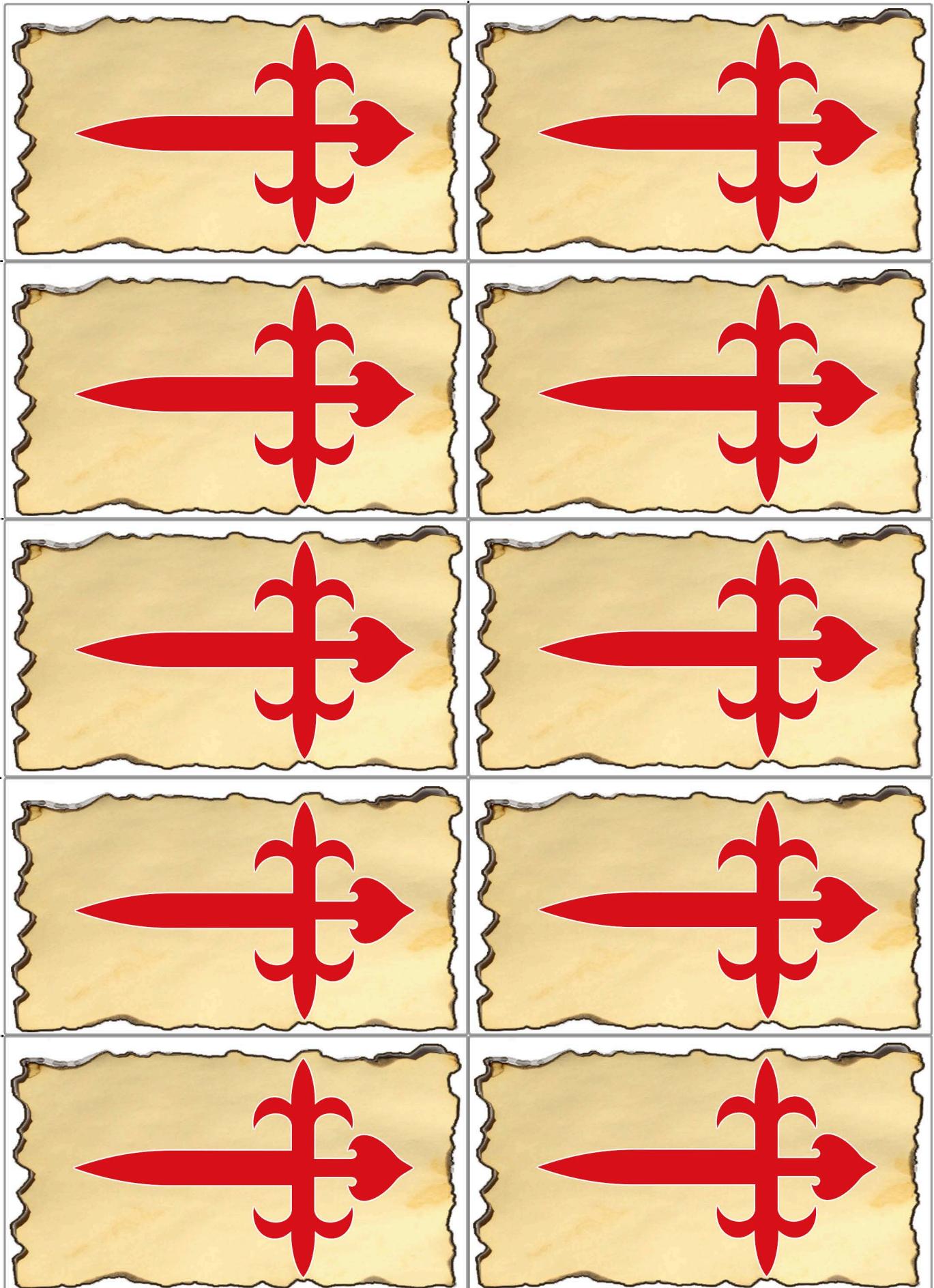
¿Cuál de estas especias has probado gracias a esta hazaña?

(Plegar por la línea de puntos)









Fortuna

Fortuna

Fortuna

Fortuna

Fortuna

Fortuna

Fortuna

Fortuna

Comunidad de Madrid

Los nativos americanos os reciben con los brazos abiertos y os obsequian con frutas nunca vistas antes: piña, papaya, chirimoya.

Recuperáis fuerzas y reparáis la nao dejándola lista para continuar el viaje.

