

Guion del proyecto: un viaje a la Atlantis

Se confeccionará un guion de cómo se ejecutarán las 6 actividades de acuerdo a los 6 valores cívicos establecidos, además de los recursos necesarios y los objetivos principales.

Valores cívicos a fomentar:

- Responsabilidad
- Dignidad
- Respeto
- Amor
- Compromiso
- Empatía

Otros valores:

- Trabajo en equipo
- Desarrollan la creatividad
- Mejoran el razonamiento lógico
- Desarrollan sus habilidades comunicativas
- Ejercitan la concentración
- Mejoran la capacidad de resolución

Storytelling y actividades

Una isla perdida en el fondo del mar, una civilización que existió siglos antes del ascenso de la antigua Grecia, La famosa Atlantis. Desafortunadamente, tras una catástrofe natural desapareció de la noche a la mañana.

En medio del océano Atlántico, donde se cree que se encuentra los vestigios de la ciudad enterrada, miles de investigadores tratan de buscar el tesoro perdido que se halla en el fondo de ella.

Durante una investigación por los mares, el Investigador Mckay descubrió un avistamiento de esta metrópolis, pero por desgracia no pudo terminar la misión, por lo que pide la ayuda de aventureros que sean valientes para poder enfrentarse a las profundidades del mar.... ¿Están preparados para esta aventura?

Objetivo: encontrar los 6 números escondidos, las cuales pueden abrir el tesoro encontrado en el cofre.

