Soy María García, actualmente maestra y directora del CEIP Valle del Guarga (Aineto), escuela unitaria de 10 alumnos/as; 3 matriculados en la etapa de infantil y 7 en primaria.

Disfruto haciendo mi trabajo y poniendo en práctica metodologías activas que despierten la motivación de mi alumnado, con la intención de fomentar su interés y favorecer un mejor desarrollo educativo. Para ello, estoy llevando a cabo: “Save the planet. No hay un Planeta B”, un proyecto de gamificación dirigido al alumnado 3º, 4º y 6º de EP, en las áreas de lengua, matemáticas y plástica principalmente.

Se trata de una escuela unitaria donde coinciden en la misma aula distintos niveles, etapas y características por ello trabajamos a partir de *Paisajes de Aprendizaje* creados con la herramienta digital Genially, de manera que el alumnado trabaja con materiales personalizados y adaptados a sus características.

Por otra parte, en nuestro ideario de centro los principios de ecología, sostenibilidad, respeto y solidaridad son fundamentales, de ahí que estén los *Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)* integrados en nuestro proyecto, como los *Medallones-Eco* que debemos conseguir para salvar el planeta.

Objetivos de la actividad. ¿QUÉ ME PLANTEO CONSEGUIR CON Save the planet. No hay un planeta B”?

- Aumentar la motivación del alumnado.
- Fomentar una participación activa en el proceso de aprendizaje.
- Lograr la inmersión y el compromiso de los alumnos.
- Atender de forma más individualizada a las características y necesidades de cada alumno/a.
- Informar, sensibilizar y comprometer al alumnado hacia el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- Combinar diferentes medios, metodologías y formatos de aprendizaje.

Contenidos trabajados. ¿QUÉ TRABAJAMOS?

El proyecto abarca todo el curso escolar, por lo que los contenidos trabajados son los correspondientes al nivel de 3º, 4º y 6º de educación Primaria, en las áreas de lengua, matemáticas y plástica. Además de tratar también, aspectos relacionados con el medio ambiente (ODS).

Los contenidos se van incorporando a la web a medida que se van trabajando en el aula según la programación didáctica.

Recursos y Herramientas utilizados. ¿QUÉ RECURSOS UTILIZAMOS?

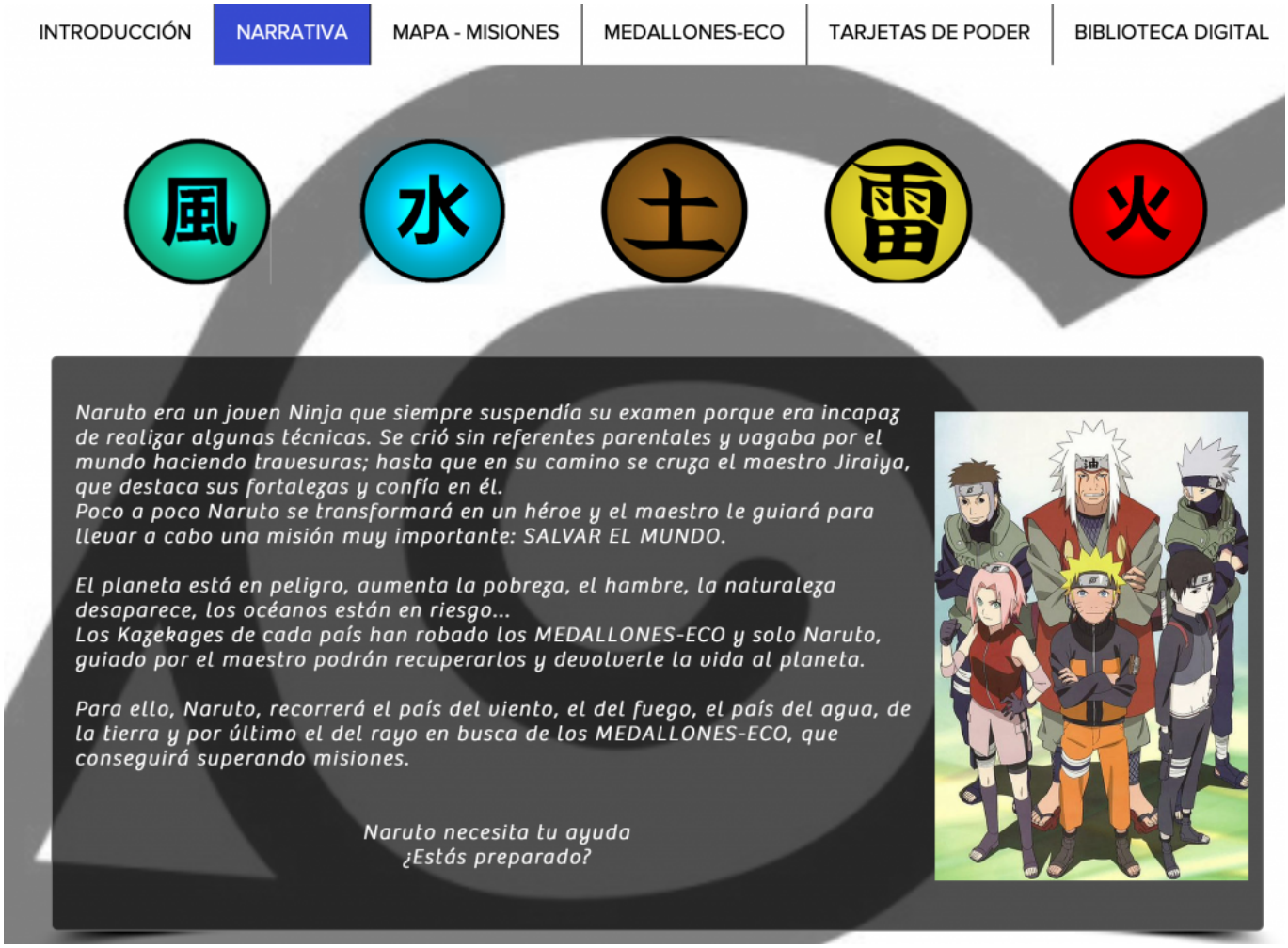
- Ordenadores con conexión a internet
- Herramientas digitales: Wix, Genially y Liveworksheets
- Material de elaboración propia: Medallones-Eco, Tarjetas gamificación, Fichas contextualizadas, etc.

