

## EL COHETE DE GOROSITO

La idea de hacer este Genial.ly aparece tras la formación realizada en estos meses de octubre y noviembre.

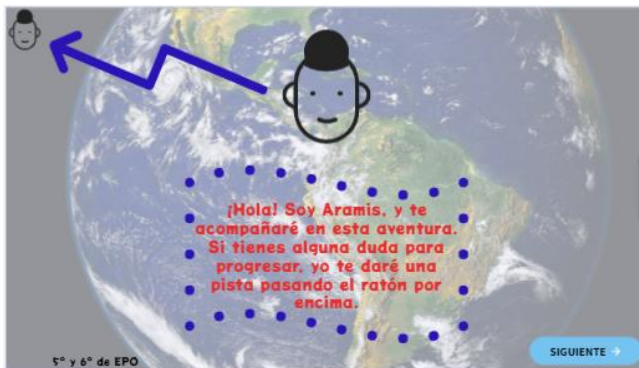
En dicho curso, se nos habló de cómo usar las características de Genial.ly de una manera atractiva, aunque eso implique un trabajo imaginativo amplio por parte de cada uno. Además, los recursos de "Villamates" (creador de múltiples actividades interactivas para esta aplicación) ha hecho que me lanzará al uso de varias plantillas predefinidas para realizar este proyecto.

Cabe decir, que las imágenes utilizadas han sido las propias de la aplicación, así como de Pixabay (web de imágenes gratuitas), a excepción de dos, extraídas de otras webs y que he citado la fuente de esta.

1. La primera diapositiva es la presentación del proyecto. He utilizado animaciones para los dibujos de las esquinas, así como para las oraciones que salen en el centro. Abajo a la derecha un enlace para avanzar a la siguiente diapositiva.



2. Gorosito, protagonista de la historia, necesita de un asesor, el cual, le dará pistas sobre cómo conseguir el éxito. Incluso hablará con Gorosito a lo largo de la historia.



3. El robot protagonista ha entrado en la atmósfera, perdiendo el control de su nave, y por culpa de ello, se ha fragmentado la matrícula y han caído los trozos en diferentes partes de La Tierra. Aramis, su asesor, le ha dicho que en el mapa de calor que maneja ha detectado algunos lugares donde pueden estar los trozos de matrícula, pero que, para conseguirlos los habitantes terrestres le han puesto unas pruebas difíciles.

Aramis, a partir de esta diapositiva, va a estar siempre en la esquina superior izquierda.



4. Gorosito, llega a Nueva York. Tiene que ver un vídeo informativo insertado de YouTube y colocar las respuestas en la zona del cuaderno correspondiente.



Para todas las actividades de relacionar, asociar, completar o incluso de hacer puzles, he usado una plantilla de "Villamates", descargable de la página web del autor.

5. Una vez superada las pruebas, el protagonista va encontrando los trozos de matrícula, representados con números en una especie de cuaderno blanco. Esto va a ir sucediendo cada vez que supere uno de los retos.



Tendrá que visitar, a continuación, el Amazonas, Madagascar, Tokio, el Everest y Pamplona. En cada uno de estos lugares hay pruebas diferentes.



6. Cuando llega a España, como no, la Guardia Civil, le está esperando, ya que sin matrícula no se puede circular, pero justo en el momento de multarle, es la hora del café, y claro, ¿cómo perder unos segundos de su descanso por multar a un pobre robot? No le multa, le deja libre.



7. Una vez superadas las pruebas, debe arrastrar los números a la casilla correspondiente. Así es la manera de tener la matrícula “reparada”.



8. Nuestro pequeño amigo: “Gorosito” ya puede volver a viajar, tiene todo en regla. No sin antes despedirse del Guardia Civil que muy amigablemente le había atendido antes.



9. Por fin, consigue llegar a su planeta.



[https://view.genial.ly/619932eb23782c0d5da6e0f5/  
presentation-el-cohete-de-gorosito-educacion-primaria](https://view.genial.ly/619932eb23782c0d5da6e0f5/presentation-el-cohete-de-gorosito-educacion-primaria)

AUTOR: Fernando Castaño Blanco