

Taller: “Juego enigmático”

Secundaria

Guía Docente

INTRODUCCIÓN

El taller “Juego enigmático” pretende servir de apoyo al profesor para contribuir al desarrollo de la Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología y fomentar el pensamiento lógico matemático del alumnado.

Siendo conocedores de lo importante que es el uso y manejo de las TIC entre nuestros alumnos, y lo estimulantes y motivadores que son estos recursos digitales, en este taller se plantea un contexto virtual enigmático donde el alumno se ha de mover y explorar y en el que descubrirá diferentes retos en forma de ejercicios y actividades interactivos que continuamente desafían su lógica y su pensamiento matemático.

Así, a través del primer módulo de enigmas, y sus posteriores ediciones, se irán planteando diferentes actividades, siempre desde una perspectiva lúdica y atractiva, que estimulen y motiven la participación de los alumnos y la resolución de este tipo de retos matemáticos, conformando un recurso útil que pueda ser explotado en el aula como complemento del currículo ordinario.

Los módulos de enigmas serán publicados de forma periódica y estarán accesibles a través del enlace del taller.

EDAD: de 12 a 14 años

OBJETIVOS

- Trabajo de la Competencia Matemática
- Trabajo de las Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología
- Fomento del pensamiento lógico-matemático
- Repaso de conceptos generales de las áreas de ámbito científico
- Manejo de las TIC a través de contenidos interactivos digitales

COMPETENCIAS

- Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología
- Competencia digital
- Aprender a aprender

DINÁMICA DEL TALLER Y TEMPORALIZACIÓN

Este taller se desarrolla a través de una presentación interactiva en la que se van trabajando todos los contenidos en formato de enigma. El alumno, a través de la exploración autónoma y/o dirigida, irá avanzando en la presentación e irá resolviendo los enigmas ajustándose a los requerimientos de cada actividad.

La presentación incluye un tutorial interactivo con el que profesores y alumnos aprenderán a moverse por el entorno de “Juego enigmático”. Dentro de este contexto enigmático el alumno, a través de la exploración, irá descubriendo los diferentes enigmas o retos que ha de resolver, correspondientes a este primer módulo. En posteriores ediciones a lo largo del curso escolar se irán ofreciendo el resto de módulos del taller, con nuevos enigmas.

Es recomendable que el alumno pase por la realización de todos los módulos de forma secuencial y paulatina.

El taller puede ser trabajado de forma individual por el alumno o como actividad de gran grupo, dirigido por el docente.

MATERIALES

- Guía docente
- Ordenador o Tablet para el alumno

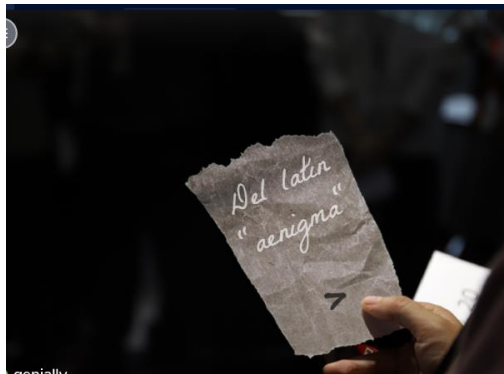
SUGERENCIAS PARA EL PROFESORADO

El juego se desarrolla siguiendo los siguientes pasos:

1. Accede a la sección de “Enigmas” del juego, desde el menú principal
2. Elige el módulo de enigmas que quieras trabajar



3. Cada módulo comienza con una pista que te ayudará a desbloquear el módulo elegido



4. Responde correctamente a una pregunta y accederás al "archivador de enigmas"



5. Desde el "archivador de enigmas" podrás acceder a los enigmas, progresivamente, conforme vayas resolviendo los anteriores



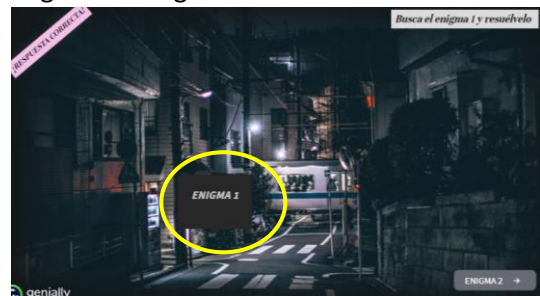
6. Para desbloquear cada enigma tendrás que responder correctamente a una pregunta, que tiene relación con el enigma anterior (no en el caso del primer enigma)

Taller "Juego enigmático" (Secundaria)

Centro Rural de Innovación Educativa de Cuenca
Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha



7. El acceso para resolver el enigma está siempre oculto en un escenario. Mueve el cursor por la pantalla y encuéntralo. Cuando lo encuentres, pulsa sobre él y el enigma se abrirá en una pestaña de tu navegador y lo tendrás que resolver. Una vez resuelto, cierra esa pestaña y regresa al juego, para avanzar al siguiente enigma



8. Repite los pasos 5 a 7, hasta completar los seis enigmas



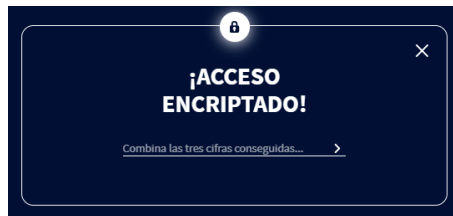
9. Cuando resuelvas el enigma 6, podrás acceder a un "mensaje secreto", oculto en un casillero encriptado, que podrás abrir con un código numérico de tres cifras. Cuando te muevas por los escenarios, no olvides buscar también esas cifras clave (hay tres cifras solo, en tres escenarios distintos) Para encontrarlas, mueve el cursor por cada escenario: si hay una cifra, ¡la verás!

Taller “Juego enigmático” (Secundaria)

Centro Rural de Innovación Educativa de Cuenca
Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha



10. Combina las tres cifras en distinto orden hasta que des con el código correcto que desbloquee el casillero. Cuando lo consigas, abre la casilla correspondiente y lee tu mensaje...



ANEXOS

- Guía docente

