

Título de la experiencia didáctica:

Descubrir y acertar la imagen.

Nivel y etapa en la que se Ha realizado:

En sexto de primaria.

Metodología activa a la que se corresponde:

Gammificación (se traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo).

Nombre y apellidos del autor:

María del Carmen Castro Gavilán.

Desarrollo explicativo de la experiencia:

El maestro reparte una hoja a cada uno de los alumnos, en la que se deberá hacer una lista con todas las cosas que ellos creen que les gustaría tener a los niños de su edad. También a las personas adultas que ellos conocen para ser felices. Para poner un límite a la lista pongamos solamente 12 cosas. Vale todo, desde un juguete hasta un yate de lujo, un viaje al Caribe, un coche deportivo, etc. Desde cosas pequeñas e insignificantes hasta cosas valiosísimas. También pueden ser cosas que no sean materiales, como por ejemplo: la paz, la salud, el amor, etc.

Tendrán 10 minutos para completar su lista. La lista estará enumerada del 1 al 12, al lado de cada cosa llevará su número.

El orden de salida a la pizarra podrá ser por orden de lista o por un simple sorteo.

El primero que salga a la pizarra, teniendo en su mano la lista que ha confeccionado antes, le pide al siguiente de orden que le diga un número del 1 al 12. Si por ejemplo le dice el 7, el que está en la pizarra tiene que dibujar lo que haya él puesto en su lista en ese número, para que el otro lo adivine. No podrá hablar ni hacer gestos. Solamente puede decírselo mediante el dibujo que haga. Podrá rehacerlo las veces que quiera para aclarar mejor su significado.

Los dibujos deben hacerse en la pizarra y toda la clase deben verlos con facilidad. Para que la respuesta sea correcta deberá decir la palabra exacta que hay escrita en el número seleccionado. Si después de varios intentos el segundo no sabe lo que es, el maestro dirá

rebote y el primero que levante la mano podrá responder. Si tampoco acierta volverá a decir rebote y se hará lo mismo de antes.

Si nadie acierta, el que hizo el dibujo no se llevará ningún punto. Si consigue que alguien lo acierte, ganará 10 puntos. Si el que lo acertó estaba en su turno de contestar ganará 6 puntos. Y si acertó de rebote 4 puntos.

Después de que el primero haya acabado su turno, le tocará hacer el dibujo al segundo y le corresponderá al tercero responder. Así sucesivamente hasta que todos hayan participado. Se podrán hacer todas las rondas que se quiera. Se irá haciendo un panel con los nombres de los alumnos y sus puntos. Al final se sumarán los puntos y ganará el que más tenga. Se puede pensar en tener un premio para el ganador.

Al final del juego responderemos a estas preguntas y reflexionaremos de los resultados.

1º- Decid de vuestra lista tres cosas que creáis imprescindibles para poder vivir bien o con dignidad, y por qué lo creéis así.

2º- Ahora decid tres cosas innecesarias porque se puede vivir perfectamente sin ellas.

3º- ¿Creéis que hoy en día vivimos con más cosas de las que necesitamos? ¿Por qué?

4º- ¿Sabrías explicar qué es la sociedad de consumo? ¿Qué peligros tiene?

Con estas preguntas lo que quiero es que la actividad no sea sólo lúdica, también es importante que tomen conciencia y aprendan a mejorar la sociedad en la que viven.

Análisis del resultado:

Cuando realicé esta experiencia, la verdad es que salió bastante bien. Un problema que me apareció fue la falta de paciencia de los alumnos cuando no eran ellos los que estaban en la pizarra. Y en los rebotes se organizaba un poco de lío porque discutían quien había alzado la mano antes. Y también a la hora del premio hay que pensar muy bien que regalo darle para estimularlos en el juego. La clase en la que realicé este juego era poco numerosa, a lo mejor en una clase con muchos alumnos puede ser un poco pesada, ya que tienen que

participar todos. Y todos sabemos que nuestro horario es muy reducido.