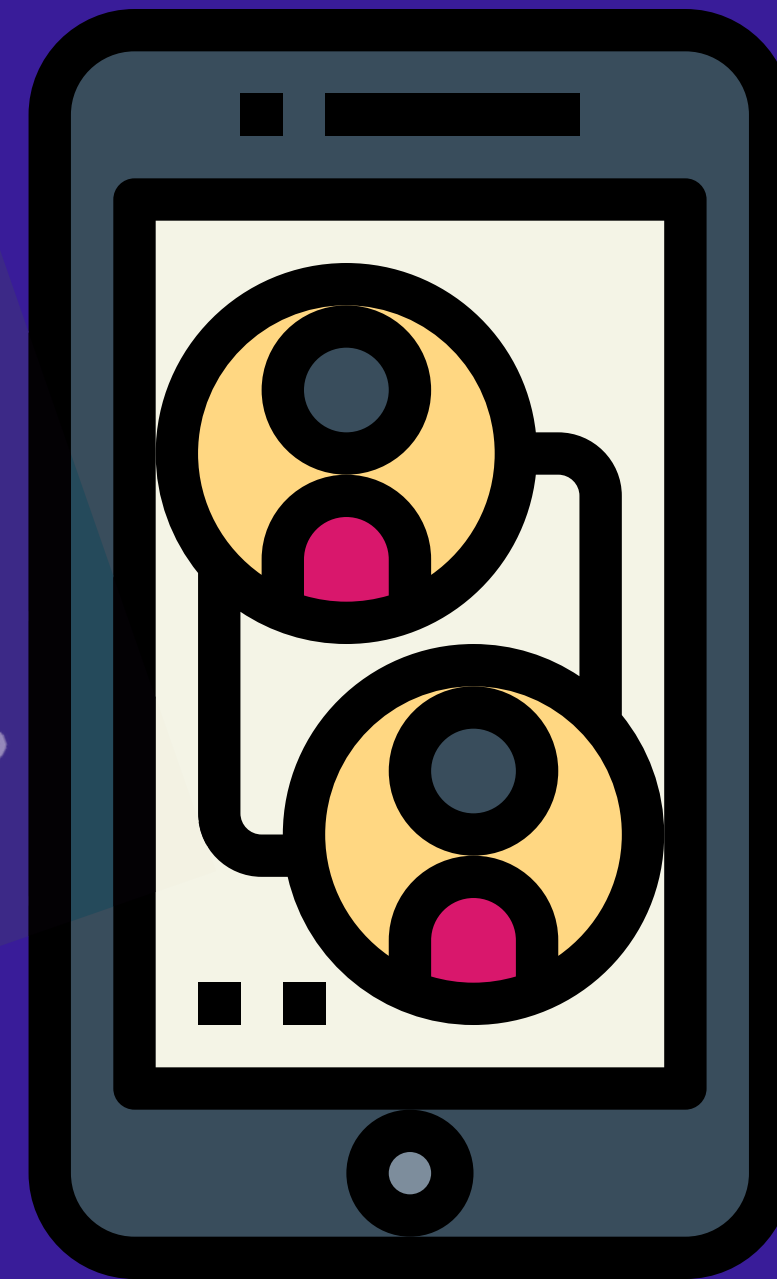


Jesús:
elaedo@elaedoteatro.com

Victoria:
vreciom@educa.jcyl.es



**el
aedo**

teatro + games + libros

Jesús Torres

FRASE DEL DÍA:

"Estamos idiotizando a los
chavales"
(El taxista)

CONTENIDOS DIDÁCTICOS GAMIFICADOS Y HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR

EJEMPLO DE PROYECTO PEDAGÓGICO

PROYECTO PEDAGÓGICO

“Assassin’s Creed - Cultura Clásica”.



Información sobre el videojuego:
Assassin’s Creed es un videojuego de estrategia en tiempo real para ordenador publicado por Ubisoft Games en 2019. Cuenta con gráficos última generación y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de la Antigua Grecia.

Se trata de un videojuego de estrategia, apto a partir de los 12 años, por lo que podemos aplicarlo al alumnado de E.S.O. y Bachillerato. Tiene un alto contenido pedagógico, ya que muestra diferentes momentos de la historia, la mitología, los dioses, y la cultura general además de fomentar el aprendizaje por descubrimiento, investigación, memorización, razonamiento educativo, y resolución de problemas.

Además, el uso pedagógico del videojuego puede abrir un debate sobre el uso de la violencia excesiva en algunas de las escenas.

ANÁLISIS DIDÁCTICO:

-Habilidades que desarrolla: desarrollamos destrezas viso-motrices, también retendremos y asimilaremos la información. Por otra parte tendremos que tomar decisiones importantes agudizando nuestro ingenio. Aunque el juego tiene un tutorial para aprender a jugar, el aprendizaje por descubrimiento tiene un papel importante. A medida que juguemos, aprenderemos y construiremos poco a poco nuestro conocimiento.

-Claves básicas para la evaluación: Los videojuegos se han utilizado en centros de educación secundaria para ilustrar conceptos en ciencias, historia o geografía.

Los beneficios formativos son la mitología, la estrategia y la administración de recursos.

-Contenido educativo: Aunque el contenido no esté estrictamente relacionado con el plan de estudios, puede que aporte una representación clara y simplificada de alguno de los conceptos enseñados.

-Elementos de identificación del juego:

- Nombre: Assassin’s Creed.
- Editorial: Ubisoft Estudios.
- Tipología: Estrategia.
- Edades recomendadas: 12 +
- Nivel de dificultad en el aprendizaje: media.

-Ficha de Evaluación:

- Áreas curriculares: Conocimiento del Medio, Informática, Historia y Geografía.
- Contenidos conceptuales del juego:
- El juego se desarrolla en el 431 a.c., cuatrocientos años antes de los eventos de "Assassin's Creed: Origins". Cuenta una secreta historia mitológica establecida durante la Guerra del Peloponeso, que se libró entre las ciudades-estado de Grecia. El jugador asume el papel de una mercenaria y puede luchar por la Liga de Delos, dirigida por Atenas, o la Liga del Peloponeso, dirigida por Esparta. La historia principal del juego hace que el personaje del jugador intente restaurar a su familia fracturada después de que fuera arrojada por un acantilado en su juventud y su padre le dejó morir por el comando del Oráculo espartano. Las líneas de misión paralelas tratan sobre la extirpación de un culto maligno que abarca el mundo griego y el descubrimiento de artefactos y monstruos de la época Atlante.

El juego presenta una serie de personajes históricos con los que los jugadores pueden encontrarse y hablar, incluidos Alcibíades, Arquidamo II, Aristófanes, Aspasia, Brasidas, Eurípides, Cleón, Demócrito, Heródoto, Hipócrates, Pausanias, Pericles, Fidias, Platón, Policeto, Praxila, Pitágoras, Sócrates, Sófocles, Téspis y Jantipa. Incluye lugares griegos históricos y míticos como el Ágora de Atenas, Cefalonia, Ítaca, el Odeón de Atenas, el bosque de robles Foloi, la estatua de Zeus en Olimpia, Naxos, Lesbos, antigua Atenas, Argólida, Pnyx, Fócida, Macedonia y Mesara, así como criaturas famosas de los mitos griegos como la Medusa, el Cíclope, la Esfinge y el Minotauro.

-Procedimientos:

- Habilidades psicomotrices: se necesita una organización espacial ligeramente desarrollada. Viso-motricidad Media. Se requieren atención y memoria. Se precisa buscar información en ocasiones dentro del programa (juego).
- Habilidades organizativas: establecer planes y organizar los recursos.
- Habilidades creativas: generar ideas, hipótesis y predicciones. Desarrollar el razonamiento inductivo.
- Habilidades analíticas: razonamiento deductivo.
- Habilidades toma de decisiones: Alta.
- Habilidades para la resolución de problemas: No se requieren resolución de operaciones o cálculo.
- Habilidades metacognitivas: toma de decisiones.

