



## PROYECTO GAMIFICACIÓN “ESTRELLAS DE 6º”

CURSO “Gamificación:  
aprendizaje basado en  
mecánicas de juego”

M<sup>a</sup> Cruz Garzón Hernández



**GAMIFICACIÓN**

## 9. EVALUACIÓN

- El alumno debe superar con éxito distintas tareas
- Se tendrá en cuenta el grado de cumplimiento de las normas establecidas.
- Se valorarán las pruebas escritas y las distintas herramientas utilizadas.
- Los alumnos llevarán a cabo una autoevaluación mediante dianas de evaluación.

## 1. CONTEXTO

**ALUMNADO:** Dirigido a alumnos de 6º de primaria (11-12 años)

Número de alumnos: entre 8 y 20

**RECURSOS DISPONIBLES:**

- Pizarra digital
- Ordenadores y conexión a internet
- Juegos de mesa
- Recursos de elaboración propia (dominó, memory...)

## 2. OBJETIVOS

- Introducir la gamificación en el aula.
- Fomentar en los alumnos el trabajo en equipo.
- Potenciar las relaciones sociales y cohesión de grupo
- Favorecer la autonomía de los alumnos
- Trabajar las distintas unidades didácticas de un modo ameno y divertido que logre involucrar al alumnado de forma activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## 8. COMPONENTES

**AVATARES:** cada alumno creará su propio avatar. Cuando suban de nivel su avatar se podrá personalizar añadiendo un complemento

**BADGES:** cuando suban de nivel lograrán también un badge que colocarán en su pasaporte de estrellas.

**LOGROS:** cuando adquieran una determinada cantidad de puntos subirán de nivel.

**RECOMPENSAS:** conseguirán puntos cuando lleven a cabo una serie de tareas o cuando cumplan las normas establecidas.

**NIVELES:** existen 5 niveles. En cada uno de ellos se pueden conseguir privilegios especiales (cartas de poder) para usar en el aula.

## 7. DINÁMICAS

**RECOMPENSAS:** cada vez que el alumno cumple las normas o lleva a cabo una tarea específica recibe puntos a cambio.

**JUEGO COOPERATIVO:** en esta gamificación las recompensas son a nivel grupal, de modo que todos deben cooperar para alcanzar un número determinado de puntos y obtener recompensas.

**FEEDBACK:** el alumno sabe en todo momento y de manera inmediata si su comportamiento o las tareas que está realizando son las adecuadas para ganar puntos. Al final del día se hace entrega de todos los puntos ganados.

## 6. MECÁNICAS

**RECOLECCIÓN:** cada vez que suban de nivel conseguirán un badge para añadir en su pasaporte

**PUNTOS:** todas las tareas y cumplimiento de las normas tendrán como premio puntos. Estos puntos servirán para subir de nivel y a su vez lograr una serie de recompensas.

**NIVELES:** el juego está estructurado en 5 niveles. A medida que suben de nivel pueden conseguir una serie de privilegios cada vez mejores para utilizar dentro del aula.

## 3. DURACIÓN

Se llevará a cabo durante el segundo trimestre con posibilidad de ampliarlo al tercer trimestre en las asignaturas de matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales.

## 4. HERRAMIENTAS

Se utilizarán algunas de las siguientes herramientas como elemento motivacional y para afianzar los contenidos de las unidades didácticas:

- Kahoot
- Plickers
- Cerebriti.

## 5. NARRATIVA

Los alumnos de 6º han creado un grupo musical llamado "Estrellas de 6º". Están empezando a nivel aficionado, pero su objetivo es llegar a ser unas estrellas famosas y poder dar na serie de conciertos en algunos de sus lugares favoritos. Para ello deberán realizar una serie de tareas y cumplir las normas de clase de un modo efectivo para ganar puntos. ¿Lograrán llegar al último nivel y reunir entre todos los puntos suficientes para dar esos deseados conciertos en los lugares que siempre soñaron?



