TAREA: Aprender a diseñar el juego "La Búsqueda del Tesoro". Esta propuesta consta de 2 fases; en la primera (actividades previas a la tarea) los alumnos/as participarán como meros jugadores para aprender las reglas del juego. En la segunda fase (actividades para el desarrollo de la tarea) tendrán que diseñar el itinerario a seguir para que otros jueguen.

DESCRIPCIÓN DE LA TAREA (PRIMER CICLO DE ED. PRIMARIA)	COMPETENCIAS								CONTENIDOS	OBJETIVOS DIDÁCTICOS
	1	2	3	4	5	6	7	8		
ACTIVIDADES PREVIAS A LA REALIZACIÓN DE LA TAREA. **1. Los alumnos/as participarán como jugadores en una búsqueda del tesoro con pistas elaboradas por la maestra:** - Explicación de las reglas del juego: Repartidos en grupos, los niños/as deberán seguir el itinerario marcado por 5 pistas a lo largo de diferentes estancias e instalaciones del colegio hasta encontrar el tesoro. Ganará el grupo que tarde menos tiempo en llegar a la meta. - Repaso de forma colectiva de algunas nociones de dirección (a, hasta, desde…), situación (dentro, fuera, derecha, izquierda…) y giros (a la derecha, a la izquierda…). - Puesta en común de los grupos de su participación en el juego: dificultades encontradas, valoración de la participación de cada niño/a en el grupo… **2. Los alumnos/as individualmente, tendrán que trazar sobre un plano sencillo del colegio el recorrido que han seguido hasta encontrar el tesoro.** - Previamente, en gran grupo se interpretará el plano del colegio (estancias representadas, elementos, símbolos, por dónde se iría a un lugar determinado…).	X	X X							- Comprensión y uso de nociones de dirección, situación y giros. - Realización de itinerarios en el entorno escolar siguiendo unas instrucciones concretas dadas. - Representación de itinerarios sobre el plano del colegio. - Interpretación de planos. - Diseño de un itinerario por las diferentes estancias e instalaciones del colegio.	- Conocer y usar nociones de dirección. - Realizar itinerarios en el entorno escolar siguiendo unas instrucciones dadas. - Representar itinerarios sobre el plano del colegio. -Interpretar un plano y sus símbolos. - Diseñar un itinerario por diferentes lugares del colegio.

Jiménez, I. (2009). *Conocimiento del profesor para la enseñanza de las Matemáticas. Contribución de la metodología de resolución de problemas y las TIC al desarrollo de las competencias básicas*. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, 2008-09, PIV-036/08.

ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA TAREA. **3. Los alumnos y alumnas de 2ºB diseñarán las pistas del juego para que participen sus compañeros de nivel (clase de 2ºA):** - Se consensuará en asamblea el itinerario que se tendrá que seguir para localizar el tesoro, fijando los puntos de referencia de cada parte del itinerario. - Se distribuirá nuevamente la clase en 5 grupos de 4 alumnos/as cada uno de forma que cada grupo elaborará una pista, teniendo en cuenta que cada nueva pista comenzará donde acabó la anterior (punto de referencia correspondiente). - Un representante de cada grupo realizará el itinerario con las pistas propuestas por la clase con el objetivo de comprobar la validez de éstas para llegar hasta el tesoro: introducción de modificaciones en la redacción de las pistas si se estima necesario. **4. De forma individual y sobre el plano repartido anteriormente los niños y niñas trazarán este nuevo itinerario usando un color diferente.** **5. Dos niños/as escogidos democráticamente explicarán a la clase de 2º A las reglas del juego.** **6. Valoración del proceso:** **- Los alumnos/as de 2ºA valorarán el diseño del juego: dificultades encontradas, claridad de las indicaciones dadas, etc.**	X X X	X X X			X X		X X	X X		
RECURSOS	Estancias del colegio, plano del colegio, tesoro, colores, folios, cartulinas y papel continuo.									