



# PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

# ÍNDICE

- Tabla resumen:	página 3
- Portada juego:	página 4
- Contexto:	página 5
- Objetivos:	página 6
- Contenidos:	página 7
- Narrativa:	páginas 8-11
- Instrucciones:	páginas 12-13
- Mecánicas:	páginas 14-16
- Pruebas:	páginas 17-28
- Dinámicas:	páginas 29-33
- Componentes:	páginas 34-37
- Herramientas:	páginas 38-40
- Duración:	página 41
- Evaluación:	página 42



# CANVAS GAMIFICACIÓN

Con la colaboración de @gamificatuula

1

## CONTEXTO

Alumnado 

24 alumnos de 3º ESO que estudian en un instituto de Educación Secundaria Obligatoria en un entorno rural

Recursos 

*ClassDojo, Kahoot!, Plickers, Google Forms, Genially, Bitmoji, papel y boli, ordenador, un aula*

3

## TEMPORALIZACIÓN



Un trimestre

4

## NARRATIVA



El robo de unos libros de la biblioteca escolar. Para descubrir al ladrón, tendrán que superar unas determinadas pruebas

7

## COMPONENTES

Soporte para el juego 

Aula virtual *Moddle*

Sistema de Evaluación 

Cada prueba (actividad) será evaluada siguiendo las rúbricas elaboradas para cada ejercicio. Esa puntuación, además de sumar puntos al juego proporcionará a la profesora una nota proporcional a una puntuación máxima de 10 y que servirá para obtener la nota final de trimestre del alumno en el apartado de contenidos de literatura.

Tareas 

Cuestionarios, pequeñas redacciones, *Escape Room* tareas de relacionar, de búsqueda de información, etc.

2

## RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Objetivos 

Situar en una línea temporal los movimientos (Renacimiento y Barroco) y escritores que integran el Siglo de Oro. Valorar y respetar los sistemas de pensamiento de los siglos XVI y XVII. Reconocer esos sistemas de pensamiento en los textos literarios del periodo. Conocer los principales autores del Siglo de Oro y sus obras más importantes. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información.

Contenidos 

Lectura libre de obras de la literatura española y universal y de la literatura juvenil como fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo para lograr el desarrollo de sus propios gustos e intereses literarios y su autonomía lectora. Aproximación a los géneros literarios y a las obras más representativas de la literatura española del Siglo de Oro a través de la lectura de fragmentos significativos y, en su caso, textos completos. Conocimiento de las características generales del Siglo de Oro y acercamiento a algunos autores y obras relevantes.

5

## JUGADORES



Principalmente, individual. No obstante, los puntos individuales se sumarán a uno de los dos grupos en los que se divide a los alumnos

6

## NIVELES Y XP



El juego se estructura en ocho niveles. El nivel cero servirá de aproximación e iniciación al juego.

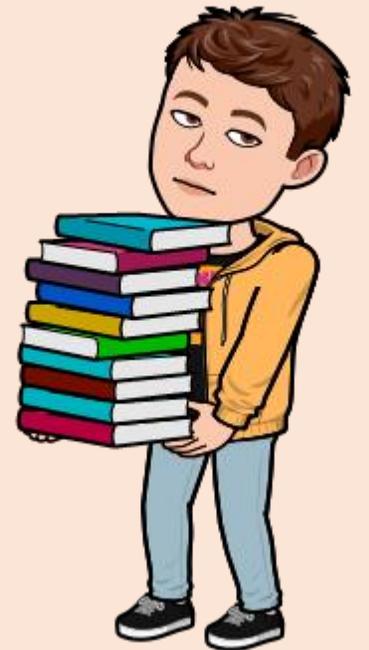


# EL ROBO DEL SIGLO



# CONTEXTO

**24 alumnos de 3º ESO que estudian en un instituto de Educación Secundaria Obligatoria en un entorno rural. Son estudiantes que se asoman por primera vez al estudio de la historia de la literatura. Se trata de un grupo desmotivado y con poco interés hacia el estudio. En el grupo, además, hay alumnos que son muy poco participativos y de una timidez extrema.**

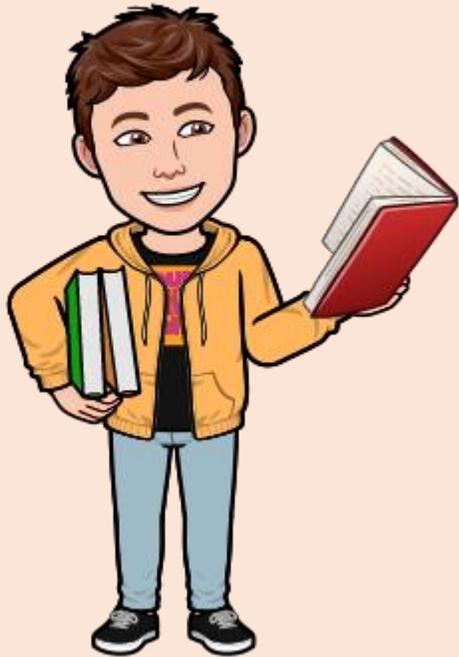


# OBJETIVOS

- Situar en una línea temporal los movimientos (Renacimiento y Barroco) y escritores que integran el Siglo de Oro.
- Valorar y respetar los sistemas de pensamiento de los siglos XVI y XVII.
- Reconocer esos sistemas de pensamiento en los textos literarios del periodo.
- Conocer los principales autores del Siglo de Oro y sus obras más importantes.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información.



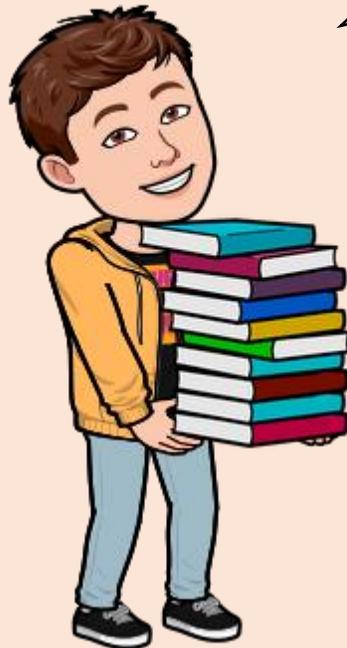
# CONTENIDOS



- Lectura libre de obras de la literatura española y universal y de la literatura juvenil como fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo para lograr el desarrollo de sus propios gustos e intereses literarios y su autonomía lectora.
- Aproximación a los géneros literarios y a las obras más representativas de la literatura española del Siglo de Oro a través de la lectura de fragmentos significativos y, en su caso, textos completos.
- Conocimiento de las características generales del Siglo de Oro y acercamiento a algunos autores y obras relevantes.

# NARRATIVA

*¡Hola a todos! Me llamo López y este año soy el encargado de la biblioteca de vuestro insti. Llevo ya unas semanas ordenando libros, pero se me da un poco mal: no sé encontrar libros, dónde se colocan, cómo registrar quién se lleva cada ejemplar...*



***Encima ayer alguien me quitó la llave y se ha llevado los libros más importantes que teníamos del Siglo de Oro: el Lazarillo, el Quijote, Fuenteovejuna.... Puff creo que la he liado mucho y me van a echar la bronca. Seguro que me hacen pagarlos de mi bolsillo***





