

# GAMIFICACIÓN

EN

## RELIGIÓN

Partimos:  
Legislación educativa  
Lomce  
Lea  
Currículum C.E.E.

Usamos:  
Experiencia docente  
Teorías de la gamificación  
Herramientas Tics

Realizamos:  
Proyecto ludere:  
Programación didáctica  
Programación de aula  
Rubricas y evaluación  
web del alumnado

DINÁMICAS

JUEGOS

TICS

RECOMPENSAS  
INSIGNIAS  
ETAPAS  
CALIFICACIÓN

ELEMENTOS DEL JUEGO  
• PREGUNTAS  
• RETOS  
• MISIONES  
• COMPETICIÓN  
• COLABORACIÓN

GAMIFICACIÓN  
• CAMBIO DE COMPORTAMIENTOS  
• MOTIVACIÓN  
• RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS  
• DINÁMICAS  
• DIVERSIÓN

• CREATIVIDAD  
• LOGROS  
• AUTONOMIA  
• DOMINIO  
• ESTATUS  
MOTIVACIÓN

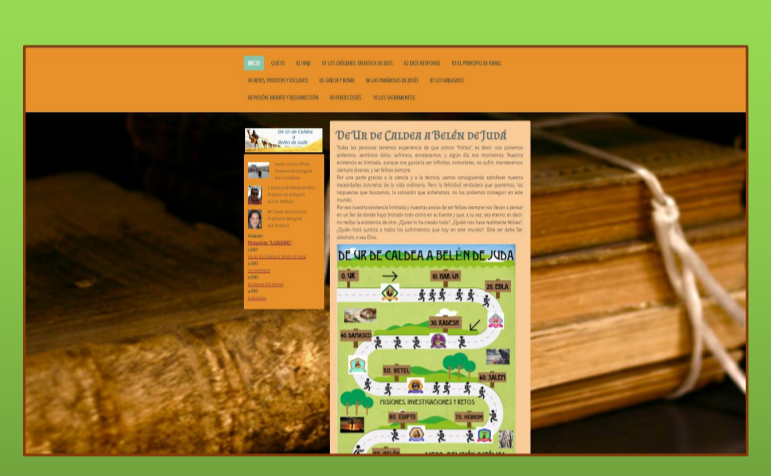
USUARIOS  
ALUMNADO DE SECUNDARIA

WEBS

<https://abicudanet.jimdo.com/>



PROYECTO



1º ESO



2º ESO



3º ESO



MOTIVACIÓN



JUGADORES



PUNTOS Y NIVELES



BONIFICACIONES Y CLASIFICACIONES



Empleo de las mecánicas de juego en la clase de religión católica, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas



MISIONES:  
INVESTIGACIONES  
Y RETOS

# GAMES

ENRIQUECE LA RELACIÓN PROFESOR-ALUMNO  
Y MEJORA EL CLIMA EN EL AULA

Religión Católica

INSIGNIAS

