Proyecto curso Gamificación Junta Castilla y León

# ¡QUÉ NOS ROBAN LA TORRE! GAMIFICANDO LA EDAD MEDIA

Autor: Juan Bautista Rodriguez Seisdedos

@jbrodriguezs

1. Contexto de aplicación del proyecto

| 1.1 Alumnado |
| --- |
| El proyecto está dirigido a un aula de primaria multinivel con alumnos de 4º, 5º y 6º de primaria en la localidad de Mombuey (Zamora). Esta aula está integrada en el CRA de Palacios de Sanabria (Zamora).<br>La clase cuenta con un total de 12 alumnos divididos en niveles de la siguiente manera: 3 alumnos de 4º, 5 alumnos de 5º y 4 alumnos de 6º.<br>Nuestro centro está situado en un enclave neurálgico entre la meseta y Galicia, en el límite de las comarcas zamoranas de Sanabria y la Carballeda, un ámbito netamente rural con pequeños núcleos de población dedicados principalmente a la agricultura y la ganadería.<br>La localidad de Mombuey cuenta con una iglesia de estilo románico del Siglo XIII declarada bien de interés cultural y cuya construcción se atribuye a los caballeros templarios. La construcción de esta iglesia puede ser el punto de partida de nuestro proyecto de gamificación.<br> |

| 1.2 Intereses |
| --- |
| La clase funciona bien como grupo, aunque les ha costado coger la dinámica de trabajo. Habitualmente trabajan por niveles curriculares, pero es cierto que en ocasiones los contenidos se presentan de forma que el trabajo pueda desarrollarse de manera que los límites entre niveles sean un poco más difusos. De esta manera, los contenidos se presentan de forma similar para todos los niveles, pudiendo plantear tareas similares para todos los cursos en algunas áreas (lengua castellana y literatura, matemáticas, inglés, educación artística y educación física).<br>La mayor parte de los alumnos son aficionados al fútbol y los deportes de equipo.<br>Al ser un centro enclavado en el ámbito rural, los alumnos tienen intereses también en las labores del campo y en todo lo relacionado con su entorno. |
| 1.3 Dificultades |
| En el aula hay tres alumnos con dificultades de aprendizaje. Uno de ellos (alumno de 6º de primaria repetidor) cuenta con adaptación curricular significativa en el área de matemáticas (nivel de 4º de primaria). Este alumno, a pesar de sus dificultades es un alumno muy motivado por aprender y es un gran seguidor de juegos tipo minecraft, clash royale, clash of clans, etc.<br>La mayor dificultad técnica que nos encontramos a la hora de realizar este proyecto de gamificación es que algunos alumnos del centro no disponen de conexión a internet debido a la localización de sus domicilios. Este hecho hace que el soporte pensado para el desarrollo del proyecto sea mayoritariamente en papel (trípticos, posters, etc). |

2. Relación con el currículo

| 2.1 Objetivos del Proyecto de Gamificación |
|---|
| - Conocer el pasado de su localidad y de un monumento tan importante como es la iglesia de Mombuey.<br>- Conocer y utilizar las magnitudes del sistema métrico decimal: longitud, masa y capacidad.<br>- Expresar las unidades del sistema métrico decimal de diferentes maneras.<br>- Utilizar diferentes técnicas de dibujo para elaborar mapas o planos con las herramientas apropiadas: regla, escuadra, cartabón, transportador de ángulos y compás.<br>- Conocer y utilizar diferentes tipos de escala.<br>- Elaborar textos pequeños siguiendo un ejemplo presentado en el aula, incorporando vocabulario previamente estudiado.<br>- Utilizar el diccionario (papel u online) para consultar significados.<br>- Reconocer elementos de la Edad Media presentes en la localidad.<br>- Reconocer rasgos del arte Románico en la iglesia de Mombuey. |
| **2.2 Relación con las áreas del currículo** |
| El proyecto de gamificación está relacionado con las siguientes áreas del currículo:<br>- Lengua Castellana y Literatura<br>- Matemáticas<br>- Ciencias Sociales<br>- Educación Artística: Plástica |
| **2.3 Contenidos** |
| LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:<br>- Situaciones de comunicación espontáneas o dirigidas utilizando un discurso ordenado y coherente en situaciones de comunicación formales e informales.<br>- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales. |

- Estrategias y normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, organización del discurso, escucha, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los sentimientos y experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.
- Comprensión de textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Ampliación de vocabulario.
- Uso de documentos audiovisuales y medios de comunicación social para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes para ampliar los aprendizajes.
- Recursos gráficos en la comunicación escrita.
- Estrategias para la comprensión lectora de textos: Título. Ilustraciones. Palabras en negrita. Capítulos. Relectura. Anticipación de hipótesis y comprobación. Síntesis. Estructura del texto. Tipos de texto. Contexto. Diccionario. Sentido global del texto. Ideas principales. Resumen. Textos discontinuos: gráficos, esquemas…
- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.
- Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación (punto, coma, punto y coma, guión, dos puntos, raya, signos de puntuación paréntesis, comillas).
- Acentuación.
- Caligrafía. Orden y presentación.
- Conocimiento de los diferentes tipos de cuentos tradicionales: maravillosos, de fórmulas, de animales…
- El cuento y la leyenda: Algunas leyendas del entorno cultural más próximo.