*Oh, oh, acabo de recibir un whatsapp...*



**Y ¿TÚ? ¿ESTÁS  
PREPARADO?  
¿AYUDARÁS A  
LÓPEZ A  
RECUPERAR  
TODOS LOS  
LIBROS?**



# INSTRUCCIONES



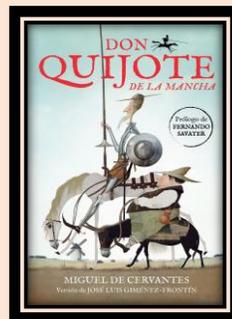
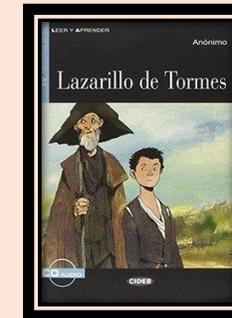
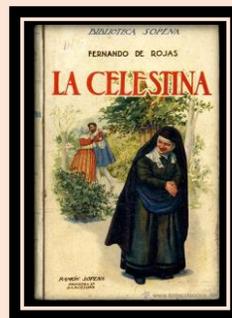
- Lo primero que tienes que hacer es crear un **avatar** y, sobre todo, un **nickname**. Tu identidad quedará oculta hasta el final del juego.
- Cuando lo hayas hecho, envíales el avatar y el **nickname** a tu profesora.
- Como sabes, Quevedo y Góngora eran dos autores que se llevaban muy mal y siempre estaban rivalizando. La profesora ha creado dos grupos: los **Conceptistas** (seguidores de Quevedo) y los **Culteranos** (seguidores de Góngora). Ella te asignará a un grupo pero no sabrás quiénes son tus compañeros de equipo.
- Tendrás que ir superando distintas pruebas en diferentes niveles. Por cada prueba superada, ganarás unos determinados **reales**.  Esos reales se acumularán en tu cuenta personal pero también formarán parte del grupo al que perteneces. Cada semana se mostrará un **ránking** con el grupo y los **nicknames** de los tres jugadores que más reales tengan.

- Por cada misión realizada satisfactoriamente, conseguirás también recuperar uno de los **libros robados**. Tendrás que colocarlo en la “estantería” que se te proporcionará.
- Por cada 150 reales, recibirás una **carta mágica** con un beneficio del que te podrás aprovechar en clase.
- Los puntos obtenidos a través de **ClassDojo**, desde el inicio hasta el final del juego, tanto positivos como negativos, también se sumarán o restarán a tu cuenta personal y de grupo.
- Al final del juego, se publicará qué grupo ha conseguido más reales y el nombre de los 5 alumnos que mayor puntuación hayan obtenido.
- El primer alumno clasificado ganará un punto; el segundo y el tercero, 0,5 ; y el cuarto y el quinto, 0,25 puntos en la nota final del trimestre.

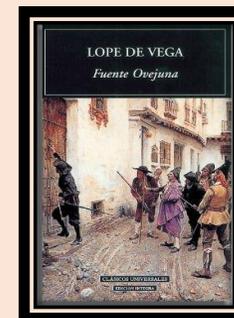
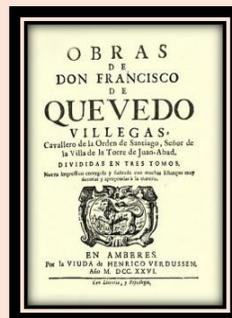
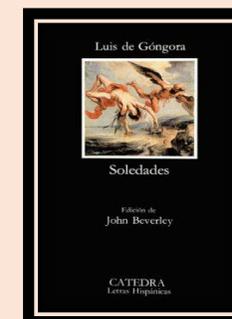


# MECÁNICAS

- Los alumnos tendrán que coleccionar todos los libros robados, uno por cada nivel. Para ello recibirán una “estantería” en la que podrán ir ordenando todos los libros recuperados. Al final del juego, los alumnos tienen que tener los ocho ejemplares.
- Además, según cómo realicen las pruebas, obtendrán unos determinados “reales”  (puntos)
- El juego se estructura en ocho niveles. El nivel cero servirá de aproximación e iniciación al juego.



