**ACTUACIÓN 10: GAMIFICACIÓN**

1. **Proyecto: JOUONS.**
2. **Descripción del Proyecto**

En este proyecto, los alumnos y alumnas crean juegos y/o actividades lúdicas utilizando las nuevas tecnologías. Algunas actividades se llevan a cabo individualmente y otras por grupos.

Los juegos son creados a partir de contenidos trabajados previamente en el aula y sirven como repaso o profundización de los conceptos.

1. **Objetivos**

* Despertar la motivación en el alumnado
* Repasar contenidos gramaticales, fonéticos o culturales trabajados en clase, desde una perspectiva lúdica y divertida.
* Fomentar el uso de las nuevas tecnologías y mejorar la autonomía del alumnado.
* Fomentar el trabajo en grupo y colaborativo.

1. **Artefactos creado**

Spotify (lista de reproducción creada para trabajar temas diversos).

Vídeos con Cromavid

Sopas de Letras

Crucigramas

Ordenar palabras

Pasapalabra

1. **Herramientas digitales utilizadas:**

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

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

Spotify: <https://open.spotify.com/playlist/7u2X1cnO4q8qX3HR0cPynq?si=8i00cyK9SUiTrXslGm-feA>

Youtube:

CromaVid.





