

“BUENAS PRÁCTICAS”

Título: ClassDojo.	Curso: 3º Primaria.
Descripción General: Es una plataforma basado en un sistema de puntos (positivos y negativos) por comportamiento. El profesor establece los comportamientos positivos a conseguir; por ejemplo: traer tareas, participar en clase, sentarse bien, trabajos extras, etc. Y se penalizan los comportamientos negativos; como por ejemplo: sentarse mal, discutir o pelearse, no traer las tareas, etc. Después cada maestro/a establece un sistema de recompensa donde el alumno/a puede canjear los puntos por premios. Dicha plataforma cuenta con una apps donde se puede enviar a los padres/madres dicha notificaciones.	
Objetivos que se pretende: Modificación de conducta.	
Posibles Adaptaciones: Nada.	

Título: Plickers	Curso: 3º Primaria.
Descripción General: Es un herramienta que permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte del maestro/a de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no. La ventaja adicional es que no necesita que cada estudiante tenga un ordenador , sino que solamente el profesor deberá tener un smartphone o una tablet con sistema Android. Y al alumno/a se le facilita las tarjetas para contestar las preguntas.	
Objetivos que se pretende: Lo que incentiva es la sana “competencia” y convierte el aprendizaje en un juego.	
Posibles Adaptaciones: Nada.	

Título: Preguntados.	Curso: 3º Primaria.
Descripción General: Juego por equipos. Cada equipo elabora un mínimo de preguntas y retan a otros equipos con las preguntas elaboradas. Quien obtenga más puntos gana y elige el premio.	
Objetivos que se pretende: La sana “competencia” y convierte el aprendizaje en un juego.	
Posibles Adaptaciones: Nada.	