BADGES





0

Nivel 0. *La Celestina*

1

Nivel 1. *Sonetos de Garcilaso de la Vega*

2

Nivel 2. *Lazarillo de Tormes*

5

Nivel 6. *El Quijote*

4

Nivel 5. *Soledades*

3

Nivel 4. *Obra completa de Quevedo*

6

Nivel 7. *Fuenteovejuna*

7

Nivel 8. *La vida es sueño*



# PRUEBAS

## NIVEL 0. *LA CELESTINA*

**PRUEBA 1.** Como acabas de estudiar, *La Celestina* se sitúa al final de la Edad Media e inicio del Renacimiento. Cuenta la historia de amor imposible entre Calisto y Melibea. ¿Podrías escribir una pequeña redacción (mínimo 20 líneas) en la que se cuenten otras tres historias de amor imposible? Explica por qué es un amor imposible, cómo se sienten los enamorados, cómo actúan los amigos y familiares... Busca en películas y en canciones que conozcas.

**PRUEBA 2.** Realiza el siguiente cuestionario sobre el argumento de *La Celestina*. Por cada 1000 puntos recibirás 20 reales 

# RÚBRICA PRUEBA 1

	<b>EXPERTO 20 REALES</b>	<b>PROFESIONAL 15 REALES</b>	<b>BECARIO 10 REALES</b>	<b>APRENDIZ 5 REALES</b>
<b>ORIGINALIDAD</b>	Cuenta historias de amor de películas y canciones que no han sido mencionadas en clase	Dos historias son muy originales; sin embargo, una de ellas ha sido mencionada en clase	Solo una historia de amor es original	Las tres historias son las más conocidas y han sido mencionadas en clase
<b>ORTOGRAFÍA</b>	No comete faltas de ortografía	Hay 1-2 faltas de ortografía	Hay 3-4 faltas de ortografía	Hay 5 o más faltas de ortografía
<b>PUNTUACIÓN</b>	No hay ningún error de puntuación	Hay 1-2 errores de puntuación	Hay 3-4 errores de puntuación	Hay 5 o más errores de puntuación
<b>COHESIÓN</b>	No hay errores de cohesión	Hay 1 error de cohesión	Hay 2 errores de cohesión	Hay 3 o más errores de cohesión
<b>PRESENTACIÓN</b>	La presentación es limpia y cuidada. La letra es legible	Se observa un tachón y/o error de margen No se entiende una palabra por mala caligrafía	Se observan 2 tachones y/o errores de margen No se entienden dos palabras por mala caligrafía	Se observan 3 tachones y/o errores de margen No se entienden tres palabras por mala caligrafía
<b>VOCABULARIO</b>	El vocabulario es fluido para su nivel. Usa sinónimos	El vocabulario es adecuado a su nivel	Usa un vocabulario básico para su nivel	Usa un vocabulario pobre y repite varias veces la misma palabra

# CUESTIONARIO PRUEBA 2 PREGUNTAS TIPO

¿Cómo se llaman los criados de Calisto que asesinaron a Celestina?

14



20  
Answers

▲ Centurio y Lázaro

◆ Pármemo y Sempronio

● Pleberio y Sempronio

■ Pármemo y Centurio

Exit preview

< 1 of 1 >



# CUESTIONARIO PRUEBA 2 PREGUNTAS TIPO

¿Cómo se llama el monólogo final que pronuncia el padre de Melibea?

18

Kahoot!

7  
Answers

▲ Carpe Diem

◆ Locus amoenus

● Planto

■ Plañidera

Exit preview

< 2 of 2 >



# PRUEBAS



**El resto de pruebas serán similares a las mostradas. Se primará la variedad: cuestionarios en *Kahoot*, *Plickers*, *Google Forms*, aula virtual..) pequeñas redacciones, tareas de relacionar, de búsqueda de información, etc.**

**Por ejemplo, al estudiar la personalidad de Quevedo y de Góngora, tendrán que crear perfiles en alguna red social y escribir mensajes al otro escritor (siguiendo el modelo de Quevedo 2.0 y Góngora 2.0 de Twitter)**

**Otro ejemplo: una vez explicado en clase la estructura del teatro barroco español, se les entregará una imagen de un teatro y tendrán que señalar ellos las partes y quiénes se sitúan en cada uno de ellas (balcón, gallinero, mosqueteros...)**