-Valores: se ponen en manifiesto valores y contravalores como:

Valores	Contravalores
Tolerancia	Violencia explícita
Colaboración	Violencia implícita
Resolución de conflictos	Consumismo
Autoestima	
Respeto	
Responsabilidad	
Indagación	
Experimentación	
Creatividad	

EJEMPLO DE PROYECTO PEDAGÓGICO

1. Información sobre el videojuego:

Assassin´s Creed es un videojuego de estrategia en tiempo real para ordenador publicado por Ubisoft Games en 2019. Cuenta con gráficos última generación y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de la Antigua Grecia.

2. Alumnado al que va dirigido:

Se trata de un videojuego de estrategia, apto a partir de los 12 años, por lo que podemos aplicarlo al alumnado de E.S.O. y Bachillerato.

PROYECTO PEDAGÓGICO

“Assassin´s Creed - Cultura Clásica”.



Información sobre el videojuego:

Assassin´s Creed es un videojuego de estrategia en tiempo real para ordenador publicado por Ubisoft Games en 2019. Cuenta con gráficos última generación y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de la Antigua Grecia.

Se trata de un videojuego de estrategia, apto a partir de los 12 años, por lo que podemos aplicarlo al alumnado de E.S.O. y Bachillerato. Tiene un alto contenido pedagógico, ya que muestra diferentes momentos de la historia, la mitología, los dioses, y la cultura general además de fomentar el aprendizaje por descubrimiento, investigación, memorización, razonamiento educativo, y resolución de problemas.

Además, el uso pedagógico del videojuego puede abrir un debate sobre el uso de la violencia excesiva en algunas de las escenas.

EJEMPLO DE PROYECTO PEDAGÓGICO

PROYECTO PEDAGÓGICO

“Assassin’s Creed - Cultura Clásica”.



Información sobre el videojuego:

Assassin’s Creed es un videojuego de estrategia en tiempo real para ordenador publicado por Ubisoft Games en 2019. Cuenta con gráficos última generación y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de la Antigua Grecia.

Se trata de un videojuego de estrategia, apto a partir de los 12 años, por lo que podemos aplicarlo al alumnado de E.S.O. y Bachillerato. Tiene un alto contenido pedagógico, ya que muestra diferentes momentos de la historia, la mitología, los dioses, y la cultura general además de fomentar el aprendizaje por descubrimiento, investigación, memorización, razonamiento educativo, y resolución de problemas.

Además, el uso pedagógico del videojuego puede abrir un debate sobre el uso de la violencia excesiva en algunas de las escenas.

3.Argumentación:

Tiene un alto contenido pedagógico, ya que muestra diferentes momentos de la historia, la mitología, los dioses, y la cultura general además de fomentar el aprendizaje por descubrimiento, investigación, memorización, razonamiento educativo, y resolución de problemas.

4.Análisis de contras:

El videojuego contiene escenas violentas, lo que puede abrir un debate sobre lo necesario o no de estas escenas, la sensación que producen en el alumnado, organizar reuniones informativas con las familias, ...

ANÁLISIS DIDÁCTICO

5.HABILIDADES QUE DESARROLLA:

Desarrollamos destrezas viso-motrices, también retendremos y asimilaremos la información. Por otra parte tendremos que tomar decisiones importantes agudizando nuestro ingenio. Aunque el juego tiene un tutorial para aprender a jugar, el aprendizaje por descubrimiento tiene un papel importante. A medida que juguemos, aprenderemos y construiremos poco a poco nuestro conocimiento.

PROYECTO PEDAGÓGICO

“Assassin’s Creed - Cultura Clásica”.



Información sobre el videojuego:

Assassin’s Creed es un videojuego de estrategia en tiempo real para ordenador publicado por Ubisoft Games en 2019. Cuenta con gráficos última generación y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de la Antigua Grecia.

Se trata de un videojuego de estrategia, apto a partir de los 12 años, por lo que podemos aplicarlo al alumnado de E.S.O. y Bachillerato. Tiene un alto contenido pedagógico, ya que muestra diferentes momentos de la historia, la mitología, los dioses, y la cultura general además de fomentar el aprendizaje por descubrimiento, investigación, memorización, razonamiento educativo, y resolución de problemas.

Además, el uso pedagógico del videojuego puede abrir un debate sobre el uso de la violencia excesiva en algunas de las escenas.

6.RELACIÓN CON OTRAS MATERIAS:

Ciencias, historia o geografía, filosofía, arte, dibujo, música, informática, orientación, ...

ANÁLISIS DIDÁCTICO

6.PROCEDIMIENTOS

PROYECTO PEDAGÓGICO

“Assassin’s Creed - Cultura Clásica”.



Información sobre el videojuego:

Assassin’s Creed es un videojuego de estrategia en tiempo real para ordenador publicado por Ubisoft Games en 2019. Cuenta con gráficos última generación y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de la Antigua Grecia.

Se trata de un videojuego de estrategia, apto a partir de los 12 años, por lo que podemos aplicarlo al alumnado de E.S.O. y Bachillerato. Tiene un alto contenido pedagógico, ya que muestra diferentes momentos de la historia, la mitología, los dioses, y la cultura general además de fomentar el aprendizaje por descubrimiento, investigación, memorización, razonamiento educativo, y resolución de problemas.

Además, el uso pedagógico del videojuego puede abrir un debate sobre el uso de la violencia excesiva en algunas de las escenas.

- Habilidades psicomotrices: se necesita una **organización** espacial ligeramente desarrollada. Viso-motricidad Media. Se requieren **atención y memoria**. Se precisa **buscar información** en ocasiones fuera del programa (juego).
- Habilidades organizativas: establecer planes y **organizar los recursos**.
- Habilidades creativas: **generar ideas**, hipótesis y predicciones. Desarrollar el razonamiento inductivo.
- Habilidades analíticas: razonamiento deductivo.
- Habilidades **toma de decisiones**: Alta.
- Habilidades para la **resolución de problemas**.
- Habilidades para la estética y la customización.

ANÁLISIS DIDÁCTICO

7.VALORES Y CONTRAVALORES

PROYECTO PEDAGÓGICO

“Assassin’s Creed - Cultura Clásica”.



Información sobre el videojuego:

Assassin’s Creed es un videojuego de estrategia en tiempo real para ordenador publicado por Ubisoft Games en 2019. Cuenta con gráficos última generación y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de la Antigua Grecia.

Se trata de un videojuego de estrategia, apto a partir de los 12 años, por lo que podemos aplicarlo al alumnado de E.S.O. y Bachillerato. Tiene un alto contenido pedagógico, ya que muestra diferentes momentos de la historia, la mitología, los dioses, y la cultura general además de fomentar el aprendizaje por descubrimiento, investigación, memorización, razonamiento educativo, y resolución de problemas.

Además, el uso pedagógico del videojuego puede abrir un debate sobre el uso de la violencia excesiva en algunas de las escenas.

