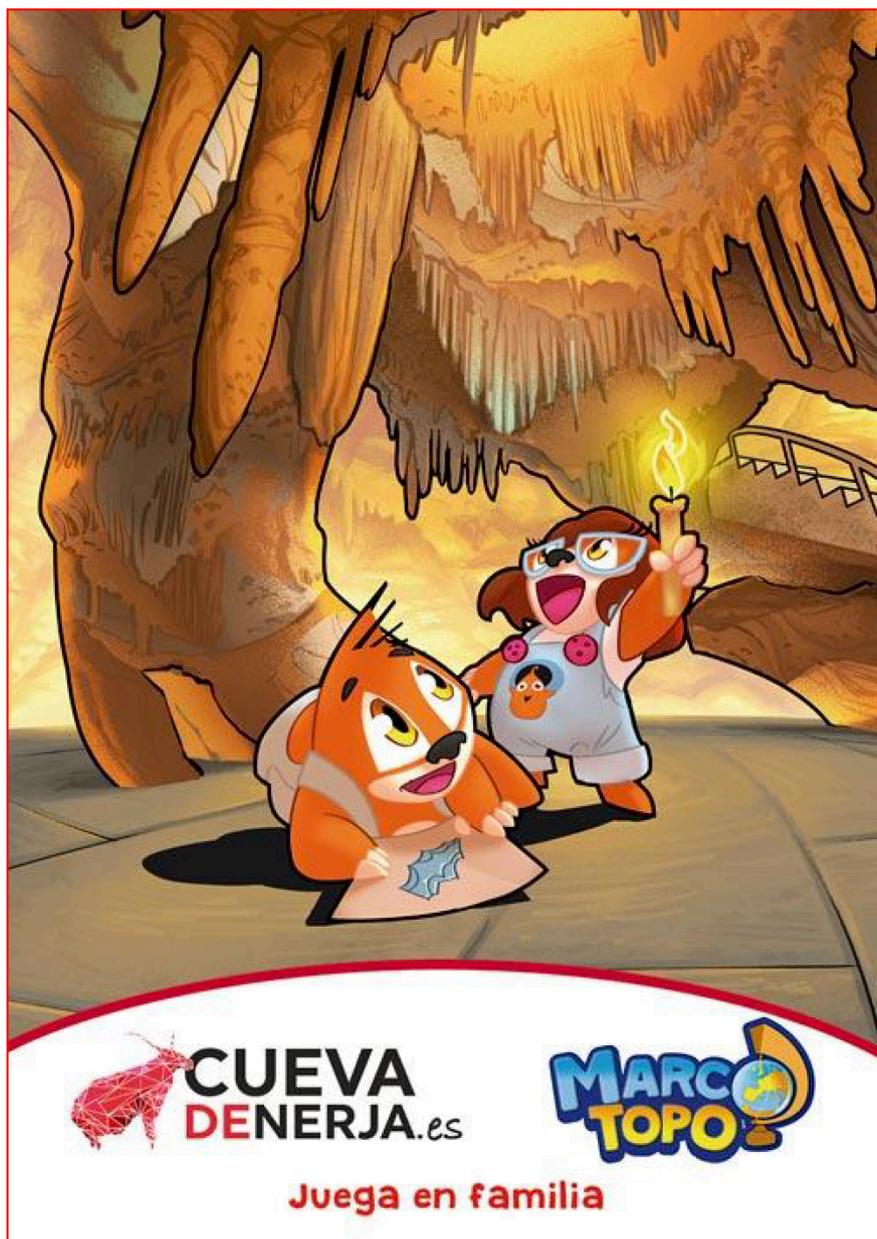


Carpeta didáctica de la yincana digital de Marco Topo

Descubre la Cueva de Nerja con Marco Topo: Una aventura educativa para estudiantes de primaria



1. Carta de presentación

Estimada comunidad educativa:

Nos complace presentarles el proyecto "Descubre la Cueva de Nerja con Marco Topo", una innovadora yincana digital diseñada para ofrecer a los estudiantes de primaria de su colegio una experiencia educativa divertida que da a conocer los aspectos más destacados de la Cueva de Nerja.

Marta y Marco Topo son los personajes que guían a los estudiantes a través de diferentes desafíos y preguntas que les invitan a explorar los rincones más emblemáticos de la Cueva de Nerja. Este proyecto tiene como objetivo fomentar el conocimiento histórico, geológico y artístico de la cueva, promover el trabajo en equipo y desarrollar habilidades de investigación entre los jóvenes.

Les invitamos a unirse a esta aventura educativa y a integrar este recurso como parte de su plan de actividades fuera del aula para el próximo curso. Recomendamos al profesorado probar el juego antes de realizar la actividad con los alumnos y alumnas.

Para facilitar esta experiencia educativa, adjuntamos la portada, mapa y el código QR del juego. A continuación, encontrarán toda la información necesaria para realizar la yincana, así como los beneficios pedagógicos que obtendrán sus estudiantes de primaria al participar en el juego.

