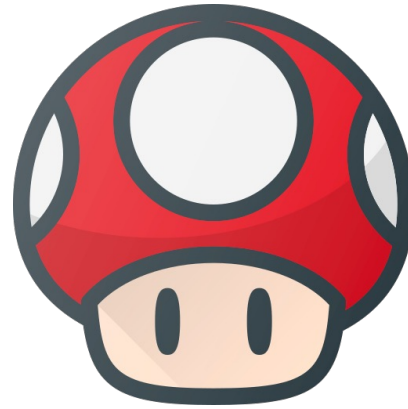
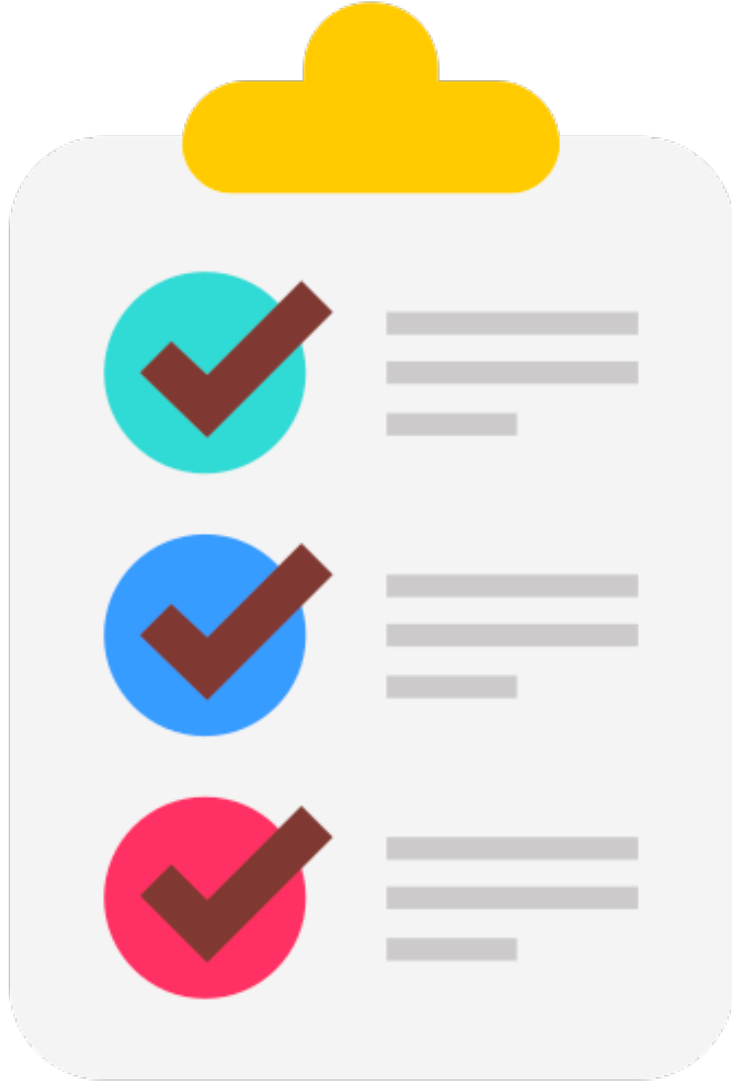


GAMIFICANDO CON ABN



Lidia Vázquez Flórez



¿QUÉ VAMOS A VER?

1. Gamificación / ABJ
2. Por qué emplear gamificación en el aula.
3. Cómo surge la gamificación.
4. Elementos.
5. Ejemplo.
6. Recursos.
7. Bibliografía.

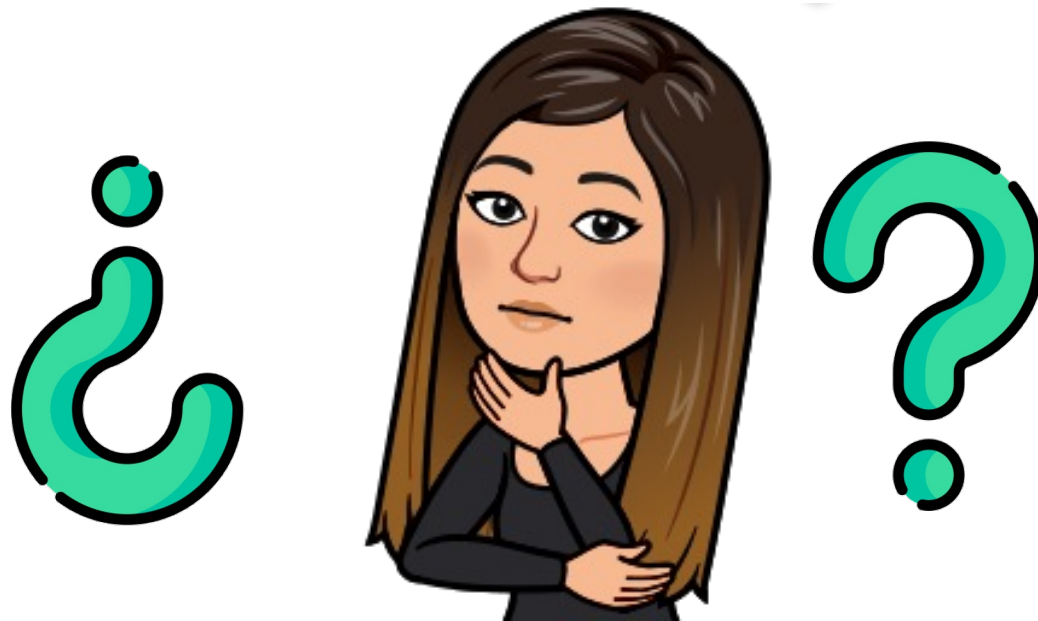
ANTES DE EMPEZAR...

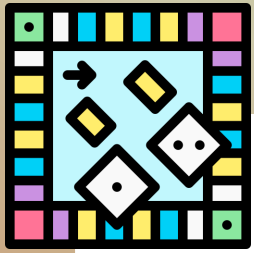
ALGUNAS PREGUNTAS



ANTES DE EMPEZAR...

¿ES LO MISMO **GAMIFICACIÓN**
QUE **ABJ**?





ANTES DE EMPEZAR...

ABJ

Aprendizaje Basado en Juegos

Es un tipo de aprendizaje donde **el juego se utiliza como herramienta educativa.**

Esta metodología utiliza los juegos para:

- apoyar el aprendizaje
- asimilar conocimientos
- evaluar conocimientos



ANTES DE EMPEZAR...

GAMIFICACIÓN

Gamificar consiste en **aplicar la psicología del juego** a otro campo, en nuestro caso el educativo.

Se trata de **coger los elementos propios de los juegos** (reglas, narrativa, puntos, niveles...) e introducirlos en el aula principalmente **para motivar al alumno/a** a realizar acciones que le van a ayudar a aprender.

Pero sin jugar

ANTES DE EMPEZAR...

gamificación



No es un juego. Incorpora piezas del diseño de juego sobre una estructura de partida.



Nunca se pierde.



El **progreso** es la **recompensa**.



Tiene **reglas orientadas al progreso**.

abj



Se juega con juegos, y el aprendizaje surge como resultado de jugar.



Se **gana** o se **pierde**.



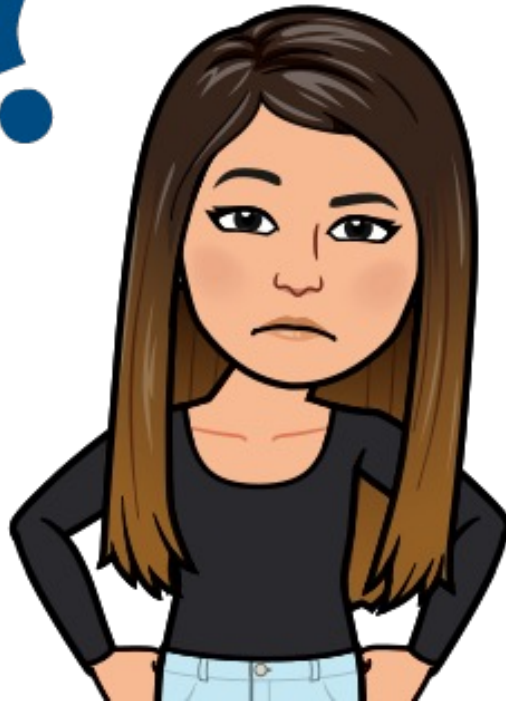
Ganar es la **recompensa**.



Establece unas **reglas concretas**, dentro de las cuales, se **gana o se pierde**.

GAMIFICACIÓN

¿POR QUÉ EMPLEAR LA
GAMIFICACIÓN EN EL AULA?

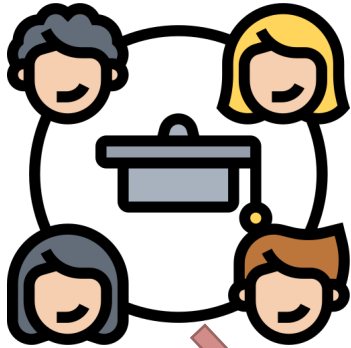


GAMIFICACIÓN

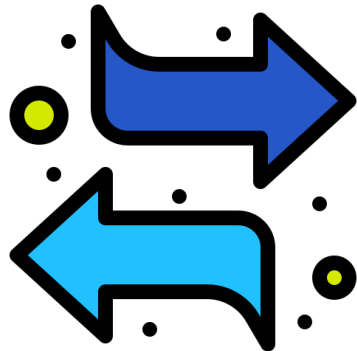
- + Las distintas teorías relacionadas con la gamificación provienen de:
 - neurociencia
 - teorías de aprendizaje
 - psicología

GAMIFICACIÓN

Papel activo del
alumnado



Compatible con otras
metodologías activas



Diversidad del
aula



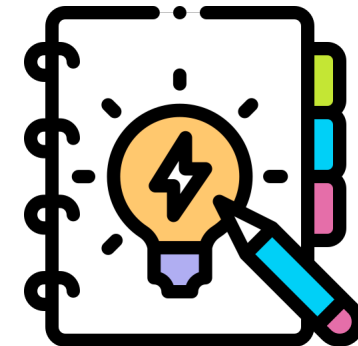
Motivación
Diversión



Dificultad



Cambio de
actitud



Emoción





GAMIFICACIÓN

TIPOS DE JUGADORES/AS

KILLER / AMBICIOSO/A

- Buscan ser los/as mejores.
- Necesitan la satisfacción de ganar.
- Buscan retos a largo plazo.

Diversidad del
aula



GAMIFICACIÓN

TIPOS DE JUGADORES/AS

KILLER / AMBICIOSO/A



[@CarmenNm95](#)

TIPOS DE JUGADORES/AS

ACHIEVER / TRIUNFADOR



- Buscan status y conseguir los objetivos del juego.
 - Satisfacción personal.
- Se les retiene con un sistema de logros.

Diversidad del
aula



GAMIFICACIÓN

TIPOS DE JUGADORES/AS

ACHIEVER / TRIUNFADOR



[@historiasmampt](#)



[@guille_saba](#)

TIPOS DE JUGADORES/AS

SOCIALIZER / SOCIALIZADOR



- Buscan socializar.
- Satisfacción al compartir.
- Pueden desarrollar su potencial arropados por los demás.

Diversidad del
aula



GAMIFICACIÓN

TIPOS DE JUGADORES/AS

SOCIALIZER / SOCIALIZADOR



[@a_abto](#)



GAMIFICACIÓN

TIPOS DE JUGADORES/AS

EXPLORADOR/A

- Buscan exprimir el producto.
- Se les retiene mediante logros más complejos.
- Necesitan objetivos a muy corto plazo.

“Voy a repetir este Kahoot para subir en la clasificación”.

Diversidad del
aula



GAMIFICACIÓN

TIPOS DE JUGADORES/AS

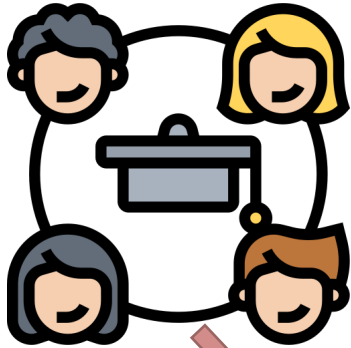
EXPLORADOR/A



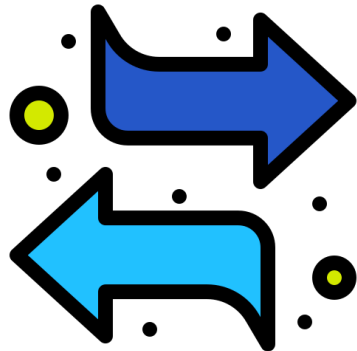
[@Tatydiana](#)

GAMIFICACIÓN

Papel activo del
alumnado



Compatible con otras
metodologías activas



Diversidad del
aula



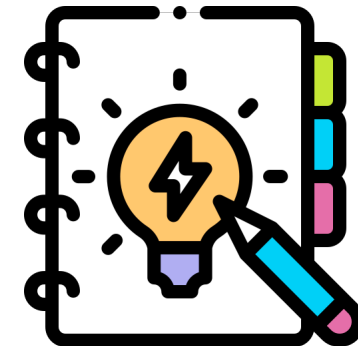
Motivación
Diversión



Dificultad



Cambio de
actitud



Emoción



Cambio de
actitud



THE FUN THEORY

"Si quieres que las personas cambien su comportamiento, necesitas conseguir que lo que quieres que hagan sea novedoso y divertido."