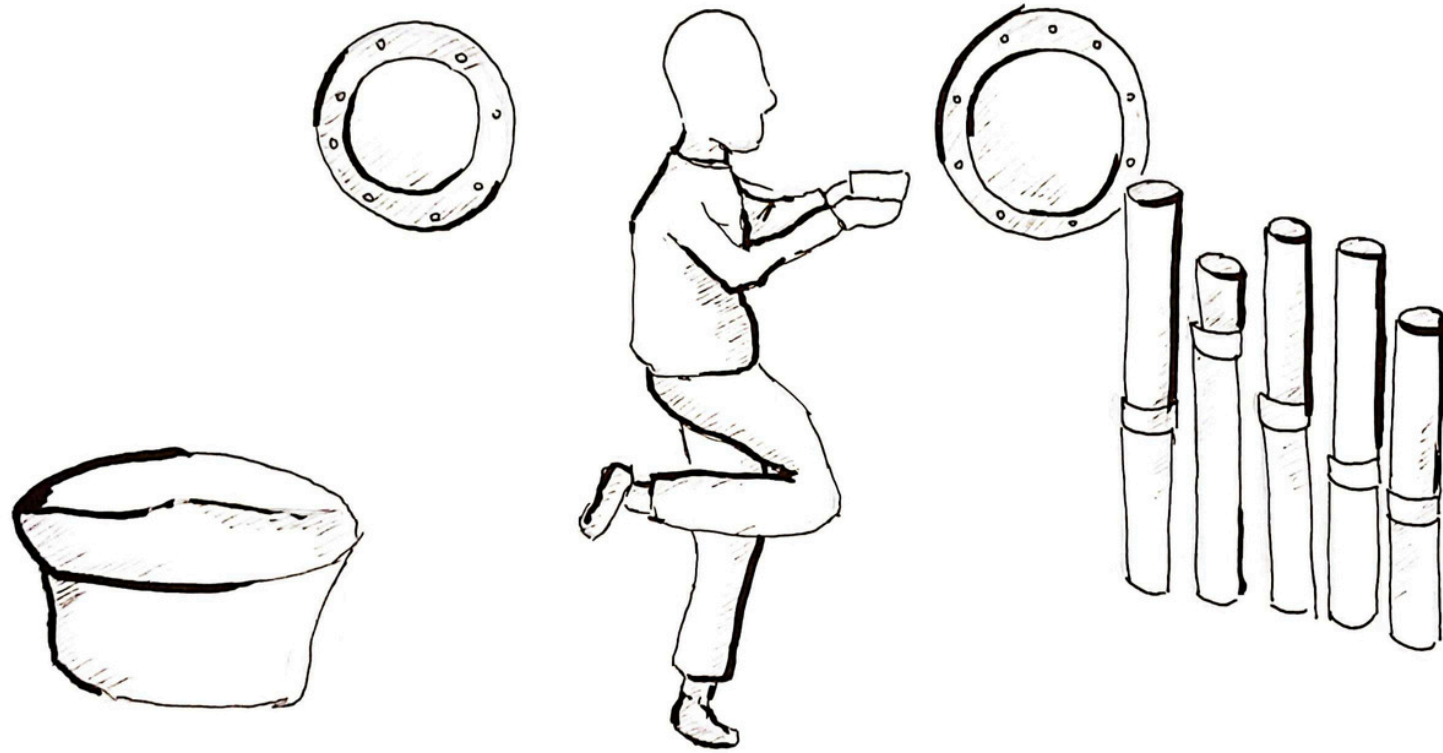
Submarino: Empatía

Mientras los aventureros bajaban a las profundidades del océano para entrar en el Atlantis, se produce un choque con la entrada principal, provocando una inundación adentro de este. Por lo que deberán trasladar el agua por los conductos de la tubería, pero la presión de las profundidades está afectando a cada aventurero provocando debilidades diversas.

Al momento de extraer el agua, uno de los números para descifrar el tesoro descubiertos por el Investigador Mckay, el cual estaba extraviado en el submarino, es encontrado en la tubería.

EMPATIA

Actividad física en donde se debe trasladar un pote de agua con alguna dificultad.



Se presenta un balde con agua y diferentes frascos o potes para poder trasladarla y rellenar con ella 5 tubos, los cuales uno de ellos contendrá una pelota que flotará y subirá gracias a la cantidad de agua que contenga. Sin embargo, al comienzo de la actividad deberán sacar un papelito al azar, el cual será la **debilidad** de cada participante al momento de trasladar el agua. El frasco 2 contendrá la pelota y en su interior se encontrará el número 7 como pista.

Atlantis

Antes de entrar a metrópolis, el Sr. Mckay les dejó una serie de herramientas y objetos para utilizarlos durante la exploración, además de una carta la cual expresa: "Hola mis Aventureros, soy el Investigador Mckay, más conocido como el mejor arqueólogo marino de todos los tiempos. Por desgracia o fortuna no puedo seguir realizando la exploración por mi cuenta, por lo que solicito de su ayuda para resolver los enigmas que se

Debilidades:

- Caminar con un solo pie.
- Caminar con los ojos cerrados.
- Usar sola la mano izquierda.
- Saltar con ambos pies
- Camina a tres pies

Presenten para poder encontrar el tesoro escondido del Atlantis. Además... también necesito que encuentren durante el recorrido mi talismán que se perdió décadas atrás durante mis primeras exploraciones. Si lo encuentran recibirán una recompensa de mi parte. Espero que puedan aceptar mi oferta y nada más que decir a la aventura..."

