



experiencias
educativas
inspiradoras

Nº 76

IN-Comunicados

Una experiencia lúdica en 1.º ESO



ntef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Abril 2022

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf76_2020_847-19-133-8

“IN-Comunicados. Una experiencia lúdica en 1.º ESO” por Manuela Fernández Martín para **INTEF**
<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

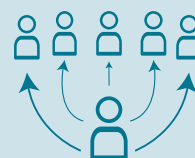
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15



1. Introducción

**RESPONSABLE**

Manuela Fernández Martín

CENTRO ESCOLAR

IES Alhajar

DIRECCIÓN

Plaza Autor Francisco Almagro, 8

LOCALIDAD Y PROVINCIA

Pegalajar, Jaén

WEB DEL CENTRO

[Web IES Alhajar](#)

EMAIL DE CONTACTO

manolifm74@gmail.com

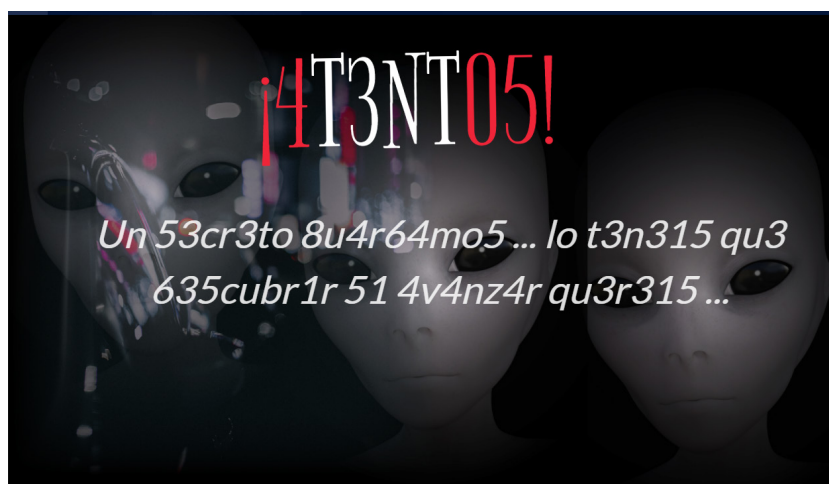
In-comunicados es un proyecto gamificado pensado para 1.º ESO, pero podría ser adaptado en otras etapas educativas.

A través de esta gamificación se pretende trabajar los criterios relativos a la comunicación escrita y oral, además de aspectos básicos de la gramática y la ortografía para poder crear textos orales y escritos con corrección.

A lo largo de la gamificación, los estudiantes van viendo como cada vez el texto escrito con el alfabeto que conocen se va llenando de números que van dificultando la comprensión del texto. Así generamos en los estudiantes la sensación de incomunicación y los vamos haciendo conscientes de la importancia de escribir y hablar correctamente, al mismo tiempo que vamos trabajando sobre las dificultades de parte de la sociedad que sufre sordera o ceguera y, por tanto, su comunicación es diferente.

Así mismo, van siendo conscientes del uso incorrecto que se hace de la lengua en las RRSS lo que, en ocasiones, acarrea malas interpretaciones que pueden llevarnos a situaciones de desencuentro.

La finalidad es reflexionar sobre la comunicación, como una comunicación significativa que nos lleve a intercambios de información certeros.



• Creamos confusión: mezcla de letras y números.



2. Punto de partida

Como docente de Lengua y Literatura Española soy consciente de la necesidad de que nuestro alumnado, al término de su paso por la ESO, haya adquirido un buen nivel de comprensión y comunicación tanto a nivel oral como a nivel escrito. Creo que debería de ser nuestra principal misión ya que será la herramienta que necesiten a lo largo de toda su vida para formar parte activa de la sociedad.