GAMIFICACIÓN

THE FUN THEORY



Marketing de guerrilla - Piano escaleras metro de Estocolmo. Piano stairs.mp4

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-DbJ4M81eQ>



Dopamina

La dopamina es el **neurotransmisor** encargado de **motivarnos en los momentos difíciles** con la **promesa** de una **recompensa** (MIT).

Aumenta la motivación por trabajar para conseguir una recompensa que nos guste.

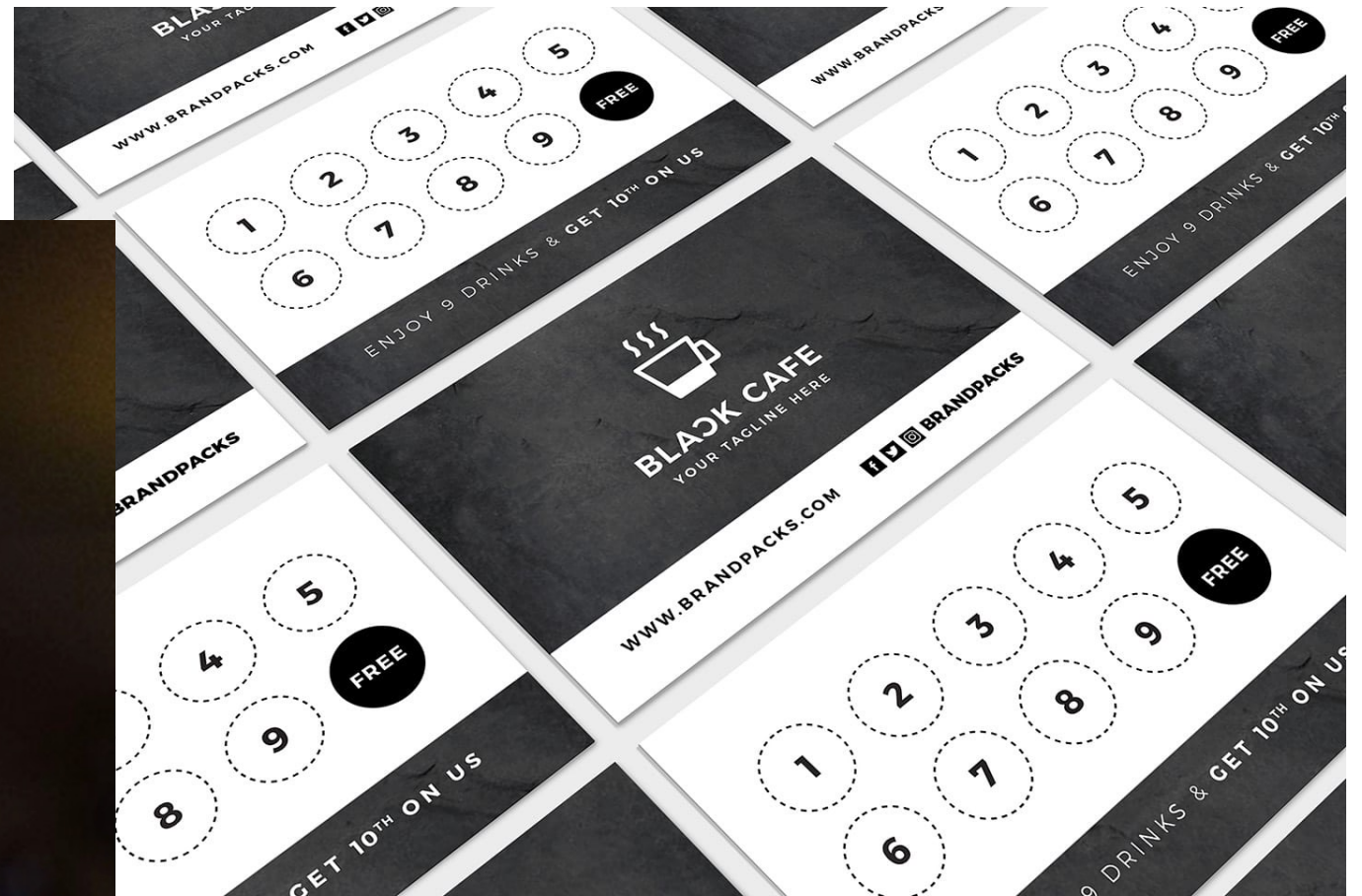
GAMIFICACIÓN

¿CÓMO SURGE LA
GAMIFICACIÓN?



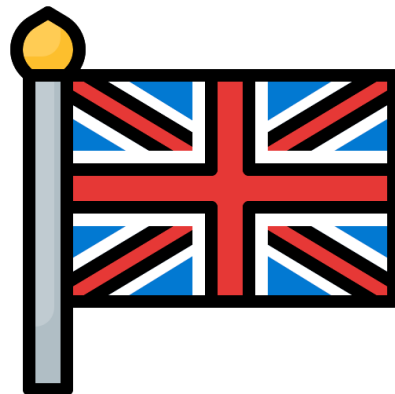
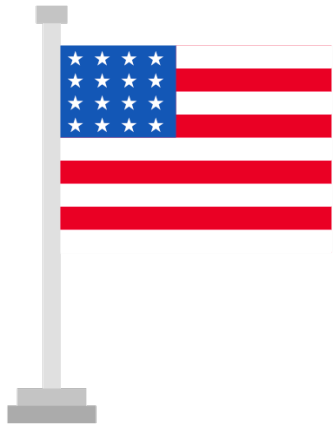
GAMIFICACIÓN

- + Nace en el sector comercial y el término fue acuñado por primera vez en el 2003 por Nick Pellín.



GAMIFICACIÓN

- + En 2010 diseñadores de videojuegos comenzaron a hablar de la importancia de la experiencia lúdica y con ello, la **necesidad de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real.**



GAMIFICACIÓN

+ PROPÓSITO:

- utilizar la predisposición que tenemos para jugar en contextos no lúdicos
- **aumentar la participación**
- **mejorar la motivación**
- obtener una eficiente productividad, fidelización, asimilación de tareas...



GAMIFICACIÓN

- + Recordemos que gamificar **no es jugar**.
- + Sería algo parecido a **convertir el aula en un juego**.

GAMIFICACIÓN

¿CUÁLES SON LOS
ELEMENTOS?



GAMIFICACIÓN

MDA

Hunicke, LeBlanc y Zubek

MECÁNICAS

(mechanics)

DINÁMICAS

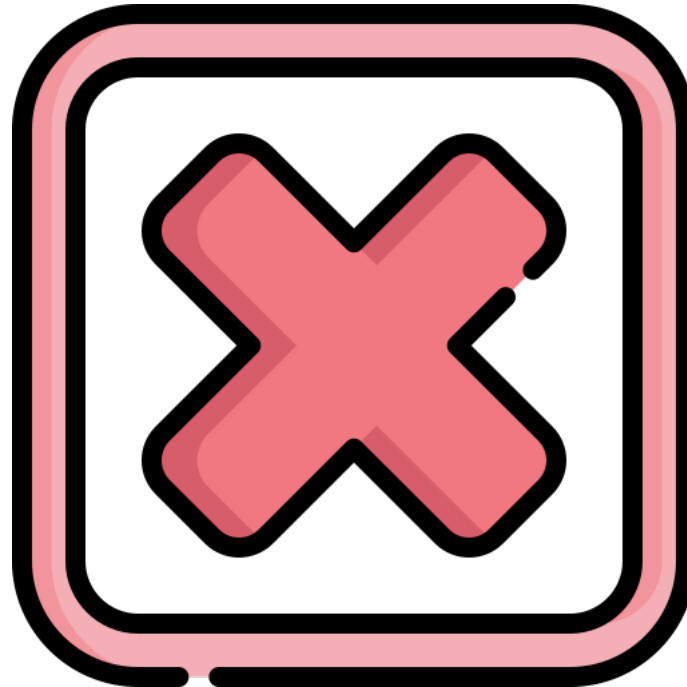
(dynamics)

ESTÉTICA

(aesthetics)

GAMIFICACIÓN

No es requisito aplicarlos TODOS.



GAMIFICACIÓN

MÉCANICAS (mechanics)

Son las **acciones** que debe realizar el jugador para **avanzar** dentro del juego.

Engloba las **reglas**: el motor y funcionamiento.

Generan cierta *adicción* y compromiso al aportarles **retos** y un **camino por el que transitar.**

(INTEF)

GAMIFICACIÓN

MECÁNICAS
(mechanics)

DESAFÍOS

RECOMPENSAS

SUERTE

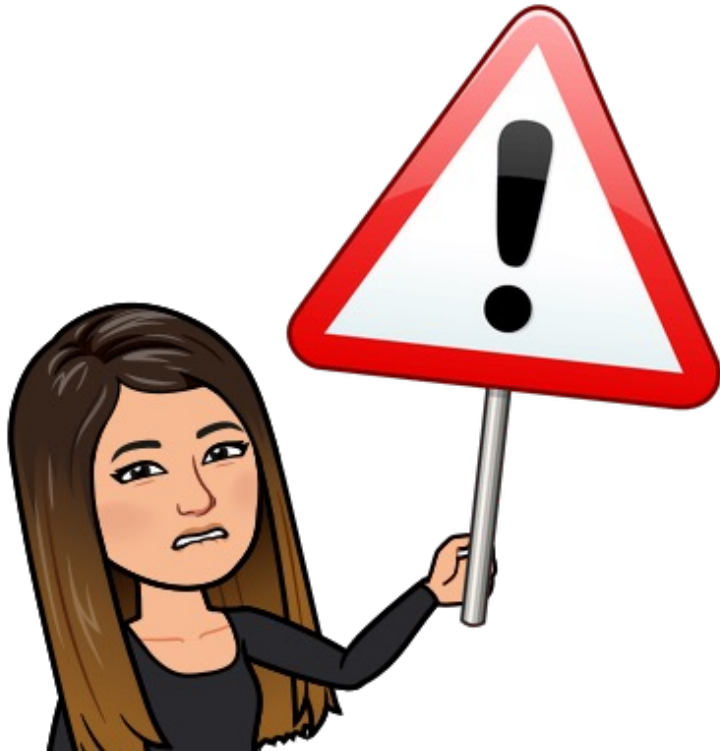
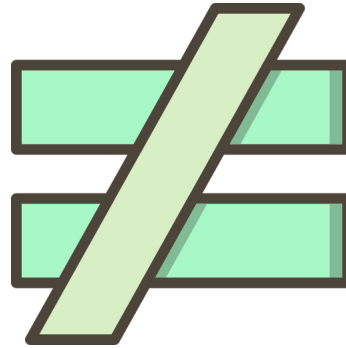
COLABORACIÓN

COMPETICIÓN

FEEDBACK

GAMIFICACIÓN

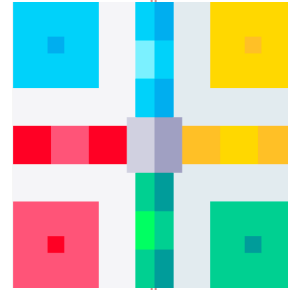
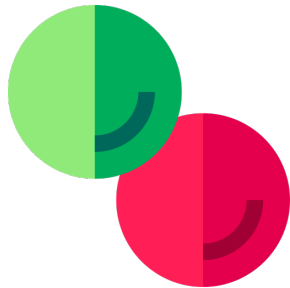
MÉCANICAS
(mechanics)



COMPONENTES

GAMIFICACIÓN

COMPONENTES



MECÁNICAS *(mechanics)*



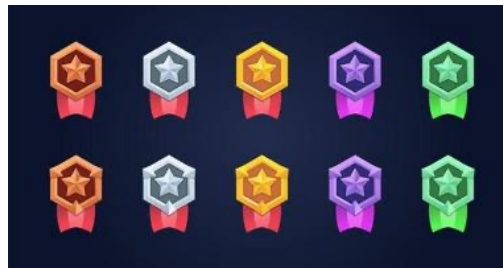
GAMIFICACIÓN

COMPONENTES

PUNTOS



MEDALLAS /INSIGNIAS



CLASIFICACIÓN Y NIVELES

Scoreboard	
Next	
Azza	6407 ▲
Wadha	5129
Alya Adel	4189 ▲
Khadijah	4128 ▲
Azza has the highest Answer Streak of 6!	

GAMIFICACIÓN

COMPONENTES

AVATARES



ÁLBUM



JOSÉ DURÁN CORDERO

GAMIFICACIÓN

✗ No debemos limitarnos únicamente a **puntos, insignias y tablas de clasificación.**

PUNTOS = SENSACIÓN
DE PROGRESO

INSIGNIAS = ÉXITO

CLASIFICACIÓN = COMPETITIVIDAD

GAMIFICACIÓN

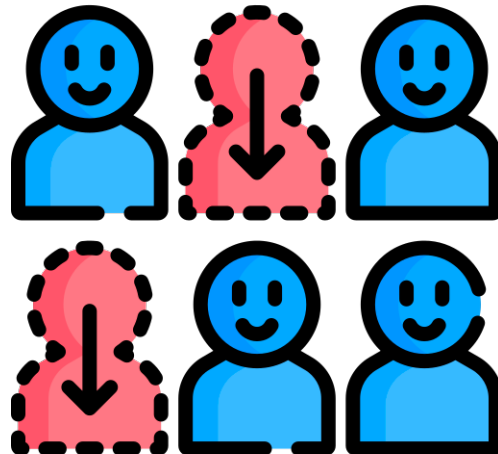
✗ No debemos limitarnos únicamente a **puntos, insignias y tablas de clasificación.**



GAMIFICACIÓN

✗ No debemos limitarnos únicamente a **puntos, insignias y tablas de clasificación.**

Resultados positivos a corto plazo, luego se cansan y abandonan.



