

"LA LIEBRE Y LA TORTUGA"



“PROYECTO GAMIFICADO”

AUTOR: NURIA M^a LOPEZ DEL RIO

CURSO FORMACIÓN: GAMIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN MECÁNICAS DE JUEGO

JUSTIFICACIÓN



La propuesta que se presenta a continuación surge para mejorar las habilidades del alumnado en relación a:

-**LA COMPETENCIA MATEMÁTICA**, concretamente

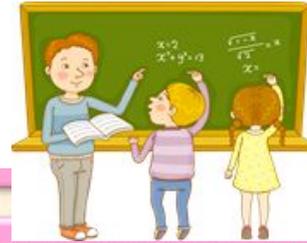


“RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS”

La propuesta se engloba dentro del PLAN LECTOR del centro



como proyecto dentro del mismo, por lo que se llevará a cabo en todo el centro educativo de forma conjunta



LECTOR



Despertar y aumentar el interés por la lectura, potenciar la comprensión lectora, fomentando lectores capaces de desenvolverse con éxito en la escuela



¿qué sería de las matemáticas sin la comprensión lectora? aspecto clave que desarrollamos a través de diversos cuentos que iremos trabajando a lo largo del curso escolar.

El hecho de presentar la propuesta de forma gamificada, deriva de la importancia de implicar al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, siendo un elemento esencial la motivación por los contenidos, dado que facilitará su aprendizaje, aspecto en el que juega un papel fundamental el uso de la gamificación en nuestras aulas.

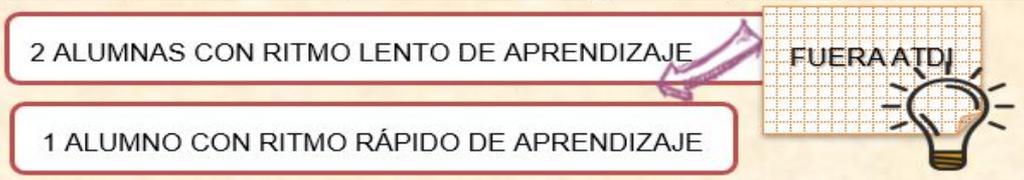
CONTEXTO



¿ A QUIÉN VA DIRIGIDA LA PROPUESTA?



GRUPO	TIPOLOGIA	CATEGORIA	REQUISITOS	ATDI	DATOS
ANCE	INMIGRANTE	Desconocimiento del idioma	Informe evaluación psicopedagógica	de	Dificultades en lenguaje y vocabulario
ACNEE	HIPOACUSIA	media-severa	Informe evaluación psicopedagógica	de	Dificultades en lectoescritura y cálculo
	CAPACIDAD LIMITE		Informe evaluación psicopedagógica	de	Concentración autonomía



Dada la diversidad de alumnado en el aula y características del entorno la implementación de la gamificación en el aula es un factor esencial para conseguir que los alumnos se impliquen en la materia en cuestión y refuercen sus conocimientos.

OBJETIVOS



GENERALES:

- Fomentar el trabajo cooperativo dentro del aula de Educación Primaria.
- Usar las nuevas tecnologías como una herramienta de aprendizaje.
- Motivar al alumnado creando un recurso de aprendizaje atractivo para ellos.
- Utilizar dinámicas de juego para implicar más a los alumnos en la consecución de los objetivos de aprendizaje (asimilación de los contenidos y desarrollo de las competencias).

ESPECÍFICOS: (OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA)

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas...
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio...
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos...
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas...
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas, e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana**
- m) Adquirir y desarrollar habilidades sociales y afectivas, mediante la participación en actividades en grupo, adoptando un comportamiento constructivo, responsable...

ESTÉTICA

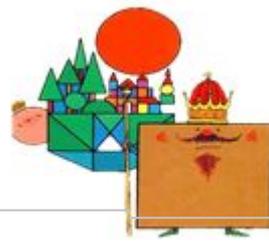


NARRATIVA/TEMÁTICA: La historia tiene como hilo conductor **“los cuentos”**, para comenzar el juego se introduce a los alumnos en el cuento que es el eje principal de la trama **“la liebre y la tortuga”**, en esta ocasión versionado, donde se les explica que ellos como protagonistas de la historia deben ayudar a “la tortuga” a conseguir el mayor número de “caparazones mágicos” con los que adquiere **“superpoderes”** o **“super habilidades”** para llegar a la meta, antes de que la astuta liebre lo consiga a base de “trampas”(escondiendo pruebas, robando puntos, etc...).

