

|  |  |
| --- | --- |
|  Nº participantes: 24 alumnos Duración: 60 minutos | Competencias Clave  Competencia Digital  Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor Aprender a aprender Conciencia y expresiones Sociales y cívicas culturales Matemática y competencias  Comunicación lingüística básicas en ciencia y tecnología |
|  Espacios (Aulas o salas a utilizar)Aula y patio |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar) - Localizar en un mapa. - Resolver operaciones combinadas. - Describir el funcionamiento de los aparatos del cuerpo. - Medir un poema. - Realizar circuitos sencillos utilizando habilidades motrices básicas. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia) - Localización de países y sus capitales. - Operaciones combinadas. - Aparatos y sistemas del cuerpo humano. - Los poemas. - Habilidades motrices básicas. |

Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

Agrupamientos/organización

Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Instrucciones (Reglas del juego)

 Un poder despierta al norte en las montañas… un ser de terrible poder, ya olvidado por el paso Los componentes de la clase se dividen en 6 grupos de 4 alumnos cada uno.

 del tiempo. Unos antiguos escritos hablan de él como el Lich, otros como un viejo nigromante Cada grupo es una especialidad diferente

 que usó magias oscuras… allí en la montaña en una ciudadela perdida y deteriorada por los Todo el grupo tiene un mazo de habilidades y se repartirán 2 cartas por isla, sí completan 3 pruebas.

 elementos, alguien ha encontrado un tomo nigromántico y ha empezado a leer las runas de su Adquirirán un punto de poder por cada prueba superada. Podrán usar las cartas en cualquier

 portada, despertando así al espíritu del Nigromante. El nigromante despierta de su letargo, momento siempre y cuando sean de uso instantáneo, pudiendo haber cartas de conjuro

 pero está muy débil para desplegar todo su poder, aquel que le ha despertado se postra ante que deberán usarse antes de empezar la prueba.

 él y le jura lealtad. Es la hora del Lich y busca venganza de todos aquellos que osaron en Los puntos son acumulativos y no se pierden y las cartas son cogidas del mazo y repartidas por

 algún momento oponerse a su reinado de terror. la Master of the Universe (maestro ). En todos los grupos debe tener un líder de equipo.

 La gamificación consiste en ir por las islas del conocimiento (con pruebas de repaso del trimestre), hasta

 Por todo el reino tu y tus compañeros son llamados a la batalla de nuevo, todos deberán unir llegar a la isla final.

 sus fuerzas para derrotar al Lich antes de que recobre todo su poder. Para afrontar esta Cada isla tiene tres pruebas:

 aventura deberéis recorrer el reino recogiendo armas y hechizos poderosos para combatir - 1 prueba conseguida = 1 punto

 al Lich antes de que sea demasiado tarde para todos. - 2 pruebas conseguidas = 2 puntos + 1 carta

3 pruebas conseguidas = 3 puntos + 2 cartas.

 Los puntos se van apuntando y guardando para la isla final, donde se podrán intercambiar por cartas

 Legendarias (equipamiento para vences a Lich)

 Las cartas son cartas de habilidades de grupo (5 minutos más para realizar las pruebas, saltarse una

 Prueba, repetir una prueba…).

 Así, los puntos se guardan para la isla final., y las cartas son de uso en las islas.

 4 Guerreros, 4 Brujos, 4 Magos, 4 Rogues, 4 Clérigos y 4 Paladines.

Isla 1: isla matemática:

* https://view.genial.ly/5fdfbf9900fb560d035158dc/game-breakout-gamificacion-mate

 Isla 2: Isla de las letras:

 Isla 3: Isla sociales.

Isla 4: Isla ed. Física.

Isla 5: Isla natura.

 Isla final: combate contra Lich

Cada una de las islas dará cartas relacionadas con el área trabajada en ella. Además de puntos

Según las pruebas conseguidas.

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

 Herramientas (Apps/páginas web)

* Genially.
* Livewordsheets.
* Flippity. (para la tabla de clasificación)
* Quizziz

 Cajas

 Candados Tinta invisible

 Códigos de alfabeto  Decodificador

Linterna UV

 QR

 Mapas Puzzles

Decodif. Textos Crucigramas Pequeños acertijos

 Espejos  Papeles especiales  Experimentos Otros:

Para la isla 4 se necesitarán conos, combas, banco de equilibrio y vallas.

Para el resto de islas se necesitará acceso a internet y 6 ordenadores.

Además, como apoyo a la hora de realizar las pruebas se necesitará hoja y boli.

# Prueba nº 1: operaciones combinadas


#  Materiales: ordenadores, acceso a internet, hoja y boli.

Procedimiento:

 Se inicia entrando todos en la página web de la gamificación https://lmargandam.wixsite.com/thesixthworld y allí clicarán en la isla 1.

 Leeremos el hilo de la isla y daremos en el enlace: https://view.genial.ly/5fdfbf9900fb560d035158dc/game-breakout-gamificacion-mate

Prueba nº:  Materiales:

Procedimiento:

Prueba nº:  Materiales:

Procedimiento: