



Raquel  
Fonseca  
Higuera



# GAMIFICACIÓN EN EL AULA

POKÉMON



# Contexto

## EL grupo-clase

- Esta dinámica se propone para un aula de 4º de primaria con 14 alumnos. De entre los cuales 6 son niñas y 8 niños. Tienen muy poca motivación a la hora de realizar las tareas y hay poca participación en clase, a pesar de que sea un grupo con buenas relaciones sociales.
- Para motivar en la realización de las mismas, se propone el hilo conductor de "Pokémon" ya que les encanta y a partir de ahí conseguiremos llamar su atención.



# Temporalización

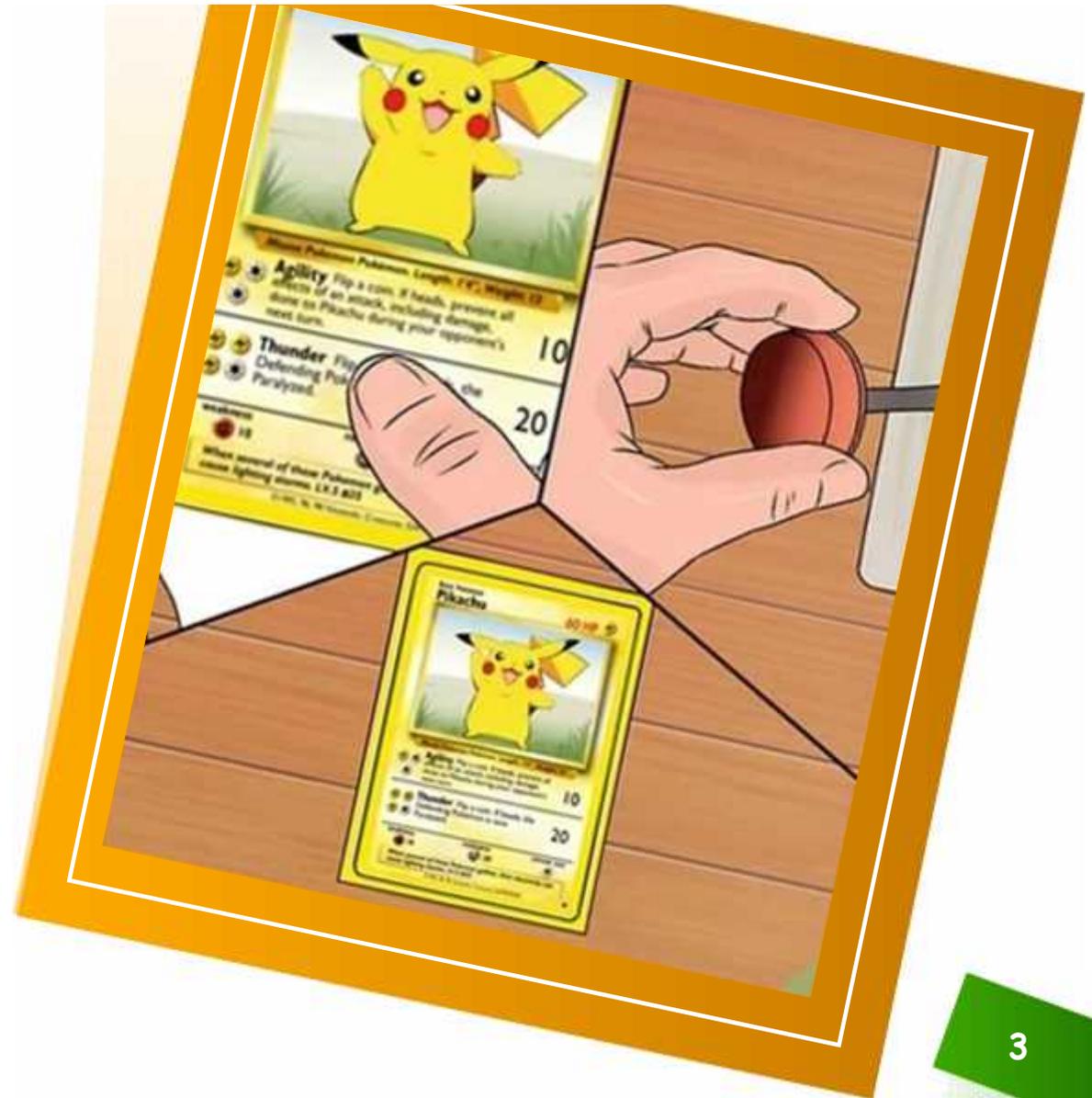
Se comienza en el primer trimestre para que vayan creando rutinas de trabajo en el aula y motivándose en la realización de sus tareas diarias, participación y buen comportamiento.



