



PROPUESTA DE GRUPO DE TRABAJO “GAMIFICACIÓN EN EL AULA”

¿EN QUÉ CONSISTE?

Nuestra propuesta se basa en la utilización de la **plataforma de Gamificación Classcraft** (VER ANEXO), adaptándola a los contenidos de las distintas materias o módulos, con el fin de motivar al alumnado hacia la consecución de los resultados de aprendizaje en la FP y de los objetivos en ESO y la adquisición de competencias claves, y al profesorado, a utilizar otras vías para la enseñanza de sus módulos o materias.

¿CÓMO?

Inmiscuyendo al alumnado en una especie de **juego de rol**, convirtiéndose en personajes (mago, guerrero o curandero) que irán mejorando sus características y poderes a medida que vayan obteniendo recompensas y puntos por trabajar bien en clase, sacar buena nota en una prueba, tener un comportamiento ejemplar, etc. Pero también esos personajes se irán debilitando si no trabajan lo suficiente, llegan tarde a clase, usan el móvil sin permiso, etc.



PARTICIPANTES

- ANDRÉS MATEO MARTÍNEZ (COORDINADOR)
Departamento de Educación Física
- GREGORIO CARRILLO CALLEJA
Departamento de Educación Física
- CARLOS MARTÍNEZ GARMÓN
Departamento de Educación Física
- M^a CRUZ JIMÉNEZ ROA
Departamento de Lengua Castellana y Literatura

¡PODEÍS APUNTAROS AQUÍ SI ESTÁIS INTERESADOS!

Para más información podéis contactar conmigo vía mail (Andres.profe.ef@gmail.com) o buscarme por el IES

NOTA: se llevará a cabo en todos los niveles, desde 1º ESO hasta 1º de bachillerato y en el ciclo de Conducción de Actividades Físico Deportivas en el medio natural. **Esta metodología funciona mejor cuantas más materias estén implicadas en cada grupo clase.**



