
ZAZPIKALEAK

Índice:

1. Grupo
2. Descripción general
3. Zonas de interés a trabajar
4. Actividades en cada punto de interés
5. Otras actividades

1. EQUIPO

Nota: Indicar quién va a ser la persona de contacto indicando un e-mail

Alumnas de la UPV-EHU	
Nombres	Email de contacto (solo uno)
Leire Taboada	leiretaboadaehu@gmail.com
Amaia Quintanilla	
Olatz Sagastizabal	

2. DESCRIPCIÓN GENERAL

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA APP

Hemos elegido el Casco Viejo de Bilbao para trabajar su historia y patrimonio con el alumnado de 3º de Primaria. Con ayuda de esta propuesta didáctica los/as alumnos/as van a tener la oportunidad de aprender de una manera dinámica y lúdica el patrimonio de esta zona de Bilbao.

Nuestros objetivos didácticos son los siguientes:

- Que el alumnado conozca la historia del Casco Viejo de Bilbao, mediante la lectura y la comprensión de textos informativos para valorar el pasado.
- Que el alumnado conozca el patrimonio del Casco Viejo de Bilbao, interpretando un mapa donde aparecerán las distintas paradas que habrá que realizar para respetar el patrimonio y la herencia cultural.

En la pantalla inicial junto a la portada (nombre de la app y de las autoras), va a aparecer un personaje llamado Din Don que será el guía del alumnado durante las 7 paradas que tendrá que realizar. Hemos decidido que el personaje sea un reloj para hacer así referencia a la historia y al transcurso del tiempo, ya que es el hilo conductor del recorrido que el alumnado va a tener que hacer. En la siguiente pantalla, aparece el mapa del Casco Viejo con las 7 paradas que se visitan (en orden), el recorrido, y las coordenadas geográficas de todas ellas. Aquí va a aparecer también el personaje (Din Don) introduciendo el lugar que van a visitar (Casco Viejo).

Todas las paradas tienen un texto informativo que los/as alumnos/as tienen que leer o escuchar y una actividad: juego, tarea, etc. Cuando finalicen cada actividad, aparecerá Din Don para decir si la han realizado correctamente o no. Al terminar el recorrido, el alumnado deberá superar una prueba final para valorar si saben reconocer o no el patrimonio que han visto durante el recorrido.

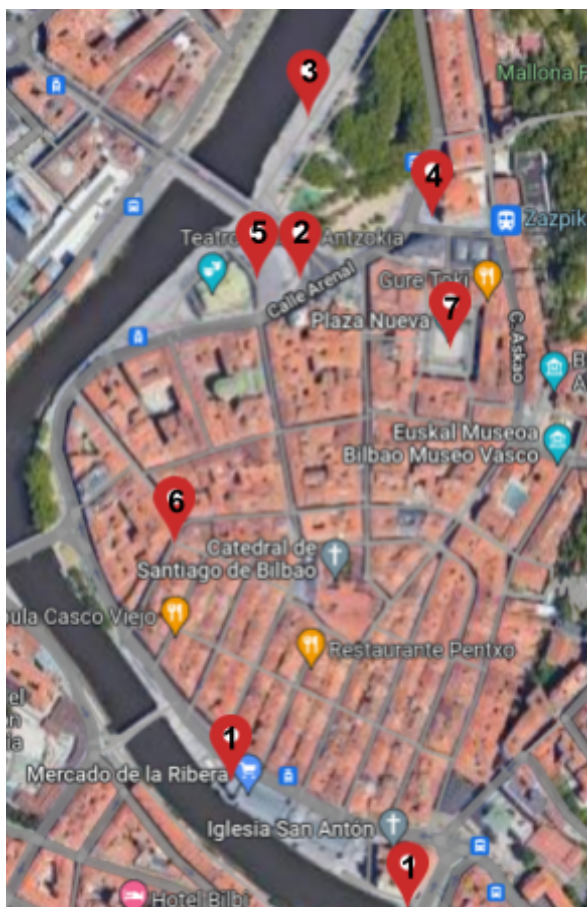
Características	SÍ/NO
¿Tiene que aparecer un mapa?	Sí
¿Va a haber control por GPS?	Sí

¿Qué tipo de recursos se van a utilizar para dar las explicaciones?	SÍ/NO
• Audios	Sí
• Textos	Sí
• Animaciones	Sí
• Imágenes	Sí

¿Qué tipo de recursos se van a utilizar en las actividades?	SÍ/NO
• Puzzle	Sí
• Sopa de letras	Sí
• Hacer parejas entre imágenes (Memory).	Sí
• Unir imágenes y textos.	Sí
• Sacar una foto actual desde la misma perspectiva que la antigua para observar las diferencias.	Sí
• Escribir una mini leyenda.	Sí
• Escribir una rima y dibujar.	Sí
• Cantar una canción y grabarla.	Sí
• Hacerle preguntas a la gente de la calle.	Sí
• Gráfico de barras con el dato de las personas que han sabido responder a las preguntas.	Sí

3. ZONAS DE INTERÉS A TRABAJAR

Mapa con las 7 paradas



Lugar	Coordenadas geográficas
Mercado de la Ribera	43° 15' 21.16" N 2° 55' 30.06" W
Puente e Iglesia de San Antón	43° 15' 17.85" N 2° 55' 23.01" W
El Arenal	43° 15' 34.46" N 2° 55' 27.41" W
Ría de Bilbao	43° 15' 38.88" N 2° 55' 26.76" W
Iglesia de San Nicolás	43° 15' 36.33" N 2° 55' 22.51" W

Teatro Arriaga	43° 15' 34.63" N 2° 55' 28.71" W
Calle Pelota	43° 15' 27.59" N 2° 55' 31.54" W
Plaza Nueva	43° 15' 32.61" N 2° 55' 21.67" W

4. ACTIVIDADES EN CADA PUNTO DE INTERÉS

PANTALLA INICIAL			
DESCRIPCIÓN DE LO QUE APARECE		ARCHIVOS	
		Tipo	Nombre
1	Aparece el nombre de la app: Zazpikaleak.		
2	Debajo sale nuestro personaje (Din Don) saludando a los/as alumnos/as: ¡Hola, me llamo Din Don y voy a ser vuestro guía durante esta aventura!	Imagen y audio	Din Don pantalla inicial.png Din Don pantalla inicial.mp3
3	Debajo aparece un botón que lleva al mapa, otro para iniciar el recorrido y otro para que cada alumno/a ponga su nombre.		
4	Abajo en la pantalla aparecen nuestros nombres: Amaia Quintanilla, Olatz Sagastizabal y Leire Taboada.		

PANTALLA SECUNDARIA			
DESCRIPCIÓN DE LO QUE APARECE		ARCHIVOS	
		Tipo	Nombre
1	Aparece el mapa del Casco Viejo y las 7 paradas con su orden.	Imagen	Mapa con las paradas.PNG
2	A un lado del mapa estará Din Don y si pinchamos sobre él introducirá el lugar que van a visitar (Casco Viejo). Palabras de Din Don: Estamos en el Casco Viejo de Bilbao y es aquí donde tendrá lugar nuestra aventura. Tenemos que pasar por estas 7 paradas para conocer lo que esconde el Casco Viejo. En cada parada, tendremos que hacer una actividad para poder continuar nuestra aventura. ¿Estáis preparados y preparadas? ¡Vamos a ya!	Imagen y audio	Din Don pantalla secundaria.png Din Don pantalla secundaria.mp3

1. PARADA: MERCADO DE LA RIBERA E IGLESIA Y PUENTE DE SAN ANTÓN			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	Primero, los/as estudiantes tendrán que leer o escuchar la información que aparece en la app sobre esta parada.	Texto y audio	<p>Texto 1.Parada.docx</p> <p>Mercado de la Ribera e iglesia y puente de San Antón.m4a</p>
2	Una vez que lean la información, entraremos al mercado para que lo vean y después saldremos y nos dirigiremos a la iglesia y al puente de San Antón.		
3	Ahí se les dará tiempo para que hagan el juego de la actividad: un memory. Individualmente tendrán que hacer parejas de distintas fotos: fotos antiguas y actuales del mercado de la Ribera, de la iglesia y puente de San Antón y de los distintos puestos de comida que hay dentro del mercado.	Imágenes	<p>Memory 1.jpg</p> <p>Memory 2.jpg</p> <p>Memory 3.jpg</p> <p>Memory 4.jpg</p> <p>Memory 5.jpg</p>
4	Cuando finalicen el memory aparecerá Din Don feliz diciendo lo siguiente: ¡Bien hecho!	Imagen y audio	<p>Din Don feliz 1.png</p> <p>Din Don feliz 1.mp3</p>
5	Finalmente, se les pondrá una foto antigua de la siguiente parada (zona del Arenal e iglesia de San Nicolás) y tendrán que adivinar a qué lugar de Bilbao pertenece, ya que será la siguiente parada a la que tengan que ir.	Imagen	Foto antigua.jpg