GAMIFICACIÓN

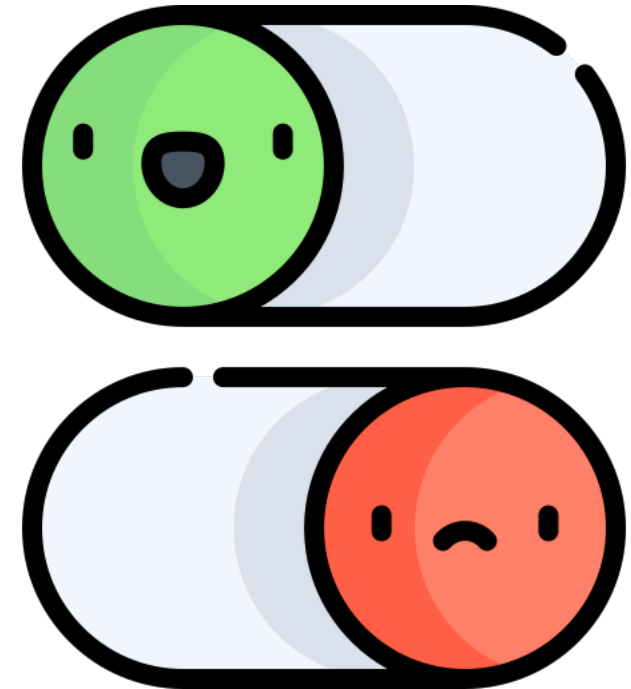
✓ Mostrar el progreso (niveles, capítulos, MAPAS...).

El alumnado ve cómo mejora, a dónde tiene que llegar...



GAMIFICACIÓN

- ✓ Dar un **feedback cualitativo**, no solo cuantitativo (premios, medallas, puntos...).
- ✓ Recoger las **emociones**.



GAMIFICACIÓN



Generar trabajo colaborativo:

- Presentar **retos épicos** que solo se pueden cumplir con la **colaboración** de todos.
- **Escape room.**



GAMIFICACIÓN

✓ Reconocimiento:

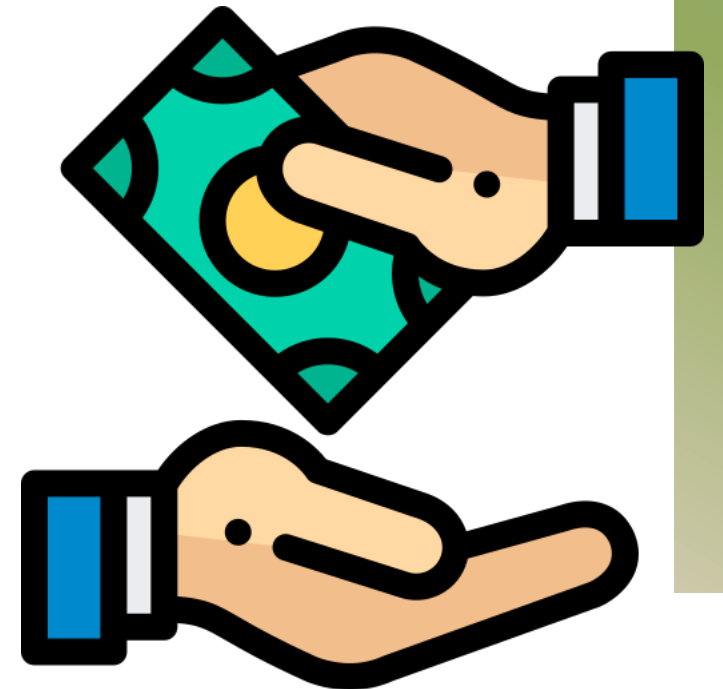
- convertir a un alumno/a en mentor
- poderes especiales
- donaciones entre jugadores



GAMIFICACIÓN

✓ Permitir el contacto entre los alumnos/as

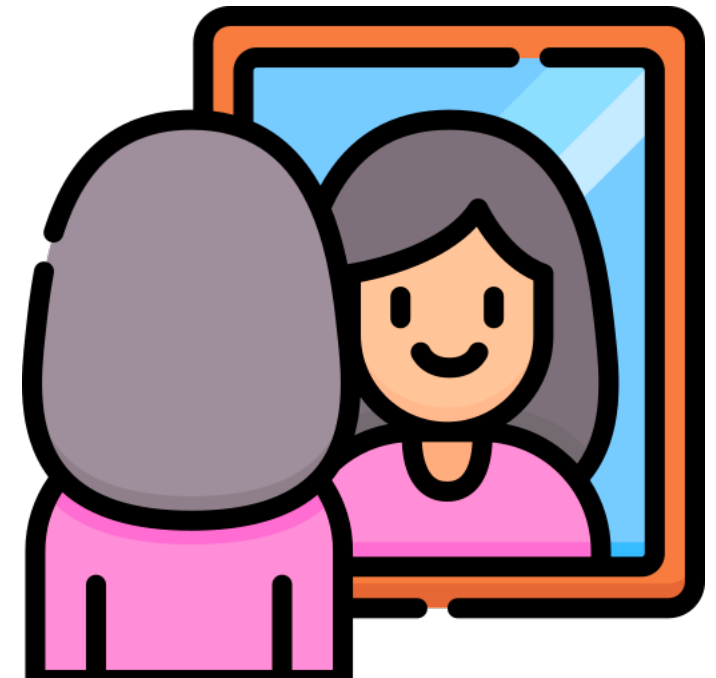
- Zonas de intercambio de información.
- Mercado de bienes.
- Préstamos.



GAMIFICACIÓN

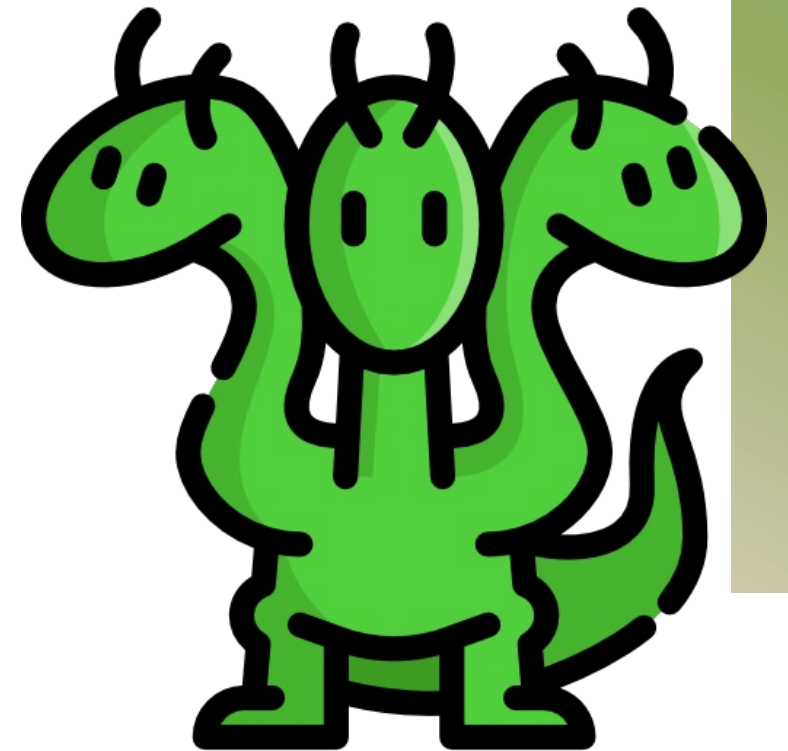
✓ **Retos a superar que hagan que los niños/as estén inmersos en su progreso individual.**

- El rival es el propio alumno/a.



GAMIFICACIÓN

- ✓ **Despertar la curiosidad con elementos de fantasía.**



GAMIFICACIÓN

MDA

Hunicke, LeBlanc y Zubek

MÉCANICAS

(mechanics)

DINÁMICAS

(dynamics)

ESTÉTICA

(aesthetics)

GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS (*dynamics*)

Determinan el **comportamiento** de los jugadores durante la partida.

Están relacionadas con su **motivación intrínseca**.

GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS (*dynamics*)

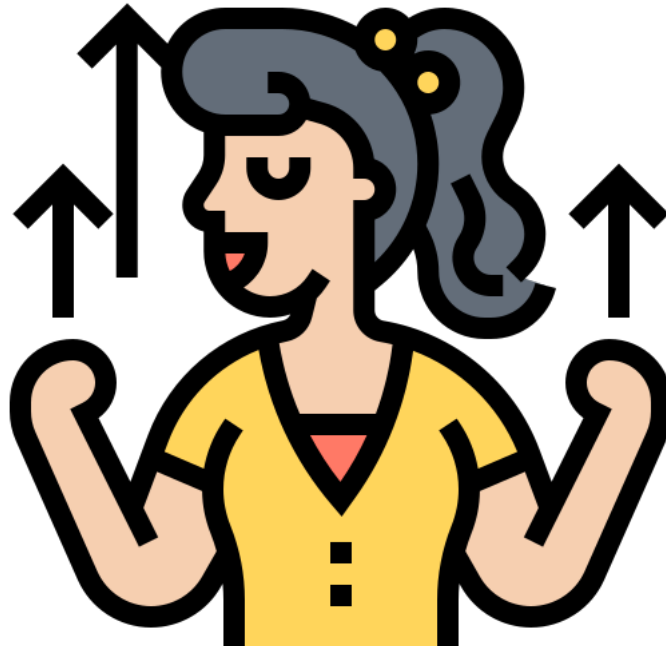
Se debe tener en cuenta la diversidad del aula.



GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS
(dynamics)

IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA



GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS
(dynamics)

EMOCIONES

RELACIONES

PROGRESIÓN

NARRATIVA

GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS
(dynamics)

NARRATIVA

Da coherencia a la gamificación y ayuda a entenderla.

Genera emociones.

Es conveniente que las mecánicas tengan que ver con la historia y su temática.



GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS
(*dynamics*)

NARRATIVA

¿QUÉ HACE FALTA EN LA HISTORIA?



PROTAGONISTA

OBJETIVO

OBSTÁCULOS

CONFLICTO

EMOCIONES

GAMIFICACIÓN

MDA

Hunicke, LeBlanc y Zubek

MÉCANICAS

(mechanics)

DINÁMICAS

(dynamics)

ESTÉTICA

(aesthetics)

GAMIFICACIÓN

ESTÉTICA (aesthetics)

Describe las reacciones emocionales que se desea evocar en el jugador/a:

Narrativa

Comunidad

Reto

¿Qué hace divertido al juego?

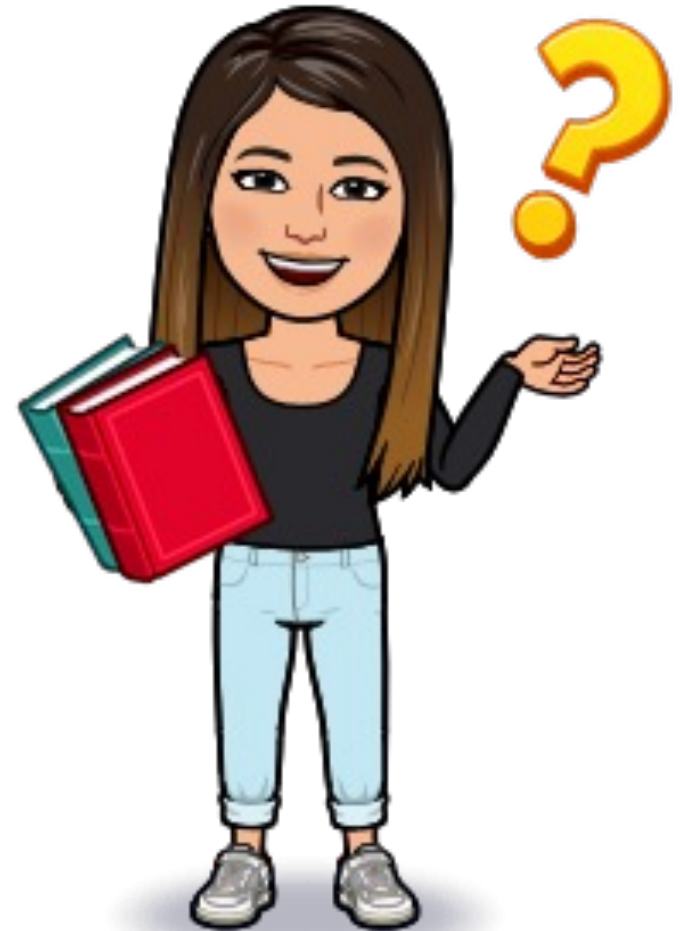
GAMIFICACIÓN

GAMIFICACIÓN POKÉMON ABN

1º DE PRIMARIA



¿CÓMO SURGE?





