

“Ahora si que caigo”



Grupo 10

Contextualización ciclo/curso e inteligencia múltiple:

”Ahora sí que caigo” es un juego de mesa interactivo online realizado con genially enfocado a niños pertenecientes al segundo ciclo de primaria (3º - 4º). Se ha diseñado para el área de ciencias, tanto de la Naturaleza como Sociales abordando contenido como la astronomía, el cuerpo humano, así como la fauna y la flora natural.

La inteligencia múltiple seleccionada para la actividad es la inteligencia interpersonal, una inteligencia que nos permite apreciar aspectos en los demás que a partir de nuestros sentidos no podríamos ver. Se desarrolla a través de la interpretación de palabras, gestos, propósitos y finalidades de cada enunciado. La inteligencia interpersonal mide la capacidad de empatizar con los demás, así como múltiples herramientas valiosas para aquellos que trabajan en grupo (capacidad de detectar y solventar problemas comunes o de otras personas,).

Contextualización ciclo/curso e inteligencia múltiple:

Para trabajarla y conseguir desarrollarla en la actividad hemos dispuesto al grupo clase en diversos equipos de máximo 5 personas, de esta forma al no ser un número muy grande nos aseguramos de que todas las personas del grupo trabajan la inteligencia y no se dejan llevar por la influencia de grupos grandes. Cada uno de ellos representará sus ideas y las defenderá, a su vez que escucha y analiza las del resto de sus compañeros, teniendo que llegar a una conclusión final.

La metodología utilizada será la gamificación y el aprendizaje basado en el pensamiento.

