|  |
| --- |
| TÍTULO DE LA GAMIFICACIÓN: ¡A VIAJAR POR EL UNIVERSO! |
| CURSOS | 1º,2º Y 3º DE INFANTIL |
| DURACIÓN | 2º Y 3º TRIMESTRES |
| NARRATIVA | La Gallina Clementina se irá desplazando por los diferentes planetas a medida que se vayan alcanzando los retos que nos planteamos en cada uno de ellos. |
| MECÁNICAS(reglas, puntos, clasificaciones, niveles…) | Cuando se consigue el reto que se ha propuesto en cada planeta, la Gallina Clementina se monta en su cohete se va a otro planeta donde tiene que conseguir otro reto: aprender una poesía o una canción relacionada con el espacio, representar el Big Bang, el volcán de Marte, la Gran Mancha Roja de Júpiter, los tres estados del agua… |
| DINÁMICAS Y RECURSOS(componentes, decoración, recompensas, logros…) | Mural del Sistema Solar con la Gallina Clementina y su cohete que podrán pegarse y despegarse del mural para ir moviéndose por todos los planetas. Los niños de la clase también estarán en el mural con el mismo formato vestidos de astronautas para poder interactuar en todo momento dentro del espacio. |
| ESTÉTICA(presentación de la historia y descripción de los recursos) | Cuando empieza el proyecto, los alumnos encuentran en el aula una caja donde encuentran un traje de astronauta, un casco, el cuento de la Gallina Clementina y al lado de la caja, una nave espacial. Dentro de la nave encontrarán una carta donde la Gallina les explica el primer reto y les cuenta que cada vez que lleguen a un planeta encontrarán una carta con el reto que les permita llegar al siguiente planeta. |
| ÁREAS IMPLICADAS | Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del medio y lenguajes, comunicación y representación. |
| OBJETIVOS | * Interesarse por la interpretación del lenguaje escrito, visual e icónico.
* Obtener, procesar y comunicar información para transformarla en conocimiento.
* Favorecer la motivación y el interés por el trabajo en equipo.
 |
| CONTENIDOS CURRICULARES | * Vocabulario relativo a los cuerpos celestes, a los fenómenos atmosféricos y al universo.
* Comprensión de fenómenos atmosféricos y de experimentos llevados a cabo en el proyecto relacionados con el espacio.
 |
| RESULTADOS | Los alumnos han estado muy motivados y entusiasmados por el descubrimiento paulatino del universo y de los fenómenos que suceden en el espacio a través de la experimentación, la visualización real en el ordenador y en diferentes Apps y el juego simbólico a través del material preparado por las tutoras para el desarrollo del proyecto. |
| PROPUESTAS DE MEJORA |  |

El impacto de la gamificación se reflejará aparte una vez leídas las tablas del resto de compañeros.