Interés por Pokémon.



Proyecto de centro: EL BARRIO

→ YINCANA DE LOS JUEGOS DE MI BARRIO



INTERDISCIPLINAR: Lengua, Educación Física.



Manejo de datos e información.



Situaciones de aprendizaje y guías didácticas



Recursos del proyecto

Situaciones de aprendizaje y guías didácticas

- ▶ Primaria
- ▶ Secundaria
- ▶ Bachillerato

- 🕒 Modelo pedagógico y guía técnica
- 🕒 Guías para el alumnado
- 🕒 Colecciones auxiliares
- 🕒 Marcos propios de competencias



¡Supera el reto! Yincana Matemática

1. Rétor y la yincana

2. La noticia

3. Nos visitan

4. Las pruebas y los juegos

5. ¡A por la yincana!

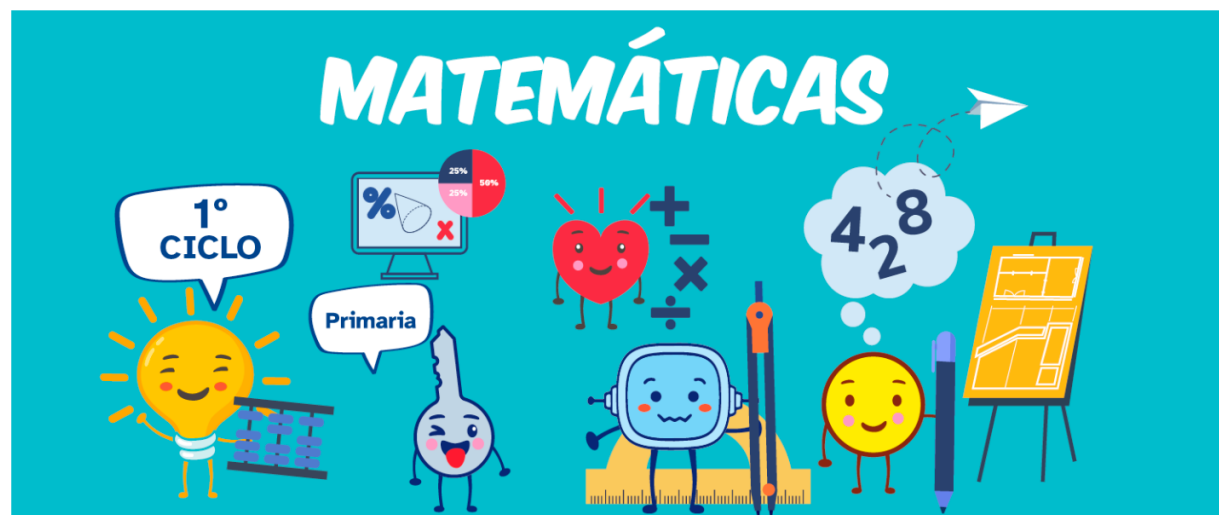
6. ¿Qué hemos aprendido?

Créditos

¡Supera el reto! Yincana Matemática



Diccionario Lectura Facilitada



Nombre:

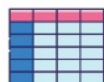
YINCANA DE LOS JUEGOS DE MI BARRIO CON POKÉMON

¿QUÉ VAS A APRENDER?

Leer y
analizar
gráficos
de barras.



Registrar
información
en una
tabla.



Representar
la
información
en un gráfico
de barras.



Escribir una
invitación,
una entrevista
y explicar un
juego.



Diseñar una
yincana y registrar
las puntuaciones
en una tabla de
doble entrada.



¿QUÉ VAS A HACER?

En cada bloque se
oculta un Pokémon.
Marca la casilla
cuando lo termines y
conseguirás una carta
Pokémon para tu
álbum.



A) Analizar una noticia. ☐



B) Registrar nuestra información en tablas y
gráficos de barras. ☐



C) ¿A qué jugaban nuestros padres y madres? ☐



D) ¡Invitamos a un abuelo o abuela! ☐



E) Diseñamos la yincana. ☐



F) ¡Jugamos! ☐



G) Evalúa este proyecto. ☐



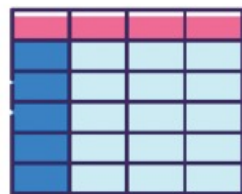
¡VAMOS ALLÁ! Y...
¡HAZTE CON TODOS!

¿QUÉ VAS A APRENDER?

Leer y
analizar
gráficos
de barras.



Registrar
información
en una
tabla.



A table with 4 rows and 6 columns. The top row is pink, and the other three rows are blue.

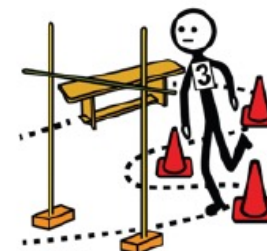
Representar
la
información
en un gráfico
de barras.



Escribir una
invitación,
una entrevista
y explicar un
juego.



Diseñar una
yincana y registrar
las puntuaciones
en una tabla de
doble entrada.



GAMIFICACIÓN

DESAFÍOS

RECOMPENSAS

SUERTE

COLABORACIÓN

COMPETICIÓN

FEEDBACK

MECÁNICAS
(mechanics)

GAMIFICACIÓN

COMPONENTES

PUNTOS

**MEDALLAS
/ INSIGNIAS**

**CLASIFICACIÓN
Y
NIVELES**

AVATARES

ÁLBUM

GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS
(dynamics)

EMOCIONES

RELACIONES

PROGRESIÓN

NARRATIVA

GAMIFICACIÓN

ESTÉTICA
(aesthetics)

¿Qué hace divertido al juego?



NARRATIVA

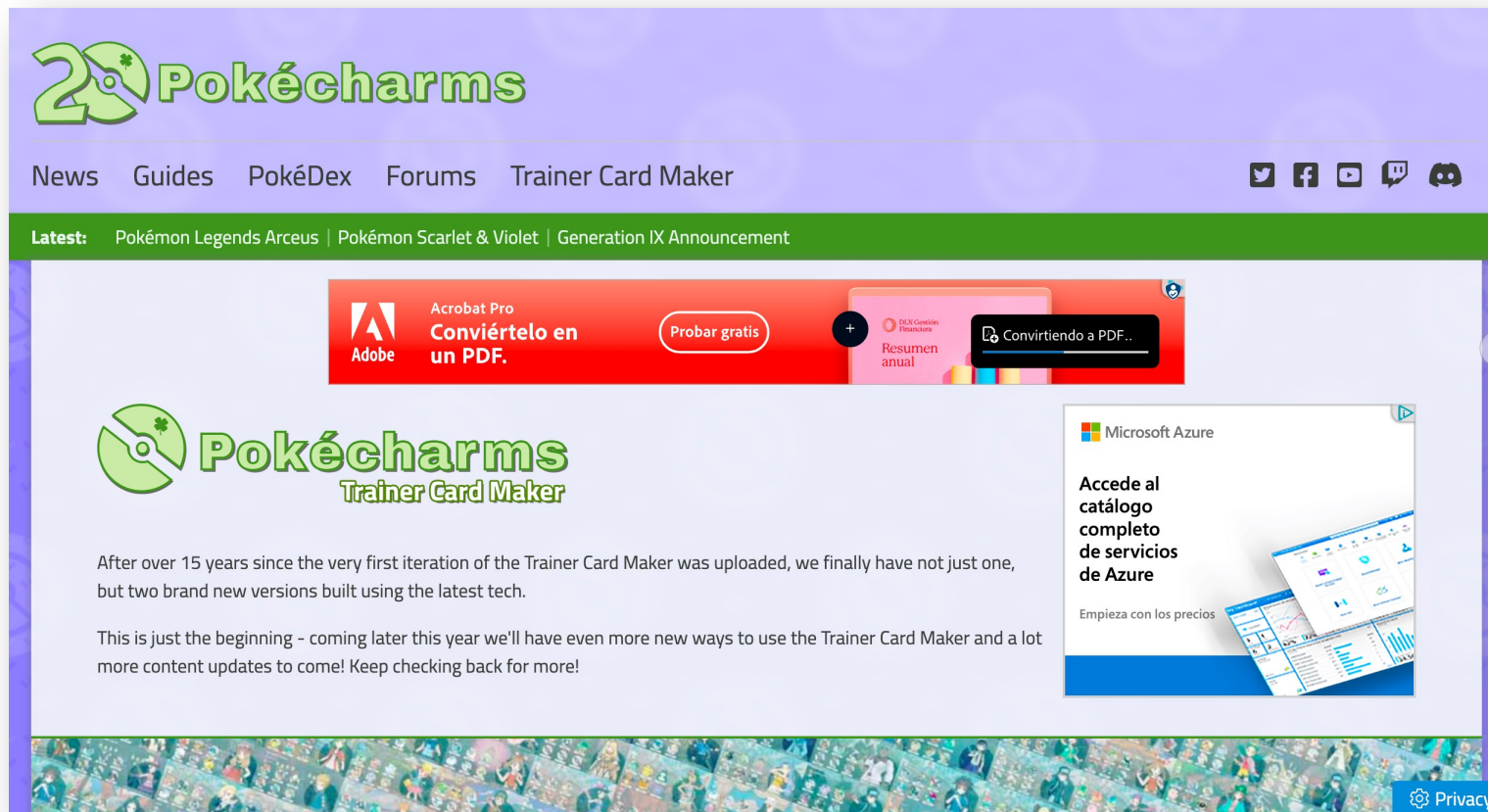
EMOCIONES





AVATARES

Creamos nuestros
carnets de entrenadores
y entrenadoras
Pokémon en la sala de
informática.



The screenshot shows the Pokécharms website with a purple header. The main navigation bar includes links for News, Guides, PokéDex, Forums, and Trainer Card Maker. A green banner below the navigation bar displays the latest news: Pokémon Legends Arceus, Pokémon Scarlet & Violet, and Generation IX Announcement. The main content area features a large red banner for Adobe Acrobat Pro, a green banner for the Pokécharms Trainer Card Maker, and a blue banner for Microsoft Azure. The Trainer Card Maker banner includes a description of the tool and a link to the privacy policy.

Pokécharms

News Guides PokéDex Forums Trainer Card Maker

Latest: Pokémon Legends Arceus | Pokémon Scarlet & Violet | Generation IX Announcement

Adobe Acrobat Pro
Conviértelo en un PDF.
Probar gratis

Pokécharms Trainer Card Maker

After over 15 years since the very first iteration of the Trainer Card Maker was uploaded, we finally have not just one, but two brand new versions built using the latest tech.

This is just the beginning - coming later this year we'll have even more new ways to use the Trainer Card Maker and a lot more content updates to come! Keep checking back for more!

Microsoft Azure
Accede al catálogo completo de servicios de Azure
Empieza con los precios

Privacy



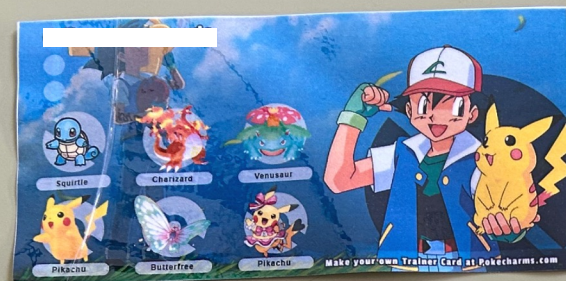
AVATARES





AVATARES

EMOCIONES





INSIGNIAS: CARTAS (colección). RECOMPENSA

PIKACHU
CHARIZARD
CHARMANDER
VULVASUR
BIBLOSUR
ESCUILTE





INSIGNIAS: CARTAS (colección)

Basic Pokémon
Squirtle 50 HP



Pokémon. Length: 1 m, Weight: 9 kg

Nivel 1 Analizar noticias.

Nivel 2 Interpretar gráficos de barras.

weakness resistance retreat cost

¡Eres un experto en analizar noticias! Los gráficos de barras ya no se te resisten. ¡felicidades!

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK

Basic Pokémon
Biblu 80 HP



Pokémon. Length: 1 m, Weight: 3 kg

Nivel 1 Tablas de datos.

Nivel 2 Hacer gráfico de barras.

weakness resistance retreat cost

Ya no solo sabes interpretar los datos... ¡TAMBIÉN ERES CAPAZ DE HACERLO TU MISMO! No hay quien te supere.

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK

Basic Pokémon
Bulbasaur 100 HP



Pokémon. Length: 1 m, Weight: 7 kg

Nivel 1 Explicar a qué jugaba mi mamá o papá.

Nivel 2 Hacer una entrevista a los abuelos/as para saber a qué jugaban cuando eran pequeños/as.

weakness resistance retreat cost

¡Qué divertido! Mis compañeras y compañeros juegan a lo que yo explico.

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK

Basic Pokémon
Charmander 110 HP



Pokémon. Length: 1 m, Weight: 5 kg

Nivel 1 Escribir una invitación para que las abuelitas y abuelitos vengan al cole.

Nivel 2 Hacer una entrevista a los abuelos/as para saber a qué jugaban cuando eran pequeños/as.

weakness resistance retreat cost

Valdrías para trabajar de periodista en la tele. ¡Qué gran trabajo estás haciendo!

