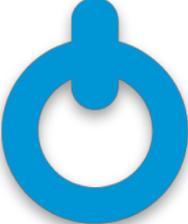


Be Gamifier!

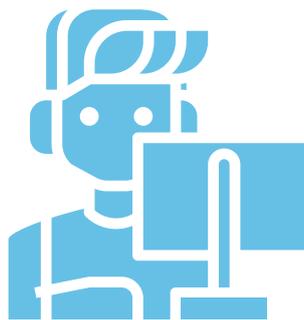
S T E A M

BE  ONLINE!



BE  ONLINE!





Be Gamifier!

BE ONLINE!

Iniciativa Be online!

Esta iniciativa surge para **dar respuesta** a la demanda creciente de la Comunidad Educativa para trabajar con los alumnos de forma Online.

El **objetivo** del proyecto es identificar las necesidades reales de los Centros, familias e instituciones, con el fin de dar una respuesta adecuada a estas necesidades en la nueva situación.

Por ello, **Be Online** ofrece el apoyo que necesitan los docentes para enfrentarse a este nuevo reto educativo. Este proyecto pone a disposición de los docentes una variedad de recursos y apoyos pedagógicos para hacer frente a la nueva situación de aprendizaje online.

Descripción

En esta receta educativa vamos a enseñarte como trabajar con tus alumnos de forma online a través de la **gamificación**. Para ello estructuraremos tus clases en diferentes sesiones donde encontrarás las herramientas necesarias para estar en contacto con tus alumnos, trabajando de manera conjunta y recibiendo un feedback inmediato de las actividades que realices con ellos.

Te **proponemos** utilizar todo lo aprendido aquí para organizar las actividades o la secuencia didáctica, para seleccionar el contenido curricular de tu programación y adaptarlo a esta metodología basada en la gamificación.



Be Gamifier!

Objetivo general

- Desarrollar con el grupo clase actividades o secuencias didácticas cuya base metodológica está basada en la gamificación, mediante los entornos virtuales de aprendizaje online y las herramientas relacionadas con la misma.

Objetivos específicos

- Conocer y dominar las principales herramientas para el diseño de una secuencia de gamificación.
- Solucionar con los conocimientos adquiridos una serie de misiones o desafíos por parte del alumnado.
- Conseguir recompensas o badges a medida que la gamificación está en marcha entre los grupos de alumnos.
- Fomentar el aprendizaje online mediante la metodología de la gamificación con nuestros alumnos.

Competencias



Comunicación lingüística (CCL)



Competencia matemática y comp. básicas en ciencia y tecnología (CMCT)



Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)



Competencia digital (CD)



Aprender a aprender (CPAA)



Competencias sociales y cívicas (CSC)



Conciencia y expresiones culturales (CEC)



Metodología

Para esta metodología como docente deberás crear una temática que sea el hilo conductor de la secuencia didáctica. Como si de un juego se tratara, se deberán establecer unos niveles al superar ciertos retos. Es importante analizar los jugadores y establecer cual de tus alumnos es cual dentro de la gamificación. Una vez aclarado esto, solo quedará establecer las dinámicas, diseñar retos y... ¡A Jugar!

El **esquema** a tener en cuenta en una gamificación engloba:



Forma de trabajo

En la metodología de la gamificación, las agrupaciones de los alumnos son una de las acciones más enriquecedoras de esta técnica. Además, el trabajo en grupo a la hora de superar retos y obtener recompensas supone una unión inquebrantable entre los estudiantes.

Programación temporal



La programación de estas unidades didácticas orientadas a la gamificación pasaremos a explicarlas en 4 sesiones compartiendo las herramientas acordes a lo que vamos a trabajar. Una vez conocido esto, es el momento como docente de adecuar el número de sesiones a realizar con tus alumnos, Be Online! te facilita un número de sesiones aproximado.

Sesión	Nº de sesiones	Competencias	Herramientas
1. Conocimientos previos	1	CCL, CD	Kahoot y quizizz
2. Explicación de contenidos	2 - 3	CCL, CD, CSC	Lesson plan de Symbalo y Edpuzzle
3. Trabajo de los alumnos	2 - 3	CCL, CMCT, CD, CPAA, CSC, SIE, CEC	ClassCraft y Minecraft Education
4. Evaluación	1	CCL, CMCT, CD	Socrative y ClassDojo

Desarrollo del proyecto

Sesión 1: Conocimientos previos

El **objetivo** de la sesión es que el docente comprenda el punto de partida del cual va a empezar con sus alumnos. Para ello, es necesario saber qué **conocimientos previos** tienen nuestros alumnos acerca del contenido curricular que vamos a trabajar. A continuación, presentamos las **dos herramientas** recomendadas para la presente finalidad dentro de la gamificación.

