Esta práctica innovadora la realizan los alumnos de tercer ciclo del CEIP José María de Pereda. Éstos realizan una gymkhana que les sirve para **ampliar sus conocimientos** y **desar rollar competencias**
relacionadas con la búsqueda y la
resolución estratégica
de problemas
a través de Internet.

Está pensada para que se presente como **juego educativo** y tiene como pecularidad que está formada por **varios enigmas**
que tienen que resolverse siguiendo unas orientaciones o pistas, cuyas respuestas se pueden encontrar en diferentes recursos y páginas web. La
Gymkhana
está compuesta por una
serie de ejercicios
sobre un tema común: animales en peligro de extinción en nuestro país. La solución de los enigmas son respuestas concretas. Solamente en caso de acierto, el programa te permite pasar a la siguiente pantalla.

Se compone de los siguientes apartados: a) Escenarios y Argumentos. b) Enunciado del enigma. c) Recursos y pistas.d) Solución.



Nivel
5º y 6º de Primaria
Área/materia
Interdisciplinar, Conocimiento del Medio
Profesores

Quintín Abad Nuñez

Descripción

Los pasos que da Quintín, profesor responsable de la experiencia, para su realización con los alumnos son los siguientes:

1.

Se **presenta** la actividad a la clase en la **PDI** y se explica la dirección y la forma de trabajar.

2.

La Gymkhana esta compuesta por una serie de ejercicios sobre un tema común: **Animales en peligro de extinción**
en nuestro país.

3.

El alumnado trabaja por parejas estableciendo una **cooperación en la búsqueda de la información** y una distribución de tareas.

4.

La solución de los enigmas son **respuestas concretas**. Únicamente en caso de acierto, se puede pasar a la siguiente pantalla.

5.

Una vez que cada pareja de alumnos/as supera todos los enigmas relativos a cada animal, **acc**

ederán a un juego educativo
relacionado con el animal y su conservación .

6.

En caso de no terminarse durante la sesión, el alumnado **planificará dónde y cómo** continuar á hasta terminarla .

Gracias a la utilización de los recursos TIC en el trabajo en el aula, se observa un cambio en la **actitud**
del alumnado: se muestran más
colaborativos
, ya que tienden a ayudar a los compañeros y compañeras que encuentran dificultades.

Las TIC les resultan de gran ayuda para desarrollar su**capacidad de análisis y de síntesis** al tener que buscar en Internet y seleccionar la información más relevante en cada caso. Les ayuda, además, a aprender más rápidamente al considerar el aprendizaje como un juego.

Tanto el alumnado como el profesorado han conseguido habituarse al uso de las TIC mediante la realización de este tipo de proyectos, además de contribuir al trabajo con **contenidos transversales**
como la Lengua o la Cultura.


LEER INFORME COMPLETO
PrácTICas 2.0
ite