Esto, que parece tan sencillo, en la práctica, nos damos cuenta de que se convierte en una gran dificultad para gran parte de la sociedad. Por ello, mi empeño en trabajar, desde la llegada de los estudiantes a la ESO, la capacidad de comunicación y comprensión de los chicos y chicas que llegan a mi aula.

El gran reto es hacerles ver la importancia de **hablar y escribir bien** sobre todo en un momento en el que las RRSS han hecho estallar en mil pedazos nuestra lengua y el uso que se hace de la misma. Enseñarles deleitándolos para que su aprendizaje sea una experiencia memorable y, por ende, significativa, una experiencia que deje huella en ellos y que se instale en el “hipocampo”, ese lugar de nuestro cerebro donde se encuentra la memoria a largo plazo.

Con esta idea en mi cabeza empecé en agosto a diseñar un proyecto que consiguiera engancharlos, con el que sintieran la necesidad de aprender y, sobre todo, de utilizar la lengua para estructurar y comunicar sus ideas, emociones, sentimientos, etc.

No me olvidé de que, hoy en día, se hace necesario conocer el gran campo de la comunicación que nos ofrece la era digital y del que forman parte, queramos o no, nuestros adolescentes. Así que, aproveché su interés por la tecnología y las motivaciones del juego para crear una experiencia de aprendizaje significativo en la que sintieran que encajaban y que eran comprendidos.



3. Paso a paso

In-Comunicados es un proyecto gamificado que consta de seis misiones en las que los estudiantes tienen que realizar y superar distintas pruebas relacionadas con los criterios de la materia de Lengua y Literatura para ir avanzando. En algunas ocasiones, se emplea la *flipped classroom* y los chicos y chicas se acercan al contenido más teórico para realizar las tareas mediante unos vídeos. De este modo, los hacemos agentes activos de su propio aprendizaje y van adquiriendo la capacidad de comprender textos orales de distinta naturaleza a través de la toma de notas (Notas *Cornell*). Se han empleado para su desarrollo distintas estrategias metodológicas que tienen como eje común hacer que el estudiante sea el centro de su propio aprendizaje y que este se lleve a cabo de una manera activa.

Se busca así la autonomía de los jóvenes para llegar a que desarrollen las competencias **“Aprender a aprender”** y **“Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor”** lo que les abrirá nuevas oportunidades a lo largo de su vida.

El docente tiene un papel de guía y acompañante en el proceso de aprendizaje y se centra en revisar el trabajo y proponer mejoras a los productos que van elaborando los adolescentes con la finalidad de que los errores se conviertan en una vía de aprendizaje y no de limitaciones. Evidentemente, si hay que realizar breves explicaciones sobre un contenido más teórico se hacen.

Dentro de las distintas misiones se contemplan tareas para realizar de forma cooperativa, de modo que los estudiantes se enriquezcan y crezcan aportando sus conocimientos, capacidades y fortalezas para el bien común; pero también individuales para analizar el nivel de adquisición y consolidación de los criterios más relevantes en el que cada estudiante se encuentra, acercándonos así a la realidad individual de aprendizaje de cada chico y chica. Esto nos permite tener una visión mucho más global de cada estudiante.

Utilizamos algunas herramientas de tecnología educativa para la creación de distintos contenidos, además de dinámicas de cooperativo y del entorno de la [G-Suite](#) para compartir y crear contenidos. Tenemos que desarrollar en nuestro alumnado la competencia digital por lo que es imprescindible que en nuestros proyectos se incluyan este tipo de herramientas o espacios. De este modo también evitaremos que se pueda producir una brecha digital según el entorno económico social de cada estudiante. Pero teniendo siempre en cuenta que la tecnología es un elemento más que no puede condicionar nuestro trabajo.

Evidentemente, como se podrá entender, la evaluación no puede ser tradicional y un examen no puede medir el nivel de desarrollo de todos los criterios que trabajaremos en este proyecto. Al cambiar las estrategias de aprendizaje también tenemos que modificar nuestro sistema de evaluación. En este caso, emplearemos principalmente las rúbricas, la observación directa, las listas de cotejo y los diarios de aprendizaje. Se emplearán también [formularios de Google](#) o juegos de tipo [Kahoot](#) o [Quizizz](#), además de los que se pueden generar con [Genially](#).