MATEMÁTICAS:

- Planificación del proceso de resolución de problemas: Análisis y comprensión del enunciado. Estrategias y procedimientos: gráficos, tablas, esquemas de la situación, datos, planteamiento, ensayo y error razonado, selección de las operaciones, etc. Estimación del resultado de un cálculo y realización de los cálculos necesarios. Resultados obtenidos y valoración de los mismos. Explicación de forma oral y por escrito de los procesos de resolución de problemas y de los resultados obtenidos.
- Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos, geométricos y funcionales.
- Utilización de algoritmos estándar en los contextos de resolución de problemas y valoración de otras posibilidades de resolución.
- Acercamiento al método de trabajo científico con el planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos, geométricos y funcionales.
- Utilización de los procedimientos matemáticos estudiados para resolver problemas en situaciones reales.
- Disposición para desarrollar aprendizajes autónomos y confianza en sus propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.
- Interés y curiosidad por el aprendizaje y utilización de las Matemáticas.
- Participación y colaboración activa en el trabajo en equipo y el aprendizaje organizado a partir de la investigación sobre situaciones reales. Respeto por el trabajo de los demás.
- Integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje para obtener información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas y presentar resultados.
- Números decimales hasta la milésima: lectura, escritura y descomposición.
- Comparación, ordenación y redondeo hasta la décima o centésima.

- Operaciones.
- Propiedades de la suma y de la multiplicación respecto a la suma.
- Porcentajes. Significado y aplicación.
- Estimación y cálculo de magnitudes de longitud, masa, capacidad y superficie.
- Unidades del Sistema Métrico decimal. Longitud, capacidad, masa y superficie.
- Suma y resta con medidas de longitud, capacidad, masa y superficie.
- Expresión en forma compleja e incompleja de medidas de magnitudes.
- Estimación de medidas de magnitudes de objetos y espacios conocidos; elección de la unidad y los instrumentos más adecuados para medir y expresar una medida.
- Resolución de problemas de medidas.
- Interés por utilizar con cuidado y precisión diferentes instrumentos de medida y herramientas tecnológicas y por emplear las unidades adecuadas.
- Tipos de ángulos y sus elementos
- La medida de ángulos: sistema sexagesimal.
- La situación en el plano y en el espacio.
- Sistema de coordenadas cartesianas: representación de puntos.
- Posiciones relativas de dos rectas: rectas paralelas y secantes y perpendiculares.
- La circunferencia. Elementos básicos: centro, radio, diámetro, cuerda, arco, tangente. La longitud de la circunferencia
- El círculo y sus elementos. Área del círculo.

EDUCACION ARTÍSTICA: PLÁSTICA:

- Uso básico de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto.
- Análisis y valoración de alguno de los bienes declarados Patrimonio de la

Humanidad en Castilla y León en su relación con el arte.

- Formas planas y espaciales. Figuras planas y espaciales. Figuras planas: elementos, relaciones y clasificación.
- Desarrollo de estrategias para medir figuras de manera exacta y aproximada.
- Los ángulos. Medida y representación gráfica. El semicírculo graduado o transportador.
- El compás. Trazado de círculos y circunferencias. La división de la circunferencia aplicada a la construcción de elementos sencillos.
- La representación elemental del espacio, escalas y gráficas sencillas. Los mapas y planos callejeros.
- La limpieza y la exactitud en el proceso y los resultados obtenidos.

SOCIALES:

- Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas) para elaborar síntesis, comentarios, informes y otros trabajos de contenido social.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información para aprender, compartir y presentar conclusiones.
- Utilización, interpretación y lectura de diferentes lenguajes textuales, gráficos, códigos numéricos, cartográficos y otros, del entorno social próximo.
- Técnicas de trabajo intelectual. Elaboración de esquemas, resúmenes, memorización y estructuración de la información recibida. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora y mecanismos del intercambio comercial.
- Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.
- Los Reinos Peninsulares en la Edad Media. Las invasiones germánicas y

el reino visigodo. Al-Ándalus. Los reinos cristianos y la Reconquista. La convivencia de las tres culturas: judía, musulmana y cristiana. Procesos de integración política.

- Nuestro Patrimonio artístico, histórico y cultural. Cuidado y conservación del Patrimonio: museos, sitios y monumentos.

## 3. Temporalización

### 3.1 Temporalización del proyecto

Nuestro proyecto se llevará a cabo en el comienzo del tercer trimestre, a la vuelta de las vacaciones de Semana Santa y tendrá una duración aproximada de 5 semanas (desde el 9 de abril al 11 de mayo).

## 4. Narrativa del proyecto

### 4.1 Introducción al Proyecto

Aitor se levantó esa mañana con una sensación extraña. Había dormido bien, pero creía haber escuchado ruidos extraños en varias ocasiones durante la noche.

Levantó la persiana de la habitación y no podía ver nada más allá del jardín de su casa, aquella niebla primaveral siempre lo cubría todo durante las primeras horas de la mañana. Se vistió y bajó a la cocina a desayunar. Dio los buenos días a su madre y se sentó delante de un bol de cereales que se comió rápidamente. Besó a su madre en la mejilla, se puso la cazadora y se colgó la mochila, listo para ir al cole.