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK

Basic Pokémon
Clefairy 120 HP



Pokémon. Length: 1 m, Weight: 2 kg

Nivel 1 Diseñar una yincana con los juegos de los abuelos/as que más nos gustaron.

weakness resistance retreat cost

¡Nadie te para! Sabes organizar una yincana. ¡Todo esfuerzo tiene su recompensa!

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK

Basic Pokémon
Eevee 150 HP



Pokémon. Length: 1 m, Weight: 7 kg

Nivel 1 Jugar en la yincana a los juegos del pasado y hacerlo con respeto.

Nivel 2 Registrar los puntos del equipo en una tabla.

weakness resistance retreat cost

¡Eres un gran experto o experta! Has llegado muy, muy lejos. ¡Brovo!

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK

Basic Pokémon
Pikachu 500 HP



Pokémon. Length: 1 m, Weight: 6 kg

Nivel 1 Reflexionar sobre el proyecto y autoevaluarse.

weakness resistance retreat cost

Sabía que podrías ¡lo has hecho genial! ESTOY MUY ORGULLOSA DE TI, ¡SIGUE ESFORZANDOTE ASI SIEMPRE!

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK



INSIGNIAS: CARTAS (colección)

Basic Pokémon
Squirtle 50 HP

Pokémon. Length: 1 m, Weight: 9 kg

Nivel 1 Analizar noticias.

Nivel 2 Interpretar gráficos de barras.

weakness	resistance	retreat cost
		★ ★

¡Eres un experto/a en analizar noticias! Los gráficos de barras ya no se te resisten. ¡Felicidades!

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ★

Basic Pokémon
Biblu 80 HP

Pokémon. Length: 1 m, Weight: 3 kg

Nivel 1 Tablas de datos.

Nivel 2 Hacer gráfico de barras.

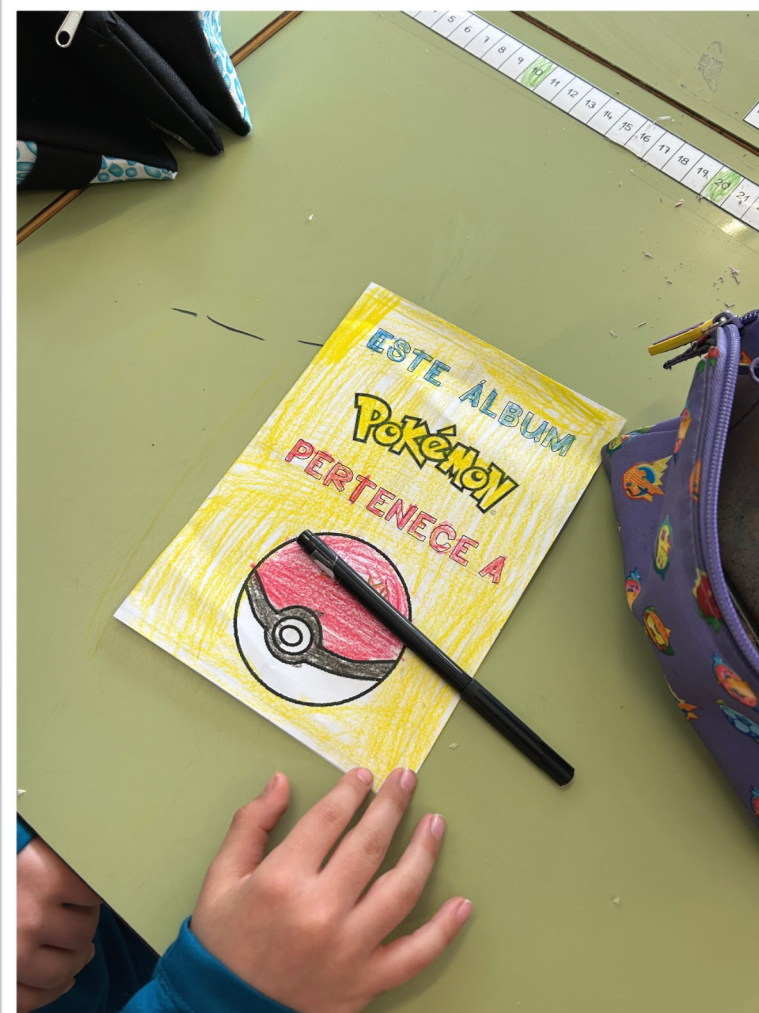
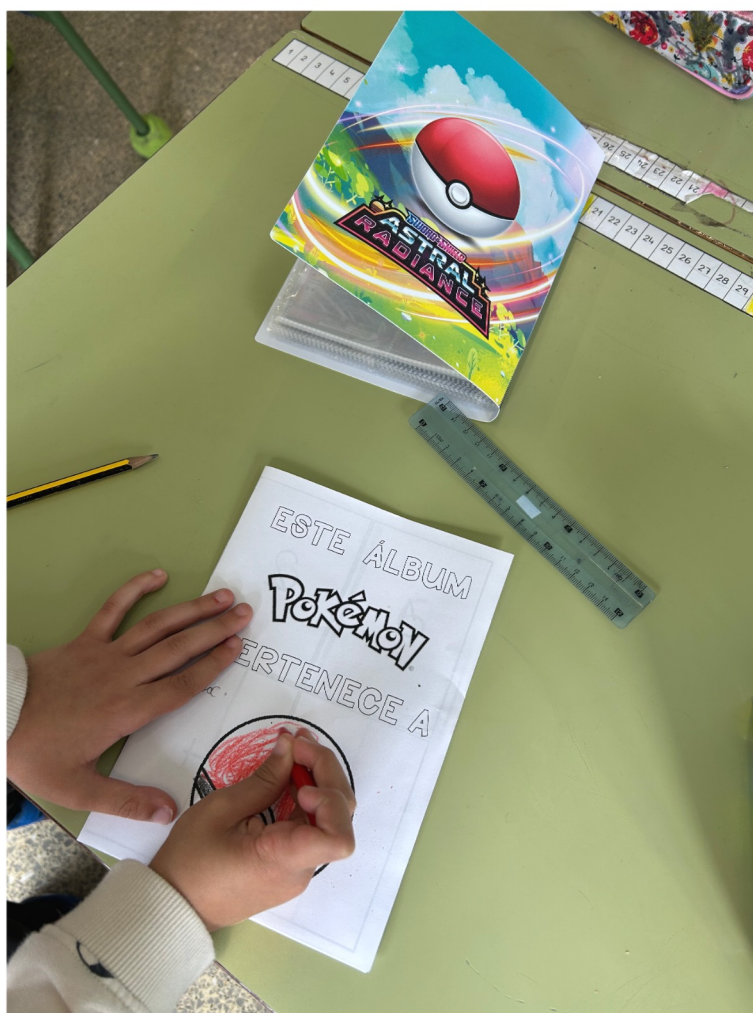
weakness	resistance	retreat cost
	★	★ ★

Ya no solo sabes interpretar los datos... ¡TAMBIEN ERES CAPAZ DE HACERLO TU MISMO/A! No hay quién te supere.

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ★



ÁLBUM (*progresión, colección*)





INSIGNIAS: CARTAS (colección)

¿CUÁNDO?





INSIGNIAS: CARTAS (colección)

¿QUÉ VAS A HACER?

En cada bloque se
esconde un Pokémon.
Marca la casilla
cuando lo termines y
conseguirás una carta
Pokémon para tu
álbum.



A) Analizar una noticia. ☐



B) Registrar nuestra información en tablas y
gráficos de barras. ☐



C) ¿A qué jugaban nuestros padres y madres? ☐



D) ¡Invitamos a un abuelo o abuela! ☐



E) Diseñamos la yincana. ☐



F) ¡Jugamos! ☐



G) Evalúa este proyecto. ☐



PROGRESIÓN

**Mostrar el
progreso.**

¿Dónde estoy?

¿A dónde tengo
que llegar?



ÁLBUM *(progresión, colección)*

EMOCIONES





DESAFIOS

Para capturar los Pokémon...





A) ANALIZAR UNA NOTICIA



A) ANALIZAMOS UNA NOTICIA

NOTICIAS DEL PRÍNCIPE



YINCANA MATEMÁTICA



GANADORES Y GANADORAS DE LA YINCANA MATEMÁTICA

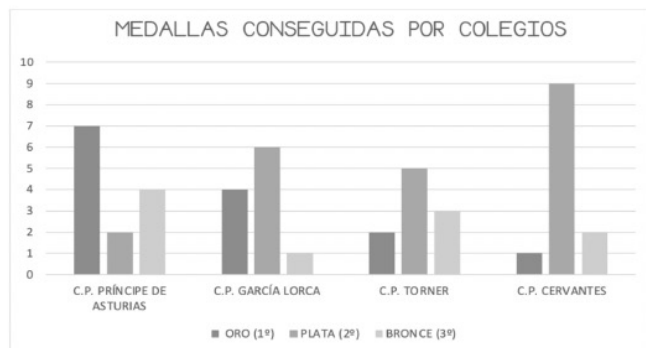
Matemáticas, competición, diversión y amistad.

El viernes antes de las vacaciones se celebró la famosa Yincana Matemática de Gijón.

En ella participaron 4 colegios del barrio de La Calzada.

Los niños y niñas compitieron en 13 pruebas distintas. Pasaron un día fenomenal, ya que además de ganar algunas medallas, conocieron a un montón de nuevos amigos y amigos.

La clasificación por colegios y medallas ganadas quedó del siguiente modo:



Algunas de las pruebas más destacadas fueron las siguientes:



LAS FIGURAS GEOMETRICAS

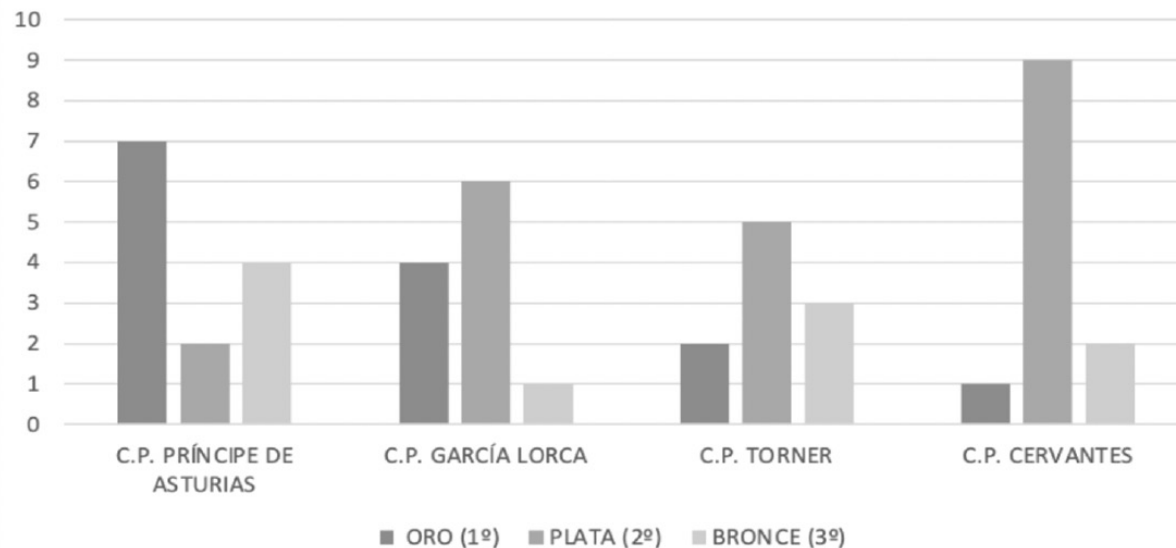
- 1º C.P. Torner 68 puntos.
- 2º C.P. García Lorca 50 puntos.
- 3º C.P. Príncipe 42 puntos.



LA DIANA DE RESTAS

- 1º C.P. Príncipe 35 puntos.
- 2º C.P. Cervantes 20 puntos.
- 3º C.P. Torner 16 puntos.

MEDALLAS CONSEGUIDAS POR COLEGIOS



Algunas de las pruebas más destacadas fueron las siguientes:



LAS FIGURAS GEOMETRICAS

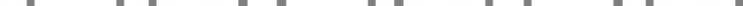
- 1º C.P. Torner 68 puntos.
- 2º C.P. García Lorca 50 puntos.
- 3º C.P. Príncipe 42 puntos.



LA DIANA DE RESTAS

- 1º C.P. Príncipe 35 puntos.
- 2º C.P. Cervantes 20 puntos.
- 3º C.P. Torner 16 puntos.

1. Anota todos los números cardinales menores de 100 que veas en la noticia y ordénalos de mayor a menor (excepto los del gráfico de barras).



□ > □ > □ > □ > □ > □ > □ > □

2. ¿Cuáles son los dos números impares?



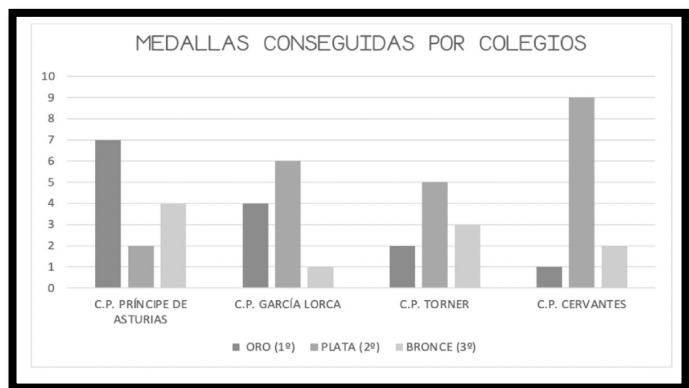
3. Calcula cuántas medallas ha conseguido cada colegio.