Como premio obtienes una Carta de Timonel extra.

Los nativos americanos os reciben con los brazos abiertos y os obsequian con sus máspreciados aromas: el cacao y la vainilla

Recuperáis fuerzas y reparáis la nao dejándola lista para continuar el viaje.

Como premio obtienes una Carta de Timonel extra.

Los indígenas han perdido sus cosechas a causa del mal tiempo pero cuando os ven aparecer os culpan de todos sus males y sois expulsados de sus tierras.

Pierdes una de tus Cartas de Timonel y la devuelves al mazo.

Un incendio causado por una tormenta ha arrasado media isla. Los indígenas os culpan de ello y os reciben a palos bajo una lluvia de flechas, piedras y lanzas.

Pierdes una de tus Cartas de Timonel y la devuelves al mazo.

La tormenta de rayos y truenos dura ya casi dos días. Varios marineros resultan malheridos y la cubierta de proa sufre serios desperfectos.

Pierdes una de tus Cartas de Timonel y la devuelves al mazo.

Las tormentas no paran de azotar el mar, hace días que ni siquiera se ve el sol.

Son malos tiempos para navegar. La moral de la expedición ha caído en picado y el viaje peligra.

Pierdes una de tus Cartas de Timonel y la devuelves al mazo.

Hoy ha amanecido un día espléndido. Tras una mañana de calma, los vientos ahora son favorables.

Estás de suerte, tu nao navega viento en popa a toda vela.

Como premio obtienes una Carta de Timonel Extra.

Hoy ha amanecido un día espléndido. Tras una mañana de calma, los vientos ahora son favorables.

Estás de suerte, tu nao navega viento en popa a toda vela.

Como premio obtienes una Carta de Timonel Extra.

Desafío



Desafío



Desafío



Desafío



Desafío



Desafío



Desafío



Desafío



Comunidad de Madrid

El cabo de Buena Esperanza está situado en el extremo Sur de África. La navegación en sus proximidades es muy peligrosa. Por ello Bartolomé Díaz lo llamó "Cabo de las Tormentas".

DESAFÍO:

1. Elige a un participante
2. Pídele que señale en la Carta de Navegación el Cabo de las Tormentas.

Si acierta gana una Carta de Timonel, en caso contrario, la Carta es para ti.

El Cabo Deseado se encuentra al final del Estrecho de Magallanes. Su nombre hace referencia al deseo de finalizar la difícil travesía por el estrecho y es el último lugar de tierra firme antes de entrar en el Océano Pacífico.

DESAFÍO:

1. Elige a un participante
2. Pídele que señale en la Carta de Navegación el Cabo Deseado

Si acierta gana una Carta de Timonel, en caso contrario, la Carta es para ti.

Las Indias Orientales fueron llamadas así por oposición a las recién descubiertas tierras de América que fueron conocidas durante un tiempo como Indias Occidentales.

DESAFÍO:

1. Elige a un participante
2. Pídele que señale en la Carta de Navegación las Indias Orientales.

Si acierta gana una Carta de Timonel, en caso contrario, la Carta es para ti.

Uno de los siguientes alimentos no formaba parte todavía de la despensa habitual de los marineros españoles en la época de Magallanes y Elcano:

Galletas de mar, higos, maíz, judías, lentejas y arroz

DESAFÍO:

Elige a otro participante para resolver el enigma si lo adivina gana una Carta de Timonel Extra, si no la Carta Extra es para ti.

El cabo de Buena Esperanza está situado en el extremo Sur de África. La navegación en sus proximidades es muy peligrosa. Por ello Bartolomé Díaz lo llamó "Cabo de las Tormentas".

Elige a otro jugador para que lo señale en el Mapa. Si acierta gana una Carta de Timonel, en caso contrario, la Carta es para ti.

El Cabo Deseado se encuentra al final del Estrecho de Magallanes. Su nombre hace referencia al deseo de finalizar la difícil travesía por el estrecho y es el último lugar de tierra firme antes de entrar en el Océano Pacífico.

Elige a un jugador para que lo señale en el Mapa. Si acierta gana una Carta de Timonel, si no la Carta es para ti.

Las Indias Orientales fueron llamadas así por oposición a las recién descubiertas tierras de América que fueron conocidas durante un tiempo como Indias Occidentales.

Elige a otro jugador para que lo señale en el Mapa. Si acierta gana una Carta de Timonel, en caso contrario, la Carta es para ti.