Para ello a lo largo de su recorrido, se encontrará con **“protagonistas de cuentos”** con los que deberá ir superando diversas misiones, dentro de las cuáles aparecen diversas pruebas asociadas con los contenidos matemáticos correspondientes a dicha unidad. Los protagonistas de los cuentos los irán descubriendo en diferentes lugares de la clase a través de **realidad aumentada**, a partir de “pistas” que les vayan concediendo cada personaje una vez termine su misión.

Con la finalidad última de hacer mención a la moraleja de la fábula: **“con esfuerzo y confianza en uno mismo todo es posible”**

ESTÉTICA



PRINCIPALES

TORTUGA (personaje principal de la historia)

LIEBRE ("personaje malvado" de la historia)

SECUNDARIOS (personajes de los cuentos con los que el protagonista se va encontrando)

soldado nº 1

punto enamorado

pulgarcito

ratoncito Pérez

La lechera

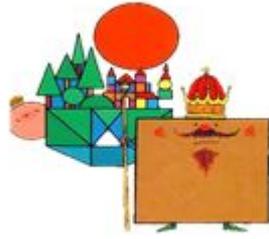
Gulliver

Moneda mágica

Cuadrado

Reloj

ESTÉTICA



AMBIENTES: la protagonista de la historia, se adentrará en cada uno de los ambientes de los cuentos que conforman las misiones, ayudando en el contexto y desarrollo de la trama.

COLORES: los colores serán un aspecto fundamental en el juego, puesto que cada uno de los “caparzones mágicos”, tendrán un color en función del grado de dificultad de la misión. Cuando consigan todos los “caparzones mágicos”, se desbloqueará el 1º nivel consiguiendo “el caparazón dorado”.

MECÁNICAS



TIPOS DE PUNTOS: los alumnos, van ganando puntos positivos en función de las conductas elegidas entre docente y alumnos en **ClassDojo**. Se otorgan puntos tanto de forma individual como en grupos y colectiva a todo el grupo. Estos puntos son otorgados al final de la semana por los alumnos. A su vez, diariamente en el trabajo de aula pueden conseguir puntos, en:

-reto matemático: para el fin de semana se incluye en “el blog de aula” un reto que los alumnos deberán superar, pudiendo ser adivinanzas matemáticas, jeroglíficos, cuadrado mágicos, creación de problemas, etc...se trata de una actividad voluntaria, pero aquellos alumnos que la lleven a cabo obtendrán 10p.

-tarea estrella: se lleva a cabo de forma cooperativa; a través de una “tarea práctica” se evaluarán los contenidos trabajados en la unidad; ej: “receta de galletas”, “calcular el coste de una excursión”, entre otros...Se valorará además de la adecuada resolución de la actividad, el grado de implicación y cooperación, donde cada grupo podrá obtener 50 XP.

-laboratorio de problemas: se dedicará una sesión a la resolución y creación de problemas, donde se valorará la creación del problema acorde al tipo de operación a llevar a cabo, adecuada explicación y resolución. Cada grupo, podrá obtener 50 XP

-prueba final: a través de un “**QUIZZIZ**” se evaluarán los contenidos trabajados en la unidad y se otorgarán 200XP a toda la clase si la prueba es superada con éxito por todos los miembros del grupo.

MECÁNICAS



RECOLECCIÓN: las recompensas en forma de insignias se mostrarán debajo del “**tablero de juego**” donde aparecerán un listado con los grupos

CLASIFICACIONES: a través de la aplicación “**Classdojo**”, los alumnos podrán ver la puntuaciones individuales, como cooperativas y grupales, para obtener posteriormente sus recompensas.

The screenshot shows the Classdojo interface with a grid of student names and their scores. At the top, there are buttons for 'Deshechar último cambio', 'Añadir una nota', 'Estudiantes', 'Grupos', and 'Ver info'. The grid contains the following data:

Nombre	Puntuación
Toda la clase	139
Abrahám	6
Adrián	5
Ainara	7
Aitor	4
Alejandra	13
Alejandro	10
Andrés	-3
Candela	8
Carolina	7
Claudia	6
Diego	6
Dolores	1
Eva	5
Irene	9
Iván A.	6
Iván P.	4
Jimena	6
Judith	2
Luis	2
MeriCruz	7
Marina L.	6
Marina R.	1
Nerea	6

DINÁMICAS



RECOMPENSAS: en determinadas actividades se darán recompensas en forma de “cartas de privilegio” e “insignias”

COOPERACIÓN: los jugadores de cada equipo cooperan para conseguir un mismo objetivo, sin rivalizar con el resto de compañeros puesto que todos obtienen puntos

ALTRUISMO: los compañeros deben tratar de ayudar al resto para llegar todos a finalizar el nivel

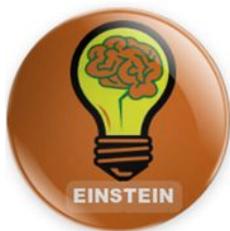
COMPETICIÓN: la adquisición de las “cartas de privilegio” se otorgará con un determinado nº de puntos a los jugadores

COMPONENTES



AVATARES: cada niño tendrá su avatar en la aplicación donde se otorgan los puntos “**classdojo**”.

