SE HACE CAMINO AL ANDAR

**OBJETIVOS**

1. Fomentar el interés de los alumnos hacia su propia cultura y hacia otras culturas
2. Incentivar el uso del español como idioma común
3. Familiarizar a los alumnos con las TICs y darles a entender que el uso del móvil y del PC no es solo para juegos, o que de los juegos se puede aprender. Fomentar la ciudadanía digital
4. Atizar el interés por la lectura en busca de información para las misiones
5. Activar las competencias de aprendizaje: comunicación en lenguas extranjeras; competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; competencia digital; aprender a aprender; competencias sociales y cívicas; sentido de la iniciativa y espíritu de empresa y conciencia y expresión culturales
6. Conocer a nueva gente y hacer nuevas amistades
7. Ejercer el trabajo en equipo y demostrar que el compañerismo es importante
8. Presupuesto

HERRAMIENTAS DE CONTACTO

Chats, videoconferencias, foro

**PROCEDIMIENTO**

Cada país prepara una búsqueda de tesoro para los socios para que lleguen a la meta descubriendo el país por el que “viajan”.

Para empezar.

1. Se presentan en la plataforma: vídeo
2. Presentan a su país e instituto: vídeo, entrevista
3. Elaboran logo del proyecto. Votación.
4. Videoconferencia: ¿Qué sabes de mi país?
5. Los alumnos elaboran un mapa de lugares interesantes que creen que les gustaría visitar a los extranjeros que vienen a su país. Pueden incluir pubs, discotecas, playas… Padlet colaborativo en cada país. Una foto de cada lugar
6. Los alumnos de cada país comparten en la plataforma qué lugar les ha gustado más y por qué, qué lugar les gustaría visitar.
7. Cada país prepara una breve encuesta/ test (learningapps.org). La resuelven los chicos de cada país (no la suya, sino las elaboradas por los otros socios)
8. Tarjetas navideñas: tema de la tarjeta : un lugar favorito con nieve y adornos de navidad: dibujos propios, o manualidad hecha por los alumnos que enviamos por correo normal. Luego también las ponemos en un padlet.
9. Los profes hacemos una encuesta común con Kahoot con preguntas sobre todos los países, incluyendo preguntas elaboradas por los grupos de alumnos. Sacamos conclusiones y ganadores.

Ya es tiempo de ponerse a trabajar sobre la caza del tesoro. El premio será un diploma, para cada participante habrá un certificado al final.

1. Se dividen en grupos en cada país. Cada grupo prepara las preguntas sobre un punto en la búsqueda de la caza del tesoro. El número de puntos se acordará según el número de participantes, socios, etc. Como mucho, 8 puntos. Puede que sea un punto de cultura, política, lengua, etc. Inventan también que obstáculos se van a superar para que se permita la llegada al siguiente punto. Se juntan los grupos (por ejemplo, grupos A, B, C… de Bulgaria) y elaboran la ruta.
2. Cuando estén listos, empieza la caza. Los alumnos de cada país irán en busca del tesoro por los países de sus socios. Tal y como están en grupos (por ejemplo, los grupos A y B de Bulgaria serán equipos que jugarán compitiendo con los grupos A y B de Italia y España recorriendo Italia. Los grupos C y D, recorriendo Francia, etc. Depende de cuántos socios hay). Dispondrán de una semana para cada paso, cuando resuelven el paso, se les dan instrucciones para el siguiente. Podemos trabajar en cada centro con cinco, seis, siete grupos de alumnos y como mucho la caza durará unos dos meses.
3. Los alumnos, al final de la caza, tendrán que hacerse fotos con Photoshop o alguna app parecida como si las hubieran tomado en los lugares que han visitado durante la caza. O hacer un dibujo del lugar visitado, o escribir un breve texto de impresiones, o una breve poesía…
4. En grupos mixtos (por ejemplo, un búlgaro, un italiano y un español) escriben un texto colaborativo (titanpad.com) Título (ejemplo): “Y cómo me gusta viajar” o “Paso a paso”
5. Se puede hacer una caza por la propia ciudad/ pueblo con los alumnos del instituto.
6. Se puede hacer un mapa común de los sitios con pruebas más interesantes. Estas serán elegidas por votación finalizado el juego .
7. Votación a las mejores fotos y feedback del proyecto.
8. Despedidas.

Si se hace un intercambio, se puede llevar a cabo la gymkana en algún país de visita ☺

La caza puede ser hecha como un videojuego, si los alumnos son capaces de hacerlo. Consejos, por ejemplo, en <https://www.youtube.com/watch?v=BgBlRQaVPLc#t=268.439271> <https://www.youtube.com/watch?v=4mwfMx7sKFU>

Las pruebas para superar pueden ser por ejemplo, hacer una encuesta a personas desconocidas ( por ej., búlgaros que viven en Italia con preguntas que prepara el grupo, o hacer un tipo sketch ( imaginemos, un rey búlgaro que recibe embajadores bizantinos ☺), pronunciar un texto en voz alta. Todo eso se graba y se cuelga

Los alumnos que han inventado las pruebas del respectivo paso tendrán un moderador que entregará las instrucciones para ir al siguiente paso

**PRODUCTOS FINALES**

1. Logo
2. Encuestas
3. Tarjetas
4. Dibujos/ Poesías/ Ensayos
5. Texto colaborativo
6. Fotos
7. Mapas con rutas de caza del tesoro (pueden ser usadas por todos los participantes en la plataforma etwinning para conocer a los países del proyecto
8. Murales en los rincones etwinning de los centros

**DIVULGACIÓN**

En los centros

Implicación a los padres en la caza. Puede que los padres participen también cuando se organiza por la propia ciudad

Entre centros de cada país (puede organizarse caza del tesoro también a nivel regional)

Información en periódicos y revistas en papel o digitales