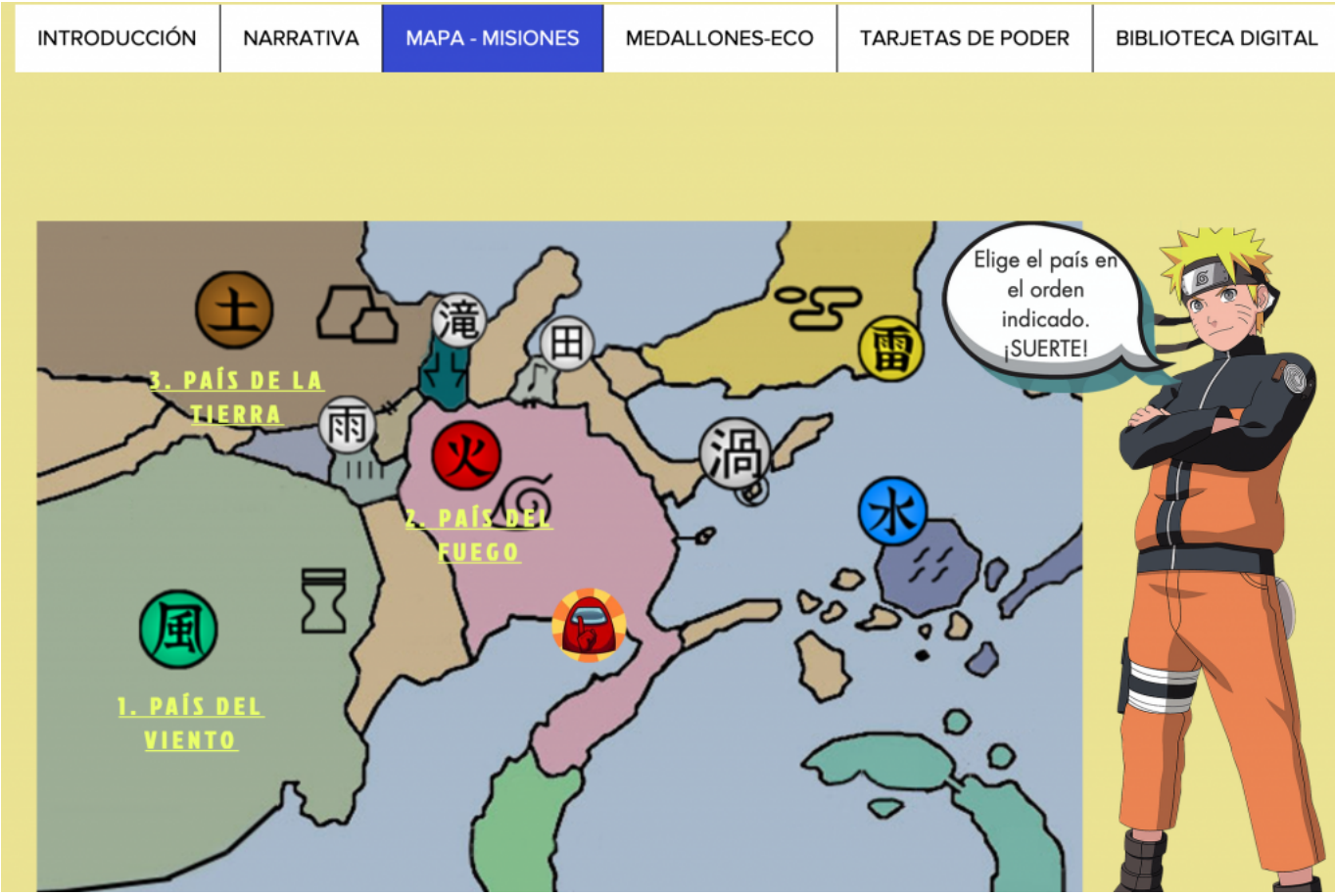
Desarrollo de la actividad.