Responsabilidad

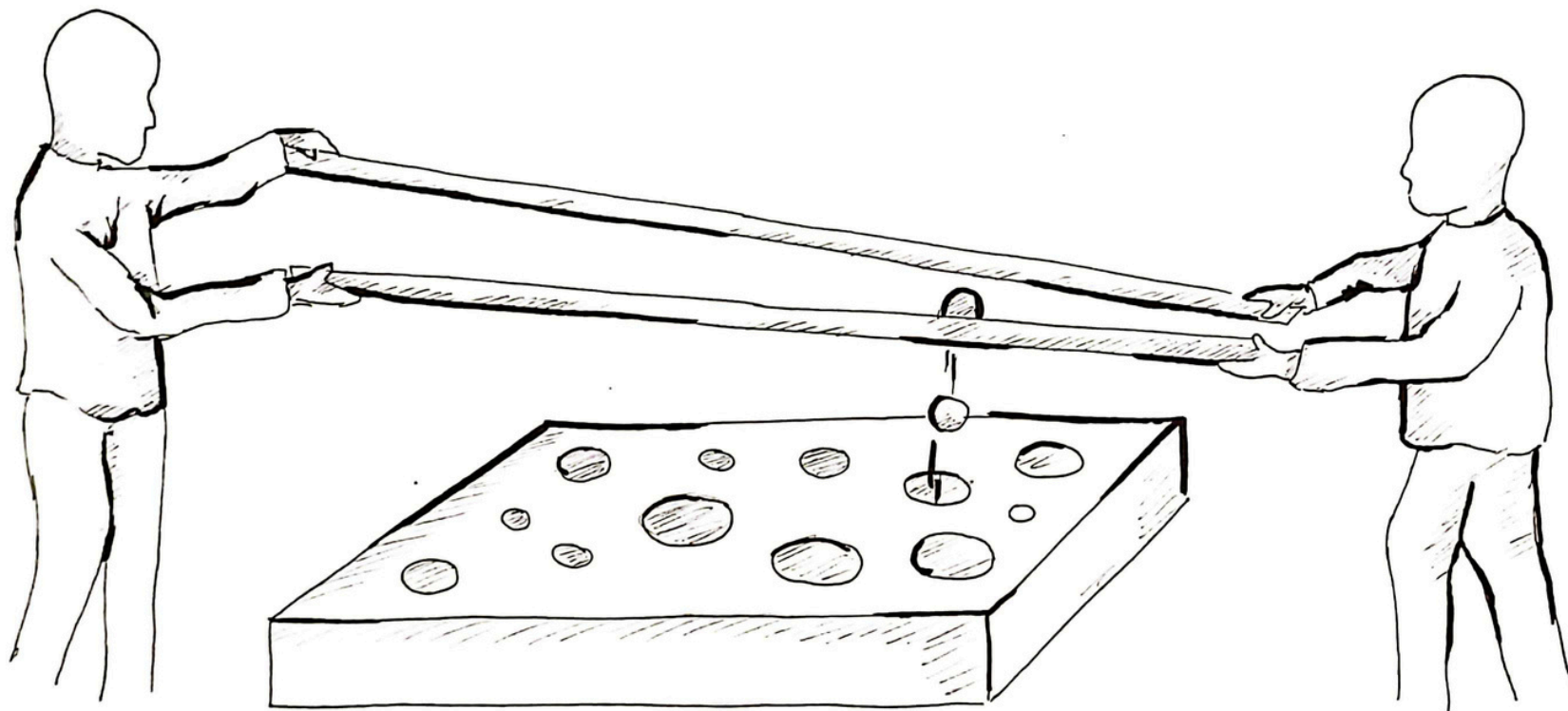
Se brindarán objetos los cuales implementarán a lo largo del viaje, reforzando la responsabilidad en cuanto a poder conservarlo durante todo el recorrido hasta utilizarlo. Este objeto debe ser de apoyo, ayuda o facilitador para resolver los enigmas.

- Podría ser: lupa roja, espejo, mapa de Atlantis, pócima con agua, sobre inicial, entrega de comodín, pieza de algún enigma faltante...

Compromiso

Se comprometen a buscar durante todo el juego el Talismán perdido del Investigador Mckay, el cual será la última clave para completar el tesoro y poder abrirlo. Pero esta carta oculta dos secretos, el primero, es la ubicación del talismán, en donde a través de una grilla cortada se podrá desvelar las

Letras que sí sirven para revelar la ubicación de este. Y secundariamente, el sobre dónde viene la carta se puede desarmar y ahí se encontrará el orden correspondiente de la secuencia de números obtenidos en cada enigma.



ENTRADA

Actividad para poder abrir la entrada
en donde deben insertar la pelota en el
agujero correcto.

Para poder abrir la entrada a la ciudad se debe pasar primero por el obstáculo que en su mayoría solo los ciudadanos del Atlantis lo han podido abrir, en ella se dará el objeto que podrá destapar la puerta y así poder atravesar sus paredes.

Juego didáctico: Abra un tablero en el suelo, con horribos, los cuales estarán tapados, para poder desvelar que hay en su interior se deberá caer una pelota, pero esta tiene que ser arrojada por medio de dos palos y soltarla en el momento exacto. El horrible correcto contendrá un papel que debe ser visto con la lupa roja, en él se mostrará el número 9 y un pez el cual te enviará al siguiente juego.