Príncipe de Asturias →

Turner →

García Lorca →

Cervantes →



4. ¿Qué cole ha conseguido más medallas?



De oro $\rightarrow$



De plata $\rightarrow$



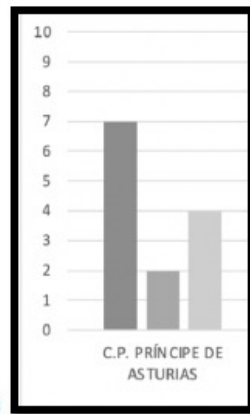
De bronze →

5. En la prueba de las figuras geométricas el Torner ha conseguido 68 puntos. Completa el crucinúmero.



A 3x7 grid of squares. The number 68 is in the middle row, 5th column. The missing squares are at (1,3), (1,4), (1,6), (1,7), (2,1), (2,2), (2,6), (2,7), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,6), and (3,7).

٢٠



Cada medalla de oro vale 10 puntos.
Cada medalla de plata vale 5 puntos.
Cada medalla de bronce vale 2 puntos.

MEDALLA	NÚMERO DE MEDALLAS	PUNTOS
ORO	1	
PLATA	9	
BRONCE	2	

69

59

49

9. ¿Qué colegio consiguió menos medallas de bronce?



10. ¿Serías capaz de hacer la casita de descomposición del número de puntos que consiguió el Torner en la prueba de las figuras geométricas?



D	U	

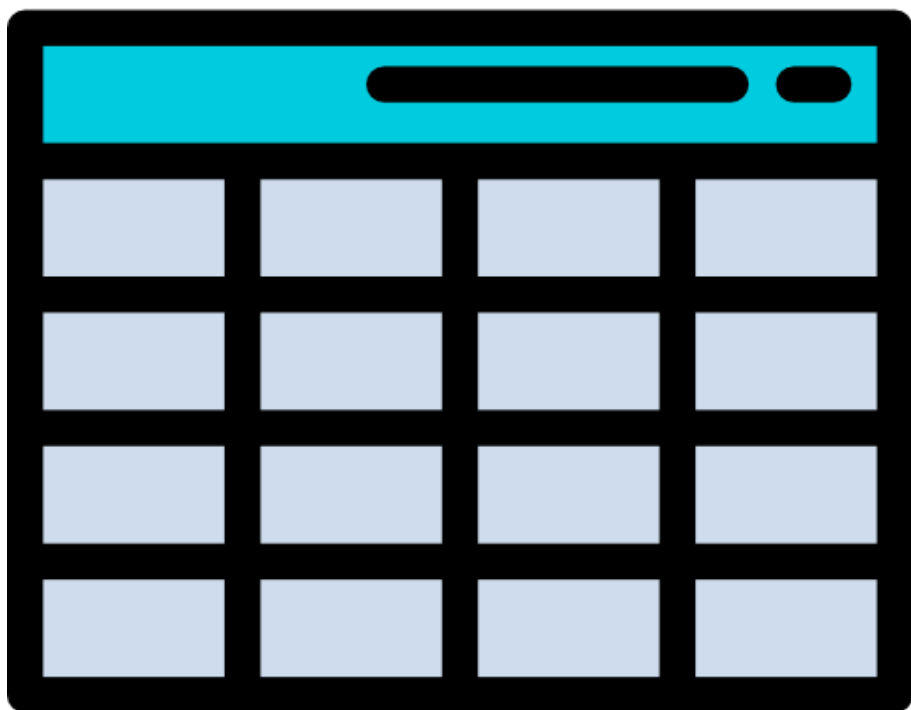
11. ¿Qué lío se han hecho los jueces y juezas! Perdieron los papeles donde habían anotado los puntos del Príncipe en el juego de lanzar aros y no saben los resultados. ¿Les ayudas?



$23 + 24 =$	$18 + 60 =$	$23 + 71 =$
$50 + 32 =$	$65 + 23 =$	$11 + 20 =$
$27 + 50 =$	$30 + 46 =$	$47 + 41 =$



B) REGISTRAR INFORMACIÓN



JUEGO	PERSONAS A LAS QUE LE GUSTA

[illegible][illegible]

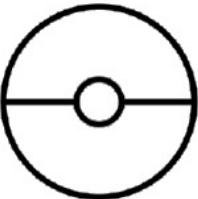
13. ¿En vuestro equipo jugáis a juegos tecnológicos? Escribe alguno.



14. ¿Qué preferís? ¿Juegos con o sin tecnología? Completa.

		
nº de niños/as		

15. Escribe en la pokédex el número mayor y haz la descomposición del mismo.

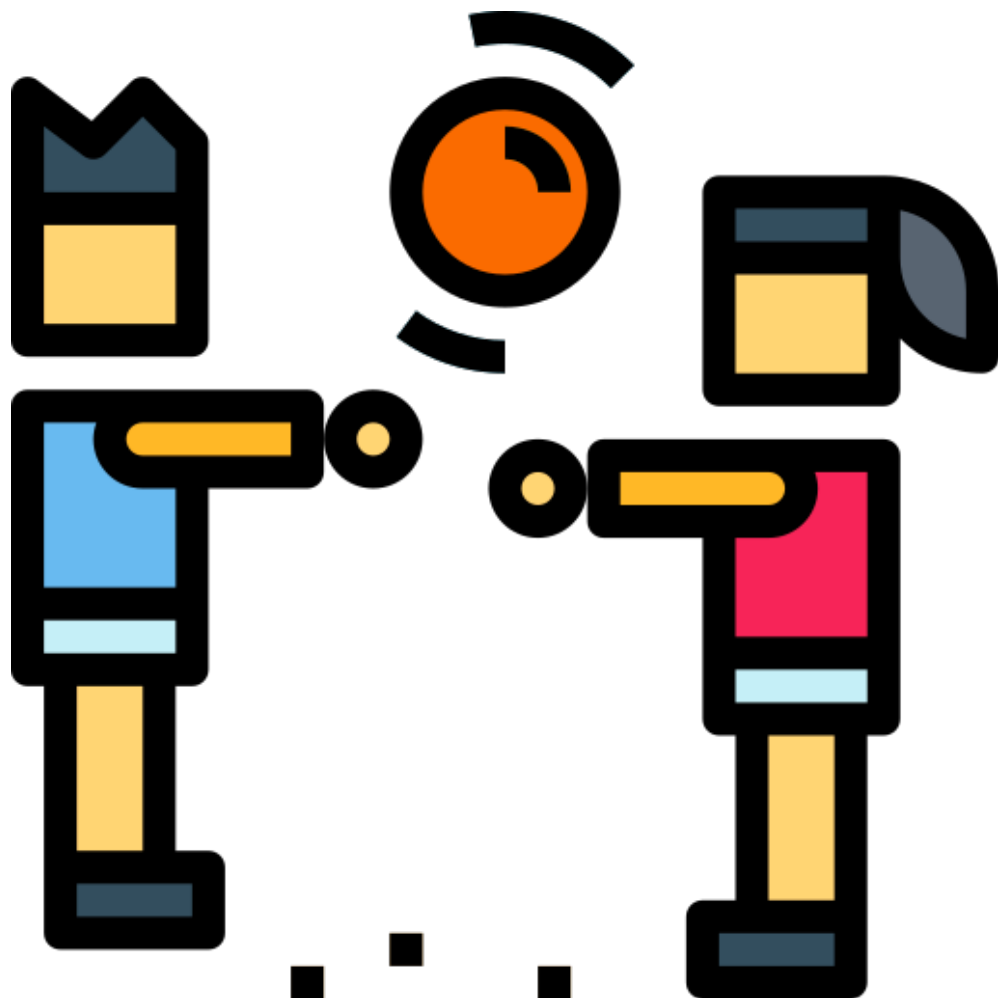


21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		





C) ¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS PADRES Y MADRES?



C) ¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS PADRES Y MADRES?



16. Ya conocemos los juegos que más os gustan, pero... ¿a qué jugaban nuestros papás o mamás en el barrio cuando eran pequeños? Si no vivían en La Calzada, ¿tenían otros juegos? ¿Se llamaban igual?

Pregúntales y completa la ficha que te dará el maestro de EF. Después, en sus clases, tendréis que explicar esos juegos al resto de compañeros y compañeras para poder jugar. ¡Qué divertido!

¡Vamos a jugar!





D) INVITACIÓN A UN ABUELO O UNA ABUELA



¿Lo has escrito?	SÍ	NO
PARA QUÉ ES 		
FECHA 		
HORA 		
LUGAR 		

Usa los signos de interrogación para hacer preguntas.



E) DISEÑO DE UNA YINCANA



E) DISEÑAMOS LA YINCANA

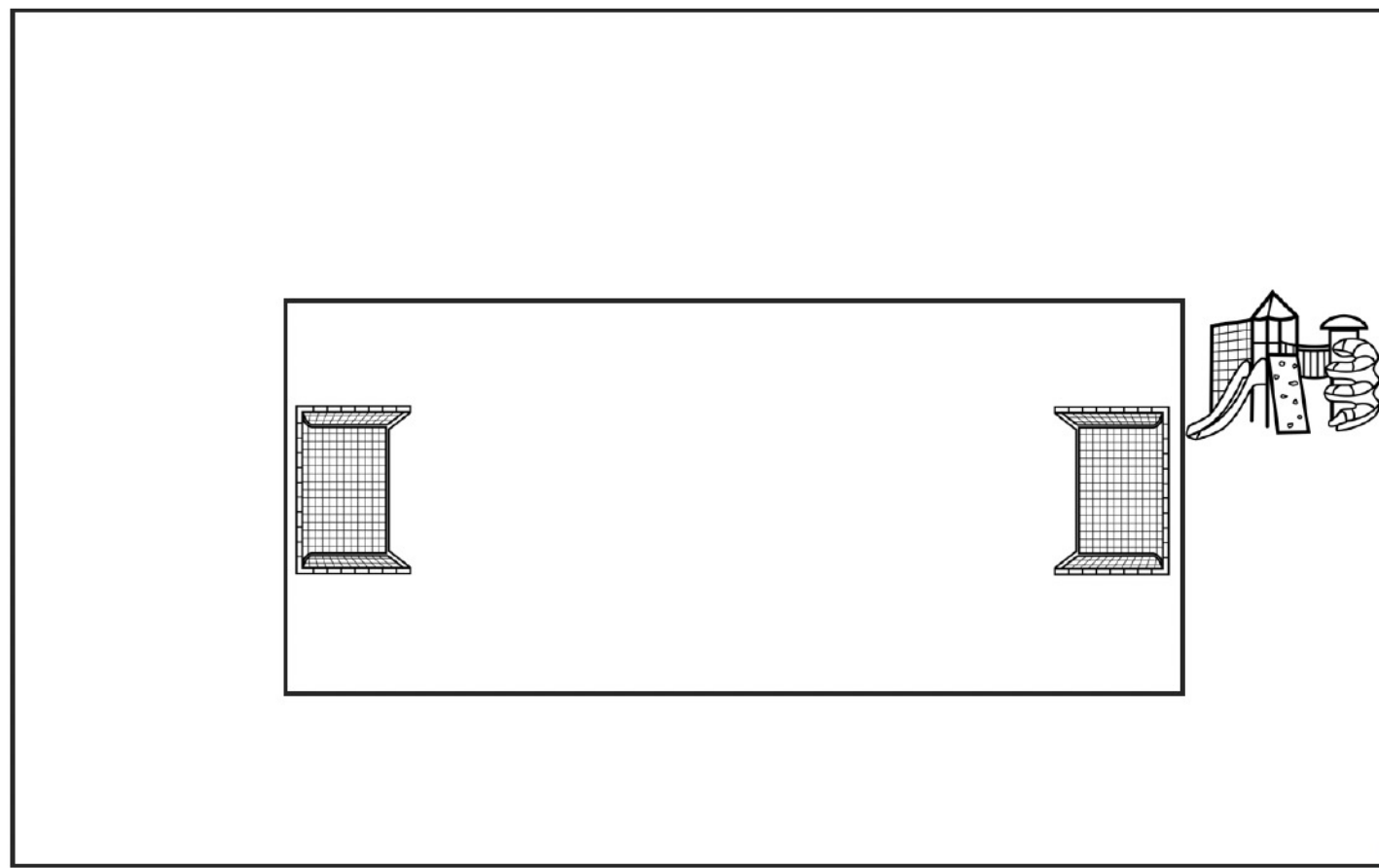


19. Tras la entrevista, debéis hacer una votación y escoger los 5 juegos que más os hayan gustado y a los que jugaréis en la yincana.

JUEGO DE LOS ABUELOS/AS	PERSONAS A LAS QUE LE GUSTA ¡Dibuja el resultado con palillos!	ORDENALOS DEL MÁS AL MENOS VOTADO USANDO ORDINALES



20. Entre todos/as pensad cómo será el recorrido de la yincana en el patio. ¿Dónde estará cada juego? ¿Necesitáis materiales?





F) JUGAR



F) ¡JUGAMOS!



¡Qué bien! Vamos a poner los juegos que hemos elegido en práctica. Pero recuerda que cuando jugamos en grupo lo importante no es ganar ni ser los primeros, sino divertirnos jugando con los compañeros y compañeras.