# EXPLICACIÓN GENERAL



En “Estrellas de 6º” lo primero que harán los alumnos será crear sus propias normas de clase de forma consensuada y elaborar un semáforo donde registrar los comportamientos. Verde si todo está correcto, amarillo si incumplen alguna de sus normas “menos importante” y rojo si incumplen una norma importante como faltar al respeto u olvidar las tareas.

Una vez elaboradas las normas y el semáforo crearán un billete imaginario que serán los puntos. Para ello realizaré un concurso en el que cada uno cree el suyo y luego todos sean sometidos a votación. El ganador será el billete que represente los puntos de la clase. (Actualización: hecho el concurso ya tenemos billete: serán “FLIPS”)

## ¿Cómo ganar o perder estos FLIPS?

Se ganan flips permaneciendo en verde (comportamiento) o realizando una serie de tareas curriculares (ver las fotografías de la diapositiva siguiente)

Se pierden cuando el alumno termina el día con su semáforo en rojo y cuando no trae las tareas.

## ¿Para qué sirven estos FLIPS?

Sirven para conseguir recompensas. En este caso todos han decidido que las recompensas serán salidas y excursiones, y ellos mismos han decidido dónde quieren ir. Cada salida tiene una cantidad de FLIPS (puesta por el profesor) que tendrán que reunir entre todos poniendo la misma cantidad.

Cuanto más flips consigan, podrán subir de nivel. Subir de nivel y estar en verde dos semanas seguidas significa que obtienen una carta de poder con ventajas especiales para usar en el aula, mejores y más atractivas a medida que aumentan de nivel.



# EXPLICACIÓN GENERAL

## NORMAS

**Respeto a compis y profesores**

**PREPARAR EL MATERIAL DE CLASE**

No burlesarse de los demás

No interrumpir

No pelear

¡NUNCA REPUNTER A LA PROFE!

**MANTENER EL ENTORNO**

No llegar tarde a clase

Levantar la mano y no interrumpir

## Así funciona el pinzómetro

Semana  $\leftarrow$   $\begin{matrix} \bullet \\ \bullet \\ \bullet \end{matrix} = \begin{matrix} \bullet \\ \bullet \\ \bullet \end{matrix}$  = -1.500 Flips + Refuerzo repetitivo

Sin retrasos    Tarjetas extra    Penal al pelo

**REMEMBER!**

- Habrás 2 avisos cada vez que se incumpla una norma antes de llegar al siguiente día.
- Si te habrás 4 avisos para pasar a la siguiente semana.
- Si hay falta grave se pasará directo a la siguiente semana.
- Una vez en rojo la situación será **IRREVERSIBLE** hasta el día siguiente.

1 día verde	1 día amarillo	1 día rojo
+1000 flips	+50 flips	-1.800 flips
+ Refuerzo repetitivo		

Logros extra:

- Semana entera verde = +4.000 flips extras
- 2 semanas seguidas verdes = +1 carta de postar
- 1 mes entero verde = +10.000 flips extras + 1 carta de postar del mes
- Todo el trimestre verde = +50.000 flips extras + Regalo sorpresa

## ¿Quieres ganar más flips?

Mira, mira... 36!