Al abrir la puerta, la niebla era más espesa que otros días, pero la notó diferente, había un olor raro en el pueblo…

Cerró la puerta al salir y empezó a caminar por la acera, pensando en que hoy jugaría en el recreo con sus amigos al fútbol, pero al doblar la esquina de la plaza de la iglesia levantó la cabeza para admirar la torre de la iglesia y ¡oh! Sorpresa, la torre no estaba. Al principio, Aitor pensó que por culpa de la

niebla no podía ver la torre. Decidió acercarse un poco más y entonces se dio cuenta. ¡Había desaparecido!¿Cómo era posible? No quedaba rastro de ella. Al llegar al colegio, Aitor hizo un corro con todos sus amigos y les contó lo que había pasado. No sabían que estaban a punto de embarcarse en una gran aventura…

### 4.2 La primera misión: Búsqueda del sobre

Aquella mañana, el maestro les contó a los alumnos que algo raro le había sucedido mientras conducía al colegio. Como de costumbre iba escuchando las noticias sin poner mucha atención, pero en la radio se hizo un silencio. Al principio no le dio mucha importancia porque lo normal era que la señal de radio no fuese clara. Sin embargo, aquel silencio no era normal. Se disponía a buscar una nueva emisora cuando una voz extraña, metálica le sugirió que no tocase ningún botón. Lo siguiente que le dijo fue que si querían recuperar la torre debían empezar por buscar un sobre en el recinto escolar y mirar cuidadosamente en su interior cuando lo encontrasen. Así que, a pesar de la niebla, el maestro indicó a sus alumnos que debían ponerse otra vez los abrigos y buscar un sobre por todo el colegio. No podían hacerlo de forma individual, sino que debían formar grupos de cuatro alumnos. El primer grupo que encuentre el sobre ganará 25 XP, los otros dos grupos ganarán 10 XP.

Además de la pista para comenzar a buscar la torre, en el sobre habrá una carta con un escudo con unos beneficios que los alumnos podrán usar durante el desarrollo del juego.

| Dinámicas de la primera misión: Búsqueda del sobre | | | |
|---|---|---|---|
| Recompensa: | - Ganador: 25 XP<br>- 2º: 10 XP<br>- 3º: 10 XP | Impulso del comportamiento: | Los alumnos se involucran por igual en la actividad |
| Competición: | Si, grupal | Logro épico: | Encontrar el sobre con la siguiente actividad |
| Juego Cooperativo: | Si | Misión: | Buscar el sobre por el colegio |
| Altruismo: | Si | Productividad: | No |
| Reconocimiento: | | | |

## 4.3 La segunda misión: Redibujando la torre

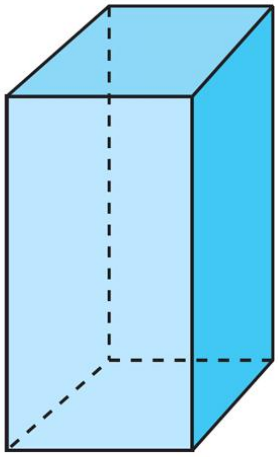
Antes de abrir el sobre, todos los grupos acuden al aula y se sientan en sus lugares de trabajo (las mesas están dispuestas en grupos de cuatro, el mismo número de componentes que el grupo).

Un miembro del grupo ganador, abre el sobre y encuentra la carta y un código QR que contiene un vídeo con información para esta misión.

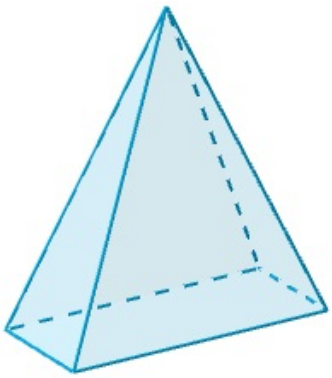
La narración del vídeo dice lo siguiente: “Hola, nosotros hemos robado la torre de vuestra iglesia. Si queréis recuperarla debéis seguir nuestras instrucciones. La siguiente misión consiste en hacer un dibujo de vuestra torre a escala. La torre tiene forma de prisma rectangular y acaba en una pirámide rectangular.

Las medidas reales de la torre son las siguientes: La base de la torre es un rectángulo cuyo lado más corto mide 2 metros. El lado más largo mide 3,6 metros. Los laterales de la torre son rectángulos cuyas bases miden 2 metros

y cuya altura mide 8 metros. El frontal de la torre es otro rectángulo cuya base mide 3,6 metros y cuya altura mide 8 metros".



"La pirámide rectangular que forma la cúspide de la torre tiene dos lados que miden 2 metros, otros dos lados que miden 3,6 metros y una altura de 4 metros".



"Lo primero que debes hacer es expresar las medidas de los cuerpos geométricos en centímetros.

El dibujo de la torre debe estar a una escala 2/10. Se realizará en una cartulina facilitada por el maestro".

Esta actividad se evaluará conforme a la rúbrica entregada a los alumnos (ver

apartado 7.3.1), pudiendo obtener los alumnos hasta 60 XP.

Cada componente del primer grupo en entregar el trabajo recibirá 5 XP extra que se sumarán a los obtenidos al evaluar según la rúbrica. Además, el grupo recibirá una carta con una espada que aportará beneficios al grupo cuando decida usarla.