Pez: Respeto

Se encuentra una piedra en donde los ciudadanos del Atlantis para vivir en armonía y paz respetan ciertas normas, las cuales para poder pasar por los obstáculos deberán seguirlas si quieren llegar al tesoro...

Normas:

- *No decir durante todo el juego la palabra si ni no.*
- *Todos los participantes deben llegar al final.*
- *Si un participante pierde alguna de sus vidas, otro participante puede darle alguna de las suyas.*
- *Pueden pedir comodín en caso de ser necesario, pero esto vendrá con la consecuencia de perder una vida.*

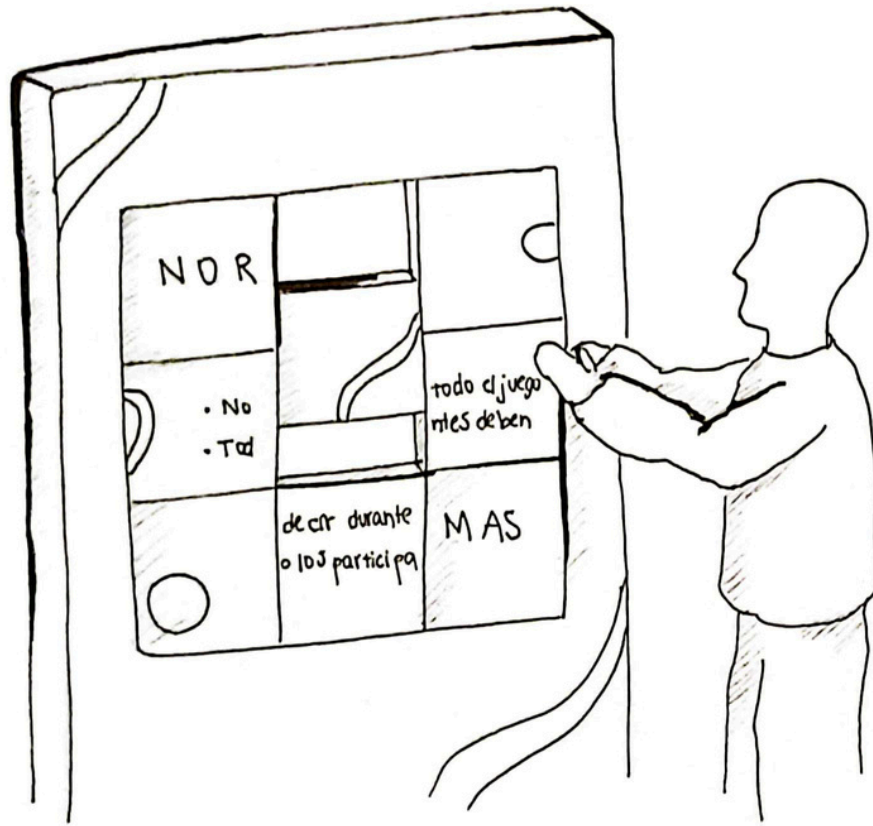
Se establecerán normas durante el juego, las cuales deberán ser respetadas. Serán normas absurdas y reales.

Se encuentran un tablero de puzzle desarmado por ambos lados. Tendrán que ver que las piezas corresponden a qué lado y así poder armarlo para descubrir el mensaje oculto. Este se encontrará al revés, por lo que el mensaje será leído a través de un espejo. Al final del puzzle se obtendrá el número 5 y una almeja.

