



LOS SUPERZINGS DEL COVID-19

Encarni Casado García

Isabel M^a López Castillo

Carmen Navarro García

CEIP NUESTRO PADRE JESÚS, VALENZUELA

LOS SUPERZING DEL COVID-19



Un virus, llamado Covid-19, amenaza a la población española, llegando a causar incluso la muerte.

La seño de 1° y 2° del colegio de Valenzuela estaba confinada en su casa con su familia cuando de repente escuchó la siguiente noticia en la radio:



¡¡¡NOTICIA DE ÚLTIMA HORA!!!

Nos informan de que en las últimas semanas se ha producido un incremento en la compra de bollería, harinas, levaduras, productos cárnicos procesados, pizzas y un gran número de alimentos que no ayudan a mantener una dieta saludable. Todo esto puede provocar un aumento de peso, llegando incluso a la obesidad en algunos casos.

A esto se suma el poco deporte que la población está realizando debido al estado de alarma en el que nos encontramos.

Un grupo de expertos han descubierto que el coronavirus ataca especialmente a las personas de riesgo, que son aquellas que tienen, entre otras enfermedades, obesidad.

Queremos alertar a la población del peligro que corren si no siguen las indicaciones de nuestros expertos y continúan comiendo alimentos poco saludables y no cuidan sus hábitos.

Tras escuchar esta noticia, la tutora del primer ciclo de primaria se puso en contacto con sus alumnos/as para informarles de lo importante que es llevar a cabo una vida saludable si queremos vencer esta enfermedad.

Los alumnos/as muy preocupados ante las consecuencias de esta pandemia deciden, junto a su maestra, convertirse en los Super Zing de Valenzuela para salvar a sus vecinos/as del malvado villano COVID-19.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- La clase se divide en tres grupos, dos de ellos formados por 3 alumnos/as y 1 grupo de dos alumnos/as.
- En primer lugar deben conocer los hábitos de vida de la población de Valenzuela, para así poder atajar y cambiar aquellos que no sean saludables. Para ello crean una encuesta que enviarán a los habitantes del pueblo.
- Una vez conocidos los resultados de la encuesta, deben especializarse en hábitos de vida saludables, para ello crearán grupos de expertos, donde cada equipo se especializará en uno de estos tres aspectos: dieta saludable, ejercicio físico, higiene corporal y del sueño.
- Para afianzar los contenidos aprendidos jugarán a un "Pasapalabra" de los hábitos saludables.
- Por último, la etapa final consistirá en realizar carteles en los que se aconsejen hábitos de vida saludable.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS E INSIGNIAS:

Para la formación de los equipos se llevará a cabo la dinámica "Busca tu otra mitad". Para esta actividad prepararemos tarjetas con frases relacionadas con hábitos de vida saludables. Estas frases estarán divididas en dos o tres partes.

Contamos con un total de 8 alumnos/as, por lo que daremos a cada alumno/a una parte de cada frase (repartiremos las tarjetas concienzudamente para que los equipos salgan lo más equitativos posibles). A continuación tienen que tratar de formar las frases, formando así los equipos de nuestra gamificación.

Como resultado de esta dinámica obtendremos tres grupos: dos grupos de tres componentes y una pareja de dos.

Cada grupo tendrá un nombre de uno de los personajes de "SuperZings" (puesto que es la estética que seguirá nuestro juego), y un aspecto en el que convertirse experto.

- El grupo llamado "TATSY WARRIOR" se dedicará a investigar qué dieta saludable deben seguir los habitantes de Valenzuela para vencer al villano COVID-19.

- El segundo grupo adquirirá el nombre de "BUCKY BUTTON" y será el encargado de concienciar a sus vecinos de la importancia de practicar deporte en esta época de confinamiento.
- Por último, el tercer grupo será bautizado como "SKY BILLY" y tendrá la misión de hacer reflexionar acerca de lo significativo y fundamental que es llevar a cabo una buena higiene corporal así como de dormir las horas necesarias para tener energía suficiente durante todo el día.

El nombre de cada grupo pertenece a tres personajes de los superhéroes "SuperZings", y esas serán las insignias que consigan al final de este juego, cuando la población de Valenzuela se concencie de que solo venceremos al villano COVID-19 si llevamos a cabo buenos hábitos de vida saludable



Tasty Warrior



Bucky button



Sky Billy

SESIONES DE LA GAMIFICACIÓN

Como se ha dicho anteriormente la estética de esta gamificación está basada en los famosos superhéroes infantiles "SuperZings". Nuestro alumnado adquirirá la identidad de tres de estos superhéroes para lograr vencer al villano COVID-19.

Para llevar a cabo este juego, hemos dividido esta gamificación en cinco sesiones que pasamos a detallar.

- **SESIÓN 1:** lectura y presentación de la narrativa. Tras la problemática presentada, y ante la necesidad de salvar a los habitantes de Valenzuela del villano, deciden llevar a cabo una encuesta para conocer cuáles son los hábitos de sus vecinos/as. Esta encuesta se realizará, con ayuda de la maestra, de manera telemática a través de "formularios de Google". Una vez redactada la encuesta, se la enviarán al alcalde, quien la colgará en las redes sociales del ayuntamiento para que todo el mundo tenga acceso a ella.
- **SESIÓN 2:** se analizan los resultados de la encuesta. Llega la hora de comenzar la concienciación y para ello necesitan investigar cómo llevar a cabo hábitos de vida saludables. Por esto motivo se crean grupos de expertos que se especializarán en: alimentación saludable, ejercicio físico, higiene corporal y del sueño. Dado que

estamos trabajando con niños y niñas de 7 y 8 años, se pondrán a disposición del alumnado los siguientes enlaces a vídeos:

<https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKg95H8c>

<https://www.youtube.com/watch?v=haQAiFqNMqE>

<https://www.youtube.com/watch?v=4daujO3f3Vs>

<https://www.youtube.com/watch?v=Xg3OxvJLmtc&t=101s>

https://www.youtube.com/watch?v=_r1_xHlpLaE

- SESIÓN 3: una vez que cada miembro del grupo se ha especializado en un ámbito toca exponerlo al resto del grupo para que todos puedan convertirse en los "SuperZings del COVID-19".
- SESIÓN 4: para afianzar lo aprendido en las sesiones anteriores jugaremos un "Pasapalabra de los buenos hábitos".

<https://drive.google.com/open?id=1r3vOdg126Y6om2Hq9jyUt8pcn5R5Whcd>

- SESIÓN 5: como última fase nos queda la concienciación, por lo que el alumnado llevará a cabo carteles de concienciación sobre los buenos hábitos de vida saludables. Por ejemplo, crearán este juego de la oca saludable.

<https://drive.google.com/open?id=14bV6af5pZlbRE2QL871D3fFrWlUsFB4D>

Los carteles los pegarán por las calles para concienciar a los habitantes de Valenzuela.