Uno de los siguientes alimentos no formaba parte todavía de la despensa habitual de los marineros españoles en la época de Magallanes y Elcano:

Galletas de mar, higos, maíz, judías, lentejas y arroz

DESAFÍO:

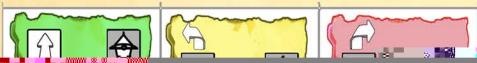
Elige a otro participante para resolver el enigma si lo adivina gana una Carta de Timonel Extra, si no la Carta Extra es para ti.

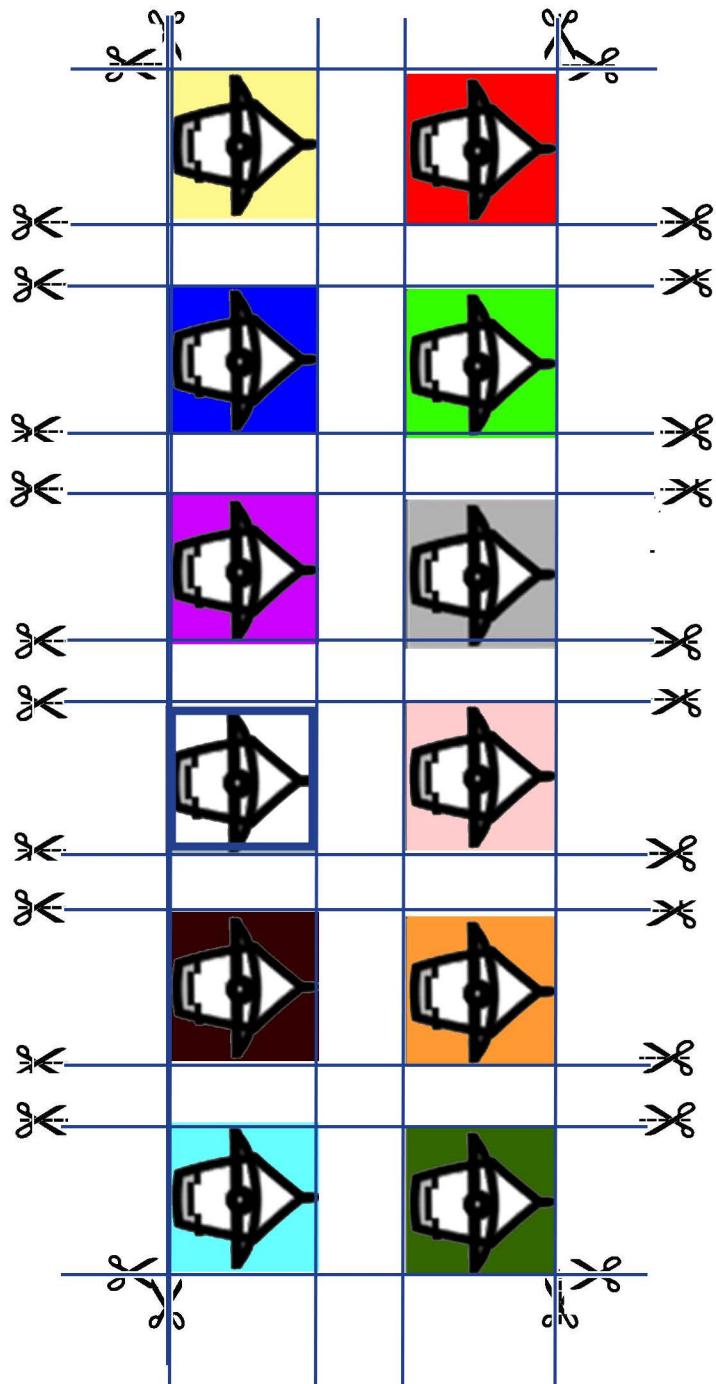
GUÍA de INICIO RÁPIDO

El objetivo del juego es dar la vuelta al Mundo siguiendo los pasos de la expedición Magallanes-Elcano navegando siempre hacia el Oeste.

1. Las Cartas de Timonel

Las Cartas de Timonel sirven para mover la nao a través de la ruta marítima marcada en el mapa.





