

No es apto para jugar online,
aunque ha habido intentos.

Lo más efectivo es el Do It Yourself
(DIY)



TABÚ

- Rapidez mental
- Percepción semántica
- Expresión y comprensión oral

Se puede jugar también online,
aunque es más divertido offline

Es fácil de preparar a través de esta
[web](#):



DOBBLE

- Atención
- Percepción visual
- Motricidad fina.
- Memoria a corto plazo

ZARCO, 1º ESO

YOU CAN SAVE THE WORLD, 4º ESO

EXPERIENCIAS PREVIAS

- Recompensas
- Niveles
- Mecánicas.
- Reglas

Posibilidad de juego online y offline en aquellos casos donde imprimir es una opción. Posibilidad de juego síncrono colectivo.

**SCRABBLE,
CRUCIGRAMA,
OTROS..**

- Rapidez mental.
- Identificación

Otra posibilidad estupenda de gamificar es realizar TIC-Gynkanas, a través de dispositivos móviles y códigos QR.

- Pistas acumulativas.
- Preguntas y respuestas V/F

UNITAG y otras herramientas

- Inmediatez.
- Dependencia del medio técnico.