**ACTUACIÓN 10: GAMIFICACIÓN**

1. **Proyecto: Let’s play with English.**
2. **Descripción del Proyecto**

La Gamificación es una técnica que combina la mecánica de los juegos con aspectos educativos para logar una mejor adquisición o asimilación de contenidos o destrezas. En este proyecto, son los propios alumnos y alumnas los que organizados en grupos, crean los juegos que se cuelgan en el blog de la clase. Cada grupo prepara un tipo de juego para repasar un contenido en concreto: ruletas, sopas de letras y crucigramas para repasar el vocabulario, encontrar fallos, ordenar frases para repasar estructuras o concursos para repasar contenidos de las lecturas. Una vez subidos al blog se juegan en clase.

1. **Objetivos**

* Motivar al alumnado
* Repasar e introducir contenidos de manera creativa, interesante y motivadora par el alumnado.
* Fomentar el uso de las nuevas tecnologías como herramientas para mejorar y potenciar las competencias aprender a aprender y la autonomía.
* Fomentar el trabajo en grupo y colaborativo.

1. **Artefactos creado**

Sopa de Letras :<http://myhotchpotchesl.blogspot.com/2019/04/animal-crossword.html>

Corregir Errores

Crucigrama

Ordenar palabras

Elige la respuesta correcta

Pasapalara sobre la ropa

<http://myhotchpotchesl.blogspot.com/search/label/1%C2%BA%20ESO>

Odenar oraciones

<https://myhotchpotchesl.blogspot.com/2019/03/games-3-eso-kahoot.html>

1. **Herramientas digitales utilizadas:**

Educaplay: <https://es.educaplay.com/>

Kahoot : <https://kahoot.com/>



