



Proyecto tutorial/anual

“Tienes una misión”

30/10/2018

COLEGIO SAN AGUSTÍN
Camino de las Torres 79-89
50.008 ZARAGOZA

Justificación (opcional)

Desarrollar la motivación a lo largo del curso para alcanzar los objetivos a nivel tutorial (tareas, cargos, convivencia y orden).

Descripción (obligatorio)

El proyecto anual se basará en conseguir alcanzar una **misión**. Esta misión tendrá que ver con la llegada a la etapa actual, después de superar al monstruo de cada una de etapas de la Historia. Para ello tendrán que conseguir día a día los objetivos de:

- Tareas (10 diamantes por trimestre)
- Cargos (10 diamantes por trimestre)
- Convivencia – Respeto – Recreo (10 diamantes por trimestre)
- Orden (cajón, mochila, objetos personales) (10 diamantes por trimestre)

- Se podrá obtener diamantes extra haciendo trabajando voluntarios (1 diamante por trabajo voluntario).

Conseguir cada uno de esos objetivos les proporciona positivos, que en el juego serán diamantes, que les servirán para comprar objetos varios para vencer a los monstruos de cada etapa. El recuento de diamantes, se hará 2 veces al trimestre (mitad-final) y podrán acumular 40 diamantes en cada recuento..

Objetos para superar a los monstruos:

- Campo de fuerza (25 diamantes).
- Bola de fuego (30 diamantes).
 - Casco (35 diamantes).
 - Escudo (35 diamantes).
 - Pócima (40 diamantes).
 - Armadura (45 diamantes).

Actividades a completar la semana cero:

Tablero de juego con casillas sobre etapas históricas:

- Prehistoria.
- Edad Antigua. (máx. 1ª eval)
- Edad Media.

- Edad Moderna. (máx. 2ª eval)
- Edad Contemporánea.
- Actualidad. (máx 3ª eval) No hay foto, hacer una de clase y colocarla en la actualidad.

Tarjeta del jugador (la realizará cada alumno/a), tendrá que contener diamantes, objetos y privilegios conseguidos.

Ficha de juego. Hacer un dibujo libre (inventarse un personaje) cada una, ¼ de folio.

Ficha de monstruo (Nº 1: Nombre:...Se vence con...)

Hoja de registros para diamantes.

LA HISTORIA

TIENES UNA MISIÓN

El malvado monstruo Ciberdestructor ha robado una máquina del tiempo y nos ha trasladado a todos a la Prehistoria para apoderarse de nuestro mundo sin que ninguno de nosotros podamos impedirlo.

Tienes una misión, vencer al Ciberdestructor. Para ello, tendrás que conseguir llegar desde la Prehistoria a la edad actual.

¡Puedes conseguirlo! En cada etapa puedes ir ganando diamantes con los que podrás comprar objetos que te ayudaran a vencer a los monstruos guardianes que vigilan las puertas de las siguientes etapas históricas.

Hasta llegar a la última, donde tendrás que vencer Ciberdestructor y así conseguirás llegar a la etapa actual y evitar el fin de nuestro mundo.

Objetivos (obligatorio)

1. Ser capaz de realizar las tareas propuestas por el profesor/a.
2. Desarrollar la capacidad de autonomía personal y responsabilizar del cuidado de las pertenencias de cada alumno/a.
3. Desarrollar la responsabilidad y constancia en la realización de una función dentro del grupo/clase.
4. Fomentar el respeto y convivencia con los compañeros/as.

Metodología (opcional)

1. Plantear a los alumnos/as y padres los aspectos importantes que queremos desarrollar a través del juego, en la tutoría de cada uno.
2. Elaboración de materiales para el desarrollo de todo el juego (tutor).
3. Registrar todos los aspectos a valorar.
4. Recompensar a los alumnos/as según su evolución en el juego.
5. Evaluación del alumno/a dos veces por trimestre.

Planificación de actividades (obligatorio)

1. Registro diario en hoja creado por los tutores.
2. Revisión dos veces al trimestre. Sumando diamante a canjear por los alumnos/as.
3. Duración: anual.