ANEXO: Imágenes de la plataforma Classcraft

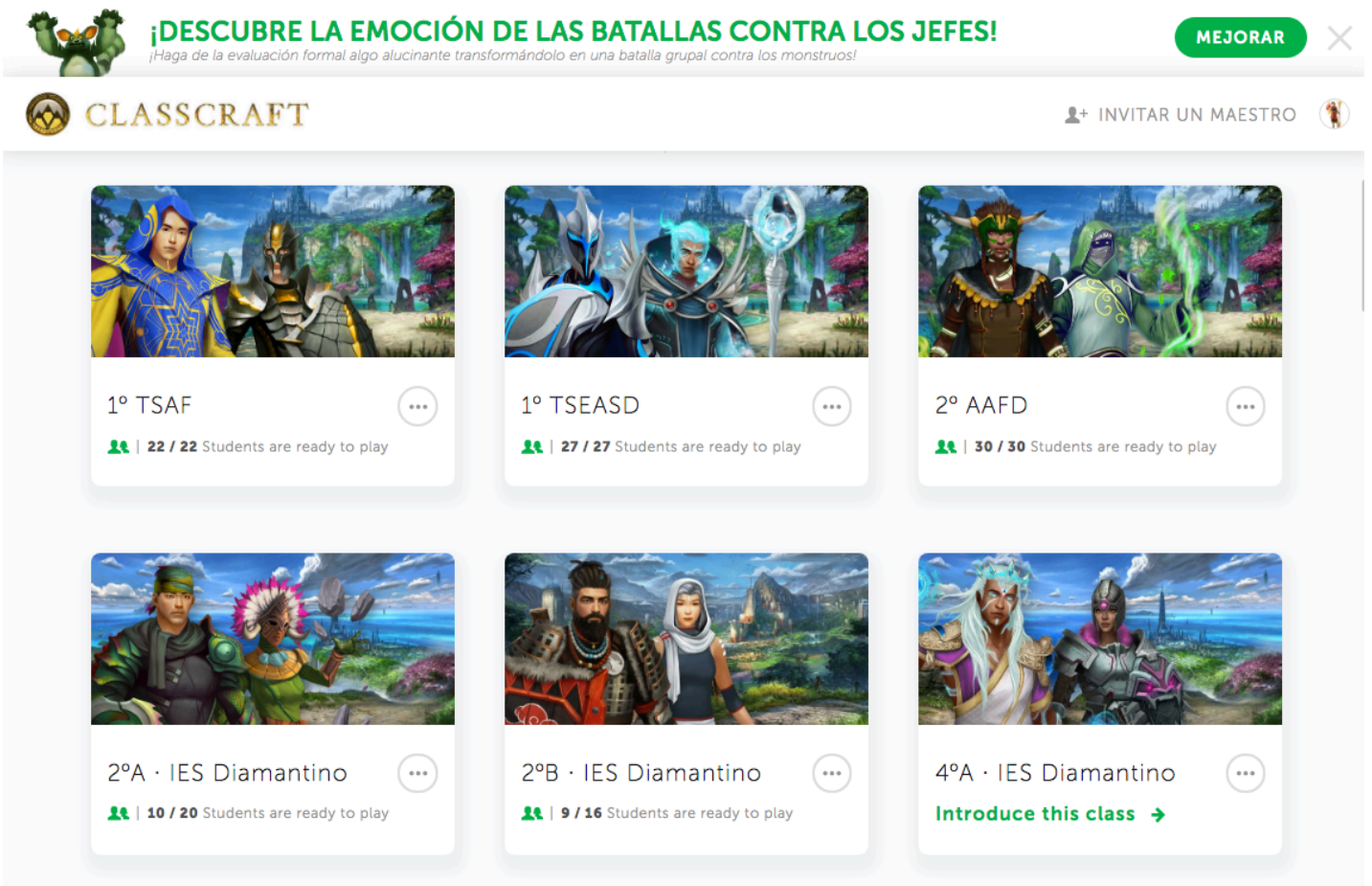


Imagen 1: Página con las clases participantes en Classcraft



Imagen 2: Página de desarrollo de contenidos académicos (Búsquedas)



CLASSCRAFT 1º TSEASD Paco Rodríguez Gallardo perdido 40 AP (Círculo de Mago)

ETIQUETA DEL BOTÓN: **TODOS / NINGUNO** TODOS LOS PERSONAJES

NOMBRE	APLICAR A	AUSENTE	CLASE	NIVEL	HP	AP	XP	GP
Blanca Alonso Pérez		<input type="checkbox"/>	Guerrero	12	100 / 100	40 / 40	16 690 / 18 000	2 516
Víctor Ares		<input type="checkbox"/>	Mago	100	50 / 50	75 / 75	150 000	54 105
Pablo Barajas Ruiz		<input type="checkbox"/>	Guerrero	17	100 / 100	40 / 40	24 210 / 25 500	1 925
Marina Calderón Gómez		<input type="checkbox"/>	Curandero	12	75 / 75	65 / 65	17 950 / 18 000	2 197
Hermes Cerri		<input type="checkbox"/>	Mago	100	50 / 50	75 / 75	150 000	52 570
Adrián Cervera López		<input type="checkbox"/>	Mago	14	50 / 50	75 / 75	20 020 / 21 000	4 366
Fernando Del Trigo Ve...		<input type="checkbox"/>	Mago	11	50 / 50	75 / 75	15 900 / 16 500	4 774
Martín Di Marco		<input type="checkbox"/>	Guerrero	19	100 / 100	40 / 40	27 190 / 28 500	11 661
José Rafael Fernández...		<input type="checkbox"/>	Curandero	13	75 / 75	65 / 65	18 480 / 19 500	4 497
Luis Jesús Galán Barea		<input type="checkbox"/>	Guerrero	12	100 / 100	40 / 40	17 410 / 18 000	2 469
Sauron H		<input type="checkbox"/>	Mago	75	50 / 50	75 / 75	111 200 / 112 500	82 580
Miguel Hernández Pérez		<input type="checkbox"/>	Mago	8	50 / 50	75 / 75	10 989 / 12 000	2 726
Alicia Hoyos Cobos		<input type="checkbox"/>	Mago	16	50 / 50	75 / 75	22 820 / 24 000	7 271

