



ANDALUCÍA

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS



Cuaderno del caminante



Nombre

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
1 Antes de comenzar.....	3
2 Y ahora...¡A jugar!.....	5
2.1. Antes de empezar.....	5
2.2. Durante el juego.....	6
2.3. Reglas del juego.....	7
2.4. Al terminar el juego.....	9
3 Logros grupales.....	10
4 Pedaleada a pedaleada.....	11
4.1 Plantilla de ayuda.....	12
5 Horarios para el Día de la Bicicleta.....	13
5.1 Plantilla de ayuda.....	14
6 ¿Qué sabemos del camino de Santiago?.....	15
7 Dejando Huella.....	16
8 El punto de partida.....	19
9 Compartimos nuestro itinerario.....	20

1 Antes de comenzar

Para rellenar la ficha debéis observar el tablero de juego y responder a una serie de preguntas relacionadas con la distancia que hay entre las casillas y los establecimientos principales, el número de pasos del recorrido... ,para responder a estas y otras preguntas será necesario que contéis con una regla.



1. Nombre de tu grupo:
2. ¿Con qué nombre jugarás tu?
3. ¿Cuántas casillas especiales hay?
4. ¿Hay la misma distancia entre las todas las casillas?
5. Mide, con una regla, la distancia entre dos pasos:
6. Mide, con una regla, la distancia entre dos casillas:

7. Escribe el número de pasos totales del recorrido:
8. ¿Usarías las mismas medidas si quieres calcular cuánto miden las distancias en el tablero que en la vida real? _____ Si tu respuesta es no, escribe cuál usarías en cada caso:

Tablero: Ruta real:

9. ¿Cuánto tiempo crees que tardarías en recorrer esa distancia: desde la salida a la casa, si fueras andando?

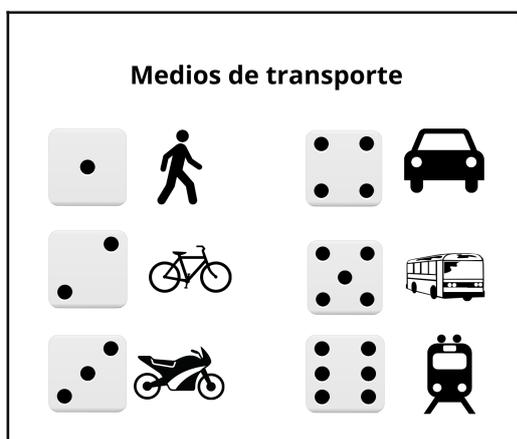
2 Y ahora...¡A jugar!

2.1. Antes de empezar

En la tabla de abajo debes ir marcando cada casilla, durante el juego, para registrar cómo vas haciendo el recorrido.

Por ejemplo: la fila marcada con el icono de la farmacia 

- Cuando llegues o la pases, pones una X debajo de los iconos correspondientes, según los medios de transporte que hayas usado. En esta imagen tienes la clave.



- Si has caído en la casilla, pones un SI en la casilla de la puerta.  Si lo has pasado, pones NO.
- En la casilla del tic  pones una X si has conseguido un objeto, sino, no pones nada.
- Y en la casilla del reloj, escribes a qué hora llegaste o pasaste.

2.2. Durante el juego

HORA A LA QUE EMPIEZA EL JUEGO:

