

PLANTILLA ELEMENTOS NECESARIOS PARA REALIZAR UNA YINCANA DE CÓDIGOS QR

Nombre: _____

	ELEMENTOS	EN NUESTRO CENTRO		RESPONSABLES
	Recopilamos una serie de elementos a tener en cuenta a la hora de organizar una yincana de códigos QR	En este apartado proponemos una serie de preguntas que debemos responder como organizadores para llevar a la práctica la yincana atendiendo a las características y necesidades de nuestro centro.		Es importante que en cada aspecto haya uno o más responsables
ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha de ser un lugar suficientemente grande (gimnasio, aula de usos múltiples, biblioteca...) ● Hemos de distribuir las sillas y mesas de los equipos sin que sean un estorbo a la hora de moverse por el espacio. ● Es importante que, al hacer la distribución del mobiliario, pensemos en que los equipos no puedan oírse para que no se copien. ● Destinaremos un lugar en el que se entregará la plantilla con las pistas solucionadas. ● Será de gran ayuda dibujar un esquema teniendo en cuenta todos estos factores. 	¿Dónde y cuándo vamos a realizar el concurso?	Dibujamos el esquema en una hoja aparte	
		¿Cómo vamos a colocar las sillas y mesas de los equipos?		
		¿Dónde va a ser el punto de entrega?		
CÓDIGOS QR	<ul style="list-style-type: none"> ● Se colocarán en las paredes de manera desordenada y a diferentes alturas los códigos QR de distinto color: amarillo, negro, azul, lila, verde, rojo. ● Deben verse bien y estar suficientemente separados, de tal manera que los participantes no se estorben unos a otros. ● Será de gran ayuda dibujarlos en el esquema anterior. 	¿En qué paredes y con qué distribución colocaremos los códigos QR?	Los añadimos al dibujo del esquema	



EQUIPOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes concursarán por equipos: cada clase se dividirá en equipos de 7 u 8 personas de tal modo que, cuando se realiza la yincana, haya tres equipos compitiendo a la vez si concursa una sola clase; o seis (si se juntan dos clases). ● Cada equipo tendrá una plantilla que, una vez cumplimentada con las soluciones, entregarán al final de la yincana. ● Deberán decidir en cada equipo quién se va a encargar de cada aspecto, algo que requiere organización, coordinación y mucho diálogo. ● Las tareas de cada equipo serán: <ul style="list-style-type: none"> • Buscar las pistas de los códigos QR de los colores que hay: negro, lila, rojo, azul, verde y amarillo. • Resolver las pistas. • Anotar en el documento de las hojas de registro las pistas encontradas y resueltas. • Resolver el enigma de cada color de código. • Entregar el RESULTADO de TODAS las pistas y la RESOLUCIÓN de los ENIGMAS al encargado. 	¿Qué clases de 1º de la ESO van a participar?		
		¿Cómo vamos a organizar en cada clase los equipos que van a concursar?		
		¿Cómo vamos a ayudarles a que se organicen en cada equipo y sepan qué tiene que hacer cada uno?		
		¿Quién fotocopia y reparte las plantillas?		
		¿Quién les va a explicar el juego, sus reglas y repartir la plantilla?		
		¿Quiénes vigilarán a los equipos mientras concursan?		
		GANADORES	<ul style="list-style-type: none"> ● Una vez que han completado la plantilla con las soluciones, y están seguros de que estas son correctas, la entregarán al encargado del concurso, que anotará el tiempo exacto de entrega para saber quién será el ganador en caso de empate. ● El ganador será el que haya acertado más 	¿Quién recogerá las plantillas con las soluciones de los equipos y anotará los tiempos?
¿Quién se va a encargar de				



	<p>pistas y resuelto más enigmas en el menor tiempo posible siguiendo la guía para puntuar la yincana</p>	<p>controlar el tiempo y de qué manera?</p>		
		<p>¿Quiénes valorarán los resultados a partir de la rúbrica y decidirán qué equipo ganará?</p>		
<p>RECURSOS NECESARIOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Es necesario que cada alumno lleve su móvil con un lector de códigos QR (por ejemplo, i-Nigma). ● Una buena conexión a Internet. ● Si hay pantalla, se puede proyectar un cronómetro para que los concursantes vayan teniendo constancia del tiempo que resta hasta terminar el juego. No obstante, también se pueden buscar otras alternativas para cronometrar el tiempo de duración de la yincana. ● Tabletas u ordenadores para consultar y buscar información sobre las pistas que van recogiendo. ● Fotocopias con las plantillas de trabajo para repartir a los equipos. ● Un buen premio que desconocen hasta que se anuncian a los ganadores. 	<p>¿Con qué recursos de los necesarios contamos?</p> <p>¿Cuáles nos faltan?</p> <p>¿Cómo conseguirlos o sustituirlos por otros que cumplan la misma función?</p>		
		<p>¿Qué recursos podemos añadir?</p>		
		<p>¿Quién hará y repartirá las fotocopias?</p>		
		<p>¿Qué premio vamos a dar? ¿Quién se va a encargar de prepararlo y de entregarlo?</p>		
		<p>¿Cuándo y dónde se hará la entrega del premio?</p>		