# PRUEBAS

## Sopas de letras sobre Cervantes



X	E	H	Y	O	T	Z	R	E	Y	A	X	Z	P	L	ABRIL	SHAKESPEARE
U	L	A	L	Z	D	S	O	R	B	M	O	K	A	X	ARGEL	
I	R	M	H	G	U	E	M	A	W	O	R	S	H	M	CERVANTES	
B	E	L	A	M	L	L	E	E	D	I	S	E	C	A	DIA DEL IDIOMA	
A	Y	E	Z	L	C	Q	O	P	I	D	E	R	N	C	DULCINEA	
L	L	T	N	A	I	U	Y	S	N	I	T	O	A	B	EL QUIJOTE	
L	E	X	A	G	N	I	J	E	G	L	N	D	M	E	EL REY LEAR	
I	A	L	P	A	E	J	U	K	L	E	A	A	L	T	HAMLET	
N	R	E	O	L	A	O	L	A	A	D	V	L	E	H	INGLATERRA	
A	K	P	H	A	D	T	I	H	T	A	R	B	G	I	LA GALATEA	
T	O	A	C	T	M	E	E	S	E	I	E	A	R	A	LA GITANILLA	
I	L	N	N	E	S	Q	T	T	R	D	C	H	A	F	LEPANTO	
G	E	T	A	A	Y	D	A	I	R	I	C	S	V	E	LOS HABLADORES	
A	T	O	S	K	L	I	R	B	A	K	V	O	C	K	MACBETH	
L	O	L	M	A	D	R	I	D	Y	H	I	L	K	Y	MADRID	
															MANCHA	
															OTELO	
															ROMEO Y JULIETA	
															SANCHO PANZA	

# PRUEBAS

## Juegos de Escape Room





*EL MISTERIO  
DE LOS  
LIBROS  
ROBADOS*



Intro

Personajes

Mapa

Misiones

Misión 1

Bloqueada 2

Bloqueada 3

Bloqueada 4



## *¿Cuál es el origen de la palabra "Libro"?*

Libri, historia

Librum, papel

Liber, corteza de los árboles

200

214

229

243

250

201

215

230

244

259

202



231

245

260

203

217

232

246

261

204

218

233

247

267



*CUENTA LA LEYENDA QUE LA AUTORA DE HARRY POTTER  
EMPEZÓ A ESCRIBIR SUS FAMOSOS LIBROS EN...*

Una servilleta

Un cuaderno

Un Whatsapp



# DINÁMICAS

- **Los alumnos recibirán recompensas en forma de carta con beneficios:**

FERNANDO DE ROJAS

150



● CARPE DIEM ■

Como buen estudiante salmantino, este escritor bien sabía que no todo era estudiar

**VALE POR UN DÍA SIN HACER DEBERES**

001/008 C

GARCILASO DE LA VEGA

150



● MÚSICA ■

Garcilaso de la Vega era un apasionado y buen conocedor de la música, sobre todo, de la vihuela

**VALE POR PODER ESCUCHAR MÚSICA EN DOS TAREAS QUE LA PROFESORA INDIQUE**

002/008 C

LAZARILLO DE TORMES

150



● ASTUCIA ■

Lazarillo pudo sobrevivir y medrar utilizando diversas artimañas

**VALE POR PODER MIRAR LOS APUNTES DURANTE 2 MINUTOS EN UN EXAMEN**

006/008 C

**CERVANTES** 150



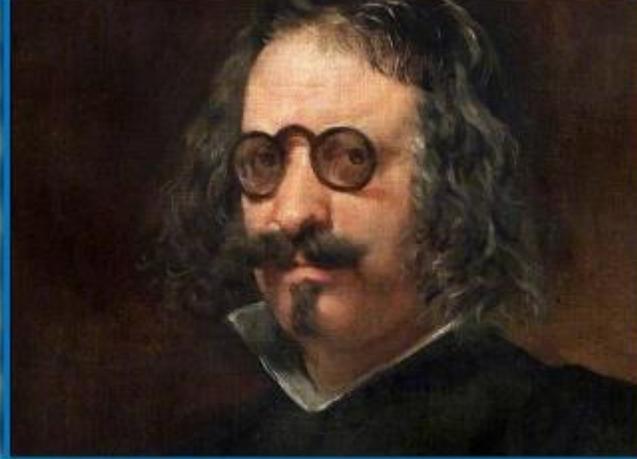
**FACILIDAD**

Nuestro escritor más universal  
perdió la movilidad de un brazo  
en una batalla