¡EMPEZAMOS!

Para poner en marcha “Save the planet. No hay un Planeta B”, he creado una página web (https://mgi268.wixsite.com/narutosavetheplanet) con una narrativa y un hilo conductor que seguiremos todo el curso, donde aparecen las misiones, a modo de paisajes de aprendizaje, que nuestros alumnos y alumnas deberán ir superando.

-
INTRODUCCIÓN
NARRATIVA
MAPA - MISIONES
MEDALLONES-ECO
TARJETAS DE PODER
BIBLIOTECA DIGITAL
SAVE THE PLANET
NO HAY UN PLANETA B
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
Esta gamificación se va a llevar a cabo con los alumnos y alumnas del CEIP Valle del Guarga, en Aineto, Huesca; una escuela unitaria con alumnos de diversos niveles.
El objetivo de esta gamificación es trabajar contenidos de distintas áreas y, al mismo tiempo, conocer los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS) y concienciar al alumnado de la importancia de los mismos para garantizar una mejora de nuestro planeta.
Habrá diferentes misiones, con el objetivo de conseguir los medallones-Eco (ODS) y trabajar sobre ellos.
Tendrán que superar retos y desafíos y conseguir

- 
INTRODUCCIÓN
NARRATIVA
MAPA - MISIONES
MEDALLONES-ECO
TARJETAS DE PODER
BIBLIOTECA DIGITAL
風
水
土
雷
火
Naruto era un joven Ninja que siempre suspendía su examen porque era incapaz de realizar algunas técnicas. Se crió sin referentes parentales y vagaba por el mundo haciendo travesuras; hasta que en su camino se cruza el maestro Jiraiya, que destaca sus fortalezas y confía en él.
Poco a poco Naruto se transformará en un héroe y el maestro le guiará para llevar a cabo una misión muy importante: SALVAR EL MUNDO.
El planeta está en peligro, aumenta la pobreza, el hambre, la naturaleza desaparece, los océanos están en riesgo...
Los Kazekages de cada país han robado los MEDALLONES-ECO y solo Naruto, guiado por el maestro podrán recuperarlos y devolverle la vida al planeta.
Para ello, Naruto, recorrerá el país del viento, el del fuego, el país del agua, de la tierra y por último el del rayo en busca de los MEDALLONES-ECO, que conseguirá superando misiones.
Naruto necesita tu ayuda
¿Estás preparado?