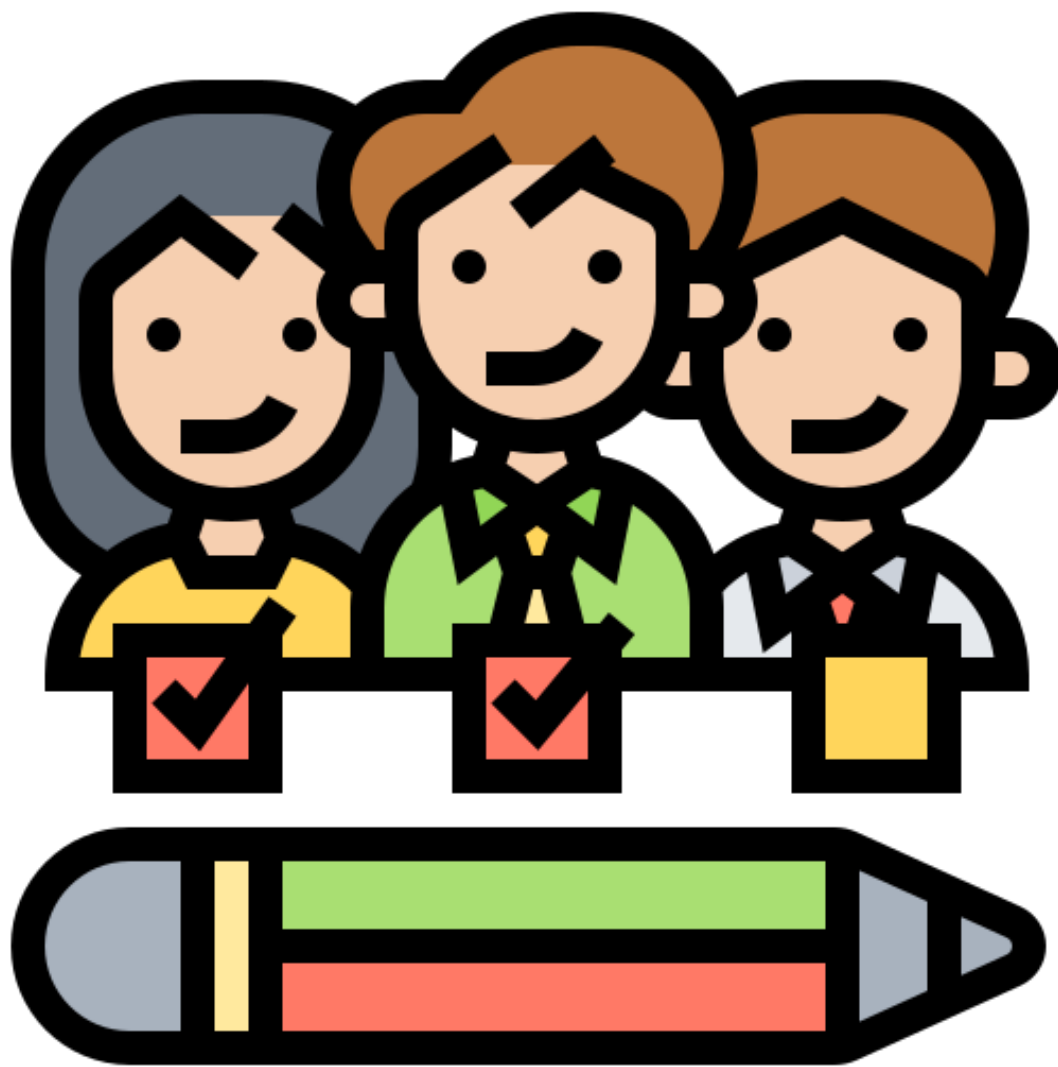
Lo importante es pasarlo bien

21. Anota los puntos que consigue cada persona de tu equipo.

NOMBRE DEL NIÑO/A	PUNTOS JUEGO 1	PUNTOS JUEGO 2	PUNTOS JUEGO 3	PUNTOS JUEGO 4	PUNTOS JUEGO 5



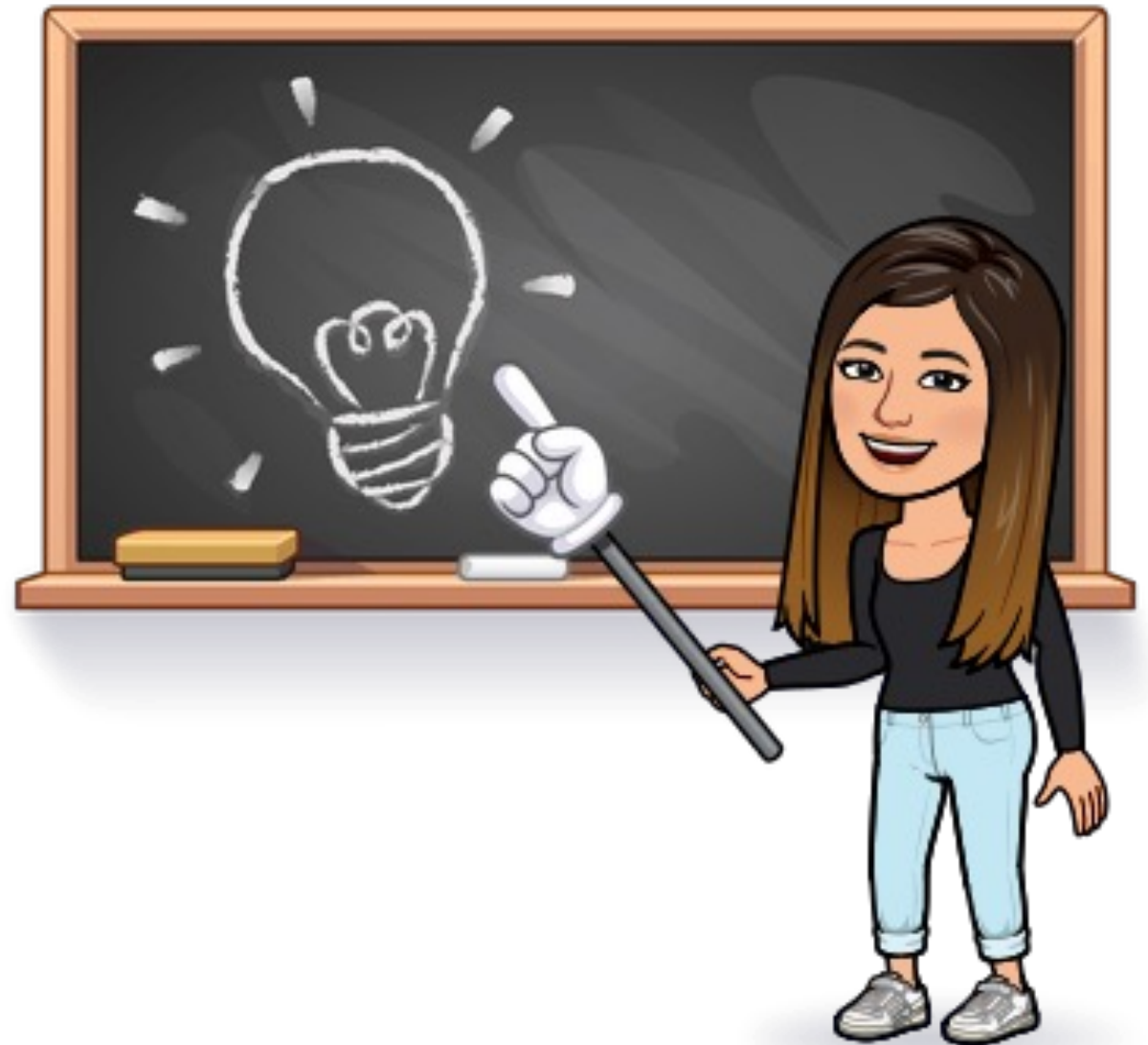
G) EVALUACIÓN



[illegible]

[illegible]

RECURSOS PARA GAMIFICAR



RECURSOS PARA GAMIFICAR

VOCES PARA VÍDEOS

READ&WRITE

[Inicio](#) > [Extensiones](#) > Read&Write for Google Chrome™



Read&Write for Google Chrome™



[texthelp.com](https://www.texthelp.com)



[Destacados](#)



1.911



[Accesibilidad](#)

10.000.000+ usuarios

RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE CARTAS

Estética POKÉMON

<https://www.pokecard.net/>



Card Information

Preview

Name:

Type:

Fire

HP:

Stage:

Basic

Main Picture URL:

Upload

Species:

Length / Weight:

0' 0"

/

0 lbs.

Attack 1 [+]

Attack 2 [+]

Weakness:

+0

Resistance:

-0

Retreat Cost:

0

Flavor:

Illustrator:

Bottom Text:

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFIRE

Set No. & Rarity:

/

Common

Basic Pokémon

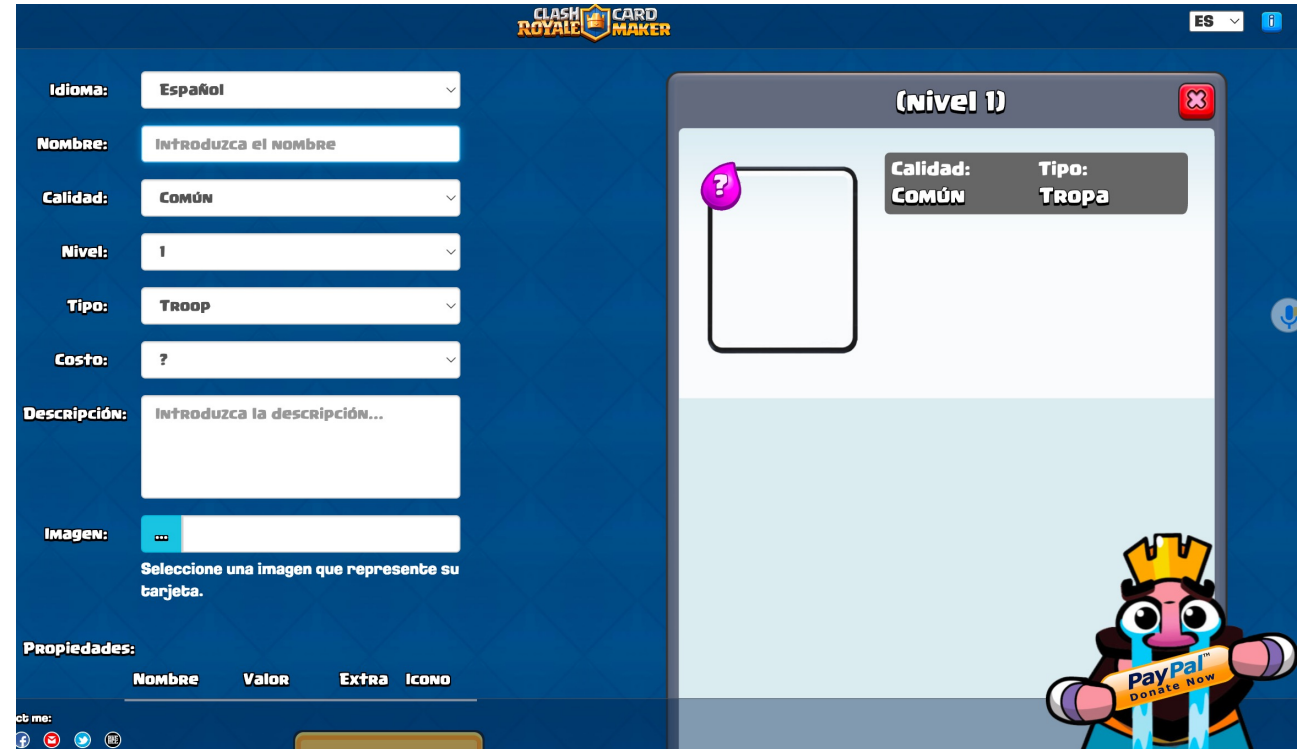
Pokémon Card Maker

RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE CARTAS

Estética Clash Royale

<https://clashroyalecardmaker.com/>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE CARTAS

Estética Hearthstone

<http://www.hearthcards.net/>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE CARTAS

Estética Magic

<https://magicseteditor.boards.net/>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE CARTAS

Seasons card generator

<https://seasons.canapin.com>

Seasons card generator by Coin-coin le Canapin v2.51

Notes :
• Please use Google Chrome for a better custom font display.
• If the custom fonts don't show up, reload the generator by pressing F5.

Card name

Card name

Import illustration (click or drag'n drop an image)

Seleccionar an

100 % Illustration size

Illustration credit (URL, name...) :

Summoning cost

Drag'n droppable icons ↓

Enter effect

Activation effect

Permanent effect

Save your card

Share your card using this link :

Card link

Link to a JPG image of your card :

Card preview link

Go to fan cards gallery

Download your card !