6	Después, aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: ¿Ya sabéis de qué lugar se trata? ¡Pues, en marcha!	Imagen y audio	Din Don 1.png Din Don 1.mp3
---	---	----------------	--------------------------------

2. PARADA: EL ARENAL Y LA IGLESIA DE SAN NICOLÁS			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	Al finalizar la actividad de la parada anterior, se les habrá puesto una foto antigua del Arenal, donde también aparece la iglesia de San Nicolás. Una vez estén en el lugar de la foto, el alumnado deberá sacar una foto actual desde la misma perspectiva que la antigua. Esa foto la tendrán que subir a la app.		
2	Una vez subida la foto, aparecerá una foto de Din Don feliz y diciendo: ¡Genial! Ahora tenéis que comparar la foto antigua y la actual.	Imagen y audio	Din Don feliz 2.png Din Don feliz 2.mp3
3	En parejas tienen que comentar las diferencias que encuentran entre ambas fotos.		
4	Después se les dará tiempo para que lean o escuchen la información sobre esta parada.	Texto y audio	Texto 2.Parada.docx Arenal e iglesia de San Nicolás.m4a
5	Finalmente, antes de ir a la siguiente parada aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: ¿Estais listos y listas para ir a la siguiente parada? ¡Vámonos!	Imagen y audio	Din Don 2.png Din Don 2.mp3

3. PARADA: RÍA DE BILBAO			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	Una vez terminen la actividad de la parada anterior, nos dirigiremos a la zona de la ría. Ahí tendrán que escuchar o leer la leyenda que aparece en la app.	Texto y audio	Texto 3.Parada.docx Leyenda en la ría de Bilbao.mp3
2	Se dividirá al alumnado en grupos de tres automáticamente mediante la app, por ejemplo, haciendo un sorteo online.		
3	En grupos de 3, tendrán que inventarse otra leyenda que podría haber ocurrido en la ría cuando ocurrieron las inundaciones de 1983. La leyenda que escriban en la app, debe tener entre 30 y 40 palabras y tienen que aparecer estas tres palabras: barro - puente - peces.		
4	Se hará un sorteo para ver quién de los/as tres empieza contando la leyenda. Cada uno/a elegirá una de las 3 palabras que tienen que aparecer y tiene que escribir una línea y seguir la historia del/la compañero/a anterior.		
5	Una vez hayan terminado de escribirla, saldrá Din Don diciendo lo siguiente: ¡Me ha encantado vuestra leyenda! Después, en el grupo grande se leerán las leyendas de todos los grupos.	Imagen y audio	Din Don feliz 3.png Din Don feliz 3.mp3
6	Antes de ir a la siguiente parada aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: Como ya habéis leído todas vuestras leyendas, ipodemos pasar a la siguiente parada!		Din Don 3.png Din Don 3.mp3

