

## M<sup>a</sup>Vicenta 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, enérgico, 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 día siguiente, a medio día, apareció Deltoides. Que extraño decían los habitantes de Es Queleton, a **Deltoides** le falta el hueso derecho del **Omóplato**.

Al tercer día 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 día, 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? Sí, 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 llenó 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 día 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 pergamino que decía:

**"Tenemos vuestros 6 huesos.**

**Dentro de dos semanas haremos un caldo mágico para convertirlos 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.

Habrán 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 posible para poder montar el esqueleto de los huesos que se ha quedado el "**Carnicero Simpático**".

Se dedicará 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**

		
<b>FÉMUR</b>	<b>OMÓPLATO</b>	<b>CRÁNEO</b>

		
<b>TIBIA</b>	<b>HÚMERO</b>	<b>COSTILLAS</b>