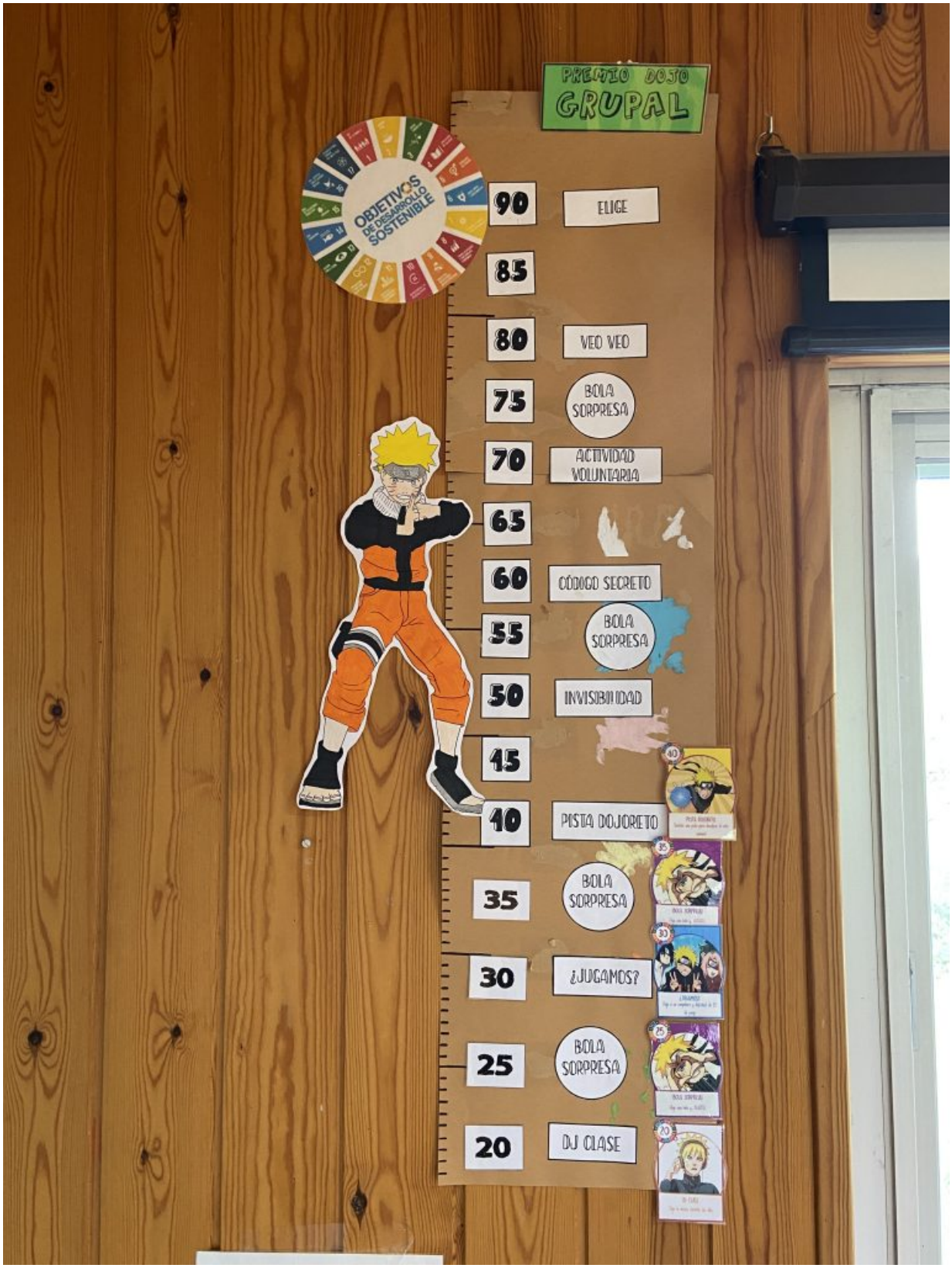


Además, uno de los objetivos principales en cada misión es recuperar los Medallones-Eco para poder salvar el planeta. Para ello, una vez hemos conocido y nos hemos informado sobre el ODS en cuestión, hacemos una tarea relacionada con el mismo; para la realización de esta tarea trabajamos contenidos incluidos en el currículo de las tres áreas antes mencionadas. Por ejemplo, un Stop Motion sobre la contaminación en los océanos (ODS 14), un cómic sobre la deforestación (ODS 15), entre otras.

Todo reto o misión lleva una recompensa: los *roscos-ODS* (puntos) que se contabilizan con la plataforma digital ClassDojo. Estos roscos-ODS dan acceso a recompensas (individuales o grupales) en forma de *tarjetas de poder* que podrán canjear cuando quieran.

-
Naruto y tú tenéis una misión muy importante: SALVAR EL MUNDO.
Para ello tendréis que conseguir los medallones-Eco, que os darán cada vez más habilidades y poderes. Los conseguiréis superando las misiones y colonizando cada país.
Guardarlos bien porque los medallones son la clave para ser invencible.
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
DE LA POBREZA
HAMBRE CERO
3 SALUD Y BIENESTAR
4 EDUCACIÓN DE CALIDAD
5 IGUALDAD DE GÉNERO
AGUA LIMPIA
TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO
REDUCCIÓN DE DESIGUALDADES
ACCIÓN POR EL CLIMA
14 VIDA SUBMARINA
VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES
SÓLIDAS