4. PARADA: IGLESIA DE SAN NICOLÁS			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	Desde la ría nos acercaremos a la iglesia de San Nicolás y ahí los/as alumnos/as escucharán la canción de La Otxoa sobre la baldosa de Bilbao.	Video	Canción de La Otxoa.mp4
2	Se dividirá al alumnado en parejas, de manera automática mediante la app.		
3	Después, en parejas, tendrán que escribir una rima sobre la baldosa de Bilbao en la app. Una vez hayan terminado de escribirla, saldrá Din Don diciendo lo siguiente: ¡Qué rima más original!	Imagen y audio	Din Don feliz 4.png Din Don feliz 4.mp3
4	Una vez terminada, leerán sus rimas en el grupo grande y después tendrán que buscar por el suelo la baldosa de Bilbao (cerca de la iglesia).		
5	Luego en la app tendrán que dibujarla y comentar en parejas la razón de porqué tiene ese diseño tan peculiar. Cuando terminen el dibujo Din Don dirá: ¡Qué bien la habéis dibujado!	Imagen y audio	Din Don feliz 4.1.png Din Don feliz 4.1.mp3
6	Finalmente, leerán o escucharán la información respectiva a esta parada.	Texto y audio	Texto 4.Parada.docx Símbolo de Bilbao.mp3

7	Antes de ir a la siguiente parada aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: ¡Seguimos con esta aventura! Próxima parada, ¡El teatro Arriaga!	Texto y audio	Din Don 4.png Din Don 4.mp3
---	--	---------------	------------------------------------

5. PARADA: EL TEATRO ARRIAGA			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	Estamos en la plaza del Teatro Arriaga, donde ocurre el txupinazo de fiestas y presentan a Marijaia. Para comenzar la actividad, el alumnado, individualmente, tiene que completar un puzzle en el que la imagen resultante es Marijaia. Una vez completen el puzzle, saldrá Din Don diciendo lo siguiente: ¡Bien hecho!	Imágenes y audio	Marijaia puzzle.jpg Din Don feliz 5.png Din Don feliz 5.mp3
2	Después, deben escribir en la app 2 líneas sobre lo que sepan de Marijaia. A continuación, leerán o escucharán el texto que aparece en la app.	Texto y audio	Texto 5.Parada.docx Marijaia.mp3
3	Luego, en grupos de 4, aleatoriamente creados por la app, tendrán que grabarse cantando el estribillo de la canción de Marijaia (del 2'01" al 2'19") y deberán subir el audio a la app (se les proporcionará la canción por si no la recuerdan).	Video	Canción de Marijaia.mp4
4	Una vez suban el audio a la app Din Don dirá: ¡Cantáis mejor que yo, eso seguro!	Imagen y audio	Din Don feliz 5.1.png

			Din Don feliz 5.1.mp3
5	Finalmente, antes de ir a la siguiente parada aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: ¿Tenéis ganas de ir a la siguiente parada? ¡Vámonos!	Imagen y audio	Din Don 5.png Din Don 5.mp3

6. PARADA: CALLE PELOTA			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	Estamos en la Calle Pelota del Casco Viejo y para esta actividad los/as alumnos/as serán periodistas. En grupos de 4 (automáticamente hechos por la app) tendrán que preguntarle a la gente que pase por la calle unas preguntas (cada alumno/a tendrá que preguntar una) y así conseguir información sobre la hucha de los txikiteros que tendrán que ir escribiendo en la app.		
2	Además, tendrán que apuntar en la app el número de personas que sepan contestar a las siguientes preguntas (solo se le podrá hacer una pregunta a cada persona por lo que tendrán que preguntar mínimo a 4 personas). 1. ¿Dónde está la hucha de los txikiteros? 2. ¿Quiénes son los txikiteros y qué relación tienen con la hucha? 3. ¿Quién puede meter dinero en la hucha? 4. ¿Qué se hace con el dinero?		

3	<p>Cuando tengan y escriban la respuesta de las cuatro preguntas en la app aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: ¡Habéis hecho muy buen trabajo, enhorabuena!</p> <p>Si algún grupo no consiguiera contestar a todas las preguntas, Din Don les dirá: No pasa nada, ilo habéis intentado!</p>	<p>Imágenes y audios</p>	<p>Din Don feliz 6.png</p> <p>Din Don feliz 6.mp3</p> <p>Din Don triste 6.png</p> <p>Din Don triste 6.mp3</p>
4	<p>Luego, en el grupo grande se pondrán las respuestas en común, se contrastará con la información de la app y se les preguntará si les parece bien que antes las mujeres no pudieran ser txikiteras.</p>	<p>Texto y audio</p>	<p>Texto 6.Parada.docx</p> <p>La hucha de los Txikiteros.mp3</p>
5	<p>Finalmente, con el dato que han recogido sobre el número de personas que ha sabido contestar cada pregunta, trabajaremos la estadística mediante un gráfico de barras que lo generará la app automáticamente (en el eje X aparecerán las preguntas que tenían que contestar y en el eje Y la cantidad de personas).</p>		
6	<p>Antes de ir a la siguiente parada aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: Se acerca el final de nuestra aventura. Nos queda la última parada. ¡En marcha!</p>	<p>Imagen y audio</p>	<p>Din Don 6.png</p> <p>Din Don 6.mp3</p>