Valores

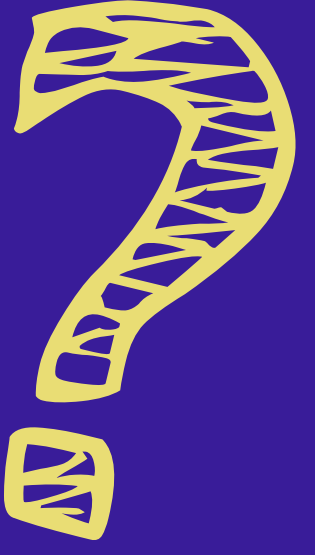
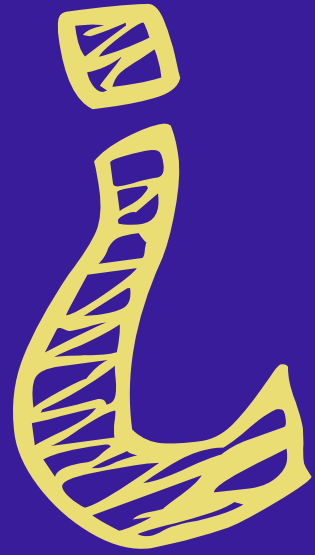
Tolerancia
Colaboración
Resolución de conflictos
Autoestima
Respeto
Responsabilidad
Indagación
Experimentación
Creatividad

Contravalores

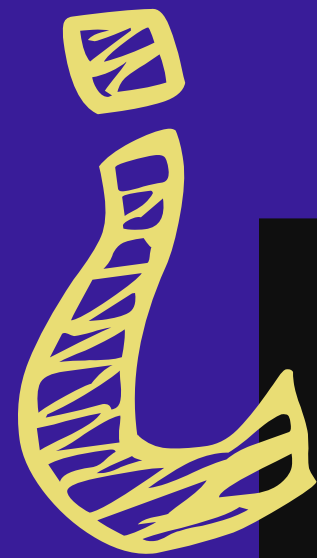
Violencia explícita
Violencia implícita
Consumismo

OTROS VIDEOJUEGOS Y SERIOUS GAME PARA USAR EN CLASE O PROPONER AL ALUMNADO

VIDEO GAME NINTENDO HADES

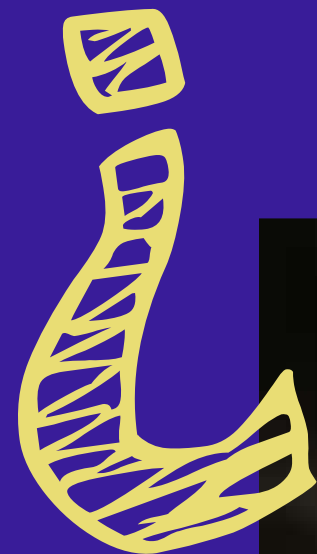


VIDEO GAME NyQuest



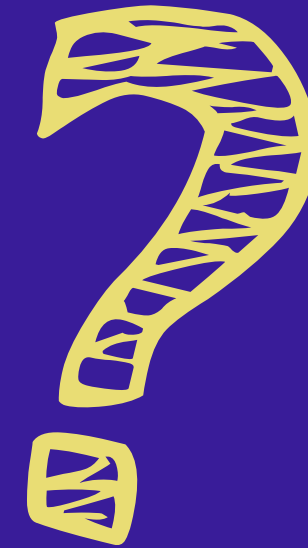
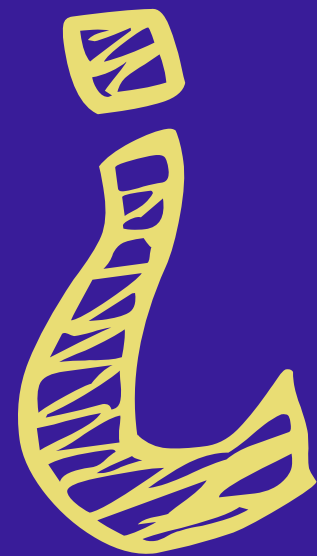
CONFINES

VIDEOGAME CONSTRUCCIÓN GREPOLIS

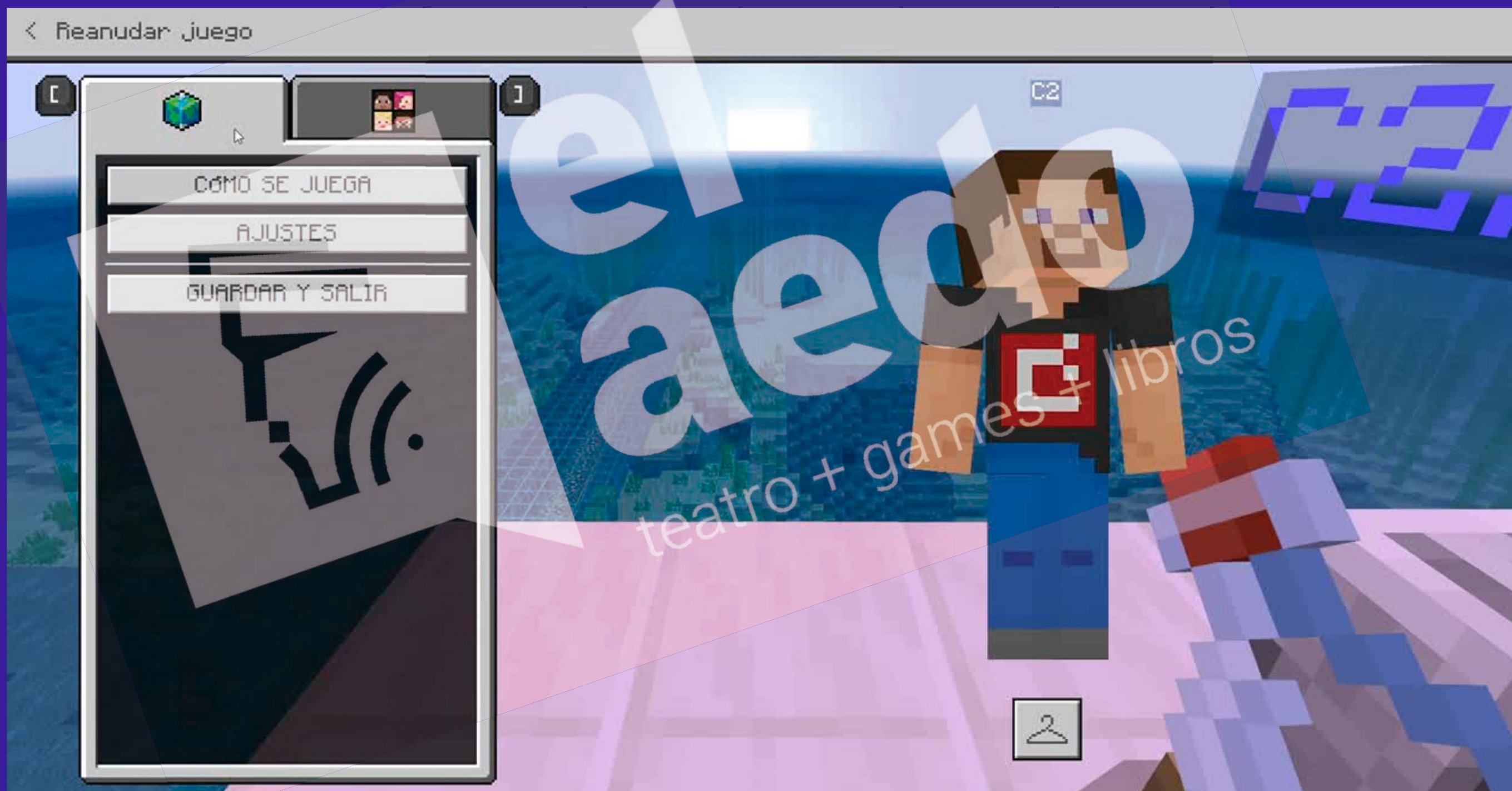


www.grepolis.tv

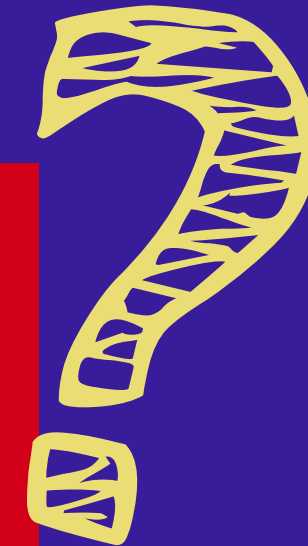
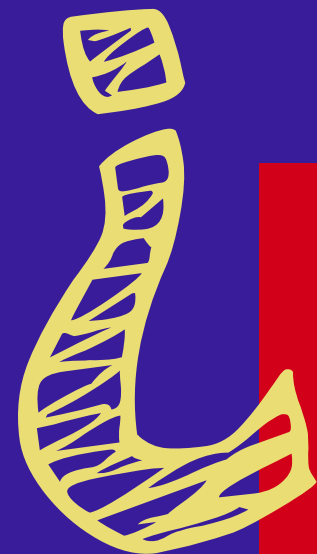
MINECRAFT EDU EDITION