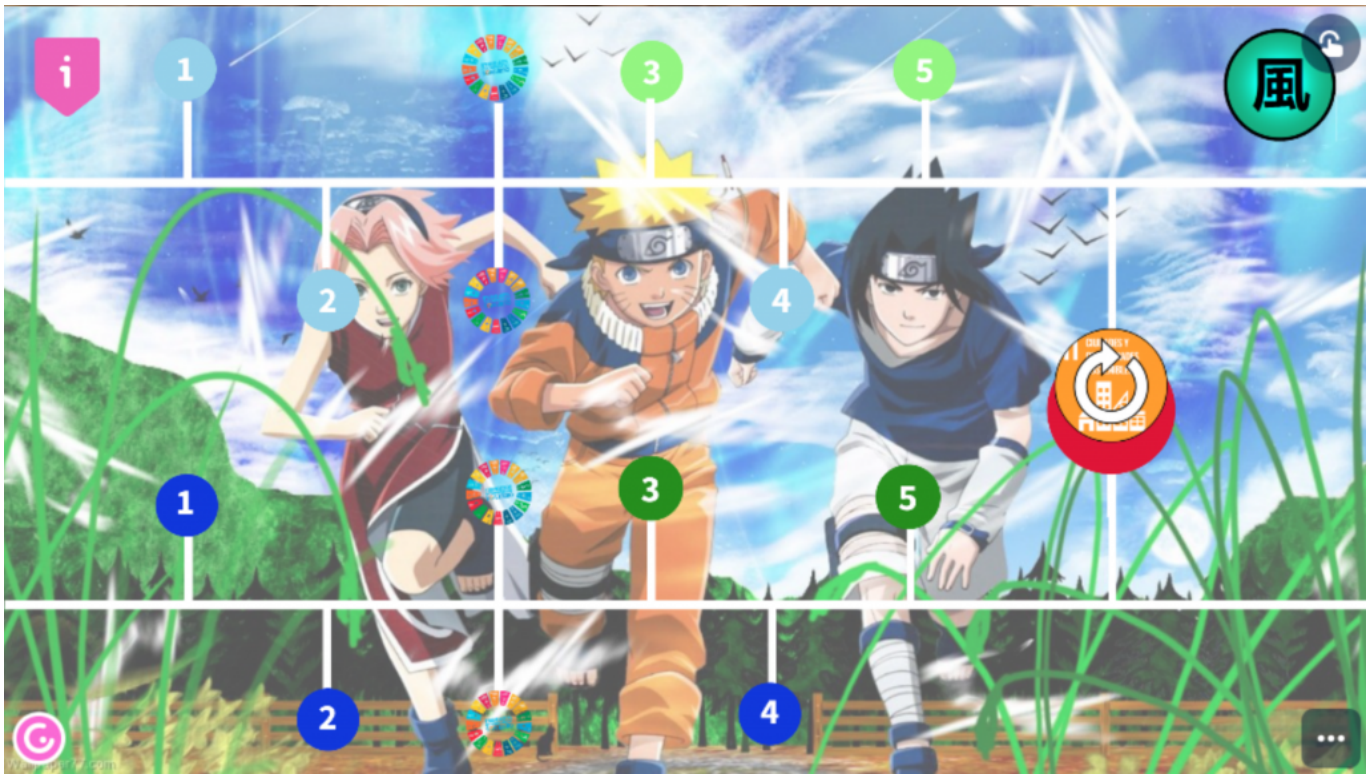
-
30
¿JUGAMOS?
Elige a un compañero y disfrutad de 15' de juego
50
INVISIBILIDAD
Durante 15' serás invisible, pero cuidado, si utilizas mal el poder, desaparecerá!
90
ELIGE
25
¡BOLA SORPRESA!
Elige una bola y- ¡SUERTE!
70
ACTIVIDAD VOLUNTARIA
Eliges y propones una actividad Voluntaria para la misión
80
VER SERIE
Podrás ver 1 episodio de tu serie favorita
60
CÓDIGO SECRETO
Podrás saber parte del código para la siguiente misión

- 
PREMIO DOJO
GRUPAL
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
90
ELIGE
85
80
VEO VEO
75
BOLA SORPRESA
70
ACTIVIDAD VOLUNTARIA
65
60
CÓDIGO SECRETO
55
BOLA SORPRESA
50
INVISIBILIDAD
45
40
PISTA DOJORETO
35
BOLA SORPRESA
30
¿JUGAMOS?
25
BOLA SORPRESA
20
DJ CLASE

¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS?

La web (https://mgi268.wixsite.com/narutosavetheplanet), está estructurada en varios apartados y además de poder ver la narrativa que gira en torno a todo este proyecto y los medallones-Eco y tarjetas de poder que tenemos que conseguir, tenemos el mapa con las diferentes misiones que debemos superar en distintos países.

En cada país hay varias misiones, el alumnado irá haciendo actividades y apuntando los códigos que les darán acceso a la siguiente misión. Trabajan de forma libre, eligiendo en cada momento la actividad que quieren realizar. Hay actividades obligatorias (relacionadas con el contenido curricular), voluntarias para ganar roscos (refuerzo o ampliación) y las tareas para poder conseguir el Medallón-Eco.