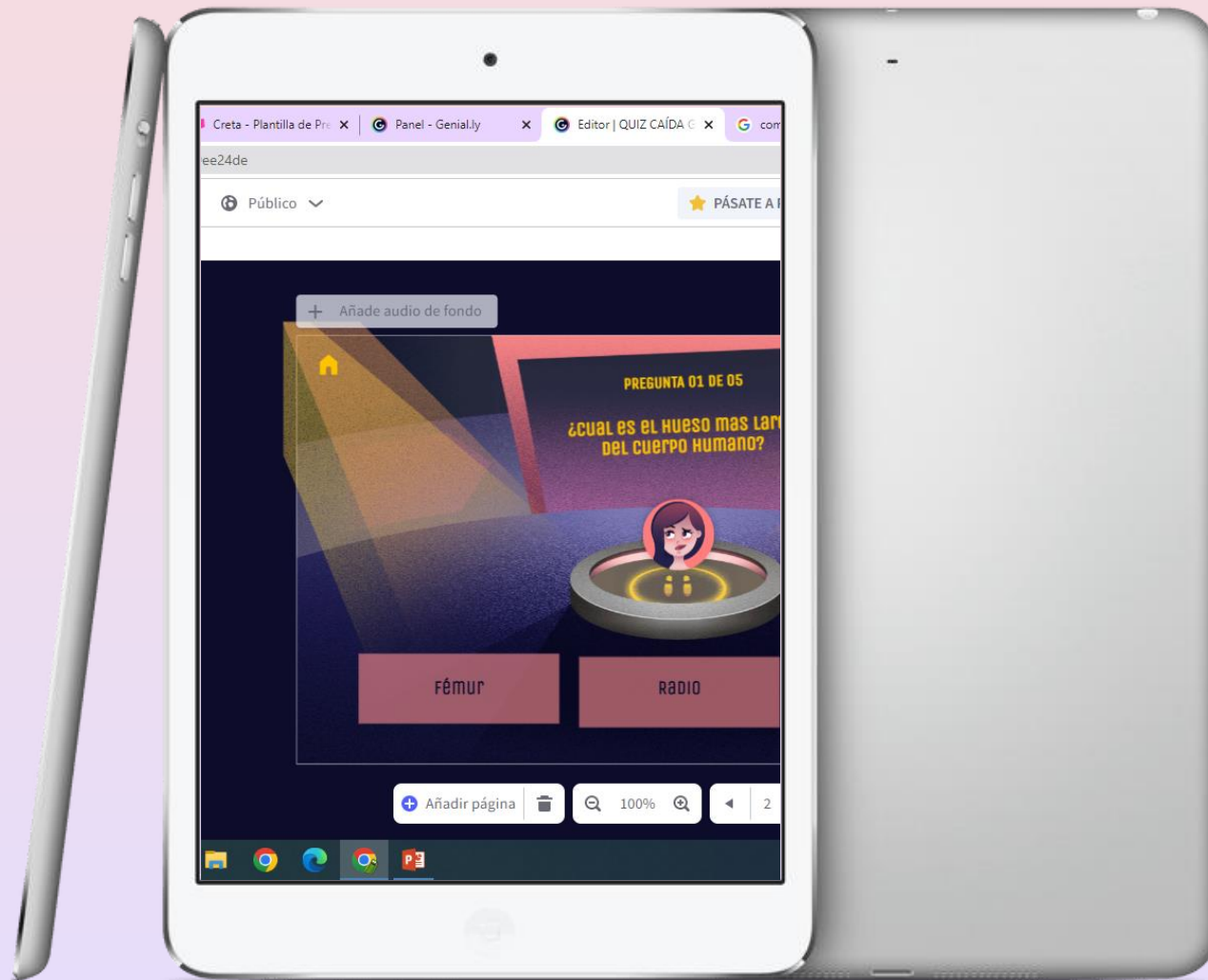
INSTRUCCIONES

¡Ayuda a Martina una chica de 10 años a responder correctamente a las preguntas científicas que se le realizan, sino lo haces caerá hacia el vacío!

Se trata de una adaptación del conocido juego de “*¡Ahora caigo!*”, en esta se realizarán 32 preguntas, cada una de ellas tendrá 3 posibles respuestas. Las preguntas están organizadas en 4 categorías o temas de ciencias: x,x,x y por último plantas y árboles. Estas preguntas se responderán por grupos, el objetivo del juego será acertar todas las preguntas en el menor tiempo posible teniendo en cuenta también el número de fallos, el equipo que mayor número de respuestas acierte será proclamado ganador (si hay empate se recurrirá al tiempo).

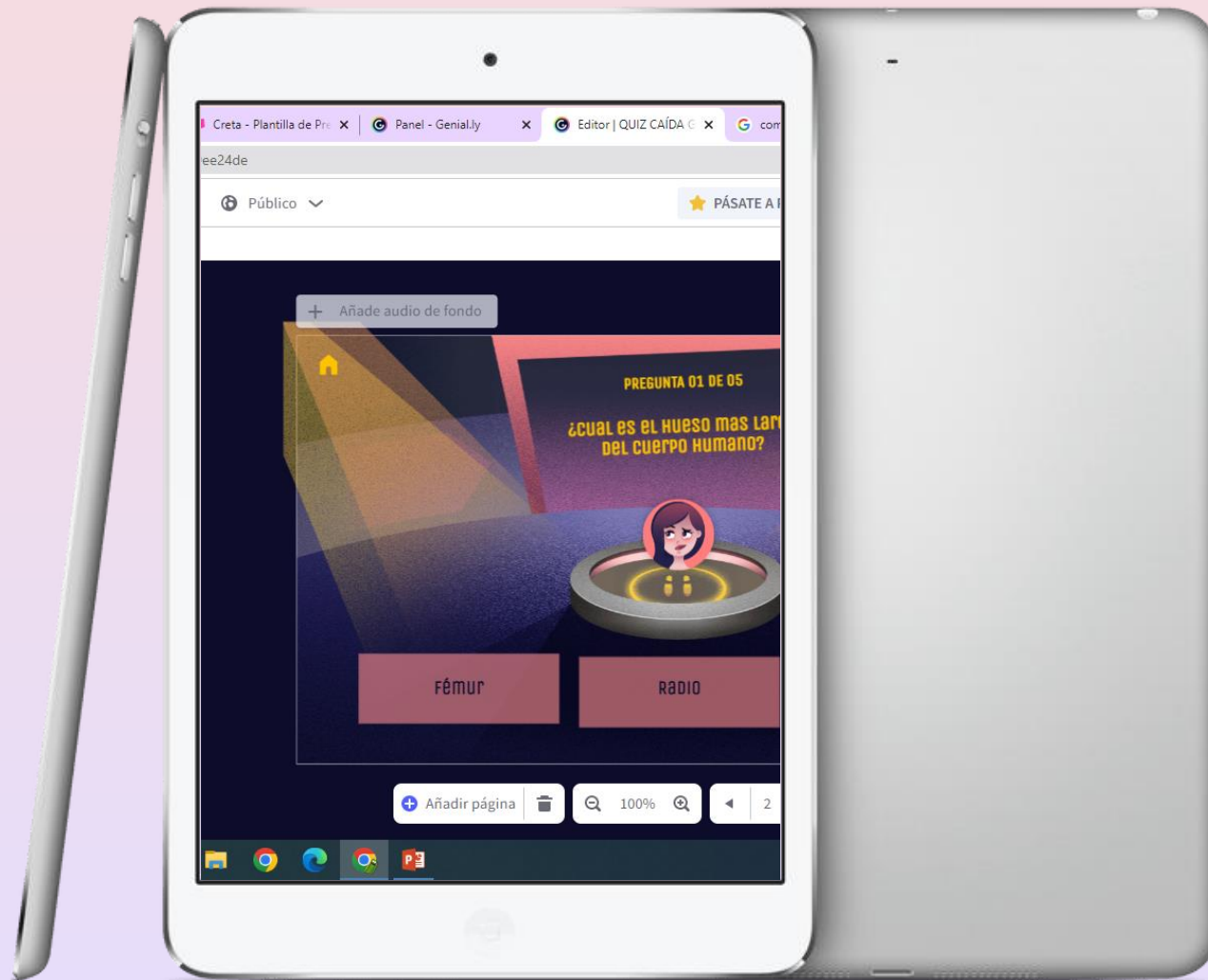
Cabe destacar que la actividad será evaluable según las preguntas que hayan respondido bien, ya que tratan de buena manera el contenido curricular.





