

Gamificación

NO TAN TRIVIAL

2º DE ESO

Grupo 6

Inmaculada Galende García

María del Rosario Casado Fernández

José María Pérez Alonso

Eugenio Alonso Álvarez

Sesión 1. “Las competencias profesionales del docente”

CANVAS PARA EL DISEÑO DE UN TRIVIAL COMO RECURSO EN EL AULA (2º ESO)

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia científica
- Competencia didáctica
- Competencia intra e interpersonal
- Competencia en trabajo en equipo
- Competencia Lingüístico - Comunicativa

DESAFÍO Y PRODUCTO FINAL

Nuestro desafío es realizar un juego basado en el trivial. Realizaremos preguntas relacionadas con diferentes materias para concebir el conocimiento como un saber y aprendizaje integrados.

Queremos crear un producto que se emplee en el aula fundamentalmente como recurso en horas de guardia y tutorías.

RECURSOS

- Docentes de las materias especificadas:
 - ✓ Física y Química
 - ✓ Lengua Castellana y Literatura
 - ✓ Matemáticas
 - ✓ Inglés
 - ✓ Francés
- Tutores
- Impresora
- Internet

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

- Real Decreto 1105/2014, currículo básico de la ESO (concretamente 2º ESO) aplicado a las materias:
 - Física y Química
 - Lengua Castellana y Literatura
 - Matemáticas
 - Inglés
 - Francés

TAREAS

- Reunión del equipo docente.
- Elaboración de normas del juego y tablero del juego
- Realización de preguntas por bloques de materias y nivel.
- Recopilación de preguntas y respuestas.
- Impresión del juego: fichas y tablero.

HERRAMIENTAS TIC

Internet para valorar la actividad mediante <https://docs.google.com/forms>.

Procesador de texto para la elaboración de las tarjetas.

Microsoft OneDrive para la colaboración.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Realizaremos una evaluación tanto del equipo docente como de los alumnos mediante un cuestionario <https://docs.google.com/forms>

DIFUSIÓN

Difundiremos nuestro proyecto en:

- el propio aula
- en la sala de profesores
- página web del centro

AGRUPAMIENTOS /ORGANIZACIÓN

Para llevar a cabo la actividad se va a realizar un agrupamiento de 3-4 alumnos.

FICHA PEDAGÓGICA DE LA ACTIVIDAD

A. **DESCRIPCIÓN:** Nuestra actividad consiste en la confección de una versión adaptada a contenidos de 2º de ESO del conocido juego de mesa TRIVIAL. Para ello hemos diseñado las tarjetas, de forma que podrán utilizarse proyectadas en pantalla grande o impresas para una utilización tradicional con tablero de mesa. Se incluye un modelo de tarjeta en blanco, para ampliaciones del juego. Se han elegido las asignaturas correspondientes a los miembros del grupo (física y química, matemáticas, lengua española, literatura, francés e inglés). Cada centro puede adaptarlas a los profesores que quieran utilizarlas.

Contemplamos dos usos diferentes del juego:

- el alumnado repasa contenidos, jugando con las tarjetas ya elaboradas.
- el alumnado elabora nuevas preguntas, como proyecto de investigación interdisciplinar.

B. **NIVEL:** 2º de ESO. Las preguntas elaboradas por nuestro grupo corresponden a contenidos curriculares de 2º de ESO, pero el juego puede adaptarse a cualquier curso.

C. **MATERIA:** física y química, matemáticas, lengua española y literatura, francés e inglés, aunque puede cambiarse en función del profesorado participante.

D. **CONTENIDOS:** los correspondientes al curso y a las materias seleccionadas.

E. **COMPETENCIAS:** En este proyecto se desarrollarán la competencia lingüística, la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, la competencia digital, la competencia de aprender a aprender y la competencia del sentido de iniciativa y emprendimiento.

F. **AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN:**

- a. Para la elaboración de las tarjetas, se podrá optar, según las características del alumnado, por trabajo individual o en parejas.
- b. Para el desarrollo del juego, se trabajará en gran grupo (proyección de las preguntas, respuestas por turno) o en grupos de seis alumnos, que dispondrán cada uno de un juego completo (tablero, dados, fichas y preguntas).