2.3. Reglas del juego

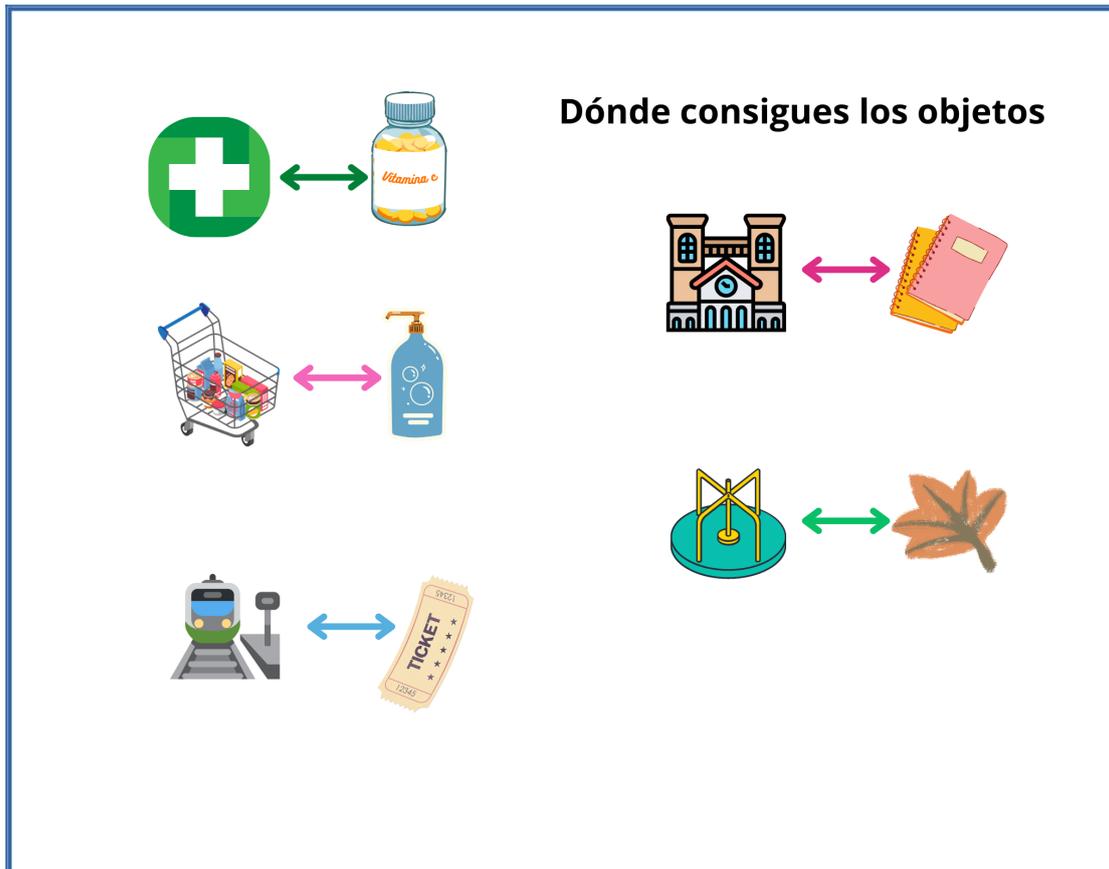
- Comienza el juego quien saque el número mayor al lanzar el dado. Los turnos siguen en el sentido de las agujas del reloj.
- Todas las fichas se colocan en la casilla de salida  . Aquí es donde comienza el recorrido y termina en la casa del otro extremo .
- El recorrido está marcado con una rayas que son los pasos que puede avanzar cada ficha.
- Para avanzar, se tira el dado y se mueve la ficha tantos pasos (rayas) como indique el número del dado.
- En el recorrido también hay unos círculos, que representan establecimientos, y en algunos de ellos, tendréis que conseguir unos objetos.
- Los objetos solo se consiguen al caer en la casilla de los establecimientos. Si no caéis en la casilla, y pasáis de largo, perdéis el objeto y no tendréis oportunidad de conseguirlo. Los puedes recortar en la página 8 de este cuaderno y pegarlos en la página
- Si un jugador llega a una casilla, ya sea una raya o un círculo, en la que se encuentra otro jugador, el jugador que llegó primero tiene que retroceder 2 pasos.

Casillas especiales

- La hamburguesería  . Si caes en la hamburguesería pasas un turno para comer una hamburguesa.
- El hospital  . Si caes en el hospital continuas el juego, solo estás de visita.
- Peligro por obras  . Si caes en la casilla de peligro por obras , retrocedes a la casilla del hospital y pierdes un turno por estar en reposo. Cuando vuelves a jugar, continuas desde la casilla del hospital.
- La estación de tren  Si caes en esta casilla, adelantas hasta la casilla del colegio .