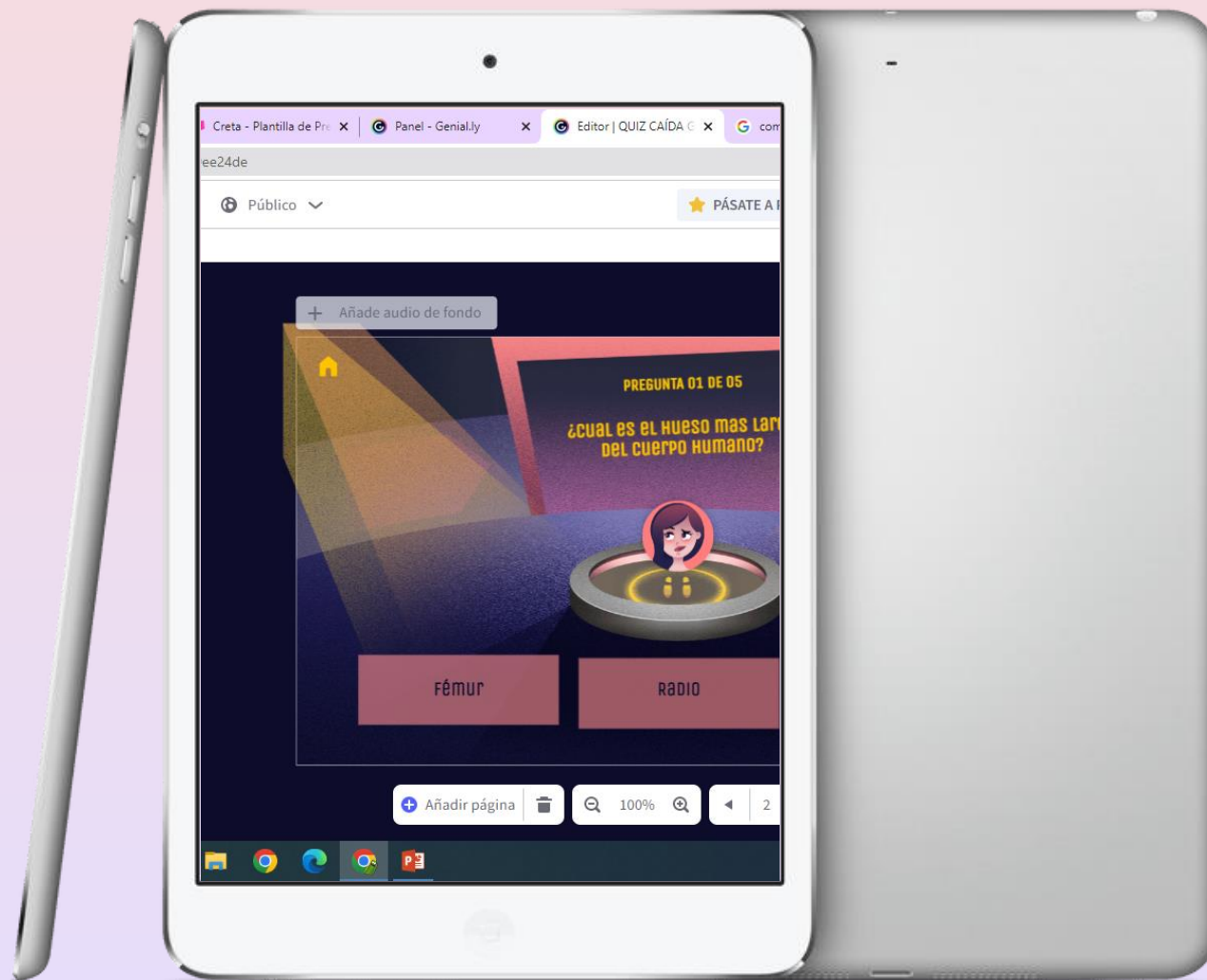
PASOS

- 1- Generar los grupos y disponer nombre de grupo
- 2- Entrar al juego interactivo
- 3- Comenzar el juego



PASOS

- 4- Responder las preguntas de cada tema, si fallas continúa realizándolas.
- 5- Terminar todos los temas, se registrará tu resultado.



PASOS

- 6- Realizar un ranking.
- (7- Proponer al grupo ganador futuros temas o preguntas para otros juegos, mientras el resto realizará una autoevaluación grupal.)