Finalizar correctamente la actividad os permitirá recibir otro sobre a cada grupo que os indicará cómo continuar.

| Dinámicas de la segunda misión: Redibujando la torre | | | |
|---|---|---|---|
| Recompensa: | - Ganador: Hasta 60 XP<br>- 5 XP extra por acabar primero el trabajo | Impulso del comportamiento: | Los alumnos se involucran por igual en la actividad |
| Competición: | Si, grupal | Logro épico: | Conseguir el sobre para la siguiente misión. |
| Juego Cooperativo: | Si | Misión: | Hacer un dibujo a escala de la torre de la iglesia. |
| Altruismo: | Si | Productividad: | Si, un poster por cada equipo en el que dibujan la torre de la iglesia. |
| Reconocimiento: | | | |

## 4.3 La tercera misión: Calculando…

En el sobre, vais a encontrar un dibujo que representa el desarrollo de un prisma cuadrangular como la torre que os hemos robado. Vuestra misión consiste en calcular el perímetro y el área de la torre en el menor tiempo posible. Recuerda las dimensiones de la torre que usasteis en la misión dos (cuando dibujasteis la torre a escala). Organizad bien el trabajo, ya que el

equipo que consiga las respuestas correctas obtendrá 60 XP para cada miembro. El segundo equipo que más se acerque obtendrá 45 XP, el tercer equipo obtendrá 30 XP. En caso de empate, el reparto de XP se establecerá según el orden de entrega de los resultados. El equipo que menos tiempo tarde, recibirá 5 XP extra para cada miembro y además recibirá una carta con una daga que aportará unos beneficios al equipo cuando decidan usarla.

Finalizar correctamente la actividad os permitirá recibir otro sobre a cada grupo que os indicará cómo continuar.

| Dinámicas de la tercera misión: Calculando | | | |
|---|---|---|---|
| Recompensa: | - Ganador: 60 XP<br>- 2º: 45 XP<br>- 3º: 30 XP<br>- 5 XP extra para el equipo que menos tiempo tarde | Impulso del comportamiento: | Los alumnos se involucran por igual en la actividad |
| Competición: | Si, grupal | Logro épico: | Conseguir el sobre para la siguiente misión. |
| Juego Cooperativo: | Si | Misión: | Calcular el área y el perímetro de la torre usando el desarrollo de un prisma cuadrangular. |
| Altruismo: | Si | Productividad: | No |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Reconocimiento: | | | |

## 4.4 La cuarta misión: ¿En qué año se construyó vuestra iglesia?

En la siguiente prueba tenéis que adivinar en qué año se construyo la iglesia de Mombuey. Para ello, vamos a dividir la prueba en dos partes. La primera parte va a consistir en un trabajo individual. En este trabajo cada miembro del grupo va a tener que resolver una serie de operaciones matemáticas cuyo resultado final va a ser un único número. Este número forma parte del año de construcción de la iglesia. El alumno que consiga llegar primero a la solución correcta de sus operaciones conseguirá 20XP, el segundo conseguirá 15 XP, el tercero 10 XP y el cuarto conseguirá 5 XP.

La segunda parte de esta misión vuelve a ser un trabajo de equipo. Los miembros del grupo deberán ordenar las cifras obtenidas en la primera parte de la misión para formar el año de construcción de la iglesia.

El primer grupo que lo consiga, obtendrá 25 XP y una carta con un arco y una flecha que podrán usar cuando crean necesario.

El segundo equipo obtendrá 20 XP. El tercer equipo sumará 10 XP y el cuarto equipo sumará 5 XP.

Al finalizar la actividad, los equipos recibirán un sobre con indicaciones para la siguiente actividad.

| Dinámicas de la cuarta misión: ¿En qué año se construyó vuestra iglesia? | | | |
|---|---|---|---|
| Recompensa: | - Calculo: 1º 20 XP, 2º 15 XP, 3º 10 XP y 4º 5 XP.<br>- Grupos: 1º 25 | Impulso del comportamiento: | Los alumnos se involucran por igual en la actividad |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | XP, 2º 20 XP, 3º 10 XP y 4º 5 XP. | | |
| Competición: | Si, individual y grupal | Logro épico: | Conseguir el sobre para la siguiente misión. |
| Juego Cooperativo: | La primera parte no, la segunda si | Misión: | Calcular el año de construcción de la torre de la iglesia |
| Altruismo: | No | Productividad: | No |
| Reconocimiento: | | | |

## 4.5. La quinta misión: La sociedad estamental

En esta misión, tenéis que hacer una pequeña investigación sobre la sociedad de la Edad Media y explicar cómo estaba organizada realizando una infografía usando imágenes y datos obtenidos en la investigación. Al finalizar el trabajo, la mejor infografía sumará hasta 75 XP teniendo en cuenta la rúbrica (ver apartado 7.3.2). El equipo que más puntos sume según la rúbrica obtendrá una carta con una lanza y escudo de caballero que podrán utilizar cuando consideren necesario. El segundo equipo que más puntos sume según la rúbrica, obtendrá una carta con una daga que podrán utilizar cuando consideren necesario.