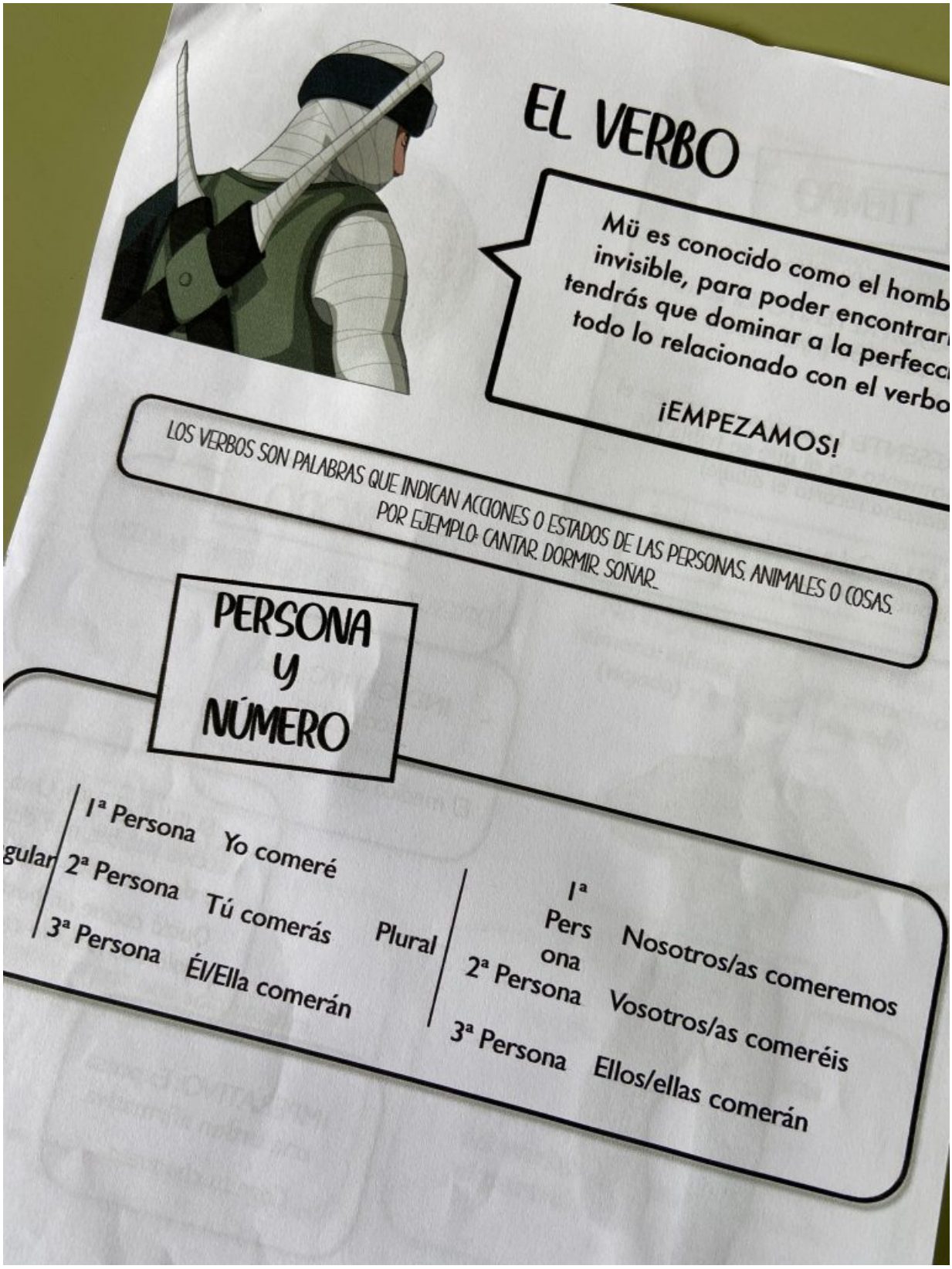
- 

-

¿CUÁNDO LO LLEVAMOS A CABO?

Para la realización de este tipo de actividades dedicamos dos días a la semana, generalmente durante las sesiones de matemáticas o lengua, así repasamos los contenidos que se están trabajando.

Pero nuestro proyecto lo llevamos a cabo durante todo el día puesto que las fichas con las que trabajamos las he hecho siguiendo la misma temática y adaptando el contenido a la narrativa del proyecto. Con esto mantengo la motivación de mi alumnado con cualquier tipo de actividad, no solo frente al ordenador.



EL VERBO

Mü es conocido como el homb
invisible, para poder encontrar
tendrás que dominar a la perfecc
todo lo relacionado con el verbo

