

SEMINARIO GAMIFICACIÓN

CURSO 2021-2022
CPB ÁNGEL LEÓN



ÍNDICE

CONTENIDO

PÁGINA

Participantes -----	3
Actividades ----- a 20	4



PARTICIPANTES

- Gema Garrido Moreno
- Miguel Ángel López Fernández
- M^a Victoria Jusdado Gasco
- Diana Fernández Gonzalo
- M^a Lourdes Rodríguez Carazo
- Luisa López Diéguez
- Evangelina Martín García
- Alba García Pastor



ACTIVIDAD: Genially (quiz marcianitos)

Objetivo: Reforzar algunos de los contenidos trabajados en clase sobre la religión en la Prehistoria.

Enlace o descripción:

<https://view.genial.ly/618becd5f6aadc0df378dbd7/interactive-content-quiz-marcianitos>

ACTIVIDAD: Paisaje de aprendizaje (el judaísmo)

Objetivo: Fomentar el aprendizaje de contenidos, de una manera lúdica y desde diferentes perspectivas para llegar a la diversidad de alumnos que tenemos en el aula.

Enlace o descripción:

<https://view.genial.ly/621bff38718af20012ac6875/interactive-image-paisaje-aprendizaje-judaismo>



ACTIVIDAD: ¡3, 2, 1... DESPEGAMOS!

Objetivo: Comprobar y evaluar de forma lúdica lo aprendido en el proyecto de los planetas.

Enlace o descripción:

<https://view.genial.ly/618bec7cfa478e0dee48caa5/interactive-content-quiz-marcianitos>

ACTIVIDAD: CARTA DOBLE DIVERSIÓN

Objetivo: Motivar la realización de la actividad posibilitando la obtención de una carta de tiempo extra en el turno de juego.

Enlace o descripción:



ACTIVIDAD: Contamos del 1 al 5

Objetivo: Identificar los números del 1 al 5.

Enlace:

<https://view.genial.ly/618bec81edc6330dcb820116/interactive-content-quiz-marcianitos>

ACTIVIDAD: Cartas gamificación

Objetivo: Recompensar al alumnado con la obtención de puntos en Clasdojo.

Descripción:



ACTIVIDAD: ¿De qué color es....?

Objetivo: Aprender a identificar los colores básicos.

Enlace o descripción:

<https://view.genial.ly/618bec7bedc6330dcb820110/interactive-content-quiz-marcianitos>

ACTIVIDAD: SCAPE ROOM

Objetivo: Resolver 4 pruebas de diferentes áreas para lograr conseguir salvar la Navidad.

VIDEO MOTIVACIÓN



ACTIVIDAD: TABÚ

Objetivo: Mejorar la expresión oral a través de la descripción de palabras sin nombrar algunas de ellas

Enlace o descripción:

Se utiliza el juego original Tabú con una selección de tarjetas acorde al nivel del grupo.

ACTIVIDAD: MODIFICACIÓN DE CONDUCTA EN EL AULA

Objetivo: contribuir a mejorar la autonomía en la resolución de conflictos y regular los comportamientos del alumnado.

Enlace o descripción: [CLASS DOJO](#), interesante herramienta de gestión y comunicación escolar entre profesores, alumnos y familias. Nos ha ayudado a desarrollar el objetivo específico de ciclo, relacionado con la resolución de conflictos, mejora del ambiente en clase y control de conductas.

El hilo conductor son los superhéroes y superheroínas y el lema: “Un superhéroe nunca se rinde y siempre trabaja duro y no se queja, para conseguir lo que quiere”

Cada alumnos consigue puntos al superar los retos propuestos y va adquiriendo las cartas de superhéroes. Estas han sido creadas con la herramienta [HEARTHCARD](#) (son personalizadas y de gran motivación).



ACTIVIDAD: ¿QUÉ ANIMAL SOY?

Objetivo: Reforzar la clasificación y características de los animales a través de la formulación de preguntas para intentar averiguar el animal que cada uno lleva puesto en la diadema.



ACTIVIDAD: RIMA, RIMANDO VAMOS TACHANDO

Objetivo: Ampliar el vocabulario y ejercitar la conciencia fonológica a través de las rimas, intentando localizar en su tablero la palabra que se asocia por su pronunciación con las tarjetas que se van sacando para hacer bingo.



ACTIVIDAD: LA TARÁNTULA

Objetivo: Mejorar la atención, la rapidez de respuesta ante un estímulo y la velocidad de reacción, ajustando la acción a un tiempo dado.



ACTIVIDAD: ¿QUIEN ES QUIEN?

Objetivo: Utilizar y distinguir las categorías gramaticales de adjetivos y sustantivos y mejorar la expresión oral mediante la formulación de preguntas.



ACTIVIDAD: GIRA LA RULETA

Objetivos: practicar el abecedario, mejorar la conciencia fonológica, manejar el dinero, comparar cantidades, ejercitar las operaciones de suma y multiplicación.



ACTIVIDAD: CONTAMOS EN NAVIDAD

Objetivo: Afianzar el conteo y la asociación de número y cantidad reproduciendo el panel mediante la manipulación de los objetos navideños.



ACTIVIDAD: ¡VAMOS DE TIENDAS!

Objetivo: Adivinar el sustantivo de cada tarjeta y clasificarlo en su lugar para intentar completar el panel. Aprender a negociar mediante el intercambio de cromos.