Todos los equipos recibirán un sobre con indicaciones para la próxima misión cuando acabe el recuento de puntos.

| Dinámicas de la quinta misión: La sociedad estamental | | | |
|---|---|---|---|
| Recompensa: | - Hasta 75 XP según la rúbrica | Impulso del comportamiento: | Los alumnos se involucran por igual en la actividad |
| Competición: | Si, grupal | Logro épico: | Conseguir el sobre para la siguiente misión. |
| Juego Cooperativo: | Si | Misión: | Realizar una infografía sobre la sociedad medieval |
| Altruismo: | Si | Productividad: | Si, una infografía |
| Reconocimiento: | | | |

## 4.6 La sexta misión: Los Gremios que ayudaron a construir la torre

Durante la Edad Media, los trabajadores se asociaban en gremios que les permitían desarrollar su trabajo. Esta especie de asociación, permitía a los trabajadores fijar unos precios por sus servicios, les permitía contratar aprendices a los que enseñar el oficio, desarrollar nuevas técnicas o crear nuevas herramientas para la realización de su trabajo. Vuestro trabajo consistirá en elaborar una presentación digital acerca de alguno de los gremios relacionados con la construcción de la torre. Forjadores, carpinteros, canteros, caldereros… son solo algunos de los ejemplos de gremios medievales relacionados con la construcción. Busca información relevante acerca del gremio que encontrareis en vuestro sobre y ponte manos a la obra. Podrás

conseguir hasta 100 puntos XP teniendo en cuenta la siguiente rúbrica (ver apartado 7.3.3).

Al finalizar la misión y sumar los XP acumulados, cada grupo recibirá un sobre con información referente a la misión final.

| Dinámicas de la sexta misión: Los gremios que ayudaron a construir la torre | | | |
|---|---|---|---|
| Recompensa: | - Hasta 100 XP según la rúbrica | Impulso del comportamiento: | Los alumnos se involucran por igual en la actividad |
| Competición: | No | Logro épico: | Conseguir el sobre para la siguiente misión. |
| Juego Cooperativo: | Si | Misión: | Realizar una presentación digital sobre alguno de los gremios que intervinieron en la construcción de la torre. |
| Altruismo: | Si | Productividad: | Si, una presentación digital |
| Reconocimiento: | | | |

| 4.7 La misión Final: Descubre donde están los bloques escondidos |
|---|
| Enhorabuena, estáis a punto de descubrir el misterio. Esta es la última misión, sin embargo es la más importante ya que si la resuelves, encontrarás el lugar donde hemos escondido la torre.<br>Para adivinar donde hemos escondido la torre, debes calcular el número aproximado de bloques que se usaron para construirla. Los bloques tienen forma rectangular. La base de cada bloque mide 50 centímetros y la altura de cada bloque es de 40 cm. Con estas dimensiones y las que usaste en la primera prueba, determina el número aproximado de bloques que se usaron para construir la torre. Tendrás que elegir el lugar donde hemos escondido los bloques de la torre, teniendo en cuenta el número de bloques que se usaron para construirla. Los posibles sitios donde hemos escondido la torre son: una furgoneta, el remolque de un camión o un avión de carga. El lugar donde hemos escondido los bloques es aquel en el que los bloques no tienen mucho hueco libre. Antes de resolver el misterio, debes enseñar a tu maestro el número aproximado de bloques que tiene la torre.<br>Si resuelves bien este enigma, ganarás 150 XP y os devolveremos la torre.<br>El segundo equipo en resolver el enigma ganará 100 XP. El tercer equipo en resolverlo, ganará 50 XP.<br>Por último ganarás una carta con una maza, que podrás usar para quitar puntos de XP a los equipos rivales antes de que acaben su misión final. |

| Dinámicas de la sexta misión: Los gremios que ayudaron a construir la torre | | | |
|---|---|---|---|
| Recompensa: | - Hasta 150 XP según la rúbrica | Impulso del comportamiento: | Los alumnos se involucran por igual en la actividad |
| Competición: | Si | Logro épico: | Acabar la misión en primer lugar. |
| Juego Cooperativo: | Si | Misión: | Calcular el número |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | aproximado de bloques usados para construir la torre. |
| Altruismo: | Si | Productividad: | No |
| Reconocimiento: | | | |

5. Jugadores

| 5.1 Distribución de los alumnos |
|---|
| Como hemos explicado al comienzo, la clase cuenta con un total de 12 alumnos divididos en niveles de la siguiente manera: 3 alumnos de 4º, 5 alumnos de 5º y 4 alumnos de 6º.<br>Para crear los grupos en los que los alumnos van a desarrollar la tarea tenemos en cuenta un poco las dificultades y los niveles de los alumnos de la clase y la organización queda de la siguiente manera:<br>- 1º Grupo: 1 alumno de 4º, 2 alumnos de 5º, 1 alumno de 6º<br>- 2º Grupo: 1 alumno de 4º,1 alumno de 5º, 2 alumno de 6º (uno de ellos alumno NEE)<br>- 3º Grupo: 1 alumno de 4º, 2 alumnos de 5º, 1 alumno de 6º<br>Con este criterio, se forman grupos lo más homogéneos posibles buscando que la resolución de las tareas presente las mismas dificultades para todos los grupos. |

| 5.2 Tareas individuales | 5.3 Tareas grupales |
|---|---|
| 1º Realizar operaciones matemáticas en la misión 4.4 | 1º Buscar el sobre con las instrucciones en la misión 4.1 |
| | 2º Redibujando la torre en la misión 4.2 |
| | 3º Calcular el área y el perímetro de la torre en la misión 4.3. |
| | 4º Ordenar las cuatro cifras obtenidas en la misión 4.4 para adivinar el año de construcción de la iglesia. |
| | 5º Realizar una infografía acerca de la sociedad de la Edad Media. |
| | 6º Realizar una presentación digital acerca de los gremios que intervinieron en la construcción de la torre de la iglesia. |
| | 7º Calcular el número aproximado de bloques que se usaron para construir la torre. |