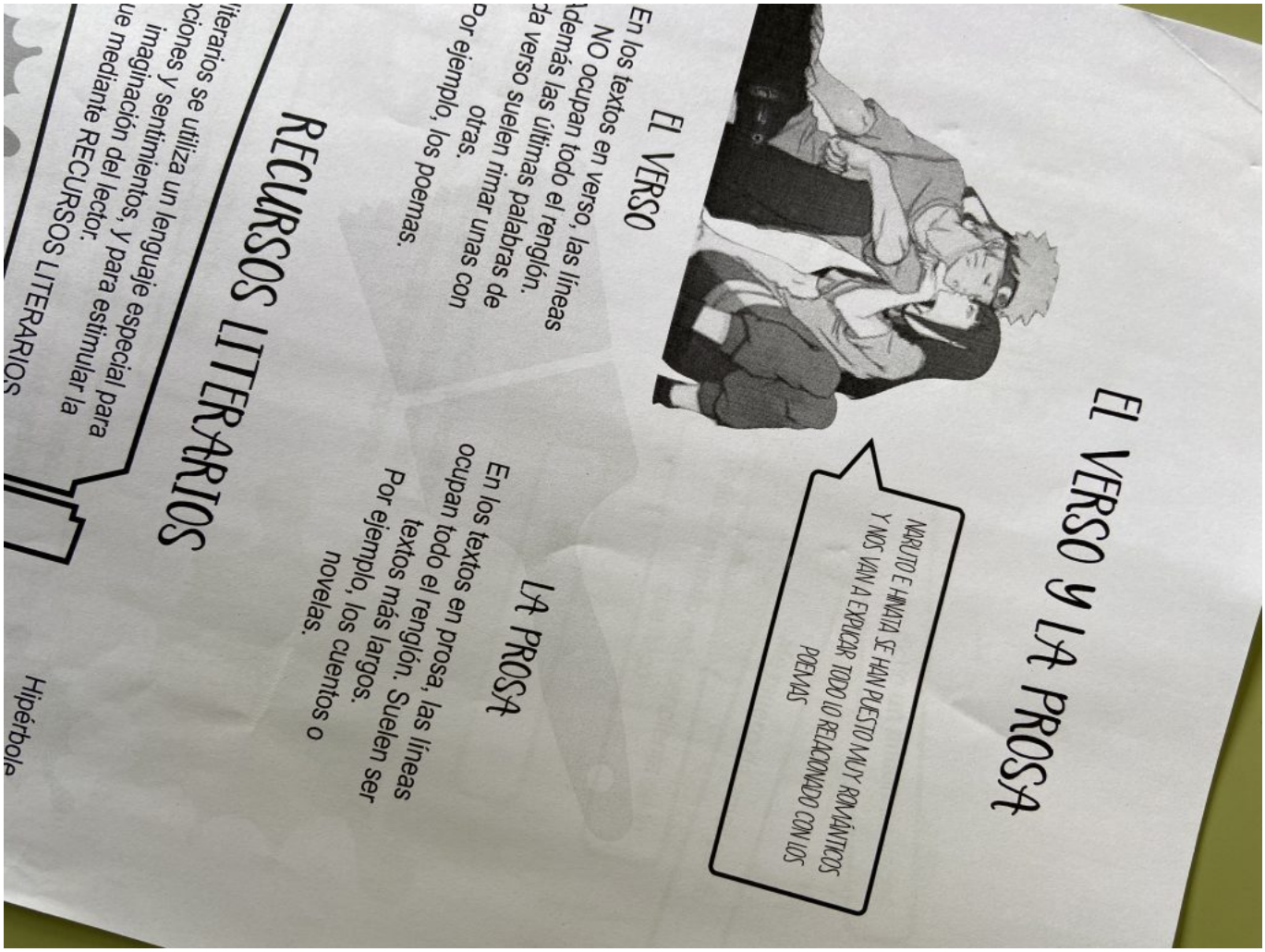
¡EMPEZAMOS!