More info about Seasons :
<http://en.libellud.com/games/seasons>

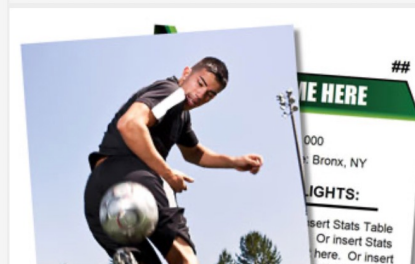
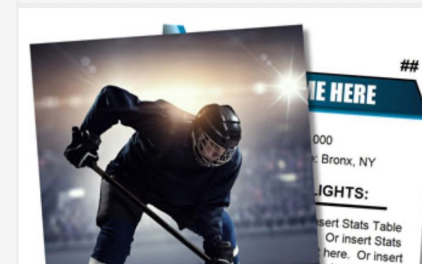
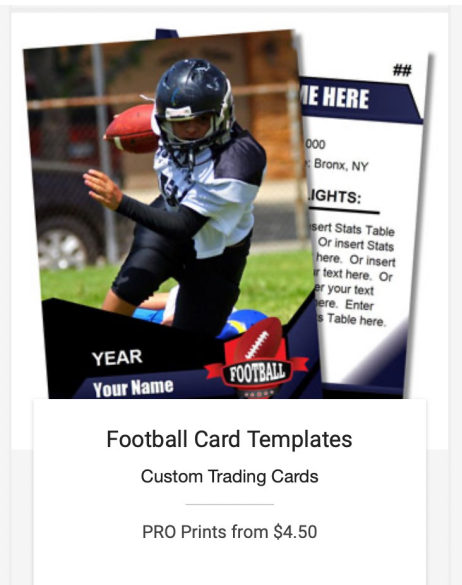
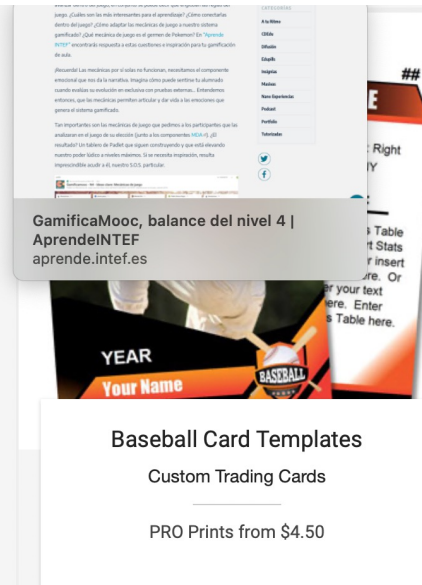


RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE CARTAS

Trading card

<https://www.mytradingcards.com/products>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE MAPAS

Inkarnate

<https://inkarnate.com/signup/>

← BACK HOME

Join Inkarnate

Welcome to Inkarnate! Create a free account to get started.

[Sign Up](#) [Log In](#)

 SIGN UP WITH FACEBOOK

 SIGN UP WITH GOOGLE

OR

Email

Password

Confirm Password

☐ I am 13 years of age or older

SIGN UP



RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE AVATARES

Bitmoji

<https://www.bitmoji.com/>



Mangatar

<https://mangatar.framiq.com/>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE AVATARES

Voilà al artist



Pokoyize

<https://www.pocoyo.com/pocoyizador>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

CREACIÓN DE CÓDIGOS QR

<https://www.unitag.io/es/qrcode>

1 Tu código QR

WEB Y REDES SOCIALES OTROS TIPOS

Introduce su URL

https://

VALIDAR

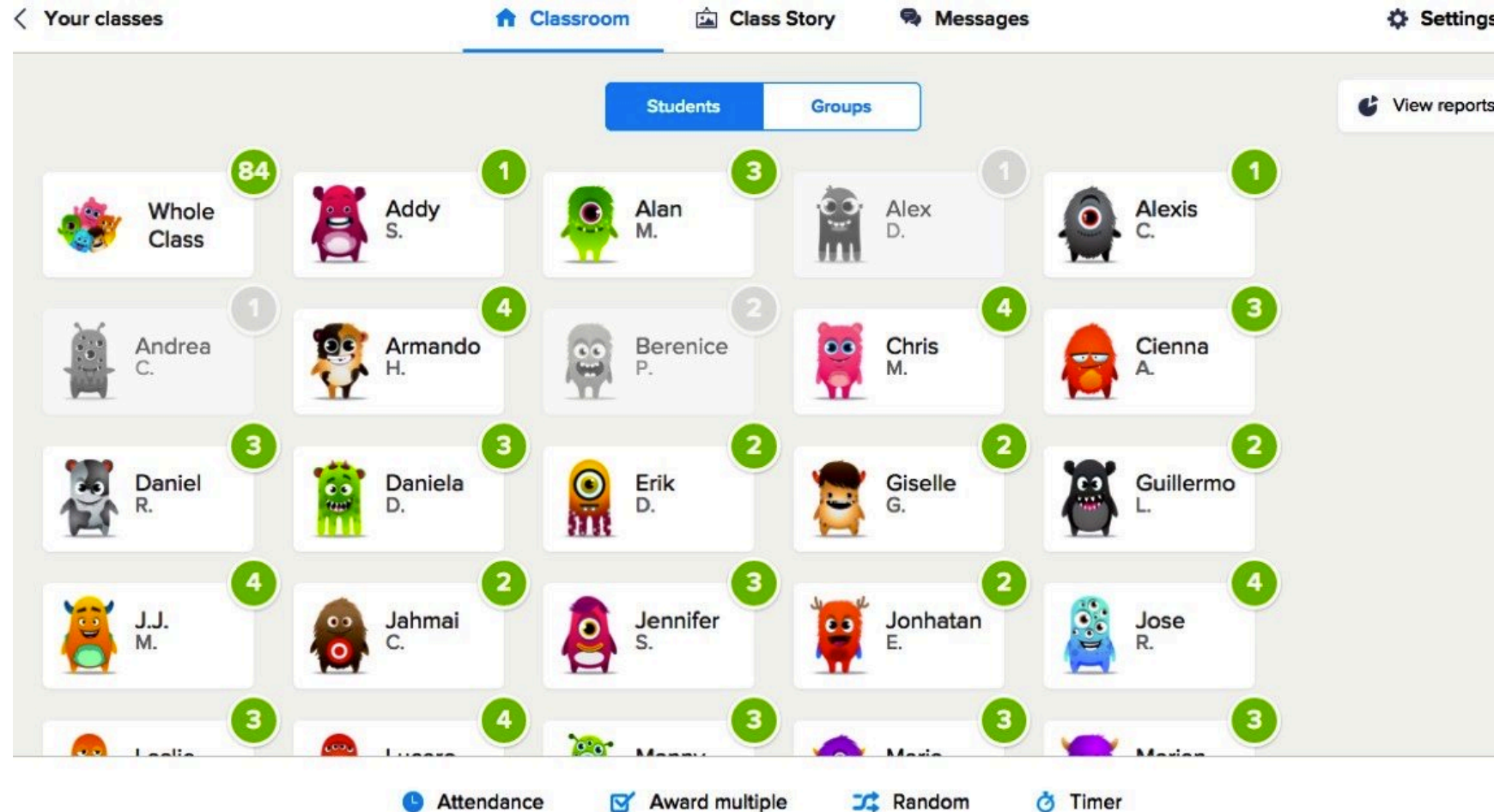


RECURSOS PARA GAMIFICAR

GESTIÓN DE AULA

CLASSDOJO

<https://www.classdojo.com/es-es/>

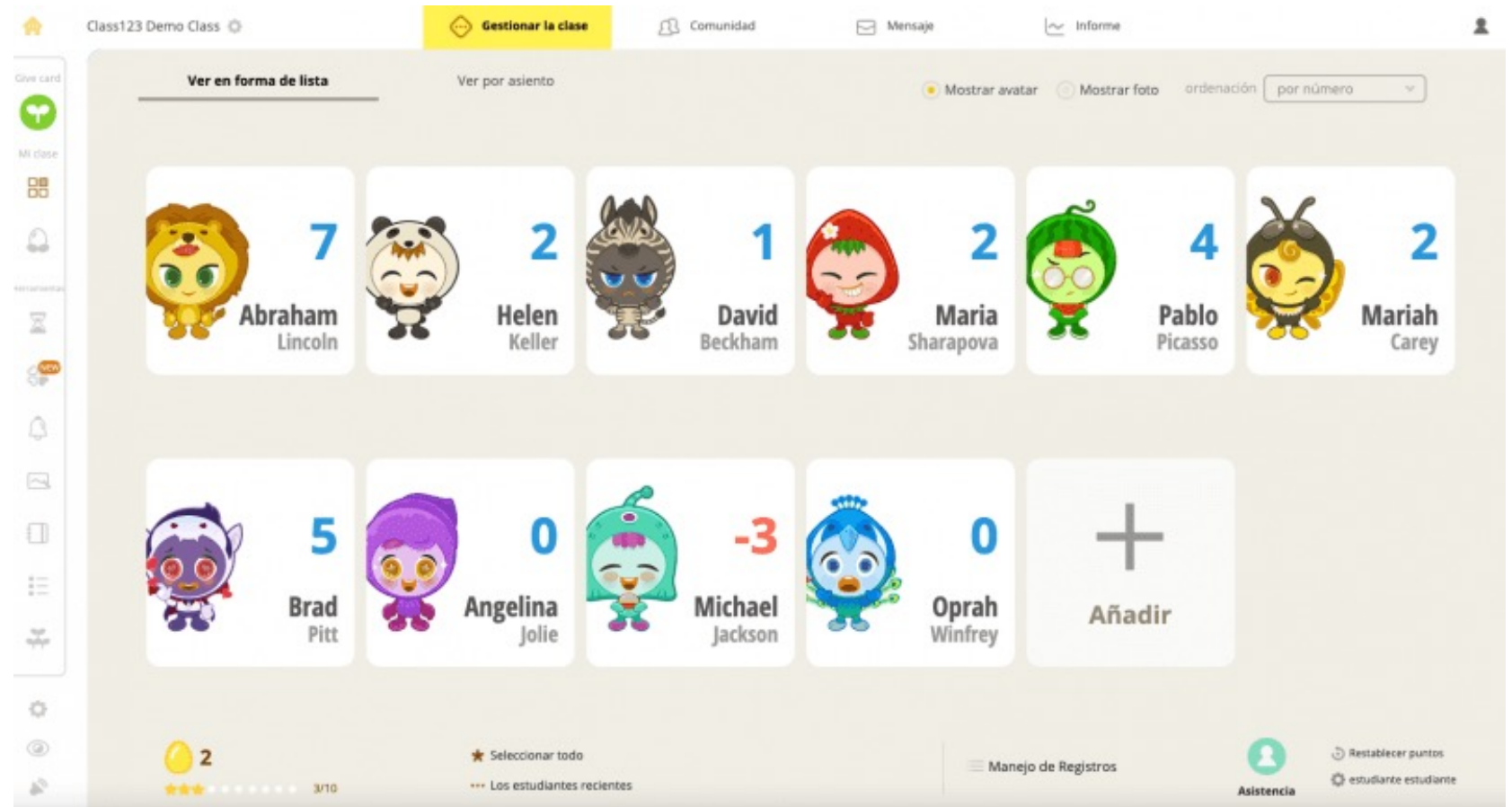


RECURSOS PARA GAMIFICAR

GESTIÓN DE AULA

CLASS123

<https://class123.ac>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

GESTIÓN DE AULA

MyClassGame

<https://www.myclassgame.es>



RECURSOS PARA GAMIFICAR

GESTIÓN DE AULA

CLASSCRAFT

<https://app.classcraft.com/teacher/class/fNx77EKKa6SJq8ZQE/dashboard/grid>



REFERENCIAS / RECOMENDACIONES



MANU SÁNCHEZ
MONTERO (2021)



ÓSCAR RECIO COLL

REFERENCIAS / RECOMENDACIONES

GAMIFICACIÓN Y ABN

<https://algoritmosabn.blogspot.com/2022/10/gamificacion-y-abn-un-buen-ejemplo.html>



REFERENCIAS / RECOMENDACIONES



ÓSCAR GARCÍA GUERRA



REFERENCIAS / RECOMENDACIONES



REFERENCIAS / RECOMENDACIONES

Creador de la app educativa Flipped Primary

M.A. AZORÍN

Educación



GAMIFICACIÓN INTERDISCIPLINAR

La motivación es la gasolina del cerebro



<https://flippedprimary.wixsite.com/formacion/portfolio>

REFERENCIAS / RECOMENDACIONES



BUSCAR CURSOS

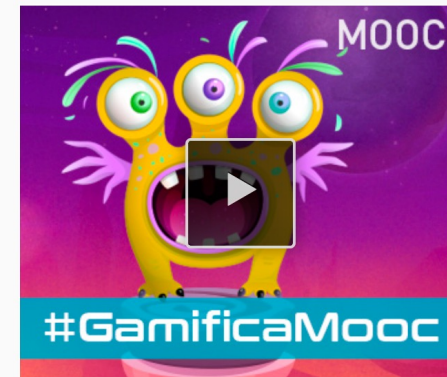
INICIAR SESIÓN

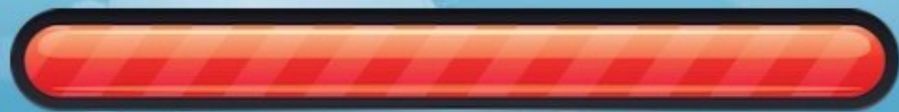
REGISTRARSE

| Idioma ▼

Gamificación en el aula (7ª edición) *INTEF*

LA INSCRIPCIÓN ESTÁ CERRADA





Designed by Pngbee

GAME
OVER