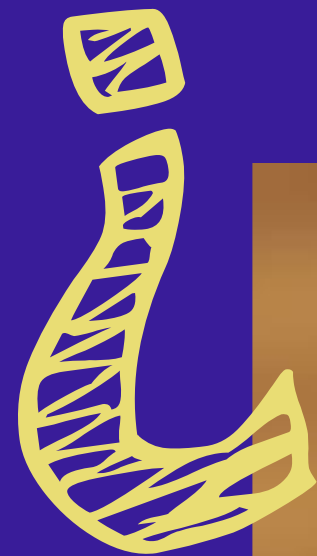
MINECRAFT EDU EDITION



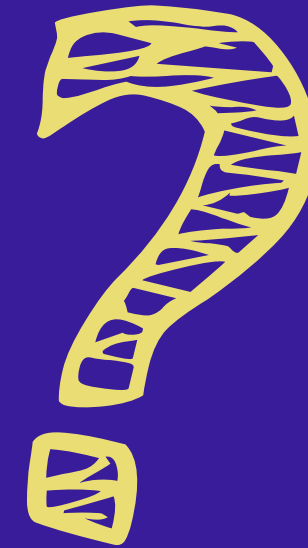
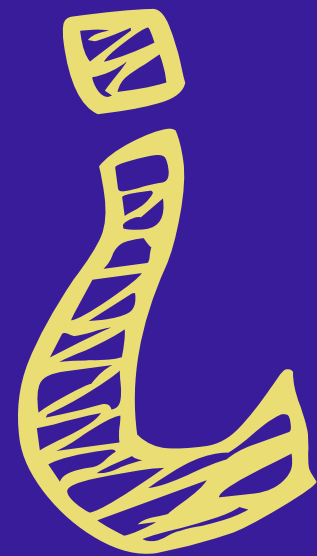
ANIMAL CROSSING



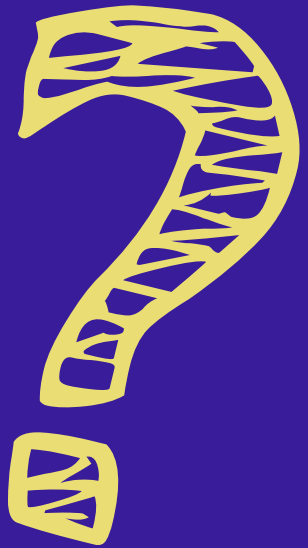
ANIMAL CROSSING MUSEO DEL PRADO



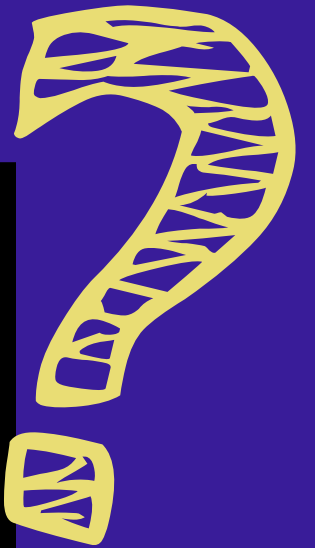
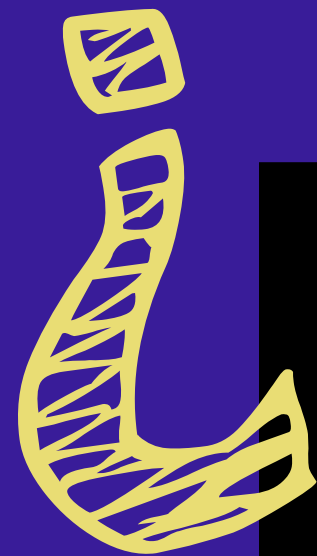
MATH Mathews