Almeja: Dignidad

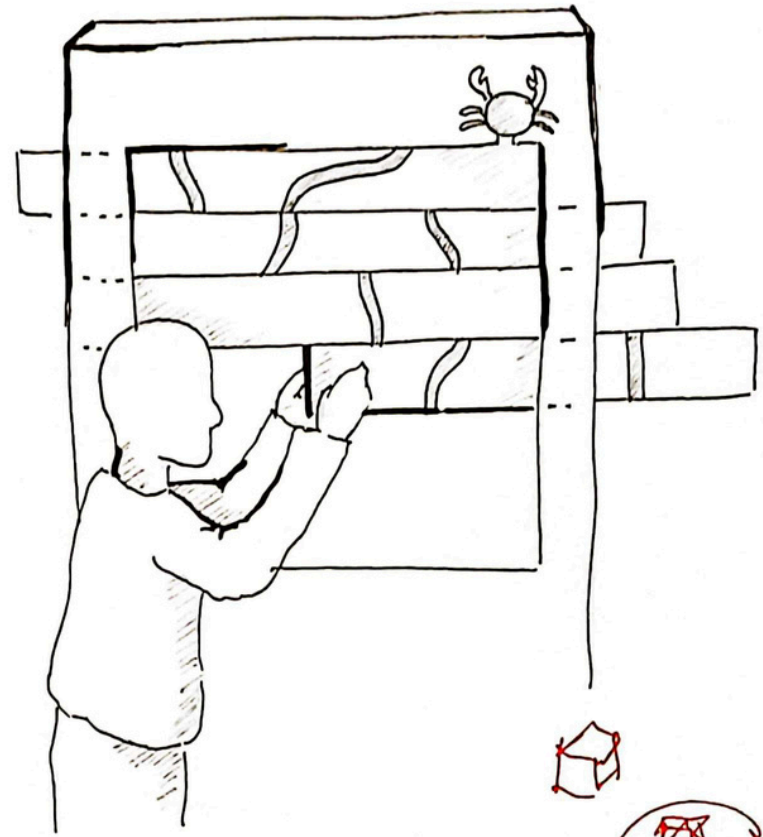
Dentro de una almeja se encuentra un escrito antiguo que describe a la civilización Atenas, en donde los niños Atenienses eran la clase más importante del reino que poseían derechos, pero por desgracia estos se han manipulado y ya no se sabe cuáles son... Solo 9 de ellos son los verdaderos derechos de los niños y para saberlo deberán descartarlos para obtener el número.

Mediante una matriz dibujada o puesta en el suelo de 5x3, se expresarán los derechos de los niños y otros no que deberán responder si son verdaderos o falsos, obteniendo al final el número 4 y un cangrejo.



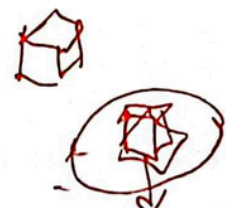
RESPECTO

Actividad a modo de puzzle en donde tienen que ordenarlo.



BUSQUEDA

Actividad a modo de puzzle en donde tienen que enciar y deslizar para encontrar el camino.



1) cómo piensa el jugador en un límite temporal

2) cómo construye un camino en continuidad

3) cómo se distorsiona la tendencia?

Derechos:

Tengo derecho a...

- Que se me respete, sin importar mi condición.
 - Vivir con mi familia y me quiera.
 - Recibir una educación.
 - Decir lo que pienso y siento.
 - Ser protegido.
 - Reunirme con otros niños
 - Recibir un nombre y apellido.
 - Descansar, jugar y divertirme.
 - Crecer sano, física y espiritualmente.
- Solo jugar y no estudiar.
 - Comer dulces cuando quiera.
 - Reírme de los demás.
 - A no ir a la escuela.
 - Comprar lo que yo quiera.
 - Que me obliguen a trabajar.

Dentro de la fauna y flora que habitaba la Atlántida se encontraba los cangrejos, los cuales se encontraban en todas partes de la ciudad, una particularidad de estos era que les encantaba coleccionar objetos brillantes y luminosos, por lo que si alguna vez se te pierde algún objeto valioso ya sabes en donde encontrarlo.

Juego didáctico: se descubre un tablero tipo laberinto dividido en segmentos en donde al principio de este se encuentra enganchada un elemento con una esfera que contendrá la siguiente pista con el número. En donde para poder sacar la pista se deberá colocar y mover los segmentos para hacer calzar el camino y así desplazar la esfera hasta poder sacarla. La esfera tendrá el número 1 y un símbolo del cofre.

Tesoro: Amor

Dentro del tesoro se encontrará una carta la cual habla que el tesoro en sí es poder realizar el viaje con los que más quieres, es el amor a la amistad y como a través de los desafíos que han pasado se fortaleció la confianza y la amistad. En su interior se verá un espejo para poder verse a ellos mismos mientras leen la carta, como símbolo que ellos son el tesoro más importante de cada uno y debajo de esta se encontrarán todos los dulces como parte de la recompensa.