INSIGNIAS: se otorgarán a los grupos cooperativos en función de una serie de habilidades como serian las siguientes:



*insignias creadas para el proyecto gamificado

REGALOS: al final de curso todos los alumnos llevarán a cabo una “jornada de convivencia” en el parque donde se llevarán a cabo diversos juego y actividades y “el caparazón arcoiris”

LOGROS: los alumnos tendrán que alcanzar diversos logros que les propondrán los personajes de los cuentos, para obtener los “caparazones mágicos”

COMPONENTES



MISIONES: cada logro estará formado por varias misiones que los alumnos tendrán que cumplir para conseguir puntos, como son la **“tarea estrella”, “laboratorio de problemas” y “prueba final”**

Además pueden conseguir un **“BONUS MISIÓN”** a través del reto matemático voluntario.

DESBLOQUEO: para poder pasar al siguiente nivel, hay que conseguir **“el caparazón dorado”** que les da acceso al siguiente nivel.

EQUIPOS: se llevarán a cabo en algunas de las misiones como son “tarea estrella” y “laboratorio de problemas”, incluyendo en la misma estructura gamificada dinámicas de cooperación.

RECOMPENSAS: las obtienen a través de los puntos conseguidos semanalmente en las actividades del taller de laboratorio, retos, prueba final y tarea estrella. También obtienen insignias en función del tipo de habilidad demostrada. Por último pueden obtener privilegios a través de las **“cartas de privilegio”**, que les otorgan privilegios en la clase para ellos o para todo el grupo, y que tienen distintos valores en puntos. A continuación muestro las cartas elaboradas para el proyecto:

COMPONENTES



NIVELES: a lo largo del proyecto gamificado los alumnos deberán superar un total de “3 niveles”, para poder desbloquear el nivel deberán conseguir un total de 250 XP de forma colectiva y haber superado todos los logros de forma satisfactoria con los que obtienen “el caparazón dorado” que les da acceso al siguiente nivel. Una vez superado todos los niveles obtienen “el caparazón arcoiris”, símbolo de adquirir todos los conocimientos y habilidades para nuestro protagonista y superar de esta forma la prueba.

COMPONENTES



HERRAMIENTAS DIGITALES



CLASSDOJO: se emplea en el seguimiento y control de puntos

ARLOON: cuento la liebre y la tortuga con realidad aumentada

VISUALEAD: generador de códigos QR, acompañado a cada personaje secundario se incluirá un código con información adicional sobre los logros a superar

QUIZZIZ: para la elaboración de la prueba final, donde se incluirán diversas actividades sobre el contenido trabajado en la unidad

PLICKERS: la resolución del reto semanal se llevará a cabo en el aula donde se hará uso de este dispositivo, dando previamente diversas opciones de respuesta a los alumnos asociadas al código

GENIALLY: para la creación del video donde se introduce la narrativa de la historia y el tablero de juego

HEARTCARDS: generador de cartas de privilegios

CREDLY, MAKEBADG Y ONLINEBADGEMAKER: creación de insignias



SOPORTES PARA EL JUEGO

Utilizaremos la **pizarra digital interactiva** y **ordenador de aula** para proyectar el video de introducción a la historia (**Genially**), así como para la resolución del reto semanal, colgado en el “**blog de aula**”

Tablets para realizar las búsquedas de los códigos QR y visualizar a los personajes secundarios de la narrativa

Tablero de juego, en el que iremos dibujando y escribiendo los avances.

Cartas de privilegios e insignias de la habilidad conseguida por mis alumnos (inteligencia, creatividad, ,...)

Diario de aventura (Porfolio de evidencias) (los alumnos dispondrán de un porfolio en el que irán guardando las actividades trabajadas y sus avances)

Material de aula: lápices, gomas, pinturas, etc...



DURACIÓN



El proyecto gamificado se llevará a cabo a lo largo de todo el curso escolar, la superación de cada uno de los niveles se realizará trimestralmente.

Una vez se haya finalizado el primer nivel se hará un recuento de la puntuación obtenida, tanto de forma individual como grupal, dando comienzo el siguiente nivel de juego, contrastando las puntuaciones obtenidas trimestralmente.

EVALUACIÓN



Será una evaluación continua.

- Evaluación por rúbricas.
- Evaluación por quizziz
- Observación directa.
- Corrección del Dario de abordo (porfolio del alumno)
- Participación en el trabajo voluntario