Se trata de un proyecto que permite ir adaptándonos a las circunstancias particulares de cada estudiante, atendiendo así a las dificultades de cada uno. Además, como se puede observar, podemos trabajar tanto en el aula como a través de las plataformas virtuales, así que, en tiempos de “confinamiento” es posible su uso o continuación a lo largo del curso.

Paso 1. Calentando motores

El proyecto arranca con el inicio de curso. Pero lo primero que necesitábamos era crear equipo, que todos los chicos y chicas se sintieran parte del grupo y que podían aportar al mismo. También era conveniente darles a conocer las herramientas y los entornos digitales con los que íbamos a trabajar. Así que, en las dos primeras semanas del curso, realizamos algunas dinámicas cooperativas para ir creando esos lazos entre el alumnado, para conocer las distintas herramientas y espacios de trabajo: cómo mandar un correo electrónico a través de Gmail, crear carpetas y documentos en [Drive](#), funcionamiento de [Classroom](#), utilidades y uso de [Genially](#), creación de un blog con [Blogger](#), uso de [BookCreator](#) para sus diarios de aprendizaje, etc.



• Pulseras como elemento de cohesión grupal.

Al final de estas dos semanas, creamos los equipos y distribuimos los roles de cooperativo entre ellos. Ya tenían listos sus blogs donde irían subiendo todas las tareas que lleváramos a cabo y creados sus diarios de aprendizaje en los que irían relatando semanalmente sus avances y dificultades en la materia.

Paso 2. Recibimos un mensaje

Ya estamos listos para lanzarnos a la aventura y ayudar a evitar que los seres humanos perdamos nuestra capacidad de comunicación.

Para ello, empezamos la clase con un [vídeo](#) que habían recibido los estudiantes por correo en el que se les solicitaba su ayuda. Y, así arrancamos nuestro proyecto gamificado.

Inmediatamente les expliqué a los chicos y chicas qué es lo que teníamos que hacer y la importancia de leer y escuchar con atención para poder resolver todas las cuestiones que se nos plantearan con éxito y poder ir desbloqueando las 6 misiones.

Paso 3. Misión 1

En esta primera misión, nos enfrentábamos a conocer los elementos de la comunicación. Para ello, los estudiantes verían un vídeo sobre este contenido y realizarían las notas *cornell* del mismo. Estas les servirían para, a posteriori, contestar a las preguntas que se les hiciera y poder avanzar en la misión hasta llegar a la tarea que debían realizar.

La tarea consistía en crear un *visual thinking*, esquema o mapa conceptual del contenido trabajado en cartulina o con alguna herramienta como [Genially](#) o [Mindmeister](#).

Terminamos la misión resolviendo una adivinanza y así desbloqueamos el siguiente.

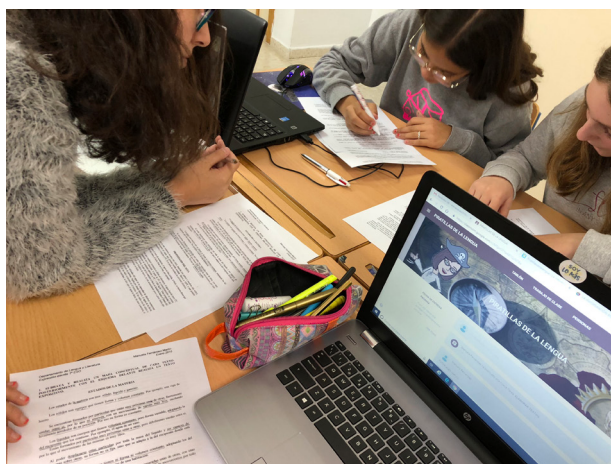
Paso 4. Misión 2

Empezamos teniendo que contestar a algunas preguntas del contenido del vídeo de la misión 1 para realizar después una exposición oral de la infografía o mapa mental que se realizó en esa misión. Para ello, previamente había que conocer las características del texto: adecuación, coherencia y cohesión a través de unos vídeos y tomar sus notas *cornell*. Las dudas se resolverían en el aula antes de empezar con la tarea en sí. Tras esto, prepararán sus exposiciones orales para grabarlas en formato podcast o para realizarlas delante del resto de grupos.