# Recursos

## Cartas Pokémon

- Se usarán cartas Pokémon. Para conseguirlas, deberán realizar los deberes diariamente, participar y portarse bien en clase. Si lo realizan constantemente irán sumando positivos a través de la plataforma Clasdojo.
- Cada carta tiene una puntuación y una descripción debajo de la misma. Cuando consigan los puntos podrán tener dos opciones: canjearlos por una carta o seguir sumando para llegar a otra de más puntuación y por tanto, de mejores características.



# Puntos Pokémon

A modo de ejemplo pondré las referencias de las cartas Pokémon.

Con diferentes puntos y misiones en cada una de ellas.

POKÉMON	Descripción	Puntos
Snorlax	Club de la comedia	25
Gendar	Encargado del gel	30
Pachirisu	Nota positiva	50
Milotic	Repetir una recompensa	70
Mew	Elegir película	300



# Narrativa

La elección de Pokémon es motivadora para este alumnado ya que constantemente se pasan hablando de los Pokémon que han capturado en el juego, del intercambio de cromos o de los dibujos.

Por ello, me parecía una idea perfecta para implementarla dentro del aula y motivarles para favorecer una autonomía y un esfuerzo diarios.

Además, se basará en todas las asignaturas valorando también el orden, la limpieza y la organización en cada alumno. Adquiriendo así, puntos en todas las asignaturas para canjearlos por cartas.

De esta forma se pretende un carácter interdisciplinar.



# Componentes

## Soporte para el juego

- Se utilizará la plataforma classdojo que permite el canjeo de puntos.
- Las cartas podrán verlas en el corcho que existe en el aula para que elijan cuando y con qué carta canjear sus puntos.
- Por tanto, cuanto mejor sea el comportamiento y la realización de las tareas, mas puntos podrán obtener.

## Sistema de evaluación

- La evaluación será continua, es decir, al ser durante todo el curso, ellos irán viendo a través de una tabla la puntuación que han alcanzado.
- Viendo de forma sencilla y visual el progreso de ellos mismos.



## Tareas

- Deberán realizar tareas diariamente, ya que están basadas en sus deberes, comportamiento en clase y participación activa.
- Cada **carta Pokémon** tendrá una descripción que se verá algunas de estas en la **siguiente diapositiva**.
- Además en algunas de ellas podrán elegir **avatar** para classdojo.

# CARTAS PÓKEMON

15



**¡ENHORABUENA!**  
**HAS CAZADO A FROGADIER**  
Esta rana tiene poderes pegajosos y tú podrás conseguir una pegatina de estrella.

25



**¡ENHORABUENA!**  
**HAS CAZADO A SNORLAX**  
Snorlax no es muy gracioso, por eso podemos crear un club de la comedia durante la merienda antes del patio.

30



**¡ENHORABUENA!**  
**HAS CAZADO A GENGAR**  
Cuidado con este trio. Tú tendrás que tener cuidado con el gel Encargado del gel (2 días).

50



**¡ENHORABUENA!**  
**HAS CAZADO A PACHIRISU**  
No se puede ser más mono! Con esta carta, podrás conseguir una nota positiva.