Atentamente,
Equipo de Marco Topo

2. Guía para profesores

Descripción del juego:

La yincana de Marco Topo es una actividad interactiva que combina elementos digitales y físicos, en que los estudiantes de primaria deben completar una serie de retos y responder preguntas relacionadas con la historia, geología y arte rupestre de la Cueva de Nerja.

Instrucciones de uso:

- **Acceso al juego:** Accesible mediante un enlace o código QR que encontrará en esta carpeta. La oficina de turismo dispone de mapas de juego y pegatinas para una experiencia más completa. **Conviene que el profesorado pruebe el juego previamente utilizando el código QR y mapa adjuntos, para familiarizarse con la dinámica antes de llevar a cabo la actividad con los estudiantes.**
- **Preparación:** Se recomienda a los profesores dividir a los estudiantes en grupos y asignar un dispositivo móvil con conexión a internet a cada grupo.
- **Desarrollo de la actividad:** Los estudiantes seguirán las instrucciones de Marco Topo, completando la misión al realizar las pruebas de las 12 ubicaciones que componen la ruta.
- **Finalización:** Al completar la yincana, los estudiantes recibirán una puntuación que podrán comparar con la de otros grupos o colegios participantes.

Beneficios educativos:

El juego de Marco Topo es una herramienta educativa que ayuda a desarrollar objetivos, competencias y contenidos recogidos en el currículum de educación primaria, especialmente en áreas relacionadas con el conocimiento del entorno, competencias lingüísticas, digitales y sociales, así como en la apreciación del patrimonio cultural.

- **Conocimiento del entorno:** Se fomenta el conocimiento de la historia del lugar visitado, así como la orientación geográfica en el espacio a través del mapa proporcionado.
- **Competencia lingüística:** Se desarrolla la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en los idiomas en los que se haya realizado el juego. (Por ejemplo, se puede usar la versión en inglés del juego como actividad de aprendizaje del idioma.)
- **Competencia digital:** Los estudiantes desarrollan habilidades digitales al utilizar dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje.
- **Competencia social y cívica:** El juego promueve el trabajo en equipo, la colaboración y comunicación entre estudiantes. También potencia el sentimiento de pertenencia a la comunidad y la participación de los estudiantes en actividades de interés local.
- **Aprender a aprender:** La metodología de exploración y juego fomenta el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades clave en el proceso de aprendizaje continuo.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Los estudiantes toman decisiones y resuelven problemas en el marco del juego, lo que refuerza su autonomía, creatividad e iniciativa en contextos diversos.

Consejos de integración:

Esta actividad puede integrarse fácilmente en asignaturas como Ciencias Sociales o Ciencias Naturales, como actividad fuera del aula.

3. Información del proyecto Marco Topo

Visión General:

El proyecto “Marco Topo en la Cueva de Nerja” está diseñado para ser una herramienta educativa y turística, permitiendo a los estudiantes de primaria conocer su entorno mientras se divierten.

Mapa de Cueva de Nerja con los puntos que forman parte del juego:

Adjunto a esta carpeta, encontrará un mapa visual que muestra un mapa con las localizaciones del juego así como una descripción general del contenido de cada localización.

Enlace y código QR:

Se incluye el enlace directo y el código QR para acceder al juego.

Se pueden utilizar tanto en el aula como durante las visitas físicas, aunque se recomienda realizar las preguntas con el alumnado directamente durante la visita a la cueva.

Se adjunta también la portada y mapa para que los profesores puedan probar el juego antes de salir con los estudiantes. No es necesario un conocimiento previo de la ruta por parte del profesorado, pero se recomienda probar alguna de las preguntas para así conocer la dinámica del juego/actividad.

4. Hoja de respuestas para alumnos

Descripción:

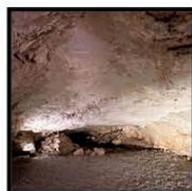
Junto a este documento, se anexa hoja de respuestas. Estos documentos deberán imprimirse previamente en el colegio. Se entregará una hoja a cada alumno para que marquen la respuesta que consideren correcta respecto a la pregunta formulada en el teléfono móvil del grupo (controlado por un profesor o tutor). Se consensuará la respuesta correcta entre los miembros del grupo y se marcará en el teléfono móvil en el que se ejecuta la aplicación.

Hoja de Respuestas Cueva de Nerja



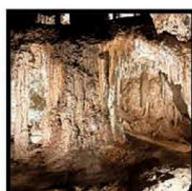
0. Entrada

0-1 0-2 0-3



1. Sala del Vestíbulo

1-1 1-2 1-3



2. Sala del Belén

2-1 2-2



3. Sala de la Cascada

3-1 3-2 3-3 3-4



4. Sala de los Fantasmas

4-1



5. Sala Cataclismo-Mirador

5-1 5-2 5-3



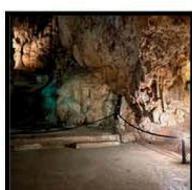
6. Sala Cataclismo-Descanso

6-1 6-2 6-3



7. Sala Cataclismo-Puente

7-1 7-2



8. Sala Cataclismo-Final

8-1



9. Sala de la Cascada y salida

9-1



10. Torcas

10-1 10-2



11. Parque y senderos

11-1 11-2 11-3