


CANVAS GAMIFICACIÓN

Con la colaboración de @gamificatuula

1 CONTEXTO


Alumnado 
8 alumnos/as: 3 alumnos/as de 2º de Primaria y 5 alumnas de 1º Primaria

Recursos
Aula, internet, aplicaciones móviles, calles del pueblo.


3 TEMPORALIZACIÓN


Una semana de clase, es decir, 5 sesiones


4 NARRATIVA

 En tiempos de Covid-19 y de confinamiento la población de Valenzuela abandona sus hábitos de vida saludable, y por eso el alumnado debe actuar

7 COMPONENTES

Soporte para el juego 

- Página web.
- Aplicaciones móviles (Kahoot)
- Encuesta virtual (Google)
- Cartulinas, colores, tijeras, pegamento...



Sistema de Evaluación 

-Rúbrica para cada uno de los niveles.

Tareas 

- Encuesta virtual para la población
- Grupos de expertos en hábitos saludables.
- Pasapalabra sobre hábitos saludables.
- Carteles alusivos a los buenos hábitos

2 RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Objetivos 	Contenidos 
O. CN 3 O. CN 6 O. CN 8	CN. 2.1 C.N 2.2

5 JUGADORES



- Grupos cooperativos.
- Grupos de expertos.

6 NIVELES Y XP

 Cinco niveles donde irán superando retos y mejorando los hábitos de vida saludable de los habitantes de Valenzuela