# CARTAS PÓKEMON

60



**¡ENHORABUENA!  
HAS CAZADO A CHIMCHAR**

*Este monito adora pasárselo bien con sus amigos. Tendrás la oportunidad de escoger un juego interactivo ¡genially!*

70



**¡ENHORABUENA!  
HAS CAZADO A MILOTIC**

*Otro pokémon de gran poder. Con esta carta podrás repetir recompensa.*

120



**¡ENHORABUENA!  
HAS CAZADO A CHARIZARD**

*Charizard es un pokémon poderoso. Con esta carta puedes conseguir un diploma.*

300



**¡ENHORABUENA!  
HAS CAZADO A MEW**

*Mew es un pokémon especial. Esta carta te da la oportunidad de escoger una película para ver.*

## Jugadores

- Los jugadores serán los 14 alumnos que irán consiguiendo puntos.
- De esta forma obtendrán diferentes cartas Pokémon. A mas puntos, mayor dificultar y mejor será la carta.

## Niveles

# Relación con el currículo

## Objetivos

- Motivar en la realización de tareas.
- Promover un buen clima en el aula.
- Reforzar la autonomía.
- Crear un ambiente de trabajo atractivo.

## Contenidos

- Fomento de la motivación.
- Desarrollo de la autonomía.
- Trabajo de la autoestima.
- Creación de un ambiente de trabajo.

# Tabla resumen

## GAMIFICACIÓN EN EL AULA



RAQUEL FONSECA HIGUERA

71180439 Q

### CONTEXTO

- Va dirigido a un aula de 4º de primaria con 14 alumnos, 6 niñas y 8 niños.
- Los recursos que se van a utilizar son las cartas pokémon para motivar al alumnado en la realización de las tareas.

### TEMPORALIZACIÓN

- Se llevará a cabo durante todo el curso.
- Se iniciará al principio del primer trimestre para conseguir una incorporación plena durante el proceso.

### NARRATIVA

- Se basa en el canjeo de puntos que se puede realizar en Clasdojo.
- Los alumnos cuando tengan las tareas y buen comportamiento acumularán puntos que servirán para pasar de nivel.

### COMPONENTES

#### • Soporte para el juego

El juego se desarrollará a través de la plataforma de clasdojo donde podrán ver sus puntos y canjearlos. Cuanto mejor sea el comportamiento y la realización continua de tareas, más puntos obtendrán.

#### • Sistema de evaluación

A través de una tabla de puntuación donde ellos vean su progreso.

#### • Tareas

Deberán realizar diariamente sus deberes y participación activa junto con un buen comportamiento en el aula.

### RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

#### • Objetivos

Motivar en la realización de tareas.  
Promover un buen clima en el aula.  
Reforzar su autonomía.  
Crear un ambiente de trabajo.

#### • Contenidos

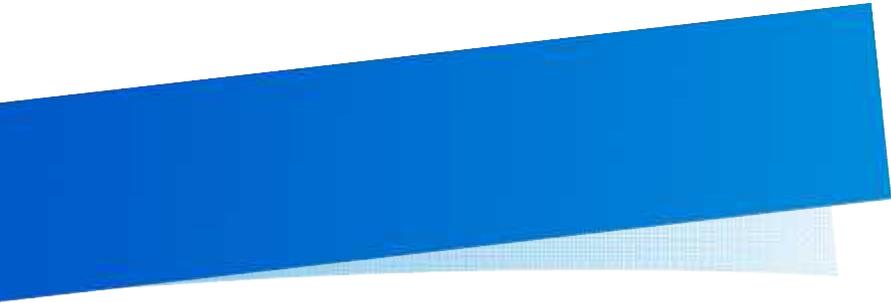
Fomento de la motivación.  
Desarrollo de autonomía.  
Trabajo de la autoestima.  
Creación de un ambiente de trabajo.

### JUGADORES

- El alumnado de 4º de primaria.

### NIVELES

- Estarán desarrollados en las diferentes cartas pokémon.



RAQUEL FONSECA HIGUERA  
71180439Q