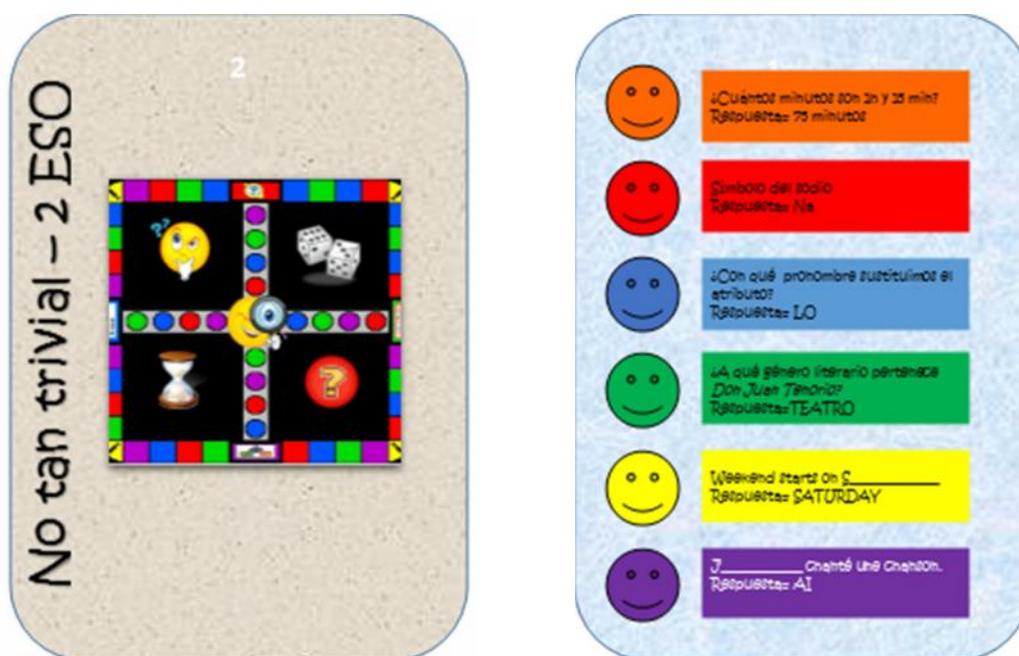
G. **TAREAS:** Cada alumno (o pareja de alumnos, en su caso) deberá realizar una o varias tarjetas con preguntas relativas a los contenidos de seis diferentes materias de 2º de ESO. Si se considera oportuno, se podrán repartir los temas entre todos los alumnos/parejas, para evitar repeticiones.

H. **TEMPORALIZACIÓN:** El primer día en clase se explicará a los alumnos el proyecto, formando en su caso las parejas, y repartiendo los temas. Se les dará una semana para la búsqueda de información para la redacción de las preguntas. En la segunda semana deberán confeccionar las tarjetas. Para ello se les darán las tarjetas en blanco y se les explicará cómo *rellenarlas* para lo que tendrán una semana de plazo. En la tercera sesión se jugará una primera partida de prueba, como recompensa al trabajo realizado.

I. **RECURSOS:**

- a. Libros de texto para la redacción de las preguntas.
- b. Herramientas TIC: procesador de texto e impresora para la confección e impresión de tarjetas de preguntas y tablero de juego. Formularios de Google (<https://www.google.com/forms>) para la evaluación.

J. **PRODUCTO FINAL:**





- K. **EVALUACIÓN DEL PROYECTO:** El proyecto se evaluará de dos maneras:
- Los alumnos contestarán una encuesta anónima sobre el mismo.
 - Por su parte, los profesores que han participado en la actividad responderán a un cuestionario de valoración de proyectos.
- En ambos casos se realizará mediante un formulario de Google (<https://www.google.com/forms>).
- L. **DIFUSIÓN DEL PRODUCTO:** además de los usos previsto en el aula (ver párrafo A. DESCRIPCIÓN), se utilizará el juego en las actividades del último día de clase de cada trimestre.
- M. **EVALUACIÓN:** la evaluación del trabajo ejecutado por los alumnos se realizará con la siguiente rúbrica:

No tan trivial 2º ESO

CATEGORIA	2	1,5	1	0,5
Precisión de la pregunta.	Todas las preguntas se corresponden con los contenidos propuestos.	Al menos el 75% de las preguntas se corresponden con los contenidos propuestos.	Al menos el 50% de las preguntas se corresponden con los contenidos propuestos.	Menos del 50% de las preguntas se corresponden con los contenidos propuestos.
Precisión de la respuesta.	Todas las respuestas son correctas.	Al menos el 75% de las respuestas son correctas.	Al menos el 50% de las respuestas son correctas.	Menos del 50% de las respuestas son correctas.
Creatividad	El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido, elaborando preguntas creativas.	El grupo trató de hacer el juego interesante y divertido, pero algunas de las preguntas carecen de creatividad.	El grupo trató de hacer el juego interesante y divertido, pero gran parte de las preguntas carecen de creatividad.	El grupo no se esforzó en hacer el juego interesante y creativo.
Conocimiento Ganado	Todos los estudiantes en el grupo pueden fácilmente y correctamente explicar varios aspectos sobre el tema usado para el juego sin mirar el juego.	Todos los estudiantes del grupo pueden fácilmente y correctamente explicar 1-2 aspectos sobre el tema usado para el juego sin mirar el juego.	La mayor parte de los estudiantes en el grupo pueden fácilmente y correctamente explicar 1-2 aspectos del tema usado para el juego sin mirar el juego.	Algunos estudiantes en el grupo no pudieron correctamente explicar los aspectos sobre el tema usado para el juego sin mirar el juego.
Cumplimiento de las consignas	Todas las tarjetas se han entregado dentro del plazo establecido.	Algunas tarjetas se han entregado fuera del plazo establecido.	No se han entregado todas las tarjetas, pero se han entregado en el plazo establecido.	No se han entregado todas las tarjetas, y las que se han entregado se han entregado fuera de plazo.

N. ANEXOS

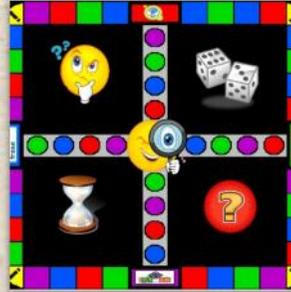
- ✓ **Anexo I: Ejemplos de tarjetas (cartas)**
- ✓ **Anexo II: Modelo de tablero**

Anexo I: Ejemplos de tarjetas (cartas)

1



2



3



1

$10^4 \cdot 10^3 =$

Respuesta= 10^7



Unidad de temperatura en el S.I.

Respuesta= KELVIN



¿Qué función sintáctica desempeña un sintagma verbal?

Respuesta= PREDICADO



¿A qué género literario pertenece El Quijote?

Respuesta= NARRATIVO



Be-was/were-_____

Respuesta= BEEN



Elles se sont _____ (SE L'AVER)

Respuesta= LAVÉES



2

Volumen de un prisma

Respuesta= $V=A \cdot B \cdot C$



El granito es una mezcla _____

Respuesta= HETEROGÉNEA



¿Cómo se llaman las oraciones sin sujeto?

Respuesta= IMPERSONALES



¿Cuáles son los tipos de rima?

Respuesta= ASONANTE Y CONSONANTE



25: _____

Respuesta= TWENTY-FIVE



Le père de ma mère est mon _____

Respuesta= GRAND-PÈRE



3

¿Cuántos minutos son 1h y 25 min?

Respuesta= 75 minutos



Símbolo del sodio

Respuesta= Na



¿Con qué pronombre sustituimos el atributo?

Respuesta= LO



¿A qué género literario pertenece *Don Juan Tenorio*?

Respuesta= TEATRO



Weekend starts on S _____

Respuesta= SATURDAY



J _____ chanté une chanson.

Respuesta= AI

No tan trivial – 2 ESO

4



El valor que tiene mayor frecuencia absoluta en estadística
Respuesta=Moda



Método usado para separar los componentes de una mezcla de agua y aceite
Respuesta=Decantación



¿Qué tipo de verbos son ser y estar?
Respuesta= COPULATIVOS



¿Cuántos versos tiene un soneto?
Respuesta = 14



I like _____ football
Respuesta= PLAYING



Elle _____ Marie.
Respuesta= S'APPELLE

No tan trivial – 2 ESO

5



Triángulo con los tres lados iguales
Respuesta=Equilátero



Partículas subatómicas en el núcleo
Respuesta=Protones y neutrones



¿Qué relación semántica hay entre asno y burro?
Respuesta= SININIMIA



¿Qué figura literaria hay en "pele de oro"?
Respuesta= METÁFORA



My mother's son is my _____
Respuesta= BROTHER



Vous _____ (POUVOIR) sortir.
Respuesta= POUVEZ

No tan trivial – 2 ESO

6



$3*2-5+4*3-8+5*2=$
Respuesta=15



Instrumento para medir fuerzas
Respuesta=Dinámometro



¿Cuáles son los tipos de morfemas?
Respuesta= FLEXIVOS Y DERIVATIVOS



¿A partir de cuántas sílabas es un verso de arte mayor?
Respuesta= MAS DE 9 SÍLABAS



Christmas is on the 25th of _____
Respuesta= DECEMBER



Mon lit est dans _____ chambre.
Respuesta= MA

