



“Aspirantes a Piratas”

RETOS COOPERATIVOS GAMIFICADOS



Punto de partida

Convocatoria de la DP de Zamora “LUGARES DE LIBRO” (cada dos cursos).

Planteamiento para el centro:

- Elaboración de Plan de Lectura sobre una temática.
- Trabajo común en el centro.
- Decoración del centro sobre la temática.
- Elaboración de un cartel.
- Elaboración de un video “making off”.
- ...

Propuesta del centro

Elección de la temática, centro de interés, **“UNA DE PIRATAS”**.

Planteamiento del centro:

- Propuestas interdisciplinares. *Cada una de las áreas diseñó UD para realizar en una temporalización concreta.*
- Trabajo común. Narrativa común y una actividades espaciadas para unificar las UD.
- Decoración del centro sobre la temática. Biblioteca temática en el hall y decoración pirata en la biblioteca.
- Elaboración de un cartel.
- Elaboración de un video “making off”.
- ...

Narrativa

Un pirata, “Willian Bones”, ha escapado de un cuento con la intención de seguir sus aventuras. Apareció por todas las clases dejando un mensaje (inicio del juego global) y pidiendo ayuda para que no le pillen y le devuelvan a su cuento.

Dos días después apareció por las clases un “policía de bibliotecas”, haciendo preguntas sobre un pirata desaparecido de un cuento...

De esta pequeña historia salieron todas las UD y actividades interdisciplinarias o globales que se realizaron.





UD desde EDUCACIÓN FÍSICA

Una vez iniciada la narrativa, desarrollamos tres unidades específicas haciéndolas coincidir con los antiguos ciclos.

- 1º y 2º “**Somos Piratas**”, partiendo de un libro de como vivían los piratas, se construían espacios de fantasía (fases somos artistas y nos divertimos en el espacio) en función de lo que se veía en el libro: la vida en el barco pirata, la vida en la isla del tesoro, ...
- 3º y 4º “**Piratas pirateros**”, partiendo del cuento del mismo nombre del libro Juegos desde los cuentos, desarrollamos una unidad basada en juegos cooperativos no formales de gran grupo. En la última sesión, construimos un espacio de fantasía, Barco Pirata (fase somos artistas), para escuchar el cuento final de todo lo trabajado anteriormente.

UD desarrollada “Aspirantes a Piratas”

Para 5º - 6º bajo la estructura de juegos cooperativos gamificados.

- Inicio, aparecen papeles en clase con el mensaje “se buscan piratas”, “se necesitan piratas”, “pruebas para piratas”...
- Primera sesión, ganancia de tiempo con Plickers. Hasta 10’
- Desarrollo de retos cooperativos con narrativa pirata, con la estructura desarrollada.
- Elementos de la gamificación: ganancia o pérdida de tiempo, niveles, cartas, evaluación compartida.



¡Sois unos
piratillas!

¡Muchas gracias!