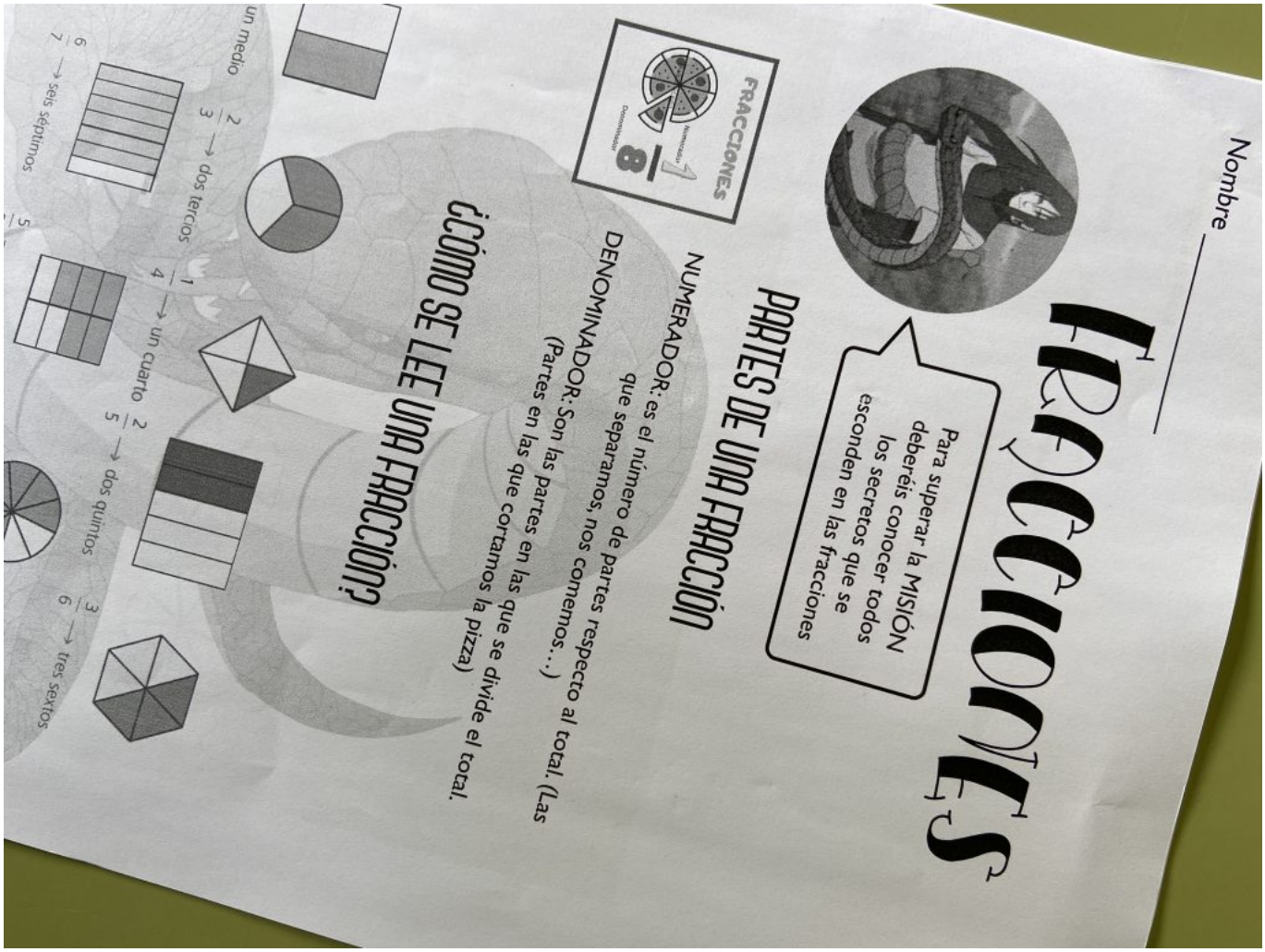
LOS VERBOS SON PALABRAS QUE INDICAN ACCIONES O ESTADOS DE LAS PERSONAS, ANIMALES O COSAS.
POR EJEMPLO: CANTAR, DORMIR, SOÑAR...

PERSONA Y NÚMERO

gular
1ª Persona Yo comeré
2ª Persona Tú comerás
3ª Persona Él/Ella comerán

Plural
1ª Persona Nosotros/as comeremos
2ª Persona Vosotros/as comeréis
3ª Persona Ellos/ellas comerán

- 
EL VERSO Y LA PROSA
NARUTO E HINATA SE HAN PUESTO MUY ROMÁNTICOS Y NOS VAN A EXPLICAR TODO LO RELACIONADO CON LOS POEMAS
EL VERSO
En los textos en verso, las líneas NO ocupan todo el renglón. Además las últimas palabras de cada verso suelen rimar unas con otras. Por ejemplo, los poemas.
LA PROSA
En los textos en prosa, las líneas ocupan todo el renglón. Suelen ser textos más largos. Por ejemplo, los cuentos o novelas.
RECURSOS LITERARIOS
Literarios se utiliza un lenguaje especial para ciones y sentimientos, y para estimular la imaginación del lector. ue mediante RECURSOS LITERARIOS
Hipérbola

- 

METODOLOGÍA

Utilizo metodologías activas y participativas, donde la enseñanza se centre en el alumnado de forma constructiva, siendo, ellos, en todo momento elementos activos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

A demás, al incluir los ODS como elemento fundamental en nuestra gamificación contextualizamos la enseñanza en problemas del mundo real, lo que incrementa la curiosidad del alumnado.

¿QUÉ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN UTILIZO?

- Observación diaria; a través de listas de control valoro el trabajo del alumno/a, actitud, interés, esfuerzo, participación…
- Rúbricas; todas las actividades que llevamos a cabo las evalúo a través de rúbricas que les doy a conocer para que sepan los aspectos que voy a tener en cuenta en cada actividad.
- Pruebas escritas; a modo de juego de pistas con códigos que descifrar y candados para abrir les hago pequeñas pruebas escritas sobre el contenido trabajado.
- Diana; utilizamos las dianas para la autoevaluación y la coevaluación cuando trabajamos en grupo o parejas.

¡Así trabajamos en Aineto! Un saludo y espero que os haya gustado

María García

CEIP Valle del Guarga (Aineto)