

# Gymkana de Acogida

## EuroMisión “Salduba 2025”

### Año Europeo de la Educación para la Ciudadanía Digital

---

🎯 **Objetivo de la actividad: acoger, conocer, vincular y orientar**

Dar la bienvenida al alumnado de 6º de Primaria mediante una actividad lúdica, cooperativa y guiada por alumnado de 1º ESO del centro, donde la temática europeísta nos sirva de hilo conductor para conocer el instituto, hacer equipo y disfrutar del cambio de etapa.

- **Acoger:** Al alumnado de primaria, por parte de alumnado seleccionado de 1º y de 4º ESO. Estos últimos tienen la oportunidad de asumir el rol de “alumnado anfitrión-acompañante”. Al ser mayores, tienen más responsabilidad, y además están mostrando “su casa”, su entorno. Serán escogidos de entre sus propios iguales y con la mediación del profesorado, atendiendo a un perfil de responsabilidad, sociabilidad, confianza, autonomía, capacidad de ayuda y de comunicación....
- **Conocer:** El centro educativo, a parte del profesorado y del equipo directivo, así como del PAS y a parte del alumnado de ESO (1º y 4º). *Mapas*
- **Vincular:** Las diferentes actividades se plantean desde dinámicas de juego, partiendo además de la idea de que el bienestar emocional favorecerá el inicio de la construcción de vínculos positivos con el alumnado que se integra a la secundaria.
- **Orientar:** El alumnado anfitrión, dentro de su rol de acogida, tendrá también la labor de facilitar información sobre expectativas y límites de comportamiento dentro del centro educativo, de este modo su tarea consiste en facilitar y acompañar saludablemente.

## Hilo conductor: EuroMisión "Salduba 2025"

Dado que nos identificamos como "Centro Erasmus", entendemos que es importante visibilizar los vínculos que tenemos como europeos, y los valores que compartimos, es por eso que en las actividades se propone que los visitantes superen una serie de pruebas repartidas por el centro, todas ellas con temática relacionada con Europa. También los espacios organizados para el evento tienen referencias europeas (así encontramos la "Plaza Europa", la "Biblioteca Erasmus", la "Sala Euromisión" o el espacio "Eurosnoack")

Aprovechando también la efeméride de 2025 como "Año europeo de la ciudadanía digital", los retos planteados requerirán, para su resolución, del uso de medios digitales (es decir usarán las manos, los pies o los números 😊).

Tras la victoria del equipo ganador en cada prueba, dicho equipo recibirá una pista, la cual forma parte de un mensaje oculto. El mensaje sólo podrá ser comprendido una vez se hayan obtenido todas las pistas.

Una vez completos todos los retos y con el mensaje ya descifrado, el alumnado podrá acceder al teatro para visualizar el vídeo final de bienvenida, grabado por los alumnos del centro.

Cerramos la jornada con un **snack** en **cafetería** (espacio Eurosnoack) y con la actividad "**el árbol de las huellas digitales**", una dinámica consistente en la firma digital simbólica, por parte del alumnado de primaria, en **el árbol de nuestra familia escolar**.

Este árbol estará expuesto al cierre del curso escolar, recogiendo las huellas del alumnado de 4º ESO (que finaliza secundaria), así como al inicio del nuevo curso, para recibir las huellas de la totalidad del alumnado que entre en 1º ESO en septiembre.

## 👉 Agrupamientos intergrupales y asignación de anfitrión@s: los valores que nos inspiran

Tras la presentación llevada a cabo por el equipo directivo, el alumnado permanecerá por un momento en el teatro del edificio 1, donde se llevará a cabo la asignación de compañeros y compañeras anfitrión@s.

Nuestro@s chic@s de 1º ESO explican entonces la inspiración:

“Desde ahora, este lugar, que pasa a llamarse “Plaza Europa”, representa nuestro punto de encuentro. Del mismo modo que el espacio común de los países europeos, éste es nuestro espacio común. Como una plaza central, este lugar simboliza nuestros valores compartidos y el inicio de vuestro viaje. Cuando terminen las actividades, volveremos a reencontrarnos aquí”

Desde ahora, queda oficialmente inaugurada la Euromisión Salduba, teniendo en cuenta que (junt@s)... **“¡Todo viaje comienza con saber a dónde vas!”**

Seguidamente:

- *Se hace la entrega de mapas* a los anfitriones de cada grupo.
- *Se divide a l@s participantes en grupos*, y para facilitar la identificación de cada grupo, se asigna a los mismos un color a cada uno, así como un nombre.

Los nombres reflejarán los valores recogidos en el artículo 2 del Tratado de la UE.

Las personas anfitrionas de cada grupo portarán un distintivo con el mismo color y nombre de su grupo, y además con su nombre.