Objetos a conseguir

- Bote de vitaminas. Se consigue en la farmacia.
- Jabón de manos. Se consigue en la casilla del supermercado.
- Billete. Se consigue en la estación de tren.
- Cuaderno. Se consigue en el colegio.
- Hoja. Se consigue en el parque.



OBJETOS CONSEGUIDOS DURANTE EL JUEGO

PARA RECORTAR Y PEGAR EN EL APARTADO 5 DE ESTE DOCUMENTO



2.4. Al terminar el juego

Ahora debéis hacer un resumen del recorrido:

1. ¿Cuántos pasos has dado?

2. ¿En cuántas casillas has parado?

3. ¿Cuáles objetos has conseguido?

Es la hora de hacer un relato de tu recorrido, pero lo debes contar como si lo hubieras hecho por tu barrio. Por ejemplo, puedes escribir: desde la salida hasta la farmacia fui primero en bici y después en autobús. Pero no me pude parar y pasé de largo. Tardé en llegar al burger 15 minutos... También puede decir qué objetos conseguiste o qué distancia has recorrido. Dale alas a tu imaginación. Escribe, al menos, 100 palabras.

3 Logros grupales

HORA EN QUE TERMINÓ EL JUEGO:

TIEMPO QUE HA DURADO EL JUEGO:

PASOS QUE HABÉIS RECORRIDO EN EL GRUPO:

NÚMERO DE OBJETOS QUE HABÉIS CONSEGUIDO ENTRE TODOS:

Pega en este espacio los objetos que has conseguido durante el juego.

Mide con la regla cada objeto y escribe su medida.



4 Pedaleada a pedaleada

En esta actividad tendrás que:

- Una vez buscado el plano de tu cole en cualquiera de las páginas especializadas en ello, debes imprimirlo y pegarlo en el siguiente recuadro:

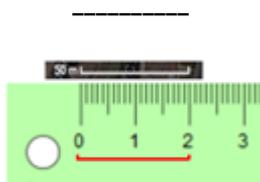
- Medimos con una regla la escala y vemos cuántas veces esa escala se repite en la distancia elegida.

- Si, por ejemplo la escala es igual a 100 m y queremos recorrer 2000 m, la escala que hemos dibujado en el rectángulo anterior se tendrá que multiplicar por 20, ya que 100 m se repite 20 veces en 2000 m. Así si la escala mide 2 cm se tendrá que dibujar en el plano de la página anterior una línea, a través de las calles elegidas de 80 cm = 20 x 2 cm

4.1 Plantilla de ayuda.

Os facilito un ejemplo que os puede servir de ayuda.

Si yo tengo la siguiente escala: Como la escala mide 2 cm y yo he planificado un recorrido de 2000 m, en 2000 m caben 40 veces 50 m; con lo que tendré que dibujar una línea de 50 veces 2 cm, es decir 100 cm, por las calles del recorrido que yo haya elegido del plano.



5 Horarios para el Día de la Bicicleta

Para planificar el horario de todo el Centro para el Día de la Bicicleta tienes que rellenar la siguiente tabla:

HORARIOS PARA EL DÍA DE LA BICICLETA					
	Fecha	Horario de inicio / Tiempo de organización de la clase	Horario de salida	Tiempo previsto de realización de la actividad	Horario previsto de llegada
INFANTIL 3 AÑOS					
INFANTIL 4 AÑOS					
INFANTIL 5 AÑOS					
1º PRIMARIA					
2º PRIMARIA					
3º PRIMARIA					
4º PRIMARIA					
5º PRIMARIA					
6º PRIMARIA					

5.1 Plantilla de ayuda.

Os facilito una propuesta para uno de los cursos

HORARIOS PARA EL DÍA DE LA BICICLETA					
	Fecha	Horario de inicio / Tiempo de organización de la clase	Horario de salida	Tiempo previsto de realización de la actividad	Horario previsto de llegada
4° PRIMARIA	Viernes, 2 de junio	10:45 hs. / 30 minutos	11:15 hs.	45 minutos	12:00 hs.

6 ¿Qué sabemos del camino de Santiago?

Con la información conseguida, vas a completar este borrador.