- Listo a tiempo**  
Conseguir flips si todos los alumnos están sentados, calientes y con todo el material preparado cuando llega al profesor.
- Pregunta aleatoria**  
Conseguir flips si contestas correctamente una pregunta.
- En forma!**  
Conseguir flips cuando traigas al recreo un alimento saludable (fruta, fruta y leche). Entérmelo al profe.
- Supertrabajo**  
Conseguir flips por cada reto que resuelvas del panel de retos de forma correcta. Máximo 3 por semana.
- Supergrupo**  
Conseguir flips si habéis trabajado en equipo formosal.
- Tiempo libre**  
Conseguir flips si hacéis en familia una actividad de ocio/cultural todos juntos y presentáis un testimonio al profesor demostrándolo (fotos del momento, vídeos, dibujos, etc...)
- Super examen**  
Conseguir flips si sacáis un 10 en los exámenes.
- Mejor examen**  
Conseguir flips si sacáis un 9 en los exámenes + 7,5
- The best examen**  
Conseguir flips si sacáis un 10 en los exámenes + 9
- Supertrabajo**  
Conseguir flips si realizáis una tarea de mucha excepcionalidad y creatividad (trabaja, proyecto, proyecto de género...)
- Para obtener los puntos es necesario que seas puntual en lo que se pide, de aquí, ordenado, y con actitud y entusiasmo.
- Limpiando a la fama**  
¿HAS PENSADO EN SER UN RECONOCIDO LEGAL? MÁS ALLÍ DE TU PASADO AVISO? O UNA BUENA OPORTUNIDAD O UN ANÁLISIS TAL VUELTA? ¡TRABAJANDO! Preséntalo un tiempo voluntario desde el momento de las normas que estamos dando (en todas las tareas que presentéis) para que todos disfrutemos de ellas y de ellas.

## CONCURSO: "DISEÑAMOS FLIPS"

Winners...

5 Flips Clase

Flips

Flips

## ¡La que has liado!

- Comportamiento del pinzómetro**  
¿Mas día? ¿Mas semana? ¿Mas hora? ¿Mas carácter? ¡Ay, ay, ay... así vamos mal... Motivo para perder flips y oportunidad para reflexionar y que no vuelva a suceder...
- Desiste**  
¿Has olvidado algo de material general o de la asignatura (libro, cuaderno, reglas, mapas, papelamento, tijeras...)? Usa tu capacidad para no olvidar nada... pero... no olvidas de agenda o de cualquier otro punto que quieras...
- Desiste total**  
Mi perro se como los dibujos, me daje los cosas en clase, un día me me liado de la... Exámenes, exámenes... Olvidar la tarea, dibujos, trabajos, visionado de vídeos etc... te dañar la mente de flips sea...



# 1. CONTEXTO

## ALUMNADO

El proyecto se dirige a un grupo de 9 alumnos cuya relación grupal y de comportamiento no es la deseada. No tienen en general intereses comunes, existen problemas de comportamiento y no son capaces de trabajar en grupo, ya que prima el individualismo.

La dedicación en casa cuando hay que hacer tareas es prácticamente nula. Trabajan con la ley del mínimo esfuerzo y hasta el momento se han probado diferentes metodologías de trabajo sin obtener resultados satisfactorios.

Por ello, aunque se trabajarán aspectos de gamificación en las asignaturas, el comportamiento será fundamental para obtener puntos.

Tras una lluvia de ideas encontramos un eje común: la música.

## RECURSOS

En cuanto a los recursos en el aula contamos con pizarra digital y conexión a internet. Poseemos un espacio habilitado para poder colocarnos todos en grupo.