7. PARADA: PLAZA NUEVA			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	Después de terminar la actividad de la parada anterior, nos dirigiremos a la última parada, la Plaza Nueva. Una vez aquí, el alumnado leerá o escuchará la información que aparece en la app.	Texto y audio	Texto 7.Parada.docx La Plaza Nueva.mp3
2	Luego, se les dará tiempo para que paseen por la plaza, vean lo que hay y busquen cuantos accesos tiene la plaza (tendrán que escribir el número de accesos en la app).		
3	Después, tendrán que hacer la actividad de esta parada. El alumnado, en parejas, tendrá que hacer una sopa de letras y encontrar palabras relacionadas con lo que se puede ver y encontrar en la Plaza Nueva. Estas son las palabras que tendrán que hallar en la sopa de letras: bares, restaurantes, arcos, columnas, Euskaltzaindia, mercadillo y pintxos.		
4	Si consiguen encontrar todas las palabras en la sopa de letras Din Don dirá: ¡Lo habéis hecho estupendamente, buen trabajo! En cambio, si no consiguen completar la actividad Din Don saldrá diciendo: No habéis encontrado todas las palabras, pero, aun así, ¡buen trabajo por haberlo intentado!	Imágenes y audios	Din Don feliz 7.png Din Don feliz 7.mp3 Din Don triste 7.png Din Don triste 7.mp3

5	Finalmente, antes de realizar la actividad final, aparecerá Din Don diciendo lo siguiente: ¡Estamos en la última parada, pero esta aventura todavía no se ha acabado! Antes, tenemos que resolver una última actividad.	Imagen y audio	Din Don 7.png Din Don 7.mp3
---	---	----------------	------------------------------------

5. OTRAS ACTIVIDADES

Actividades que puede haber para el final.

ACTIVIDAD FINAL			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		ARCHIVOS	
		TIPO	NOMBRE
1	La actividad final es un repaso sobre las distintas paradas por las que hemos pasado. Esta actividad la haremos en la Plaza Nueva después de que terminen la sopa de letras.		
2	Aparecerá una imagen de cada sitio en el que han estado o del objeto o personaje que aparezca en esa parada e, individualmente, tendrán que unirlo con su respectivo nombre.	Imágenes	Mercado de la Ribera.jpg Puente e Iglesia de San Antón.jpg El Arenal.jpg Ría de Bilbao.jpg Iglesia de San Nicolás.jpg Baldosa de Bilbao.jpg

			<p>Teatro Arriaga.jpg</p> <p>Marijaia.jpg</p> <p>Txikiteros.jpg</p> <p>Hucha del Txikitero.jpg</p> <p>Plaza Nueva.jpg</p>
3	<p>Una vez que el alumnado termine esta actividad, si la han realizado correctamente Din Don les dir�: iEnhorabuena, eres capaz de reconocer el patrimonio del Casco Viejo! Ahora, ya sabes lo que esconde esta zona de Bilbao.</p> <p>Si no realizan esta actividad correctamente, Din Don dir�: iHas fallado! iInt�ntalo de nuevo, t� puedes!</p>	Im�genes y audios	<p>Din Don feliz 8.png</p> <p>Din Don feliz 8.mp3</p> <p>Din Don triste 8.png</p> <p>Din Don triste 8.mp3</p>
4	<p>Para terminar y como despedida, va a salir Din Don diciendo lo siguiente: Ha sido un placer compartir esta aventura con vosotros y vosotras. Espero que hay�is aprendido mucho y que hay�is disfrutado. Agur!</p>	Imagen y audio	<p>Din Don 8.png</p> <p>Din Don 8.mp3</p>