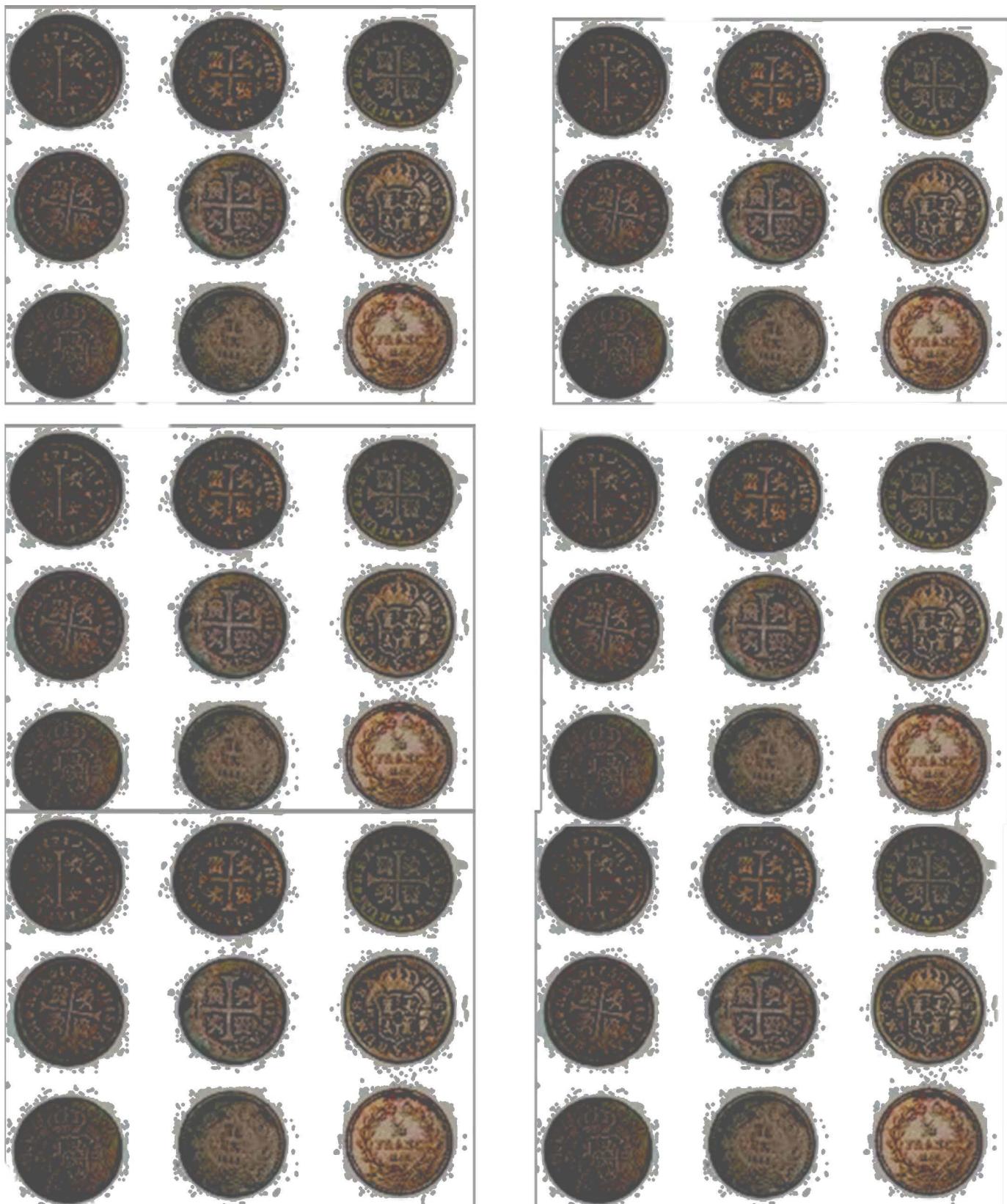
Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y JUVENTUD 