INTRODUCCIÓN

DESARROLLO

CONCLUSIÓN

7 Dejando Huella

Cumplimentar la tabla con los datos obtenidos de cada etapa, así como el tiempo decidido para cada una y las paradas que se consideren necesarias.

1ª ETAPA: SARRIA – PORTOMARÍN

DISTANCIA		LUGARES DE INTERÉS	
FORMA COMPLEJA	FORMA INCOMPLEJA		
PARADAS			TIEMPO PREVISTO

2ª ETAPA: PORTOMARÍN – PALAS DE REI

DISTANCIA		LUGARES DE INTERÉS	
FORMA COMPLEJA	FORMA INCOMPLEJA		
PARADAS			TIEMPO PREVISTO

3ª ETAPA: PALAS DE REI – ARZÚA

DISTANCIA		LUGARES DE INTERÉS	
FORMA COMPLEJA	FORMA INCOMPLEJA		
PARADAS			TIEMPO PREVISTO

4ª ETAPA: ARZÚA - O PEDROUZO

DISTANCIA		LUGARES DE INTERÉS	
FORMA COMPLEJA	FORMA INCOMPLEJA		
PARADAS			TIEMPO PREVISTO

5ª ETAPA: O PEDROUZO - SANTIAGO DE COMPOSTELA

DISTANCIA		LUGARES DE INTERÉS	
FORMA COMPLEJA	FORMA INCOMPLEJA		
PARADAS			TIEMPO PREVISTO

8 El punto de partida

Nombre de vuestro colegio: _____

Localidad: _____

Parada del autobús: _____

Distancia desde el colegio al lugar de la parada: _____

Tiempo que se tarda en llegar desde el colegio a la parada del autobús: _____

Horario del autobús: _____

Tiempo que tarda el autobús en llegar a Lugo en el horario escogido: _____

Estación de tren: _____

Distancia desde el colegio a la estación: _____

Tiempo que se tarda en llegar desde el colegio hasta la estación: _____

Horario de los trenes: _____

Tiempo que tarda el tren en llegar a Lugo en el horario escogido: _____

Medio de transporte escogido: _____

9 Compartimos nuestro itinerario

En la siguiente tabla debéis indicar si el trabajo de vuestros compañeros está elaborado cumpliendo todos los requisitos que son necesarios para un buen plan de ruta.

Grupo _____

INDICADORES	SI	NO
El plan de ruta indica la distancia total		
El plan de ruta indica la distancia de cada etapa		
El plan de ruta indica las paradas dentro de cada etapa		
El plan de ruta indica el tiempo total		
El plan de ruta indica el tiempo para cada etapa		
El plan de ruta incluye un mapa a escala		
OPCIONAL: El plan de ruta presenta lugares de interés		

Grupo _____

INDICADORES	SI	NO
El plan de ruta indica la distancia total		
El plan de ruta indica la distancia de cada etapa		
El plan de ruta indica las paradas dentro de cada etapa		
El plan de ruta indica el tiempo total		
El plan de ruta indica el tiempo para cada etapa		
El plan de ruta incluye un mapa a escala		
OPCIONAL: El plan de ruta presenta lugares de interés		

Grupo _____

INDICADORES	SI	NO
El plan de ruta indica la distancia total		
El plan de ruta indica la distancia de cada etapa		
El plan de ruta indica las paradas dentro de cada etapa		
El plan de ruta indica el tiempo total		
El plan de ruta indica el tiempo para cada etapa		
El plan de ruta incluye un mapa a escala		
OPCIONAL: El plan de ruta presenta lugares de interés		

Grupo _____

INDICADORES	SI	NO
El plan de ruta indica la distancia total		
El plan de ruta indica la distancia de cada etapa		
El plan de ruta indica las paradas dentro de cada etapa		
El plan de ruta indica el tiempo total		
El plan de ruta indica el tiempo para cada etapa		
El plan de ruta incluye un mapa a escala		
OPCIONAL: El plan de ruta presenta lugares de interés		



UNIÓN EUROPEA
Fondos Europeo de Desarrollo Regional



**Junta
de Andalucía**

Consejería de Educación
y Deporte