

Proyecto: COMPARTIR LA VIDA CONTIGO		V. HÉROE	GAMIFICACIÓN
Ciclo/Curso: 6º de primaria		1.- <i>EL MUNDO ORDINARIO</i>	Durante generaciones, l@s guardianes/as de la Fortaleza que custodia los valores de nuestra sociedad han luchado para preservarlos a lo largo de los siglos.
Tarea 1: CONOCEMOS A LOS USUARIOS DEL CENTRO DE DÍA		2.- <i>LA LLAMADA A LA AVENTURA</i>	El mundo tal y como lo conocemos está en peligro. Una guerrera ancestral, guardiana del inframundo, ha venido y se ha hecho con la fortaleza, está anulando a l@s guardianes/as e intenta apoderarse de todo. Velara (Vejez) es su nombre y cuenta con ayudantes poderosos como Alzairan (Alzheimer), Artrena (Artrosis), Hipera (Hipertensión) y Solena (Soledad). Hay esperanza, la Capitana General de l@s guardianes/as ha conseguido escapar y está reclutando un ejército para combatir.
<u>CE1 i 5</u>	Actividad 1.1. Vemos un video del Centro de día y hacemos una reflexión sobre las posibilidades de acción para ayudar a sus usuarios.	3.- <i>EL RECHAZO DE LA LLAMADA</i> <i>Tarea individual de repercusión colectiva (no hay consenso y se manifiesta la necesidad de trabajar en equipo)</i>	Se intenta realizar una propuesta individual pero se dan cuenta de que necesitan aunar fuerzas para que el resultado mejore. Después de la lluvia de ideas, aparecen muchas más propuestas y ven necesario trabajar en equipo para conseguirlo.

CE 1 i 5	Actividad 1.2. Visita al Centro y presentación. Planteamiento de nuestra propuesta.		Contactan con la Capitana General y con un reducido grupo de guardianes/as que todavía no están del todo paralizados. Realizan una visita guiada del centro, reciben una pequeña charla de la directora y hablan personalmente con los usuarios.
Tarea 2: PROPUESTA DEL PLAN DE ACCIÓN		<p><i>4.- EL ENCUENTRO CON LA MENTORA</i></p> <p>Se muestra el padlet que recogerá las diferentes propuestas.</p>	El enlace con la Capitana general es La Confidente. Ésta les muestra el camino a seguir a través del panel de control que deberán reconstruir. Velara y sus secuaces han atacado con fuerza la base de operaciones de La Fortaleza.
CE1,2 i 6	Actividad 2.1. Actividades artístico-expresivas: recomendaciones. Se les propone mediante una dinámica de búsqueda las actividades a realizar.		Aquí realizarán una búsqueda por el patio de códigos QR mediante plano que les llevará a las diferentes propuestas.
	Actividad 2.2. Formación de los grupos.	<i>5. LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL</i>	La Confidente les transmite una información importante de la Capitana General: hay que formar escuadrones para que la formación se agilice y se enriquezca. Solo así podrán derrotar a Velara y recuperar el control de La Fortaleza. Aquí se realizará una formación de grupos para agilizar el trabajo y organizar mejor los talleres. Tienen que crearlos en un tiempo determinado y siguiendo las instrucciones de La Confidente.

Tarea 3: DESARROLLO DE LOS RETOS. PREPARACIÓN.		6. LOS ALIADOS, LOS ADVERSARIOS, LAS PRUEBAS	<p>Velara no está sola, sus más fieles aliados la acompañan en la batalla: la agresiva Artrena, la implacable Solena, la sigilosa Hipera y el temible Alzairan. Comienza la lucha.</p> <p>Cada grupo realizará cada uno de los retos.</p>
<u>CE1,2,4 i 6</u>	Actividad 3.1: Stacking.		Batalla contra Atrena (ficha de personaje). Su derrota les permite conseguir mayor fuerza para la siguiente batalla. Realización del reto stacking. Bonificación: valor.
<u>CE1,2,4 i 6</u>	Actividad 3.2. Coreografías.		Batalla contra Solena (ficha de personaje). Su derrota les permite aumentar su nivel de autoestima. Realización del reto coreografía. Bonificación: valor.
<u>CE1,2,4 i 6</u>	Actividad 3.3. Improvisación teatro.		Batalla contra Hipera (ficha de personaje). Su derrota les permite aumentar su nivel de alerta. Realización del reto teatro. Bonificación: valor.
<u>CE1, 2, 4 i 6</u>	Actividad 3.4. Acrosport-yoga.		Batalla contra Alzairan (ficha de personaje). Su derrota les permite desarrollar su memoria. Realización del reto Acrosport-yoga. Bonificación: valor.
Tarea 4. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES.		7.- LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA	<p>Gracias a la derrota de Atrena, Solena, Hipera y Alzairan han adquirido nuevas destrezas para la batalla final contra Velara. Consiguen así llegar a La Fortaleza pero... Cada grupo elegirá una opción de trabajo y deberá desarrollar una propuesta con todo lo aprendido. Cada propuesta deberá ser resumida en un short e insertada en el padlet. Bonificación: valor.</p>
<u>CE1, 2, 4</u>	Actividad 4.1. Desarrollo propuesta stacking.		Desarrollo de un reto stacking sencillo para el espectáculo final. Bonificación: valor.