Paso 5. Misión 3

En esta misión se trabajaban las funciones del lenguaje. Tendrían que visionar otro vídeo, tomar sus notas *cornell* y realizar la tarea que se les proponía: redactar un texto explicando las funciones del lenguaje utilizadas en el texto que habían recibido cada equipo. Debían realizar un análisis oral en equipos, después, cada estudiante, individualmente, redactaría su documento con los datos que se habían consensuado dentro del equipo.

La misión se concluye con una investigación por equipos sobre el lenguaje



Trabajo cooperativo.



Signamos nuestro nombre.

de signos o el braille que después expondrían utilizando como apoyo una presentación hecha con [Genially](#) ante el grupo clase.

Además, cada alumno tenía que aprender a decir su nombre en el lenguaje de signos. La intención es que se dieran cuenta de la importancia de la inclusión en la sociedad y de que cuando creamos contenido hay que pensar

en todos los colectivos y sus diferentes capacidades de comunicación. Para ello, se les puso una canción interpretada en lenguaje de signos.

Video de la misión: [Signamos nuestro nombre](#)

Paso 6. Misión 4

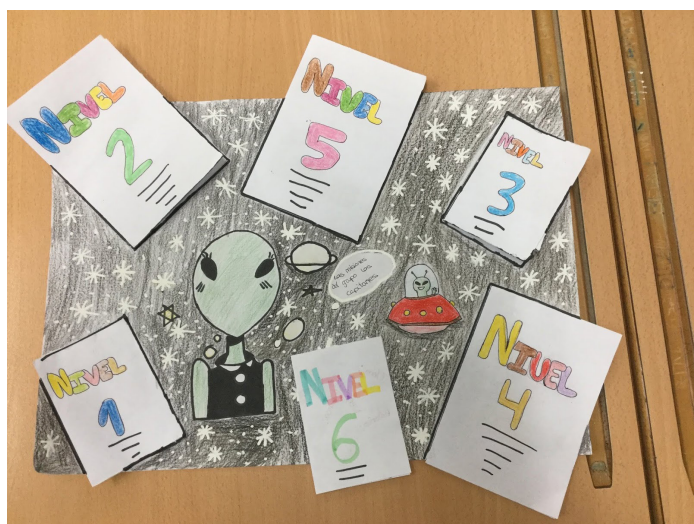
Ahora tocaba trabajar la formación de palabras y la ortografía. Se les puso un vídeo sobre este tema y realizaron la toma de notas. Como siempre, a posteriori, se resolvieron las dudas. Para terminar, escucharon una canción y sobre la letra cada estudiante tuvo que localizar los errores ortográficos y dar una explicación argumentada sobre por qué lo eran.

Para cerrar esta misión, crearon tarjetas por equipos con [Canvas](#) para jugar a la formación de palabras y juegos con [Genially](#) sobre el uso correcto de la ortografía.

Paso 7: Misión 5

Llegamos casi al final de nuestro proyecto. En esta ocasión, trabajamos sobre las relaciones semánticas. La tarea consistía en crear de forma individual tarjetas explicativas con [Canvas](#) y después analizar las relaciones semánticas sobre un texto. El análisis, primero se haría en equipo y se consensuaría la información que después, cada miembro, individualmente, redactaría.

Paso 8: Misión 6



● Reflexión de lo aprendido en cada misión.

