

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

GAMIFICACIÓN

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

- S ALBERTO MAGNO
- SANTA CATALINA
- SAN FRANCISCO
- SAN IGNACIO
- SAN ISIDORO
- SANTA TERESA
- SANTO TOMÁS