	
Kahoot!: Esta plataforma permite crear un juego de preguntas y respuestas con tu clase. Es gratis, dinámico, muy simple de usar, ideal para conocer los conocimientos previos de nuestros alumnos.	Quizizz: Es una plataforma que permite elaborar juegos de preguntas multijugador. Esta permite modificar y personalizar las preguntas para crear nuestros propios concursos de una manera divertida y lúdica.
 Videotutorial	 Videotutorial

Sesión 2: Explicación de contenidos

El **objetivo** de esta sesión es la **explicación de los contenidos** a tratar por parte del docente a sus alumnos. Para ello, necesitaremos de un soporte online donde pueda compartir dichos contenidos que los alumnos deberán interiorizar para poder utilizarlos en el desarrollo del proyecto. Las **herramientas** que cubren esta necesidad dentro de la metodología de gamificación son:

 symbaloo	 edpuzzle
Lessons plans de Symbaloo: Es una plataforma para crear tu propio itinerario de aprendizaje personalizado digital. Puedes usar una gran diversidad de recursos digitales e ir bloque a bloque creando el recorrido para que tus estudiantes aprendan los contenidos	Edpuzzle: Herramienta online que permite editar y modificar vídeos de la red o propios de cara a convertirlos en vídeolecciones o videopresentaciones, además de facilitar al profesor un seguimiento preciso del aprendizaje y las dificultades de cada alumno
 Videotutorial	 Videotutorial

Desarrollo del proyecto

Sesión 3: Trabajo de los alumnos

En esta sesión el **objetivo** es que una vez que los alumnos ya conocen los contenidos curriculares que van a trabajar en el proyecto, puedan solucionar los diferentes retos que el profesor les plantee, siempre sin olvidarnos de que esta trabajando bajo la metodología de la gamificación.

Así pues, las **herramientas** que cubren esta finalidad son:

 <i>Lo que tú aprendes!</i>	
Toovari: Es una herramienta que introduce elementos de la gamificación para que los alumnos repasen los contenidos curriculares. Utilizan un sistema parecido a una receta, porciones, etc para reflejar logros e insignias que se consiguen a partir de determinadas calorías.	Arcademics: Esta plataforma que cuenta con una serie de recursos que conjugan las características del videojuego y la investigación. Una de las ventajas es que además de incentivar el aprendizaje mediante el juego, el docente tiene la oportunidad de hacer seguimiento a los resultados
 Videotutorial	 Videotutorial

 Classcraft	
Classcraft: Esta plataforma permite transformar tus clases en una gran aventura. Esta aplicación permite a los docentes crear su propio juego de rol y que los estudiantes tengan sus personajes personalizados, así como diferentes retos y recompensas.	Minecraft. Education: No solo sirve para jugar, su potencial educativo está al alcance de nuestras manos. Este juego de construcciones nos puede ayudar a crear espacios y entornos virtuales gamificados para trabajar los contenidos con los alumnos.
 Videotutorial	 Videotutorial

Desarrollo del proyecto

Sesión 4: Evaluación

En esta última sesión, el objetivo es evaluar el proyecto. Sin olvidarnos que “cada maestrillo tiene su librillo”, os proporcionamos algunas herramientas que pueden servir para la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos dentro de esta metodología.

	 ClassDojo
Socrative: Es una herramienta de evaluación educativa en entornos digitales, permite a los profesores conocer las respuestas de sus alumnos en un feedback inmediato y te permitirá involucrar y conectarte con tus estudiantes a medida que el aprendizaje ocurre.	ClassDojo: Es una plataforma que permite realizar de manera muy sencilla evaluaciones de los alumnos, en especial las relacionadas con el seguimiento de los aspectos relacionados con las actitudes en el aprendizaje, a través de badges y avatares personalizados.
 <u>Videotutorial</u>	 <u>Videotutorial</u>

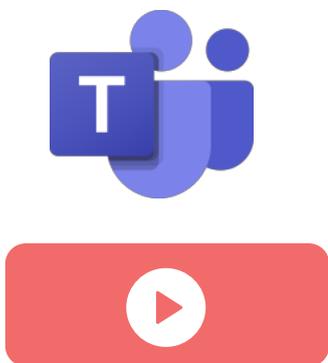
Be Gamifier!

Recomendaciones

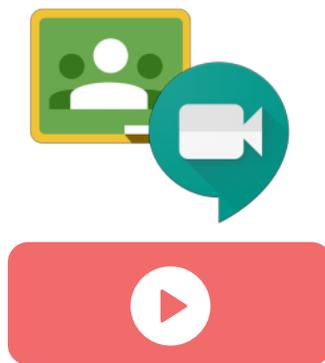
Para tus clases Online

Para poder llevar a cabo actividades o proyectos bajo la metodología de la **gamificación**, con las herramientas proporcionadas en esta receta educativa, desde la iniciativa **Be Online!** te animamos a utilizar los siguientes **entornos virtuales** que facilitarán la creación de tu Aula Online.

Microsoft Teams



Google Classroom + Meet



Accede a nuestros videotutoriales

Enlaces directos a las herramientas

Pincha en el logo de cada herramienta y accede a su portal.



symboloo

QUIZIZZ

socrative
by MasteryConnect



edpuzzle

toovai
Lo que tú aprendes!



ClassDojo

Kahoot!



Classcraft

ARCADEMICS®



BE ONLINE!

GRUPAe
advanced education

CONTACTO BE ONLINE!



<https://www.grupo-ae.com/beonline/>

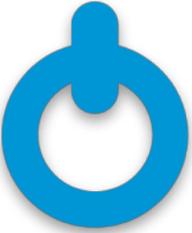


servicios@grupo-ae.com



#BeOnline



BE  ONLINE!



¡APÚNTATE YA!

BE  ONLINE!

BY  EDUCATION