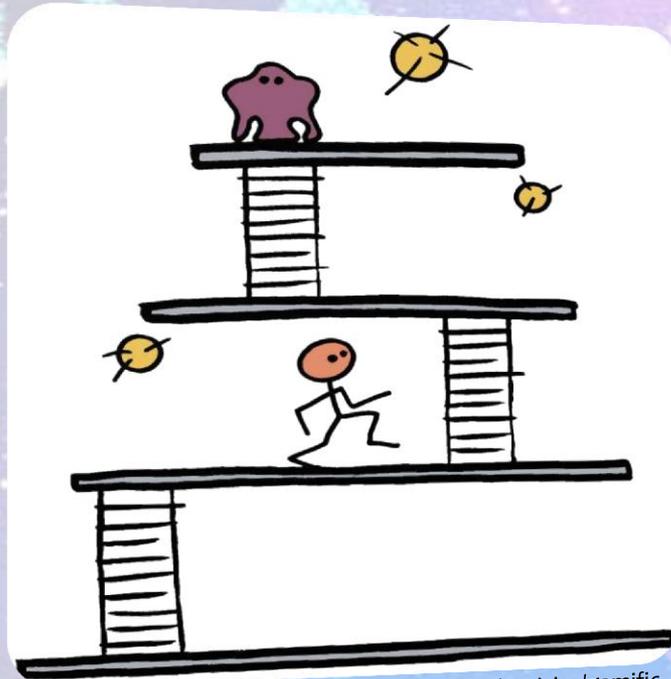


## 2. OBJETIVOS

La idea es comenzar con el proyecto en el segundo trimestre y alargarlo hasta final de curso. Se priorizará lograr más que los objetivos propiamente curriculares los referidos más a la relación social, comportamiento y trabajo en equipo.

Los objetivos planteados son los siguientes:

- Introducir la gamificación en el aula.
- Fomentar en los alumnos el trabajo en equipo.
- Potenciar las relaciones sociales y cohesión de grupo.
  - Favorecer la autonomía de los alumnos.
- Mejorar el comportamiento general del grupo.
- Fomentar el trabajo y esfuerzo fuera del aula.
- Trabajar las distintas unidades didácticas de un modo ameno y divertido que logre involucrar al alumnado de forma activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje



<https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>



### 3. DURACIÓN/TEMPORALIZACIÓN



[https://www.freepik.es/vector-gratis/administracion-tiempo-reloj-arena-trabajador\\_999942.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/administracion-tiempo-reloj-arena-trabajador_999942.htm)

La idea es comenzar con el proyecto en el segundo trimestre y alargarlo hasta final de curso.

Dado que el proyecto se enfoca especialmente a objetivos no relacionados directamente con lo curricular, pasaremos las 5 horas lectivas del día inmersos en la gamificación.





## 5. NARRATIVA



Los alumnos de 6º han creado un grupo musical llamado “Estrellas de 6º”. Están empezando a nivel aficionado, pero su objetivo es llegar a ser unas estrellas famosas y poder dar una serie de conciertos en algunos de sus lugares favoritos. Para ello deberán realizar una serie de tareas y cumplir las normas de clase de un modo efectivo para ganar puntos. ¿Lograrán llegar al último nivel y reunir entre todos los puntos suficientes para dar esos deseados conciertos en los lugares que siempre soñaron?

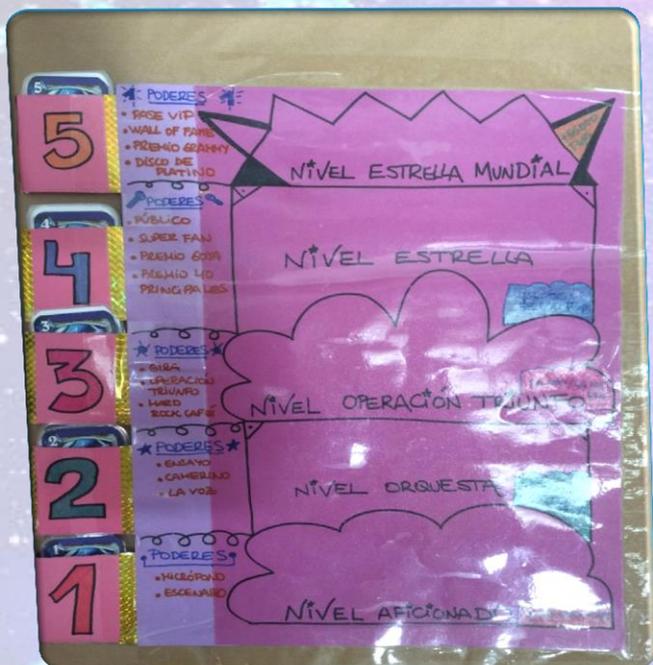


## 6. MECÁNICAS

**RECOLECCIÓN:** cada vez que suban de nivel conseguirán un badge para añadir en su pasaporte

**PUNTOS:** todas las tareas y cumplimiento de las normas tendrán como premio puntos (FLIPS). Estos puntos servirán para subir de nivel y a su vez lograr una serie de recompensas (excursiones)