SMILE & LEARN



FATHER AND SON



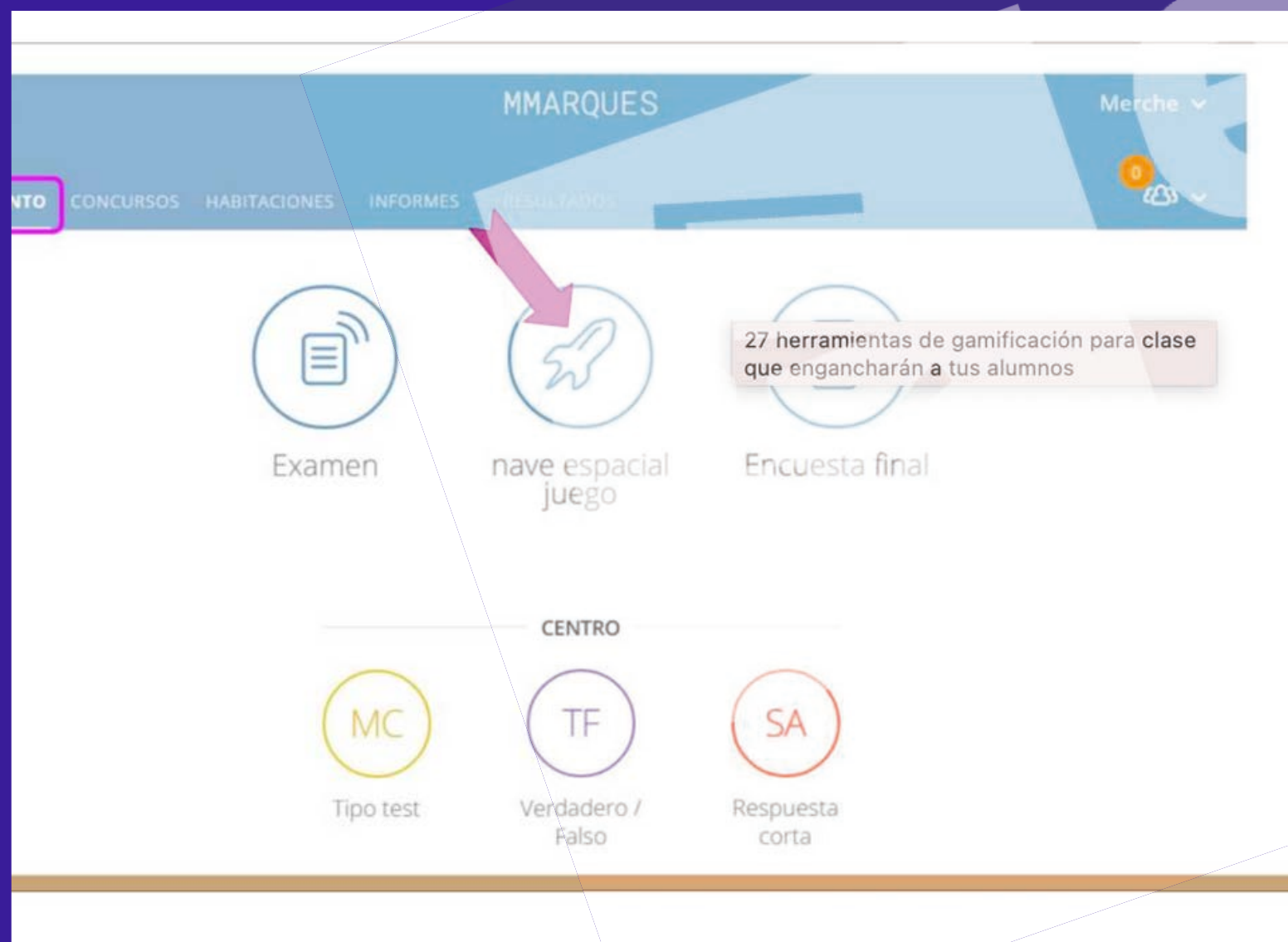
SERIOUSGAME PARA BALLET



'BAILANDO UN TESORO' EL VIDEOJUEGO DEL BNE

HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR EN CLASE

Herramientas para gamificar



*Socrative

permite la creación de cuestionarios que los estudiantes responden en tiempo real desde sus móviles. Luego, dispone de rankings de resultados que pueden emplearse como forma de evaluación. Es gratuita siempre y cuando el número de estudiantes máximo sea 50, y ofrece planes premium que aportan un contenido más amplio.

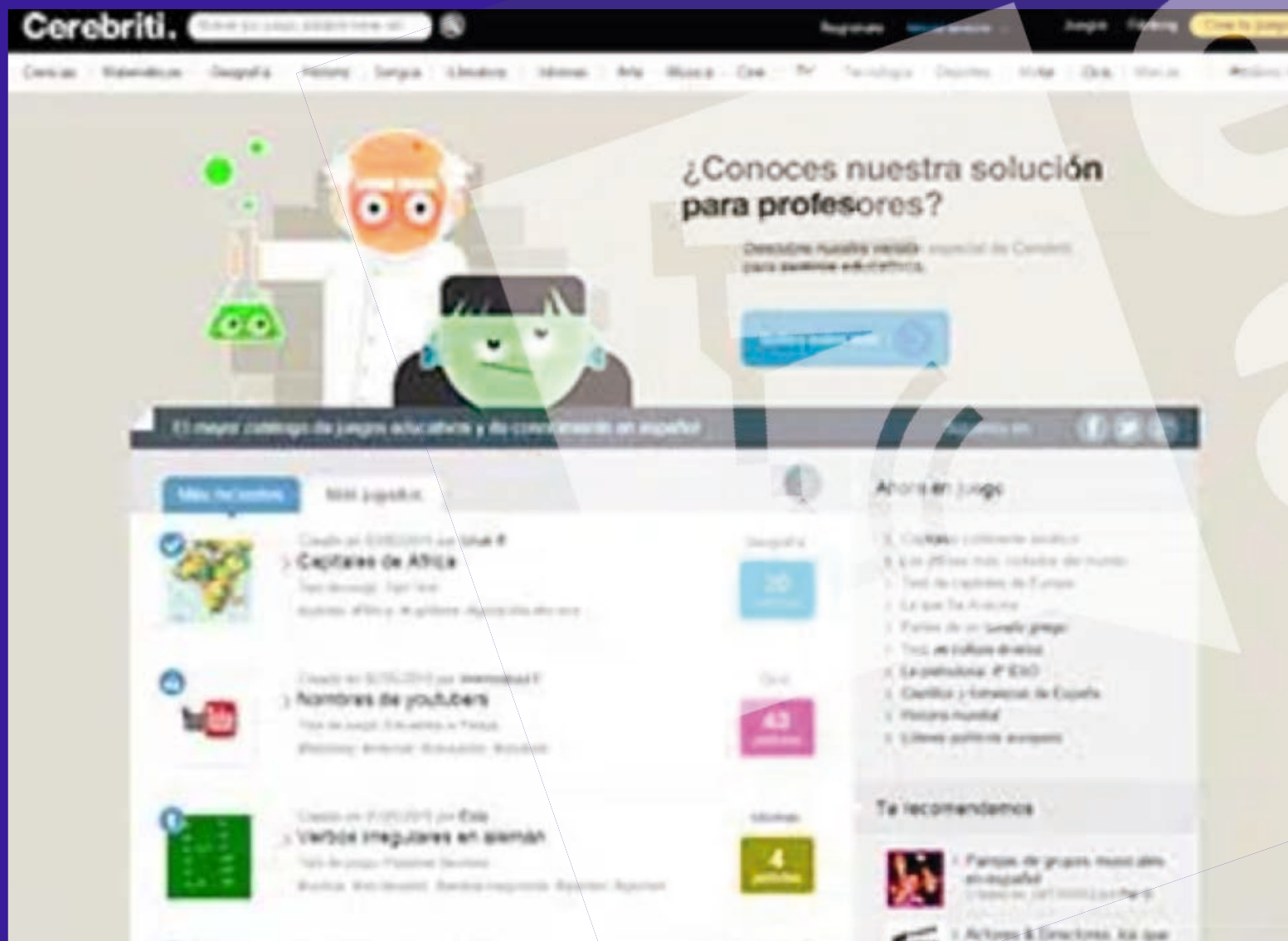
Herramientas para gamificar

*iCuadernos

app de la editorial Rubio que les ayuda a mejorar sus conocimientos de manera divertida y sin ayuda de los mayores: practicarán las Matemáticas, se iniciarán en la escritura y el reconocimiento de las letras mayúsculas y minúsculas, y encontrarán una extensa variedad de actividades para desarrollar conceptos básicos o para pintar, lo cual les ayudará en su desarrollo intelectual y motriz. Está gamificada, por lo que los usuarios crearán su propio perfil, lo personalizarán con el color de sus ojos, cabello, ropa... y podrán ganar medallas al completar los 20 niveles desbloqueables de cada cuaderno. .