\* Nombres de los grupos (un grupo con cada nombre comienza en cada edificio):

1. Dignidad humana	2. Democracia	3. Estado de derecho
4. Libertad	5. Igualdad	6. Derechos humanos

## 🗺️ Gymkana: Itinerario y estaciones propuestas

### a) Edificio 1: Misión digital Europa (30 minutos máx)

- Plaza Europa (Sala de usos múltiples):
  - Pictionary digital (15 minutos máx):  
En esta prueba, el alumnado deberá responder una serie de preguntas relacionadas con la UE. Todas las respuestas son

numéricas (dígitos) y habrán de ser adivinadas ayudándose de la pista que sus compañer@s ofrezcan mediante un “dibujo” de los números correspondientes en la espalda de la persona que debe responder.

Se organizan en “círculo”, de manera que todo el mundo debe responder. La ronda termina cuando tod@s han respondido con acierto a todas las preguntas.

El grupo que primero complete su ronda será el “ganador” y por tanto obtendrá una “clave” para resolver el enigma.

El alumnado de 4º explica la dinámica y realiza las preguntas.

Los alumnos anfitriones ayudan a desarrollar la dinámica y acompañan a su grupo, manteniéndolo en el espacio asignado.

El profesorado marcará el tiempo.

\* Recursos:

- Tarjetas con las consignas a leer por el alumnado de 4º (con un sello-pegatina de la UE).
- Tarjetas con preguntas y respuestas, con un sello de la UE (pegatina).
- Sobre-Salduba con una clave para el enigma.

- **Estrellos en movimiento** (Pistas de bachillerato):

- **Rayuela loca (15 minutos máx.)**

Dibujo de los pasos en las pistas, según esquema (6 itinerarios).

Esta prueba consiste en que todos los miembros de cada equipo, en orden individual, deben hacer un recorrido marcado en el suelo y esperar en la línea de meta a que lleguen el resto de sus compañer@s.

Una vez todo el equipo haya completado esta primera parte del reto, y junt@s esta vez, el equipo unido y coordinado deberá superar la fase final. ¿Cómo? representando las figuras que las personas de la organización (compañer@s de 4ºESO) les pidan hacer, las cuales se realizan con un cierto número de pies... “a la de 3, quiero (?) pies!

**La dinámica pide:**

“Uno, dos y tres, quiero 4 pies derechos”

“Uno, dos y tres, quiero 4 pies izquierdos”

“Uno, dos y tres, quiero 5 pies derechos”

“Uno, dos y tres, quiero 5 pies izquierdos”

“Uno, dos y tres, quiero 3 pies derechos y 2 pies izquierdos”

De nuevo, el grupo que primero complete sus pruebas correctamente será el “ganador” y obtendrá la 2ª “clave” para resolver el enigma.

El alumnado de 4º explica la dinámica y hace las peticiones en cada línea de "meta", una vez ha llegado la totalidad del grupo en cuestión.

Los alumnos anfitriones ayudan a desarrollar la dinámica, animan y acompañan a su grupo, manteniéndolo en el espacio asignado.

El profesorado marcará el tiempo.

\* Recursos:

- Dibujo de la rayuela
- Tarjetas con las consignas a leer por el alumnado de 4º (con un sello-pegatina de la UE).
- Sobre- Salduba con la nueva clave para el enigma.

### **b) Edificio 2: Zona de Retos, ciudadanía conectada (máx. 30 minutos)**

- **La Biblioteca Erasmus** (Biblioteca):

- **Lenguaje de signos: Dígitos y Letras (15 minutos)**

Este reto consiste en realizar, dentro de un tiempo, combinaciones de números y combinaciones de letras.

- **Combinaciones digitales (números):** los distintos grupos reciben una información común (se les dan diferentes números, los cuales deben combinar entre sí mediante operaciones matemáticas básicas, para aproximarse lo máximo posible -o lograr- obtener un número elegido previamente al azar, creado por la selección de un número de parte de un componente de cada grupo).
- **Combinaciones de letras:** los distintos grupos reciben una información común: se les dan diferentes letras, elegidas entre vocales y consonantes, por parte de uno de los miembros de cada grupo participante. Estas letras deben combinarse entre sí, a fin de lograr crear la palabra más larga.

El mejor equipo de entre dos rondas de cada prueba gana la nueva clave.

El alumnado de 4º explica la dinámica y, por turnos, va sacando los números/letras que los participantes les solicitan. También informan y escriben estos números/letras en la pizarra, a la vista de todos los participantes.

Al final del tiempo establecido, el alumnado de 4º será el encargado de hacer las comprobaciones de las soluciones que aporten l@s concursantes, determinando así qué grupo obtiene la nueva clave del enigma.

Los alumnos anfitriones facilitarán los materiales a sus grupos, a quienes también podrán ayudar para tratar de resolver las operaciones.

El profesorado marcará el tiempo.