Parece que vamos llegando al final. Pero aún nos queda la última y decisiva prueba para conseguir que la capacidad de comunicación no la perdamos. Se trata de un juego en el que se hacen preguntas sobre todo el contenido trabajado en el proyecto. Si nos equivocamos en una respuesta, tendremos que empezar de nuevo.

Una vez superado el cuestionario, pedimos a los chicos y chicas que en sus equipos dialoguen sobre todo lo que han hecho, qué se ha conseguido, quiénes eran los

culpables de que nuestra comunicación estuviera en peligro... y las conclusiones las redacten para entregarlas y exponerlas al resto de la clase como equipo.

4. Evaluamos

Como se ha mencionado anteriormente, si les pedimos a los estudiantes que aprendan de un modo diferente, que sean creadores, que investiguen, que expongan, no podemos acabar evaluándolos con un único instrumento y menos que este sea un examen.

En la evaluación se tienen en cuenta los criterios propios de la materia que aparecerán en los distintos instrumentos de evaluación.

Cada una de las tareas que realizaron fueron evaluadas con una rúbrica que previamente se les había entregado en la que aparecían los ítems y niveles de concreción. De este modo, todos los estudiantes sabían lo que se les iba a pedir y después en qué nivel estaban.

El trabajo cooperativo se evaluó con dianas de evaluación y siempre utilizando la co-evaluación y la autoevaluación. También se utilizó la lista de cotejo para la entrega de tareas en tiempo y la asistencia.

Para el trabajo diario también se utilizó la lista de cotejo y la diana de autoevaluación. Es muy importante dejar que los estudiantes puedan reflexionar sobre su propio trabajo y rendimiento y que lo analicen.

Por último, se realizó una evaluación y análisis del propio proyecto tanto por mi parte, como docente, como por parte del alumnado al que se le mandó un cuestionario para tal fin. A partir de esta evaluación se vieron las dificultades y las posibles mejoras para próximas ocasiones.

Expresión oral con soporte centro

Expresión oral con soporte centro	4 Experto 4	3 Avanzado 3	2 Medio 2	1 Iniciado 1	No es lo pedido 0
Contenido 10%	Demuestras un completo entendimiento del tema.	Demuestras un buen entendimiento del tema.	Demuestras un buen entendimiento de partes del tema.	No parece entender muy bien el tema.	
Errores en el vocabulario 10%	No cometes ningún error.	Cometes hasta 2 errores.	Cometes de 3 a 4 errores.	Cometes 5 o más errores.	
Conectores 10%	Empleas una gran variedad de conectores para pasar de un tema a otro o de una idea a otra.	Empleas suficientes conectores para pasar de un tema a otro o de una idea a otra.	Empleas algunos conectores para pasar de un tema a otro o de una idea a otra y/o no siempre son correctos.	No empleas conectores o estos no son correctos.	
Muletillas o repeticiones 10%	No empleas muletillas y tu vocabulario es variado.	Empleas alguna muletilla, pero tu vocabulario es variado.	Empleas alguna muletilla y tu vocabulario a veces es repetitivo.	Empleas varias muletillas y tu vocabulario es repetitivo.	
Interés que generas 10%	Utilizas recursos para atraer la atención del público y mantener el interés durante toda la exposición.	Utilizas algunos recursos para atraer la atención del público y mantener el interés durante al menos el 80% de la exposición.	Apenas usas recursos para mantener la atención del público.	Te cuesta conseguir o mantener el interés del público.	
Pronunciación 10%	La pronunciación es correcta a lo largo de toda la exposición.	Cometes algún error aislado, pero por lo general la pronunciación es	Cometes varios errores que dificultan algo la comprensión del texto.	Cometes muchos errores de pronunciación que dificultan la comprensión	
Entonación y fluidez 10%	Usas un tono de voz adecuado y atractivo con fluidez.	Tu tono de voz es adecuado. Muestras seguridad, hablando generalmente con fluidez.	Tu tono de voz a veces no es el adecuado, muestras inseguridad y poca fluidez.	Tu tono de voz no es el adecuado. Trabajo memorizado, leído, sin fluidez.	
Postura del cuerpo y contacto visual 10%	Tienes buena postura, se te ve relajado y seguro. Estableces contacto visual con todos durante la presentación.	Tienes buena postura y algunas veces estableces contacto visual con el público.	Tu postura es simplemente adecuada y pocas veces estableces contacto visual con las personas a las que te diriges.	Tu postura no es adecuada y/o no miras a las personas durante la presentación.	
Tiempo 10%	Tiempo ajustado al previsto.	Utilizas más tiempo del indicado.	Utilizas menos tiempo del indicado.	Excesivamente largo o insuficiente para desarrollar correctamente el tema.	
Materiales utilizados. 10%	Empleas, de forma acertada, el soporte elegido para apoyar, acompañar lo que vas diciendo.	Empleas, pero no siempre de forma acertada, el soporte elegido para apoyar, acompañar lo que vas diciendo.	Empleas algunas veces el soporte elegido para apoyar, acompañar lo que vas diciendo.	No empleas o no de forma correcta el soporte elegido para acompañar lo que vas diciendo.	