6. Niveles y XP

| 6.1 Niveles a conseguir por los jugadores | |
|---|---|
| Niveles | XP |
| Sirviente | Hasta 100 XP |
| Escudero | Hasta 200 XP |
| Sargento | Hasta 350 XP |
| Caballero | Hasta 500 XP |

7. Componentes del juego

| 7.1 Soporte para el juego |
|---|
| Debido a que algunos de los alumnos no tienen conexión a internet, el juego está concebido para desarrollarse usando el papel como soporte. Se va a realizar un tríptico para cada alumno con toda la información relevante: dinámicas, mecánica, sistema de puntuación, recompensas, etc. Asimismo, en el aula se dispondrá un poster similar al tríptico y también se elaborará una clasificación usando classdojo que se actualizará al finalizar cada semana. |
| 7.2 Sistema de evaluación |
| 7.2.1 Tareas individuales |
| - Misión 4.4 ¿En qué año se construyó vuestra iglesia?: Las operaciones de cálculo las corregirá el profesor según vayan terminando los alumnos, teniendo el cuenta si el resultado es correcto o no. Si el resultado es correcto, el alumno recibirá los puntos XP determinados para la posición en la que acabe. Si la solución no es correcta, deberá seguir calculando. |
| 7.2.2 Tareas grupales |
| - Misión 4.2 Búsqueda del sobre. La entrega de XP se hará en base al equipo que consiga encontrar el sobre.<br>- Misión 4.3 Calculando. Se evaluará según la rúbrica del apartado 7.3.1<br>- Misión 4.4 ¿En qué año se construyó vuestra iglesia? Parte grupal. La entrega de XP se hará en base al orden en el que concluyan la tarea los equipos.<br>- Misión 4.5 La sociedad estamental. Se evaluará según la rúbrica del apartado 7.3.2<br>- Misión 4.6 Los gremios que ayudaron a construir la torre. Se evaluará en base a la rúbrica del apartado 7.3.3<br>- Misión 4.7 Descubre donde están los bloques escondidos. La entrega de XP se hará en base al orden en el que concluyan la tarea los equipos. |

## 7.3 Rúbricas de evaluación

### 7.3.1 Rúbrica Misión 2: Redibujando la torre

| CONCEPTO | EXCELENTE<br>10 XP | MUY BIEN<br>7 XP | BIEN<br>5 XP | NO CONSIGUE<br>2 XP |
|---|---|---|---|---|
| CALIDAD DEL TRABAJO | PROPORCIONA TRABAJO DE MUY ALTA CALIDAD, CUMPLIENDO TODOS LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS EN LA MISION | PROPORCIONA TRABAJO DE CALIDAD, CUMPLIENDO ALGUNOS DE LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS EN LA MISION | OCASIONALMENTE LAS APORTACIONES HAN DE SER COMPROBADAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO PARA COMPROBAR SU CALIDAD | GENERALMENTE SUS APORTACIONES HAN DE SER COMPROBADAS Y REHECHAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO YA QUE NO CUMPLEN LOS REQUISITOS MINIMOS DE CALIDAD ESTABLECIDOS EN LA MISION |
| ORDEN Y LIMPIEZA EN EL TRABAJO | EL TRABAJO RESPETA LA ESCALA, ESTA CENTRADO EN EL SOPORTE, ESTA LIMPIO Y NO PRESENTA LINEAS BORROSAS O CONFUSAS | EL TRABAJO RESPETA LA ESCALA, NO ESTA CENTRADO EN EL SOPORTE. ESTA LIMPIO AUNQUE PRESENTA ALGUNAS LINEAS BORROSAS O INCORRECTAS | EL TRABAJO NO RESPETA LA ESCALA, NO ESTA CENTRADO EN EL SOPORTE. ESTA LIMPIO AUNQUE PRESENTA BASTANTES LINEAS BORROSAS O INCORRECTAS | EL TRABAJO NO PRESENTA LA ESCALA, NO ESTA CENTRADO EN EL SOPORTE. ESTA SUCIO, PRESENTA MARCAS DE GOMA QUE NO SE HAN ELIMINADO DEBIDAMENTE Y LA MAYORIA DE LAS LINEAS SON BORROSAS O INCORRECTAS |
| COLABORACION | SIEMPRE COMPARTE CON EL GRUPO EL MATERIAL Y LOS RECURSOS QUE POSEE. ADEMAS TIENE EN CUENTA EL MATERIAL DE LOS DEMAS Y SUS APORTACIONES | USUALMENTE COMPARTE CON EL GRUPO EL MATERIAL Y LOS RECURSOS QUE POSEE. RECONOCE EL ESFUERZO DE OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | OCASIONALMENTE COMPARTE SUS MATERIALES CON EL GRUPO. NO SIEMPRE RECONOCE EL ESFUERZO DE OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | CASI NUNCA COMPARTE EL MATERIAL CON EL GRUPO. NO VALORA LAS APORTACIONES DE LOS DEMAS MIEMBROS |
| CONTRIBUCION AL PROYECTO | SIEMPRE PROPORCIONA IDEAS Y CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL TRABAJO CON MUCHO EMPEÑO | USUALMENTE PROPORCIONA IDEAS Y CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL TRABAJO CON EMPEÑO | OCASIONALMENTE PROPORCIONA IDEAS Y CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL TRABAJO CON POCO EMPEÑO | CASI NUNCA PROPORCIONA IDEAS UTILES AL GRUPO Y NO CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL PROYECTO |
| RESOLUCION DE PROBLEMAS | SIEMPRE BUSCA Y SUGIERE POSIBLES SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS QUE APARECEN EN EL DESARROLLO DE LA MISION | A VECES SUGIERE IDEAS O SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS Y COLABORA EN LA PUESTA EN MARCHA DE MEDIDAS SUGERIDAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | NO SIGUERE SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS Y NO SE INVOLUCRA EN LA PUESTA EN MARCHA DE SOLUCIONES APORTADAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | NO INTENTA RESOLVER PROBLEMAS NI AYUDA A OTROS A RESOLVERLOS. DEJA QUE SUS COMPAÑEROS HAGAN EL TRABAJO |
| USO DE LAS TIC | USA LAS TIC CON NATURALIDAD BUSCANDO IMÁGENES EN | UTILIZA LAS TIC USUALMENTE Y CONOCE AL MENOS UN LUGAR DONDE | NO USA LAS TIC HABITUALMENTE Y NO CONOCE NINGUN BANCO DE | NUNCA USA LAS TIC NI TIENE INTERES EN APRENDER A USARLAS |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | BUSCADORES QUE LES AYUDE EN LA TAREA | BUSCAR IMÁGENES QUE LES AYUDEN EN LA TAREA | IMÁGENES, PERO TIENE VOLUNTAD POR APRENDER DE LOS RECURSOS QUE LES MUESTRAN OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | |

## 7.3.2 Rúbrica Misión 5: La sociedad Estamental

| CONCEPTO | EXCELENTE | MUY BIEN | BIEN | NO CONSIGUE |
|---|---|---|---|---|
| | 15 XP | 12 XP | 8 XP | 3 XP |
| CALIDAD DEL TRABAJO | PROPORCIONA TRABAJO DE MUY ALTA CALIDAD, CUMPLIENDO TODOS LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS EN LA MISION | PROPORCIONA TRABAJO DE CALIDAD, CUMPLIENDO ALGUNOS DE LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS EN LA MISION | OCASIONALMENTE LAS APORTACIONES HAN DE SER COMPROBADAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO PARA COMPROBAR SU CALIDAD | GENERALMENTE SUS APORTACIONES HAN DE SER COMPROBADAS Y REHECHAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO YA QUE NO CUMPLEN LOS REQUISITOS MINIMOS DE CALIDAD ESTABLECIDOS EN LA MISION |
| CONTRIBUCION AL PROYECTO | SIEMPRE PROPORCIONA IDEAS Y CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL TRABAJO CON MUCHO EMPEÑO | USUALMENTE PROPORCIONA IDEAS Y CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL TRABAJO CON EMPEÑO | OCASIONALMENTE PROPORCIONA IDEAS Y CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL TRABAJO CON POCO EMPEÑO | CASI NUNCA PROPORCIONA IDEAS UTILES AL GRUPO Y NO CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL PROYECTO |
| RESOLUCION DE PROBLEMAS | SIEMPRE BUSCA Y SUGIERE POSIBLES SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS QUE APARECEN EN EL DESARROLLO DE LA MISION | A VECES SUGIERE IDEAS O SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS Y COLABORA EN LA PUESTA EN MARCHA DE MEDIDAS SUGERIDAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | NO SIGUERE SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS Y NO SE INVOLUCRA EN LA PUESTA EN MARCHA DE SOLUCIONES APORTADAS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | NO INTENTA RESOLVER PROBLEMAS NI AYUDA A OTROS A RESOLVERLOS. DEJA QUE SUS COMPAÑEROS HAGAN EL TRABAJO |
| USO DE LAS TIC | USA LAS TIC CON NATURALIDAD BUSCANDO IMÁGENES EN | UTILIZA LAS TIC USUALMENTE Y CONOCE AL MENOS UN LUGAR DONDE | NO USA LAS TIC HABITUALMENTE Y NO CONOCE NINGUN BANCO DE | NUNCA USA LAS TIC NI TIENE INTERES EN APRENDER A USARLAS |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | BUSCADORES QUE LES AYUDE EN LA TAREA | BUSCAR IMÁGENES QUE LES AYUDEN EN LA TAREA | IMÁGENES, PERO TIENE VOLUNTAD POR APRENDER DE LOS RECURSOS QUE LES MUESTRAN OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | |
| PRODUCTO FINAL | EL PRODUCTO ESTA LLENO DE ELEMENTOS ESTETICOS QUE AYUDAN A LA COMPRENSION DE CONCEPTOS. LOS COLORES ESTAN BIEN ELEGIDOS Y TIENE MUCHOS DETALLES ORIGINALES | EL DISEÑO ES INTERESANTE. LOS COLORES SON USADOS DE MANERA INTENCIONADA Y ORIGINAL. TIENE ALGUNOS ELEMENTOS ESTETICOS INTERESANTES | EN LA INFOGRAFIA HAY ALGUN DETALLE ORIGINAL Y COLORES VARIADOS PERO NO POSEE ELEMENTOS QUE INVITEN A LEERLA | ES UN TRABAJO CON POCA UTILIZACION DEL COLOR Y DE ELEMENTOS ORIGINALES. NO RESULTA ATRACTIVA A LA VISTA |