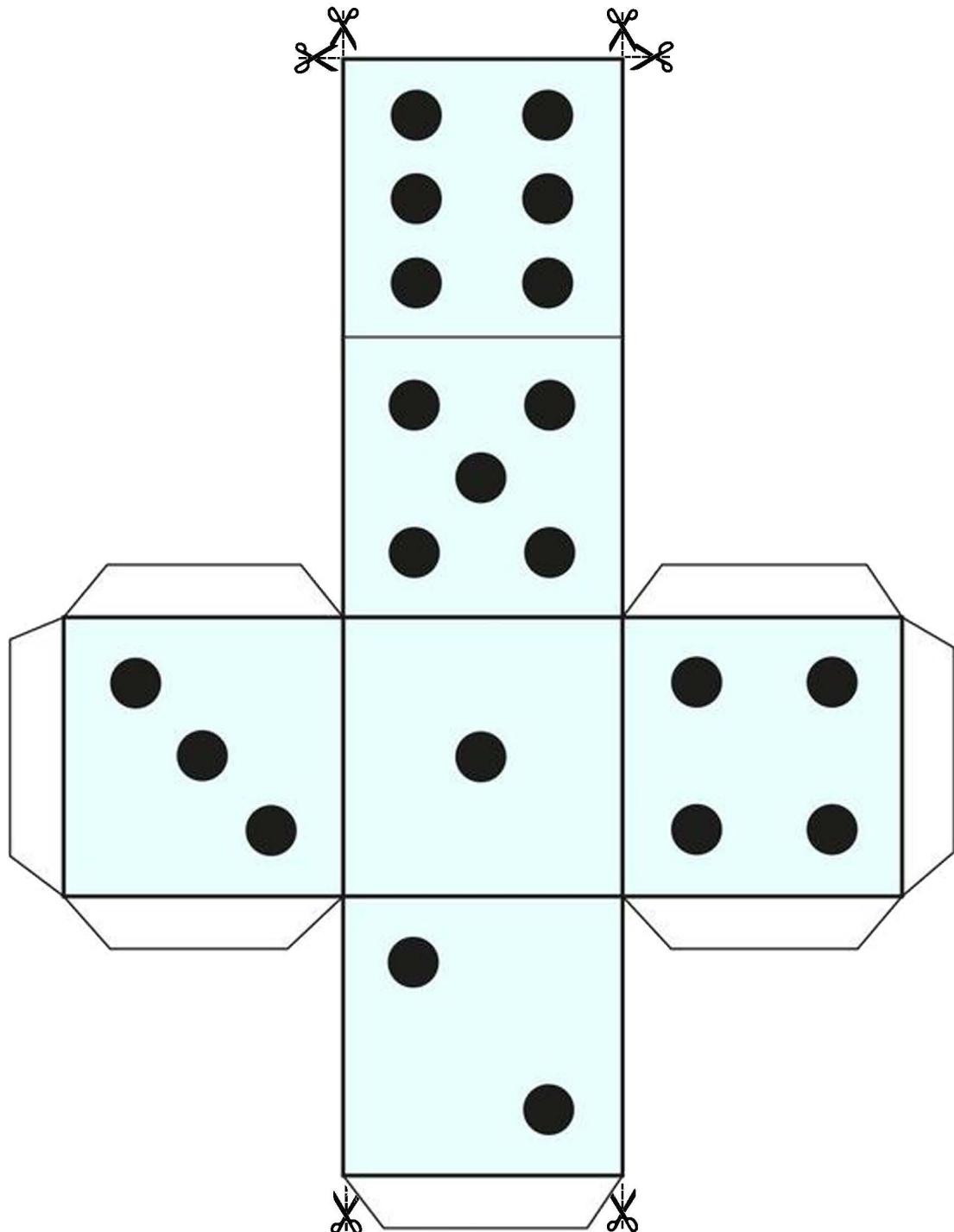
Comunidad de Madrid



ESCUDOS

(recortar)





Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y JUVENTUD



Comunidad de Madrid

Si tienes alguna duda o sugerencia sobre cómo emplear los materiales de este recurso didáctico, o quieres acceder a los mismos en otros formatos o tamaños de impresión, te rogamos contactes con nosotros a través del correo electrónico.



Roberto Domínguez Leyva, asesor técnico docente.
Departamento de Tecnologías de la Información y la Comunicación
del Centro Regional de Innovación y Formación CRIF Las Acacias
rdominguezleyva@educa.madrid.org
C/ General Ricardos, 179. 28025 Madrid
Teléfono centralita 91 525 08 93/ 18 93

CENTRO TERRITORIAL DE INNOVACIÓN Y FORMACIÓN Elena del Pozo y Elena Moreno
MADRID ESTE Asesoras de Formación
elenadel@educa.madrid.org / emorenobernudo@educa.madrid.org

Centro Territorial de Innovación y Formación Madrid-Este
C/ Luis Vives, 17
Tel. 918 81 32 12
Fax 91 881 32 33
28803 Alcalá de Henares (Madrid)

Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y JUVENTUD



Comunidad de Madrid