Canvas de Proyecto Gamificado

Título: “PLAY MUSIC”

Maestra: Eva María Velayos Garcinuño

Materia: MÚSICA Curso: Toda la etapa de Ed. Primaria (1º a 6º).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objetivos** (Objetivos de mi proyecto).  - Favorecer la motivación de mi alumnado en todos los contenidos musicales.  - Mejorar los resultados individuales de cada alumno/a.  - Dinamizar la asignatura en esta situación especial de pandemia en la que hay varias actividades que por dicha circunstancia se han tenido que dejar de hacer. | **Estética/Narrativa** (Contexto en el que se enmarca el proyecto. Temática que motive al alumnado).  Nuestra misión será salvar al planeta Tierra de la pandemia Covid gracias a la medicina musical.  Cuanto más cantemos, bailemos y disfrutemos escuchando música, conseguiremos estar más animados y como consecuencia, más fuertes para vencer a este bichito y conseguir derrotarlo con las vitaminas musicales diarias. | **Mecánicas/dinámicas: reglas** (reglas del juego y estrategias de interacción. Ej: obtiene X puntos por entregar una tarea. Al acumular Y puntos sube de nivel y obtiene una recompensa de...). |
| Se trata de realizar una bateria diaria (1h/semana) de actividades seleccionadas y relacionadas secuencialmente con los contenidos de la materia, de tal modo que, su consecucción, otorga al alumno/a un punto estrella ★  (Calentamiento inicial, trabajo de la coordinación y atención con juegos corporales, coreografías, uso de elementos cotidianos para ejecutar acompañamientos rítmicos en una canción, aprendizaje de canciones con lengua de signos...).  Conseguir una estrella conlleva haber realizado el ejercicio con interés, atención, buena actitud y de una manera correcta.  Cada día, el alumno/a puede conseguir un máximo de 5 estrellas, las cuáles le otorgarán ciertas recompensas como: dirigir el calentamiento inicial, compartir ‘una canción preferida’ con sus compañeros o elegir un avatar (a más puntos, podrá adquirir un nuevo avatar que reflejará mayor ‘energía musical’ y ello le dará el derecho de poder acceder a actividades-recompensa).  Cada mes, tendremos un reto ‘Súper Estrella’ que estará relacionado con la teoría de la asignatura y podrán realizarlo junto a sus familias mediante un Quizizz. Conseguir el reto implica alcanzar un máximo nivel y con ello haber compartido con otras personas el poder y la sabiduría musical. |
|  |  |
| **Mecánicas/dinámicas: Componentes** (Elementos y recursos del juego). Marcar de otro color. | |
| Avatares  Tablero de clasificación  Tienda recursos  Insignias  Barra progreso  Sorpresas  Recompensas  Ayudas  Puntos  Comodines  Niveles  Equipos | |

|  |
| --- |
| **¿Mi proyecto va a ser analógico, digital o mixto?** Mixto. |
| **Recursos/Herramientas** (especialmente para crear y gestionar los componentes). |
| Se empleará el Blog Educativo para subir toda la información (además de explicarlo en el aula), para de esta forma, implicar también a las familias en el Proyecto de aprendizaje y dotar a la asignatura de una importancia plena dentro del currículum (ya que, en ocasiones, se tiene a la música relegada a un plano de menor importancia por no ser una materia instrumental). Informando del proyecto, y de las diferentes actividades que se plantearán en el aula y que pueden practicar conjuntamente en familia, ayudando así a que el aprendizaje sea más significativo, atractivo y completo. |

|  |
| --- |
| **Retos/misiones** (Situaciones problemáticas que ayudan a alcanzar los objetivos. Son las actividades de aprendizaje “disfrazadas”). |
| Conocer la música de otros estilos y géneros musicales para lograr salvar al planeta Tierra.  Cada mes utilizaremos ritmos y música del mundo diferentes que acompañarán las actividades propuestas a nivel de objetivos alcanzables en nuestra materia a nivel legislativo. Promoviendo con ello también el conocimiento y respeto a otras culturas. |