

OBRA DOIRO



Como fazer uma unidade didáctica gamificada

Por onde empezamos?

Público

1
Curso
e
Materia

2
Características
do alumnado
Intereses
e
Motivacións

Por onde empezo?

obxectivos

3

Obxectivos
curriculares



E agora que?

Narrativa

4 Historia na que se basea o xogo

4 Inicio
Nó
Desenlace

E agora que?

Estética

5

Elementos que definem a estética da historia

5

Que utilizaremos para ambientar a estética na aula e no alumnado?

E agora que?

personaxes

6

Personaxes
que
interveñen
na historia

E agora que?

obxectivos

3

Obxectivos
Curriculares
e
Competencias

7

Obxectivos
do xogo
e
Competencias

E agora que?

Actividades

8/
Actividades contextualizadas na historia

8/
Deben relacionarse tamén cos obxectivos e os retos

E agora que?

Retos

9

Actividades
propias dos
obxectivos do
xogo

9

Úsanse para
finalizar un
tema, para
conseguir
vantaxes...

E por último...

Recursos

10/ Listaxe de recursos para a estética os retos e as actividades

10/ Ferramentas para levar a cabo a unidade

Recursos de interese

Partes	A través de...	Que necesito?	
Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> Lectura individual ou en grupo da narrativa Lectura impresa ou a través dunha bitácora, web ou presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Procesador de textos (Word, Writer) Diapositivas (PowerPoint, Impress, Prezi...) 	<ul style="list-style-type: none"> Páxina web ou blog: Wix, Wordpress, Blogger...
	<ul style="list-style-type: none"> Vídeo 	<ul style="list-style-type: none"> Animoto (móbil ou PC) 	<ul style="list-style-type: none"> Quik (para móbil ou tablet)
	<ul style="list-style-type: none"> Escenificada na clase 	<ul style="list-style-type: none"> Disfraces 	
Estética	<ul style="list-style-type: none"> Póster, cartel, infografías 	<ul style="list-style-type: none"> Canva 	<ul style="list-style-type: none"> BigHugeLabs
	<ul style="list-style-type: none"> Cartóns de vantaxes de aula 	<ul style="list-style-type: none"> Hearthstone card generator 	
	<ul style="list-style-type: none"> Insignias 	<ul style="list-style-type: none"> Makebadges 	
	<ul style="list-style-type: none"> Calendarios 	<ul style="list-style-type: none"> BigHugeLabs - Calendar 	
personaxes	<ul style="list-style-type: none"> Carnés 	<ul style="list-style-type: none"> BigHugeLabs – Badge Maker 	<ul style="list-style-type: none"> Hearthstone card generator
	<ul style="list-style-type: none"> Avatares 	<ul style="list-style-type: none"> Squadyourself 	<ul style="list-style-type: none"> Crearunavatar.com
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> Actividades no caderno, de investigación, de debuxo... 	<ul style="list-style-type: none"> Caderno, libros, fichas, sopas de letras,... 	
Retos	<ul style="list-style-type: none"> Actividades manipulativas Actividades interactivas 	<ul style="list-style-type: none"> Crebacabezas, Tangram, Matgram, dominó, cartas... Kahoot, Plickers, Scratch,... 	
Outros	<ul style="list-style-type: none"> Imaxes gratuítas 	<ul style="list-style-type: none"> Pixabay, Clipart 	<ul style="list-style-type: none"> Banco de imaxes de Wikipedia

TÍTULO da Unidade Didáctica

Público

- 1/ Curso e Materia
- 2/ Características do alumnado Intereses e Motivacións
-

Narrativa

- 4/ Historia na que se basea o xogo
- 4/ Inicio Nó Desenlace

Estética

personaxes

- 5/ Elementos que definen a estética da historia
- 5/ Que utilizaremos para ambientar a estética na aula e no alumnado?
- 6/ Personaxes que interveñen na historia

obxectivos

- 3/ Obxectivos Curriculares e Competencias
- 7/ Obxectivos do xogo e Competencias

Recursos

- 10/ Listaxe de recursos para a estética, os retos e as actividades
- 10/ Ferramentas para levar a cabo a unidade

Actividades

- 8/ Actividades contextualizadas na historia
- 8/ Deben relacionarse cos obxectivos e os retos

Retos

- 9/ Actividades propias dos obxectivos do xogo
- 9/ Úsanse para finalizar un tema, conseguir vantaxes...

En busca de

Potencio "El Fraccionario"

Público

1/ Matemáticas académicas
4º ESO

2/ Adolescentes
15-16 anos
Xeralmente desmotivados

2/ Intereses
Móviles e TIC
Videoxogos
Música

Narrativa

4/ O alumnado forma parte do Escuadrón Da Morte e teñen como misión salvar a Terra. Para isto teñen que capturar a unha serie de matemáticos fuxidos que poden axudalos a completar a salvar o planeta.

4/ Cando Potencio intenta comunicarse con Root "La Enésima" deixa unha mensaxe encriptada que o Escuadrón debe descifrar para coñecer a súa localización e poder capturalo.

Estética personaxes

5/ Estética baseada na película "O Escuadrón Suicida"

5/ **AULA:** Carteis "Se busca" e "Mercado Negro"
ALUMNADO: Carnés, tarxetas de vantaxes de aula. Matepuntos

6/ **O malo:** Potencio "El Fraccionario"
Xefa de grupo: A profesora
O Escuadrón: O alumnado.

Objetivos

3/ **MACB 2.2.1.** Opera con eficacia.
MACB 2.2.2. Realiza estimacións e xulga resultados
MACB 2.2.3. Establece as relacións entre potencias e radicaes e opera
MACB 2.2.4. Aplica porcentaxes en problemas cotiás e utiliza a calculadora
MACB2.2.7. Resolve problemas aplicando as propiedades das potencias.

7/ 1. Procurar a Potencio e coñecer a súa localización
2. Adestrarse no CII
3. Capturar a Potencio

Recursos

10/ • Máquina descriptadora
• Libro de texto ou boletíns e exame (**Procesador de textos**)
• **Web squadyourself:** Avatares dos personaxes:

10/ • **Canva:** Carteis de Se busca e Mercado negro.
• **Hearthstone:** Carnés e tarxetas de vantaxes de aula

Actividades

8/ 1.1 Repasar as operacións con números e a clasificación de conxuntos numéricos

8/ 2.1 Facer os exercicios e o boletín de potencias
3.1 Capturar a Potencio

Retos

9/ 1.2. Utilizar a máquina descriptadora para atopar o paradoiro de Potencio

9/ 2.2 Adestrarse no CII, conseguir vantaxes de aula para a misión final

9/ 3.2. Capturar a Potencio