## 7.3.3 Rúbrica misión 6: Los gremios que ayudaron a construir la torre

| CONCEPTO | EXCELENTE | MUY BIEN | BIEN | NO CONSIGUE |
|---|---|---|---|---|
| | 20 XP | 17 XP | 14 XP | 7 XP |
| CALIDAD DEL TRABAJO | PROPORCIONA TRABAJO DE MUY ALTA CALIDAD, CUMPLIENDO TODOS LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS | PROPORCIONA TRABAJO DE CALIDAD, CUMPLIENDO ALGUNOS DE LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS | OCASIONALMENTE, LOS APORTES QUE ENTREGA HAN DE SER COMPROBADOS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO | TODOS SUS APORTES HAN DE SER REVISADOS Y REHECHOS POR OTROS MIEMBROS DEL GRUPO |
| TRABAJO EN EQUIPO | SIEMPRE TRABAJA EN EQUIPO | CASI SIEMPRE TRABAJA EN EQUIPO | OCASIONALMENTE TRABAJA EN EQUIPO | NUNCA TRABAJA EN EQUIPO |
| RESOLUCION DE PROBLEMAS | SIEMPRE BUSCA Y SUGIERE SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS QUE APARECEN DURANTE EL DESARROLLO DE LA TAREA | A VECES SUGIERE IDEAS O SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS QUE APARECEN | NO SUGIERE SOLUCIONES AUNQUE SI SE INVOLUCRA EN LA RESOLUCION DE LOS PROBLEMAS QUE APARECEN | NO SUGIERE SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS Y NO SE INVOLUCRA EN LA RESOLUCION DE LOS CONFLICTOS QUE APARECEN DURANTE LA REALIZACION DE LA TAREA |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| USO DE LAS TIC | UTILIZA LAS TIC CON NATURALIDAD, CONOCE VARIAS HERRAMIENTAS DIFERENTES PARA LA ELABORACION DEL PRODUCTO FINAL Y LAS APLICA | UTILIZA LAS TIC USUALMENTE, CONCE AL MENOS UNA HERRAMIENTA PARA ELABORAR EL PRODUCTO FINAL Y SUGIERE SU USO | NO UTILIZA LAS TIC HABITUALMENTE, NO CONOCE NINGUNA HERRAMIENTA PARA ELABORAR EL PRODUCTO FINAL AUNQUE MUESTRA INTERES EN APRENDER A USAR LA QUE SE VA A UTILIZAR PARA REALIZAR EL PRODUCTO FINAL | NUNCA USA LAS TIC NI TIENE INTERES EN APRENDER A UTILIZARLAS |
| PRODUCTO FINAL | LA PRESENTACION ESTA BIEN DESARROLLADA, LAS DIAPOSITIVAS ESTAN CORRECTAMENTE CORRELACIONADAS Y CONTIENE IMÁGENES DIFERENTES Y COHERENTES CON EL TRABAJO QUE SE PIDE | LA PRESENTACION ESTA BIEN DESARROLLADA, AUNQUE ALGUNAS DIAPOSITIVAS NO GUARDAN CORRELACION Y LAS IMÁGENES NO SON VARIADAS | LA PRESENTACION NO ESTA BIEN DESARROLLADA. NO HAY RELACION ENTRE LAS DIAPOSITIVAS, INCLUYE ALGUNAS IMÁGENES | LA PRESENTACION ES MONOTONA, EL CONTENIDO CARECE DE INTERES, LAS DIAPOSITIVAS NO GUARDAN RELACION ENTRE ELLAS Y NO INCLUYE NADA QUE INVITE A LEERLA |

## 7.4 Evaluando con Kahoot

Para evaluar el proyecto gamificado, se ha creado un Kahoot en el que participarán todos los alumnos de forma individual. Los cinco primeros alumnos sumarán 10 XP a los puntos obtenidos en el resto de las misiones. El enlace a la actividad es el siguiente: https://play.kahoot.it/ - /k/f4fd4c1b-1d99-44ee-861c-a8b136150e92

## 7.5 Retos Bonus

Durante el tiempo que dure el proyecto, los alumnos podrán sumar puntos XP semanalmente atendiendo a los siguientes criterios:

- Comportamiento: 5 XP semanales por buen comportamiento
- Colaboración en el aula: 5 XP semanales por colaborar en el aula (borrar

la pizarra al final del día, bajar las persianas, sacudir los borradores, regar las plantas, ordenar los armarios, etc)

- Tareas extra del blog: Cada alumno recibirá hasta 10 XP semanales por realizar tareas extra que se subirán al blog.

## 7.6 Cartas del juego

Durante el desarrollo del juego, los equipos irán recibiendo cartas según vayan completando las misiones. Las cartas les darán beneficios que podrán aplicar al desarrollo del juego cuando crean conveniente. Las cartas son las siguientes:

| ESCUDO | ESPADA |
|---|---|
| | |

| DAGA | ARCO Y FLECHA |
| --- | --- |
| | |
| **LANZA Y ESCUDO DE CABALLERO** | **LANZA** |
| | |

| MAZA | RELOJ DE ARENA |
| --- | --- |
| | |