**VALE POR PODER HACER UNA  
FOTO A LOS APUNTES EN VEZ  
DE COPIARLOS A MANO**

004/008 C

**FRANCISCO DE QUEVEDO** 150



**HUMOR**

En la obra de Quevedo destaca  
muchas veces su amargo sentido  
del humor

**VALE POR PODER LEER LO QUE  
QUIERAS LOS ÚLTIMOS 10  
MINUTOS DE CLASE**

005/008 C

**LUIS DE GÓNGORA** 150



**JUEGO**

Luis de Góngora no siempre encajaba bien los insultos de Quevedo, aunque siempre le seguía el juego

**VALE POR PODER RECOGER 5 MINUTOS ANTES**

008/008 C

**LOPE DE VEGA** 150



**AMISTAD**

Conocida es la facilidad con la que Lope hacía amigos, especialmente con las mujeres

**VALE POR PODER ELEGIR CON QUÉN REALIZAR UN TRABAJO EN GRUPO**

007/008 C

**CALDERÓN DE LA BARCA** 150



**SUEÑO**

La vida es sueño y los sueños, sueños son...

**VALE POR PODER DESCANSAR 5 MINUTOS AL FINAL DE LA CLASE**

003/008 C

- Todas las semanas, se mostrará el *ránking* personal y el grupo que tiene más puntos (*reales* ) hasta ese momento. Como solo aparecerán los 3 primeros en el *ránking* semanal y los 5 primeros al final, no existirá desmotivación en aquellos estudiantes que vayan en las últimas posiciones.
- Se promueve la cooperación, puesto que sus resultados personales afectarán al grupo al que pertenezcan.

# COMPONENTES

- **Avatares:** cada alumno tendrá que crear su propio avatar y ponerle un nombre.



- **Cartas:** como se ha visto anteriormente, los alumnos podrán conseguir cartas que incluyen beneficios



- **Badges:** los libros que tienen que ir recuperando para colocar en su estantería. También se han mostrado con anterioridad



- **Niveles:** el juego consta de ocho niveles: el nivel cero que sirve de presentación y que enlaza con los contenidos vistos antes del Siglo de Oro; y los siete niveles propios del Siglo de Oro



# HERRAMIENTAS



- ***ClassDojo***: su trabajo diario en el aula también sumará o restará puntos al *ránking* individual y grupal
- ***Kahoot!*, *Plickers*, *Google Forms***: y demás páginas y aplicaciones para crear cuestionarios. Los resultados obtenidos en estas actividades también se añadirán

- ***Bitmoji***: para que puedan crear sus avatares. De las utilizadas de manera personal para este curso, me parece que es la que da más opciones expresivas.