\* Recursos:

- Tarjetas con las consignas a leer por el alumnado de 4º (con un sello-pegatina de la UE ).
- Folios (papel reciclado)
- Lápices para escribir y así resolver las operaciones.
- Temporizador (1 minuto y medio)
- Lotería o bingo, para extraer los números.
- Letras (por ejemplo de un scrabble).
- Pizarra o tablero para presentar/comprobar
- Sobre- Salduba con la nueva clave para el enigma.

- **Sala Euromisión** (Teatro):

- **¡Adivina, adivinanza, si yo lo adivino, tú lo danzas! (2 minutos)**

En este espacio, el alumnado deberá demostrar su habilidad creativa e intelectual así como su capacidad de expresión mediante el movimiento.

- **Adivina:** Los alumnos deberán resolver distintas adivinanzas que un alumno seleccionado de cada grupo leerá asistido por otro alumno de 1º. Dichas adivinanzas serán en inglés, por lo cual, los alumnos que leen realizarán gestos para ayudar a la comprensión de las mismas. Los alumnos visitantes, podrán responder en español. En caso de empate, se leerá otra adivinanza que ayudará a desempatar.
- **Danzas:** El alumnado de los equipos que no han resuelto la adivinanza, deberá hacer una danza con los movimientos que se les indiquen al son de la música.

El equipo que más adivinanzas resuelva, de entre las seis propuestas, gana la nueva clave.

El alumnado de 4º explica la dinámica y va dando los sobres con las adivinanzas.

Al final del tiempo establecido se pasa a la siguiente adivinanza, haya o no equipo ganador..

Los alumnos anfitriones apoyarán a cada persona lectora y ayudarán a sus equipos.

Todo el alumnado que no haya resuelto (visitantes y anfitriones) deberá hacer la dinámica de la danza.

El profesorado marcará el tiempo.

\* Recursos:

- Tarjetas con las consignas a leer por el alumnado de 4º
- Tarjetas de adivinanzas.
- Música (diferentes tipos de música)
- Sobre- Salduba con la nueva clave para el enigma.

### c) Edificio 3 (gimnasio): Zona de Retos: Eurofit Challenge

Actividad: Eurofit Challenge Cooperativo

Duración: 40 minutos

Formato: Dos equipos. En cada prueba deben colaborar entre sí. Se puntúa por completar el reto y por el trabajo en equipo.

#### Juegos Cooperativos (6)

##### 1. La carrera del gusano

Todos los miembros del equipo se colocan en fila, cogidos por los hombros.

Deben avanzar 20 metros sin soltarse ni desorganizarse.

Se cronometra. Si se desarma, repiten.

##### 2. Lanzamiento encadenado

En parejas, deben pasarse una pelota medicinal (o balón grande) por encima de la cabeza y entre las piernas, hasta el final del equipo y vuelta.

Tiempo y coordinación cuentan.

##### 3. El túnel humano

Todo el equipo se coloca en fila, con las piernas separadas.

El último de la fila debe arrastrarse por el túnel (entre las piernas de sus compañeros) hasta llegar delante, y colocarse primero.

Luego lo hace el siguiente (que ahora está al final).

Deben completar 2 vueltas completas del grupo.

Se valora la rapidez y la coordinación.

##### 4. La torre imposible

Con materiales como conos, aros, bloques... deben construir la torre más alta posible en 3 minutos.

Solo puede tocar un miembro a la vez y deben turnarse rápidamente.

##### 5. Traslado de globos

Por parejas, deben transportar globos entre el pecho o la espalda sin usar manos.

Recorren un circuito corto. Ganan quienes colaboren mejor y no dejen caer globos.

##### 6. El río de aros

Con aros colocados en el suelo, deben cruzar "el río" sin pisar fuera.

Solo hay la mitad de aros que personas, por lo que deben avanzar turnándose y sin dejar de tocar los aros.

#### Sistema de puntuación

- 2 puntos si completan la prueba en el tiempo o con éxito.
- 1 punto si lo logran con ayuda externa o a la segunda.
- 1 punto extra opcional al equipo que coopere mejor (a juicio del profesor/a).

Material necesario: cronómetro, conos, pelotas, bloques, aros, globos.

Objetivo: Fomentar la cooperación, comunicación y trabajo en equipo mediante el juego activo.

\*) Cafetería: Euro snack

\*) Regreso a Plaza Europa (Teatro): Una vez reunidas todas las pistas, los equipos se dirigen al teatro acompañados por sus anfitriones. Allí se proyectará el vídeo de bienvenida del alumnado del centro, completando así la misión.

Despedida (actividad emo-artística: "el árbol de las huellas digitales")  
Con motivo del "Año europeo de la ciudadanía digital", hacemos un guiño al concepto y planteamos una actividad que "dejará huella" y servirá para cerrar esta experiencia, a la espera de iniciar una nueva, juntos, en septiembre.  
(árbol con huellas digitales de 1º ESO y 4º ESO y se suman los de 6º)

"Bienvenidos al instituto, juntos, seguimos creciendo"