Imagen 3: Página sobre las puntuaciones obtenidas por el alumnado

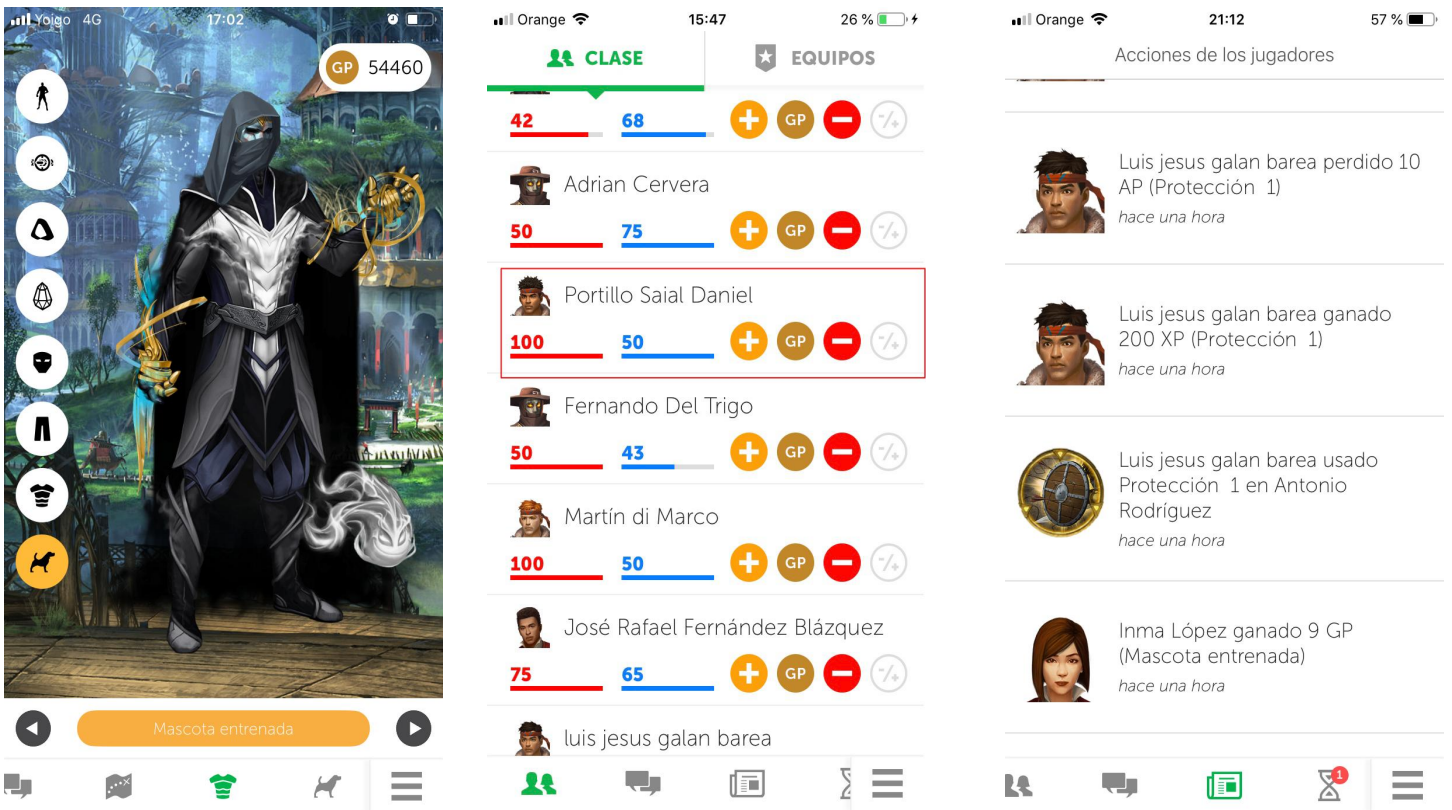


Imagen 4: Ejemplos de opciones de la aplicación de móvil