



M^aVicenta Blasco Buendia "El Secuestro de los Huesos"

Hace mucho tiempo los huesos del cuerpo alegraban la vida de los habitantes de Es Queleton. Un lugar muy respetuoso, atlético, energético, tranquilo y divertido. Es Queleton está situado en el centro del corazón del mundo de las células.

Un día sin avisar llegó a Es Queleton un carnicero desconocido, parecía muy amable y simpático, aunque un poco diferente. Montó y abrió su carnicería en una semana. Los habitantes del pueblo estaban muy contentos con la carne y los huesos que vendía en su tienda.

Fue al cabo de un mes que empezaron a suceder cosas extrañas en el pueblo. Desaparecían personas sin dejar rastro. Y así, durante 6 días seguidos.

Los habitantes de Es Queleton estaban muy asustados y preocupados. Eran demasiadas personas que habían desaparecido y temían por sus vidas.

A la semana siguiente, sobre las doce de la mañana, un ruido estridente se apreció y de repente, apareció en el pueblo la primera persona desaparecida, era **Cuadriceps**. Sus amigos se quedaron perplejos al verlo. Se alegraron muchísimo y al mismo tiempo, estaban espantados. A cuadriceps le faltaba el hueso del **fémur** en su pierna.

Al dia siguiente, a medio dia, apareció Deltoides. Que extraño decían los habitantes de Es Queleton, a **Deltoides** le falta el hueso derecho del **Omóplato**.

Al tercer dia apareció **Frontal**. Se montó una gran fiesta al verlo, aunque de mirarlo daba un poco de repelús. Le faltaban los huesos del **Cráneo**.

El cuarto dia, los habitantes perdieron la esperanza, eran las doce del mediodía y no llegó nadie al pueblo. Justo a la hora de comer, un grito se oyó, todos salieron rápidamente de sus casas para comprobar si regresaba algún desaparecido. Así fue, cantando de alegría y con alguna dificultad para caminar apareció **Gemelos**. ¿Sabéis que hueso le faltaba? Si, La **Tibia**.

Exactamente, a las diez de la mañana, empezó a llover y de repente, la quinta persona desaparecida hizo su aparición, llegó saltando en un saco de patatas con un solo brazo, era **Bíceps**. La plaza del pueblo se lleno de gente al verlo llegar. A Bíceps le faltaba el hueso del **Húmero**. Estaba súper contenta de estar de regreso y poder abrazar, hablar y besar a su gente.

Ya solo faltaban uno decían entre ellos.

Al dia siguiente, apareció en el cielo un ave gigante. Era albina. Su luz resplandecía y la podías ver de muy lejos por su resplandor. Llevaba en su pico una cuerda muy gruesa que sujetaba una caja gigante. La dejó caer a pocos metros de altura de la gran fuente. Algunas corrieron rápidamente hasta la caja y la abrieron al oír unas voces. Era **Pectoral** y le faltaban los huesos de las **Costillas**. Dentro de la caja grande, de donde sacaron a Pectoral, había una nota escrita en un pergamo que decía:

"Tenemos vuestros 6 huesos.

Dentro de dos semanas haremos un caldo mágico para convertiros en polvo a todos los habitantes de Es Queleton"

Solo se escuchaban gritos y lloros por todo el barrio. La gente estaba muy triste y asustada de pensar que aquello podía suceder.

Escuchad, escuchad! ¿Nos ayudáis a buscar los 6 huesos de nuestros habitantes? No sabemos que pasará, si los encontraremos o si no. Nos hace falta intentarlo para devolver los huesos a nuestros paisanos, también la alegría y las ganas de vivir a los habitantes de Es Queleton. De lo contrario acabaremos convertidos en polvo también.



Objetivos: Mejorar los aprendizajes y repasar lo aprendido

Dinámicas: logros y colaboración

Mecánicas: pruebas de equipo (colaboración) y desafíos (logros)

Haremos 4 grupos de entre 5-6 personas, heterogéneos.

A cada grupo le daremos una hoja de registro donde anotaran los retos realizados, si los han superado o no. Además, cada vez que hagan el registro del reto deberán hacer una coevaluación del grupo.

Habrá 8 propuestas de retos cooperativos, de los cuales, deberán superar al menos 6. Cada vez que superen un reto se les dará una carta (con el dibujo y el nombre de un hueso). A cada grupo se le dará una carta.

Entre todos los grupos deberéis conseguir todos los huesos posibles para poder montar el esqueleto de los huesos que se ha quedado el "**Carnicero Simpático**".

Se dedicara 1 sesión para presentar la Gamificación, 4 sesiones para superar los retos, 1 sesión para montar el esqueleto y superar la gran prueba grupal final.

Estética: buscadores de huesos

Narrativa (arriba)

Normas:

- Solo puede haber un grupo por cada reto, desafío.
- Cada grupo cogerá un reto a superar.
- Una vez este claro el reto, se llama a la maestra para comprobar que podéis superar el reto.
- Los retos deben leerse detenidamente y volverlos a dejar donde estaban una vez se acabe el reto.
- Todas las participantes del grupo han de participar, cooperar, animar y ayudar a sus compañeras de grupo.
- Cada vez que superen un reto recibirán una carta con un hueso diferente.
- Todas las componentes de la clase deben participar y superar el gran reto grupal para conseguir la pócima mágica que pondrá los huesos a cada habitante de Es Queleton.

Recursos:

- Las cartas conseguidas se irán poniendo en una funda. Cada grupo tendrá su funda.
- Pócima mágica dentro de una caja.

Evaluación: hoja de evaluación inicial, evaluación final y coevaluación grupal.

Difusión: compañeros de educación física de otras escuelas.

CARTAS DE HUESOS QUE DEBEN CONSEGUIR