**NIVELES:** el juego está estructurado en 5 niveles. A medida que suben de nivel pueden conseguir una serie de privilegios cada vez mejores para utilizar dentro del aula (cartas de poder)



## 7. DINÁMICAS



**RECOMPENSAS:** cada vez que el alumno cumple las normas o lleva a cabo una tarea específica recibe puntos a cambio (flips)

**JUEGO COOPERATIVO:** en esta gamificación las recompensas son a nivel grupal, de modo que todos deben cooperar para alcanzar un número determinado de puntos y obtener recompensas (excursiones)

**FEEDBACK:** el alumno sabe en todo momento y de manera inmediata si su comportamiento o las tareas que está realizando son las adecuadas para ganar puntos. Al final del día se hace entrega de todos los puntos ganados.



## 8. COMPONENTES



**AVATARES:** cada alumno creará su propio avatar. Cuando suban de nivel su avatar se podrá personalizar añadiendo un complemento (vestuario, instrumentos musicales...)

**BADGES:** cuando suban de nivel lograrán también un badge que colocarán en su pasaporte de estrellas.

**LOGROS:** cuando adquieran una determinada cantidad de puntos (flips) subirán de nivel.

**RECOMPENSAS:** conseguirán puntos (flips) cuando lleven a cabo una serie de tareas o cuando cumplan las normas establecidas.

**NIVELES:** existen 5 niveles. En cada uno de ellos se pueden conseguir privilegios especiales (cartas de poder) para usar en el aula.



# 8. COMPONENTES



**1**

**MICRÓFONO**

Esta carta te permite comer o beber en el aula durante un día sin manchar ni molestar.

**NIVEL 1**

**2**

**CAMERINO**

Con esta carta conseguirás el doble de flips de comportamiento. Válida un solo uso y a elegir el día.

**NIVEL 2**

**3**

**HARD ROCK CAFE**

Con esta carta puedes bajar un nivel el color de tu pinzómetro. Válida un uso y a elegir el día.

**NIVEL 3**

**4**

**SUPER FAN**

Utiliza esta carta para canjearla por dos cartas, las que tú elijas de niveles inferiores. Puedes quedarte con las cartas o regalarlas a algún compañero.

**NIVEL 4**

**5**

**PASE VIP**

Con esta carta puedes hacer una pregunta al profesor durante un examen, pero la respuesta solo será una palabra. El profesor no puede mentir.

**NIVEL 5**



## 9. EVALUACIÓN

REGISTRO SEMANAL DEL PINZÓMETRO  
MES \_\_\_\_\_ ALUMN@ GADELA  
SEMANA DEL 5 AL 10

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	FIRMA PADRE/MADRE
					<i>[Firma]</i>

SEMANA DEL 12 AL 16

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	FIRMA PADRE/MADRE

SEMANA DEL 19 AL 23

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	FIRMA PADRE/MADRE

SEMANA DEL 26 AL 30

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	FIRMA PADRE/MADRE

SEMANA DEL \_\_\_\_\_ AL \_\_\_\_\_

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	FIRMA PADRE/MADRE

NOVIEMBRE 2018

Todos los días registraremos cómo hemos terminado en el semáforo. Se hará en una planilla individual pintando del color correspondiente. Esa plantilla se llevará a casa todos los viernes para que los padres la vean y la firmen.

Además tendremos una planilla mensual que también irá pintada para ver los resultados generales.

El profesor dispondrá de una hoja de registro donde podrá anotar el color del semáforo y las tareas extras que ha realizado cada alumno.

Aparte de ello se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- El alumno debe superar con éxito distintas tareas
- Se tendrá en cuenta el grado de cumplimiento de las normas establecidas.
- Se valorarán las pruebas escritas y las distintas herramientas utilizadas.
- Los alumnos llevarán a cabo una autoevaluación mediante dianas de evaluación