	Actividad 4.2. Desarrollo propuesta Coreografías.		Desarrollo de una pequeña coreografía para el espectáculo final. Bonificación: valor.
<u>CE1, 2, 4</u>	Actividad 4.3. Desarrollo propuesta Improvisación-teatro.		Desarrollo de un spot, sketch o monólogo para el espectáculo final. Bonificación: valor.
<u>CE1, 2, 4</u>	Actividad 4.4. Desarrollo propuesta Acrosport-yoga.		Desarrollo de figuras de Acrosport-Yoga para el espectáculo final. Bonificación: valor.
<u>CE1, 2, 4</u>	Actividad 4.5. Repaso de propuestas.	8. LA ODISEA	<p>Al llegar a La Fortaleza se encuentran con un obstáculo inesperado. La puerta de acceso está bloqueada por Velara. Para abrirla deberán encontrar la llave maestra que se encuentra al final del laberinto custodiado por las Meliponas.</p> <p>Los grupos tienen una sesión para aprender la propuesta de otro grupo. Intercambio de roles. Para ello deberán primero superar un circuito (coordinación) mediante instrucciones (organización espacial, lateralidad y memoria visual. Al llegar al final utilizarán los beebots para alcanzar la tarjeta que esconde el nombre del grupo al que deben suplantar, siguiendo el código facilitado por La Confidente al iniciar el circuito.</p>
Tarea 5: DESARROLLO DE LOS TALLERES EN EL CENTRO DE DÍA.			
<u>CE1, 2,4,5.</u>	Actividad 5.1. Visitas al centro de día para realizar los talleres.	9. LA RECOMPENSA	<p>Han conseguido la llave maestra y con ella el acceso a La Fortaleza. Están muy cerca de recuperarla por completo. La derrota de Velara es inminente.</p> <p>El grupo que supera la prueba en primer lugar y es capaz de realizar dos propuestas obtiene una recompensa extra.</p>

<u>CE1 i 6</u>	Actividad 5.2. Diario de sensaciones. Padlet.		Los escuadrones escriben en su diario de batalla todo lo que han sentido con la experiencia.
Tarea 6: ELECCIÓN DE LAS PROPUESTAS PARA EL ESPECTÁCULO Y ENSAYOS.		10. EL CAMINO DE REGRESO	Solo un escuadrón conseguirá hacerse con la cápsula protectora que hará que l@s guardianes/as no caigan de nuevo en las redes de Velara. Gracias a ella podrán proteger a La Fortaleza y a tod@s sus guardianes/as de un nuevo ataque.
<u>CE6</u>	Actividad 6.1: Votación para el diseño del programa del espectáculo.		Los grupos diseñarán el Programa del espectáculo final en Plástica. En EF se realizarán las votaciones. El programa elegido hará que su escuadrón se lleve la gran cápsula protectora que le acreditará como vencedor.
<u>CE1, 2 i 4</u>	Actividad 6.2: Preparación grupal de cada actividad.		Cada grupo repasa su actuación.
<u>CE1, 2,4 i 5.</u>	Actividad 6.3: Visita al centro para compartir trabajo. Aprendizaje tutorizado alumnado-usuario para mostrar actuación	11. EL RETORNO CON EL ELIXIR	De nuevo se han instaurado los valores perdidos. L@s guardianes/as han vuelto a custodiar La Fortaleza y Velara ha sido vencida (por el momento...). Se deja la puerta abierta a repetir la experiencia el curso que viene. Visitan el centro de nuevo y cada grupo muestra las actuaciones para el espectáculo con los usuarios correspondientes. Inicio del aprendizaje.
<u>CE1, 2,4 i 5.</u>	Actividad 6.4: Visita al centro para preparar el espectáculo conjunto. Aprendizaje tutorizado alumnado-usuario para preparar actuación.		Se prepara el espectáculo de forma conjunta. Cada grupo del colegio con su grupo de usuarios. Ensayo general.

PRODUCTO FINAL: ESPECTÁCULO COMPARTIDO EN EL CENTRO DE DÍA.		
Evaluación (instrumentos de evaluación que se van a emplear)		
Rúbricas de evaluación: autoevaluación y coevaluación. Dianas de evaluación de la práctica docente y del proyecto. Cuestionarios Forms o blooet.		
Metodología y Agrupamiento del alumnado		
Aprendizaje Servicio. Agrupamientos de 5-6 alumn@s.		