Expresión escrita

Expresión escrita	4 Experto 4	Avanzado 3	2 Medio 2	1 Iniciado 1	No se hace o no es lo 0
Contenido 5%	Se ajusta a lo pedido y amplias.	Se ajusta a lo pedido.	Falta información de la pedida o la información no es del todo correcta.	Parece que no sabes muy bien de qué había que hablar.	
Cohesión 17%	Utilizas elementos variados para cohesionar el texto.	Utilizas bastantes elementos para cohesionar el texto.	Utilizas pocos elementos para cohesionar el texto.	No utilizas elementos para cohesionar el texto y este es repetitivo o pobre. La información no está reelaborada del todo.	
Conectores 17%	Se emplean una gran variedad de conectores para pasar de un tema a otro o de una idea a otra.	Se emplean suficientes conectores para pasar de un tema a otro o de una idea a otra	Se emplean algunos conectores para pasar de un tema a otro o de una idea a otra y/o no siempre son correctos.	No se emplean conectores o estos no son correctos. La información no está reelaborada del todo.	
Coherencia (párrafos) 12%	Las ideas están bien distribuidas en los párrafos.	Las ideas están regularmente bien distribuidas en los párrafos..	Algunas ideas no están bien distribuidas en los párrafos.	No aplicas ni estructuras las ideas en párrafos. La información no está reelaborada del todo.	
Uso de sangría y justificación del texto 5%	Utilizas la sangría y justificas el texto de forma correcta.	Utilizas la sangría y justificas el texto en la mayor parte del mismo de forma correcta.	Utilizas la sangría y justificas el texto aunque no siempre de forma correcta.	No utilizas la sangría y/o no justificas el texto.	
Normas 5%	Respetas las normas dadas sobre tipo y tamaño de letra e interlineado. Numeración de páginas y portada.			No respetas las normas dadas sobre tipo y tamaño de letra e interlineado. Numeración de páginas y portada.	
Ortografía 17%	No cometes errores de ortografía.	Cometes 2 o menos errores.	Cometes entre 3 y 4 errores.	Cometes 5 o más errores.	
Sintaxis 17%	El texto no tiene errores sintácticos.	El texto tiene algún error sintáctico, pero se entiende bien..	El texto contiene varios errores sintácticos que/ o a veces, dificultan la comprensión del mismo.	El texto contiene muchos errores sintácticos que impiden la comprensión del texto de forma correcta.	
Licencia creativa o/ y fuentes. 5%	Se añade de forma correcta.			No se añade de forma correcta.	

Made with iDoceo 4

miércoles, 27 de junio de 2018

🔴 Rúbrica expresión escrita.



5. Conclusiones

Me siento muy satisfecha con los resultados obtenidos a nivel tanto educativo como personal e individual del alumnado.