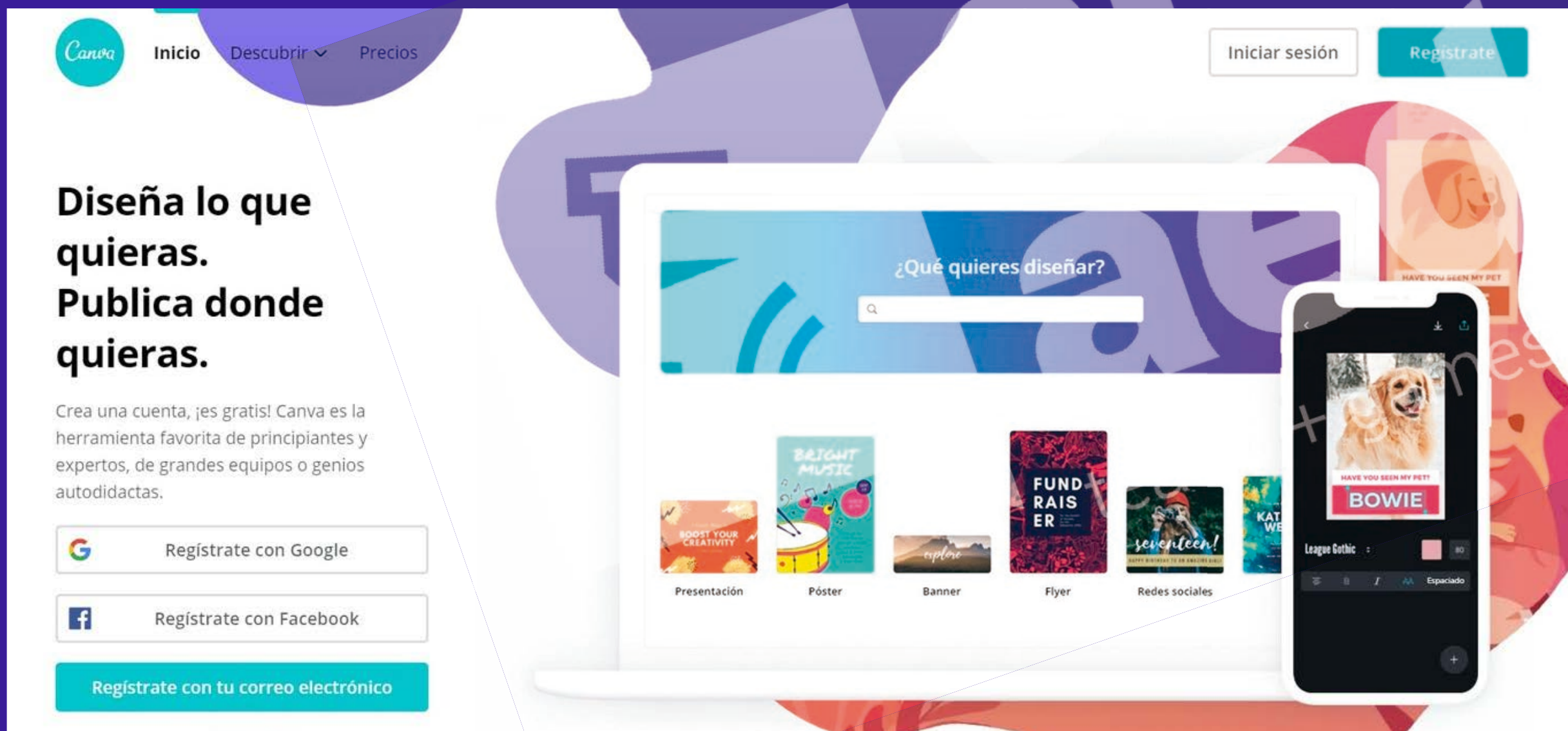
Herramientas para gamificar



*Cerebrity

por un lado, permite que los alumnos creen sus propios juegos educativos; por otro, que jueguen a los creados por otros usuarios (o por los profesores) para afianzar conocimientos. Hay juegos sobre todos los temas y para todos los cursos y edades, y es gratuita y multiplataforma.

Herramientas para gamificar



*Canva

Herramientas para gamificar

CREAR GENIALLY

Creaciones

Papelera

Mi marca

Inspiración

Destacados

La Conspiració...

Crimen Contra Sha...

Puños de Harina - ...

PUBLICIDAD EXPO LAS DANZA...
Personalizado

EL ARTE EN LA EDAD CONTEM...
Personalizado

SIERRA DE GATA TURISMO MV
Guía

ALICIA EN EL MUSEO DEL ROM...
Personalizado

RADIOGRAFÍA DESIGUALDADE...
Imagen interactiva

TRIVIAL LAS ARTES DEL METAL
Personalizado

EL ILUSTRADOR
Presentaciones

EL APRENDIZ DE BRUJO
Presentaciones

LAS CARAS DE ESPAÑA

LOS 10 PIANISTAS DE JAZZ MÁ...
Presentaciones

OPERA
Presentaciones

GUÍA PERSONAJES Inspirac...

*Genially

DIXIT



Herramientas para gamificar

CLUEDOS - ACTIVIDADES EN INSTAGRAM

*Perfiles temáticos.

*Recabar información.

* Interactividad y feedback.

#losmisteriosdelaedo

[instagram.com/elaedoteatro](https://www.instagram.com/elaedoteatro)



Herramientas para gamificar

*Misterio en el I.E.S. Venezia. CASO 1.
¿Quién ha difundido estas fotos?*

#losmisteriosdelaedo
OTELO #enlared

elaedoteatro • Siguiendo

elaedoteatro **#losmisteriosdelaedo** 🔍.

🏠👤📱 Misterio en el IES Venezia. CASO 1: ¿Quién ha difundido estas fotos?

El timbre suena. Es la hora del descanso de media mañana. En vez de oír el habitual ruido de sillas y pupitres, los sonidos de notificación de los móviles de tus compañeros y compañeras no paran de sonar. Sales a los pasillos y ves cómo tod@s ríen y se enseñan el móvil unos a otros. Miras tu móvil. Acabas de recibir por varios chats tres fotos de una chica, a la que no se le ve la cara, casi desnuda y tapándose con un pañuelo rosa. "Es Desdémona", "Es el pañuelo que le regaló Otelo a Desde en el botellón", "Qué fuerte, ¡es Desdémona!", oyes entre murmullos y risas por todos los pasillos. La directora del centro te hace señas y te pide que entres en el despacho. "Por favor, descubre quién ha hecho esto antes de que acabe el recreo. Todo el instituto tiene que aprender que esto es un delito", te dice. Sales del despacho y miras a todos tus compañeros.

¿Quién ha difundido estas fotos? ¿Por qué?.

~

! Descubre todas las pistas en los perfiles de cada personaje, etiquetados en la imagen de esta publicación.

✅ ¿Sabes la respuesta? Comenta este post y comparte tus

📍

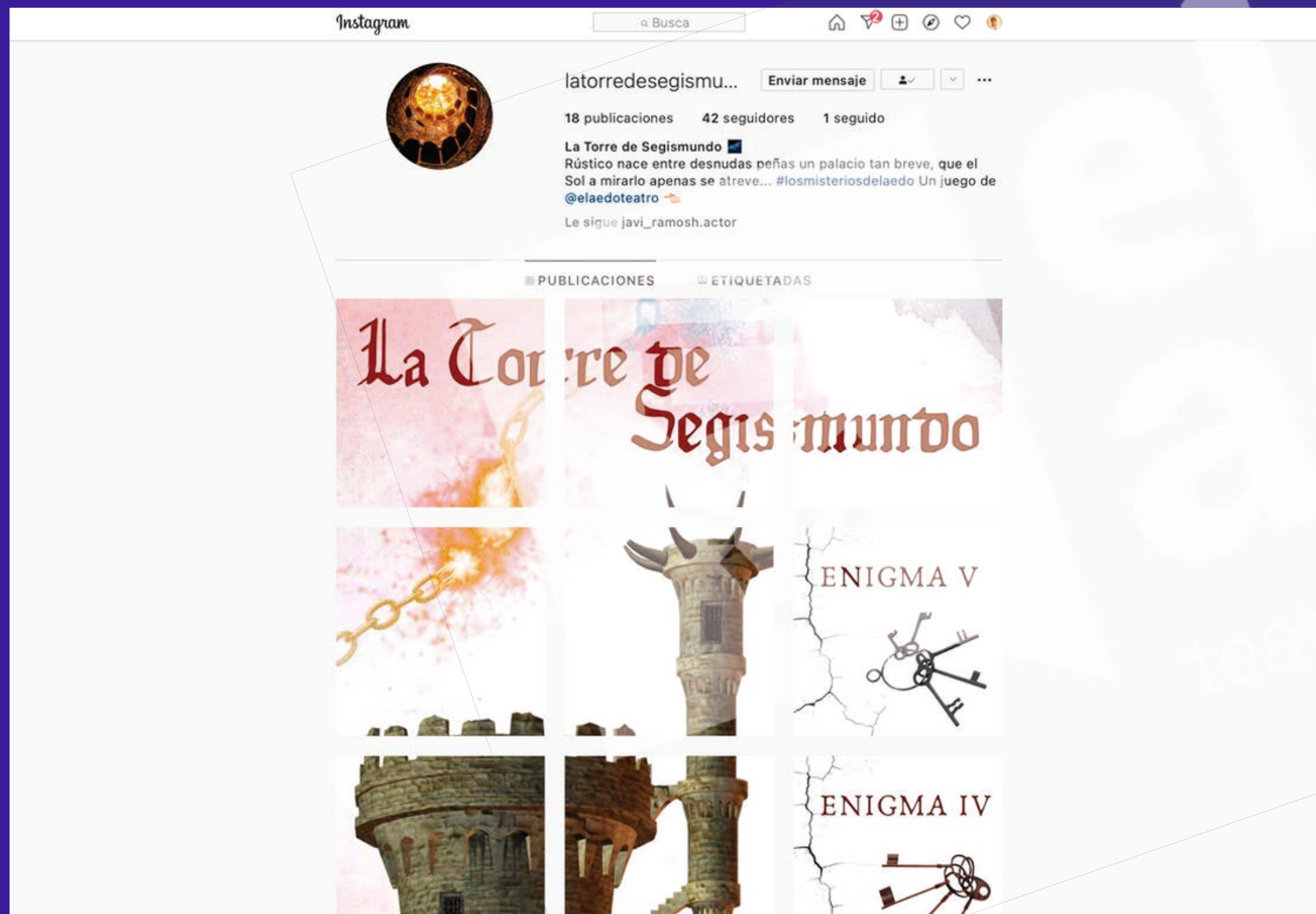
Les gusta a giuse___p y 95 personas más

5 DE ABRIL DE 2020

😊 Añade un comentario...

Publicar

Herramientas para gamificar



CLUEDOS - ACTIVIDADES EN INSTAGRAM

- *Perfiles temáticos.
- *Recabar información.
- *Interactividad y feedback.

#losmisteriosdelaedo

[instagram.com/elaedoteatro](https://www.instagram.com/elaedoteatro)

[instagram.com/latorredesegismundo](https://www.instagram.com/latorredesegismundo)

Herramientas para gamificar

CALDERON

dos movimientos por rumbos y por caminos.
ra al Cielo, primero que mi ingenio hubiera sido
nárgenes comento y de sus hojas registro,
sido mi vida el primero desperdicio
ras, y que en ellas mi tragedia hubiera sido,
de los infelices aun el mérito es cuchillo,
uien le daña el saber, homicida es de sí mismo!
o, aunque mejor lo dirán sucesos mios,
va admiracion otra vez silencio os pido.
lene, mi esposa, tuve un infelice hijo,
parto los cielos se agotaron de prodigios.
e á la luz hermosa le diese el sepulcro vivo
iente (porque el nacer y el morir son parecidos),
e infinitas veces, entre ideas y delirios
o, vió que rompía sus entrañas, atrevido,
truo en forma de hombre; y entre su sangre teñido,
muerte, naciendo víbora humana del siglo.
su parto el dia, y los presagios cumplidos
tarde ó nunca son mentirosos los impíos),
horóscopo tal, que el sol, en su sangre tinto,
sañudamente con la luna en desafío;
valla la tierra, los dos faroles divinos
tera luchaban, ya que no á brazo partido.
r, el más horrendo eclipse que ha padecido
espues que con sangre ~~pero~~ la muerte de Cristo,
porque anegado el orbe en incendios vivos,
que padecía el último parasismo:
s se oscurecieron, temblaron los edificios,



CLUEDOS - ACTIVIDADES EN INSTAGRAM

*Perfiles temáticos.

*Recabar información.

*Interactividad y feedback.

Herramientas para gamificar

ESCAPE ROOM

1. Fomenta la actividad dinámica.
2. Permite incluir cualquier contenido curricular.
3. Promociona la colaboración y el trabajo en equipo.
4. Desarrolla la habilidad para resolver problemas.
5. Mejora la competencia verbal y la resolución de crisis.
6. Plantea retos ante los que se debe perseverar y ser constantes.
7. Construye pensamiento deductivo.
8. Los participantes aprenden a trabajar bajo presión.
9. Los alumnos son quienes lideran el aprendizaje.
10. Permite la réplica por parte del alumnado.

JUEGO DE ESCAPE





Propuestas híbridas libro + videojuego

LIBROS ELIGE TU PROPIA AVENTURA

*Combina pantalla y libro.

*Permite movimiento libre.

*Aprende contenidos de forma inmersiva.

Era algo así como...

—Espera—te detiene Salunina—. No las digas en voz alta. La divinidad te ha hablado en agradecimiento por tu buena acción. Isis es la diosa de los navegantes. En esta ciudad, cuenta una leyenda que la diosa, en ocasiones, susurra al oído a los marineros palabras mágicas para que los navegantes puedan calmar los vientos, las tormentas y los monstruos marinos. Espero que nunca te encuentres en tal situación pero, si llegaras a encontrarte en medio de una tormenta o tuvieras que enfrentarte a una bestia marina, no dudes en pronunciar las palabras que te ha susurrado la diosa Isis. Seguro que, de ese modo, la tormenta cesará y el monstruo caerá abatido.

—Espero no tener que usarlas nunca—le dices sonriendo—. Por cierto, antes de despedirnos, ¿has oído algo acerca de una conspiración para matar a un político romano? ¿Sabes si algún hombre de Baelo Claudia estaría tramando algo?

—¿Y por qué tiene que ser un hombre? —te dice Salunina—. Roma nació de una loba y otra loba puede acabar con ella. No infravalores el poder de una... romana.

Salunina se marcha con sus colchas blancas recuperadas. Te quedas pensando unos instantes. ¿Unas palabras mágicas para acabar con un monstruo marino? ¡Ya podría haberte dicho la diosa Isis el nombre de los conspiradores... o las conspiradoras! No obstante, antes de reanudar tu viaje, anotas las palabras que la diosa te ha susurrado en el laberinto. Nunca se sabe cuándo te harán falta.

VUELVE AL MAPA DE
GADES DE LA PÁG. 14



Propuestas híbridas libro + videojuego

LIBROS ELIGE TU PROPIA AVENTURA

- *Combina pantalla y libro.
- *Permite movimiento libre.
- *Aprende contenidos de forma inmersiva.

Propuestas híbridas libro + videojuego

Antes de marcharte con la armadura que Druso te ha regalado, te tomas unos segundos para contemplar la estatua de la diosa Minerva. En el pedestal, ves que hay un mosaico al que le faltan algunas teselas. Justo en el estanque, encuentras las piezas que faltan. Si consiguieras poner las piezas en su sitio, quizá la diosa Minerva pueda recompensarte...



No ocurre nada. Parece que las teselas no están en su sitio...

Arrastra las teselas para completar el mosaico.

La Conspiración

LIBROS ELIGE TU PROPIA AVENTURA

- *Combina pantalla y libro.
- *Permite movimiento libre.
- *Aprende contenidos de forma inmersiva.



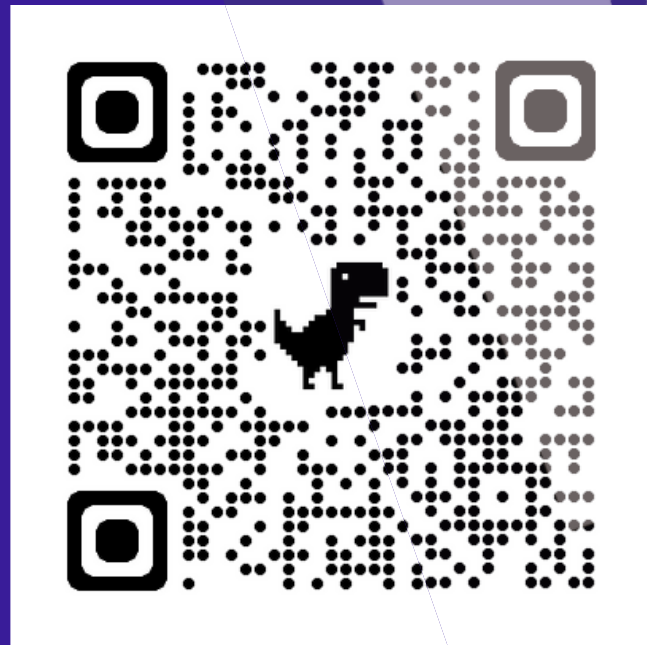
Propuestas híbridas libro + videojuego

LIBROS ELIGE TU PROPIA AVENTURA

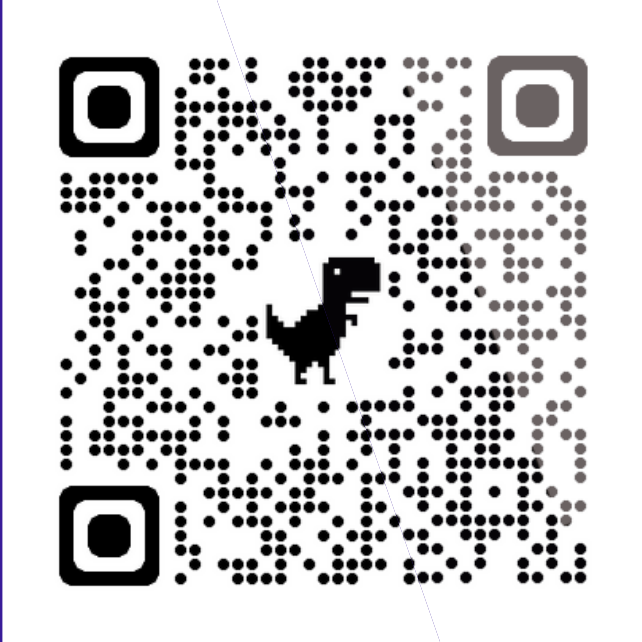
- *Combina pantalla y libro.
- *Permite movimiento libre.
- *Aprende contenidos de forma inmersiva.



Rosco para
El Lazarillo



Monopoly en Vetusta



	Lorem ipsum dolor	Casa de Ana	Lorem ipsum dolor	!	Lorem ipsum dolor	Casa de Fermín	Lorem ipsum dolor	?	Lorem ipsum dolor		
	+	+	+		+	+	+		+		
Catedral	+	EL JUEGO DE Vestusta ¡Ayuda a Ana Ozores a llegar a la Catedral antes de que sea tarde!								+	Campo de paseo
Lorem ipsum dolor	+									+	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	+									+	?
CATEDRAL										+	Fermín
EMPEZAR	+	+	+	?	+	+	+	!	+	PAF!	
	Casino	Las Tías	La ría		Casa de Don Álvaro	La Madre	Teatro		Ocio		



Unidades Didácticas Interactivas



CUESTIONARIO INICIAL

3 → Si viajaras a Berlín, lo primero que harías sería... *

- ☐ A Visitar el muro
- ☐ B Ir a la final de la Champions en directo
- ☒ C Visitar la casa de Ana Frank ✓

Aceptar ✓

^ v Powered by **Typeform**

<https://www.puñosdeharinavideojuego.com>

<https://www.flourfistsvideogame.com>



Unidades Didácticas Interactivas



<https://teatroparajovenes.com/wp-content/uploads/puños-de-harina/>

ACTIVIDADES



1. Los Juegos Olímpicos



2. Mucho más
que Champions



3. "Sé que el boxeo va a
salvar la vida de este gitano"



4. Filosofía del boxeo



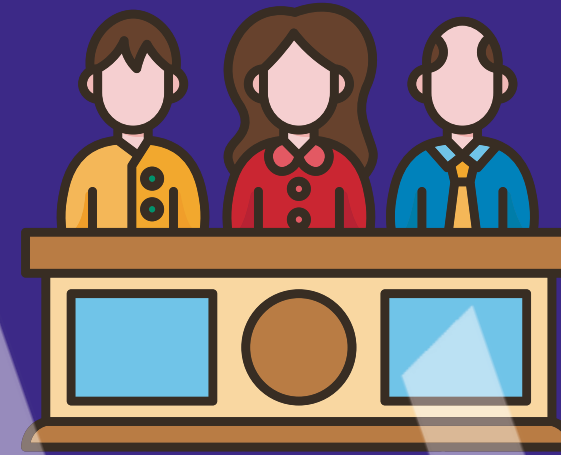
5. El deporte como
altavoz



6. Un gran equipo

PROPUESTAS PROPIAS DE AYER

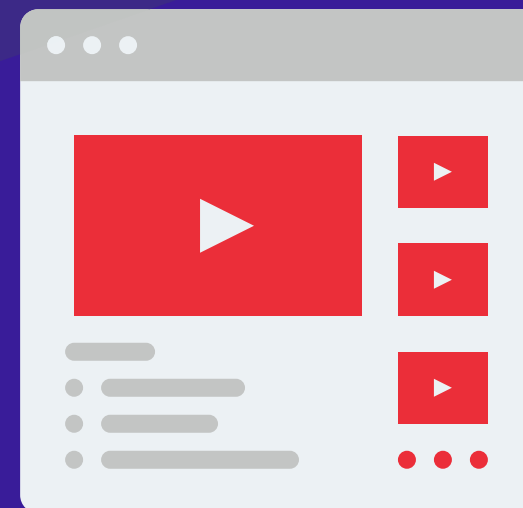
TRIVIAL MULTIDISCIPLINAR



JURADO DE LXS ILUSTRES



INSIGNIAS DE ORO, PLATA, BRONCE CON AUTORES Y AUTORAS

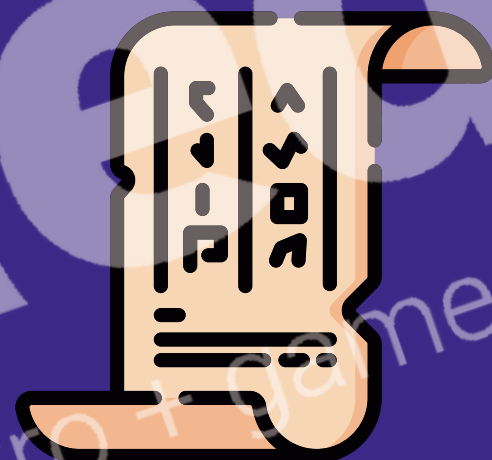


PRESENTACIÓN ONLINE DE LOS EQUIPOS: TEAM CALDERÓN TEAM MARÍA DE ZAYAS

CUSTOMIZACIÓN



ESCUDOS PARA CADA EQUIPO



LEMAS EN DIFERENTES IDIOMAS



REDACCIÓN DE LA HISTORIA
(CRONOLOGÍA, CRÓNICAS,
ÁRBOLES FAMILIARES...)

CLUEDO



BAÚL CON OBJETOS



PERIÓDICOS Y REVISTAS
CON INFORMACIÓN CURRICULAR



COMBINAR CON ESCAPE-ROOM

JUICIO CONTRA...



DEBATE



TOMA DE DECISIONES



CRÓNICAS AUDIOVISUALES

PROPUESTAS GAMIFICADAS Y TRANSVERSALES

PROPUESTAS GAMIFICADAS Y TRANSVERSALES

- *Propuesta de gamificación.
- *Relacionar con otra materia.
- *Preparar una presentación de 2 minutos.

1. Estelas funerarias (STTL)
2. Safo.
3. Catulo.
4. Miles Gloriosus, Plauto
5. Discurso político de Cicerón
6. La Iliada, de Homero.
7. Las Troyanas, de Eurípides.
8. La sátira /chistes
9. La fábula de Esopo
10. El mito de la caverna de Platón
11. Odas de Píndaro
12. Lisístrata, Aristófanes
13. César y la Guerra Civil
14. Salustio y la conjuración de Catilina
15. Tragedia de Séneca