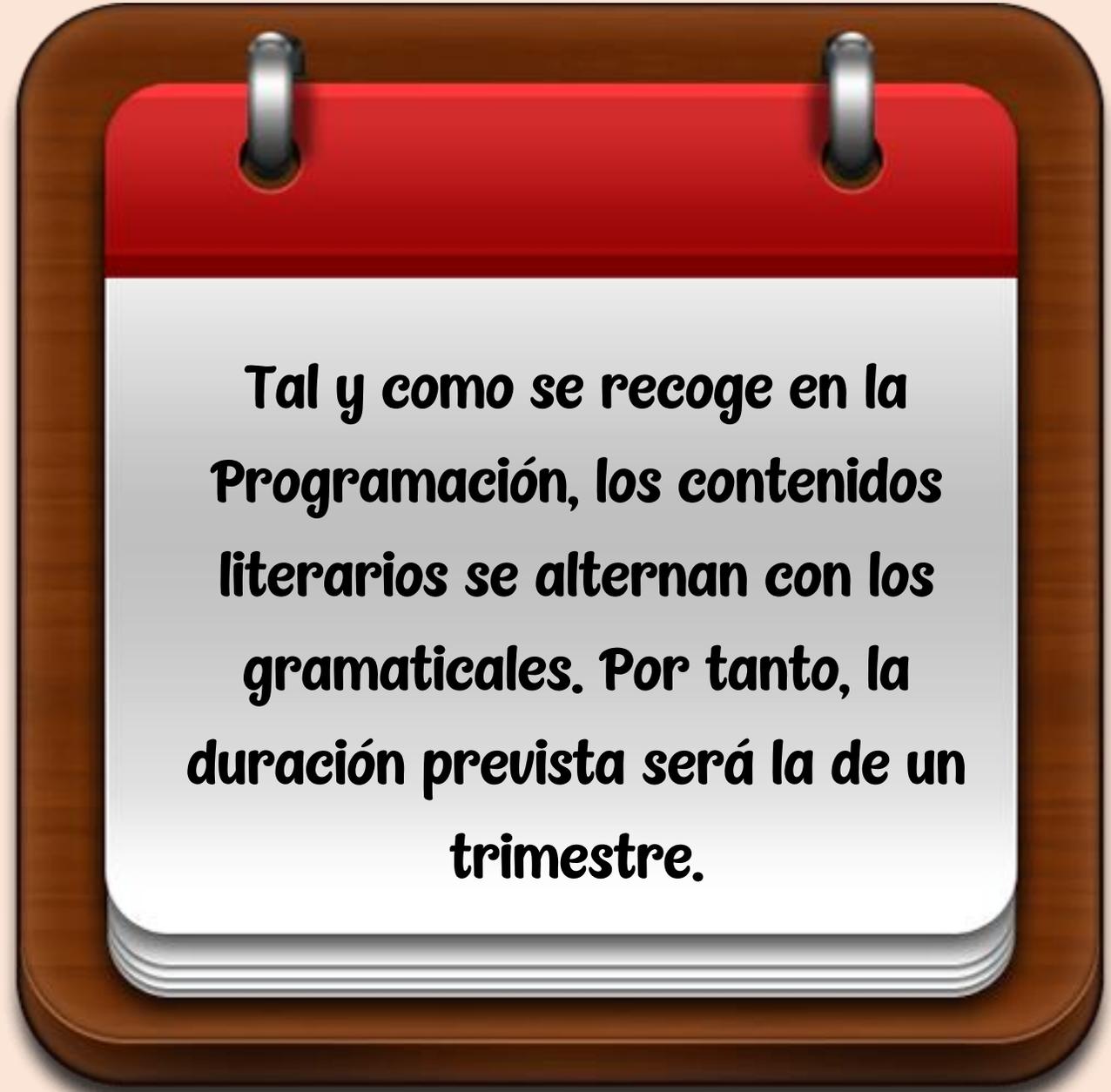
- ***Aula Virtual Moodle***: el medio utilizado para colgar toda la información, instrucciones, clasificaciones y ganadores.



- **Tradicionales: desde el papel, a la impresora con color y plastificadora (para las tarjetas con beneficios), bolígrafos, rotuladores...**



# DURACIÓN



# EVALUACIÓN

- Cada prueba (actividad) que realicen será evaluada siguiendo las rúbricas elaboradas para cada ejercicio. Esa puntuación, además de sumar puntos (*reales*) proporcionará a la profesora una nota proporcional a una puntuación máxima de 10 y que servirá para obtener la nota final de trimestre del alumno en el apartado de contenidos de literatura.
- Además, los cinco primeros alumnos clasificados recibirán una bonificación en su nota final de trimestre.



FIN

---