El alumnado superó con éxito todas las tareas y mejoraron a lo largo de todo el proyecto sus capacidades en los bloques de comunicación oral y comunicación escrita. Aprendieron a investigar, cotejar información y trabajar en equipo para obtener un mismo fin. Todos los alumnos y alumnas superaron el proyecto y la evaluación fue para todos positiva.

Era un grupo poco acostumbrado a trabajar en equipo y ayudarse entre ellos. Los propios chicos y chicas valoraron positivamente esta forma de trabajar y comentaron que descubrir las dificultades y fortalezas de sus compañeros y compañeras les dieron una visión muy diferente de cada uno.

Llegaron con escasos conocimientos de herramientas de tecnología educativa, pero pronto se habituaron a ellas y los trabajos realizados con las mismas fueron adquiriendo un gran nivel conforme avanzábamos en la gamificación. Descubrir de lo que eran capaces los animó y cambió la visión de muchos estudiantes sobre sus capacidades y limitaciones.

El clima de la clase fue en todo momento de colaboración y participación. Las horas fueron aprovechadas para trabajar y seguir avanzando en las misiones y la responsabilidad del trabajo que debían de realizar marcó el día a día desde el comienzo hasta el final del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respeto, diversión, emoción, compañerismo, competencias, habilidades, colaboración, aprendizaje (significativo) son palabras que definirían este proyecto gamificado.



6. ¿Te animas?

Si has llegado hasta aquí y te animas a poner en práctica una experiencia similar o adaptar esta, no te precipites.

Primero reflexiona sobre por qué quieres gamificar, qué objetivos quieres conseguir y si crees que tus alumnos y alumnas están preparados para ello. No te lances sin tener una buena planificación y no te agobies ni pienses que no eres capaz porque no salga todo como tú esperabas. Ten en cuenta que los estudiantes no están acostumbrados quizá a trabajar de este modo y, aunque pueda resultarles motivador, pueden pensar que es tiempo de diversión. Déjales muy claro que todo lo que se haga será evaluado, es más, prepara las rúbricas o instrumentos de evaluación para entregárselos antes de comenzar y que sepan qué se les va a pedir y cuáles son los niveles a los que deben llegar. La diversión tiene que quedar supeditada al aprendizaje y este debe ser nuestro objetivo final.

Te animo a dar los primeros pasos utilizando algunas dinámicas de juego para luego crear una pequeña gamificación, quizá, mejor empezar por un Breakout (tiempo limitado y con algunas pruebas fáciles de llevar a cabo que nos permita ver cómo reaccionan los chavales). Ya tendrás tiempo de ir creciendo y terminar llevando a cabo una gamificación que abarque un periodo más extenso y que sustituya a una unidad didáctica o a un trimestre entero.

La gamificación no es un extra, no es un “postre” tras terminar una unidad didáctica. Lo que se pretende es que trabajemos parte del currículo a través de ella. Esto no quiere decir que no podamos utilizarla para una actividad determinada como puede ser el Día del Libro, Halloween o para terminar un trimestre de una manera más amena, pero siempre con la finalidad de potenciar un aprendizaje significativo.

Por supuesto te animo a que hagas tus pinitos y, sobre todo, que compartas tu experiencia en las RRSS para que otros docentes se enriquezcan y cojan ideas que puedan implementar en sus clases.



7. Material complementario

- [Presentación de la gamificación para el alumnado](#)
- [Presentación de la gamificación para el profesorado](#)
- [Vídeo de motivación](#)
- [Dinámicas de cohesión grupal para comenzar el proyecto](#)

Juegos realizados por el alumnado:

- [¡Vamos a repasar Lengua! Por Aroa Arquillos y Carmen María Garrido](#)
- [Aventura de Lengua](#)



experiencias
educativas
inspiradoras

Una experiencia lúdica en 1.º ESO

IN-Comunicados



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO