



GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN CLASE DE RELIGIÓN

PROYECTO LUDERE

GRUPO DE TRABAJO INTERCENTROS

- Arija García, María Jesús. IES Doñana-IES Tres Molinos
- García Pérez, Javier. IES La Rábida
- Robledano Orta, José Ignacio. IES La Rábida

Objetivos



- Adaptar la programación de la asignatura de Religión a los principios de la gamificación
- Integrar los cuatro bloques curriculares en dicha programación
- Facilitar un aprendizaje motivador y basado en las competencias
- Crear un gran juego por curso (1º, 2º y 3º ESO), basado en distintas etapas e insignias a conseguir
- Subir a la red la programación creada
- Facilitar al alumno los recursos y coordinar las actividades fuera del aula
- Extender el aprendizaje por gamificación a otras asignaturas y hacerlo de forma colaborativa





GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN CLASE DE RELIGIÓN



MOTIVACIÓN



JUGADORES



PUNTOS Y NIVELES



BONIFICACIONES Y CLASIFICACIONES



Empleo de 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

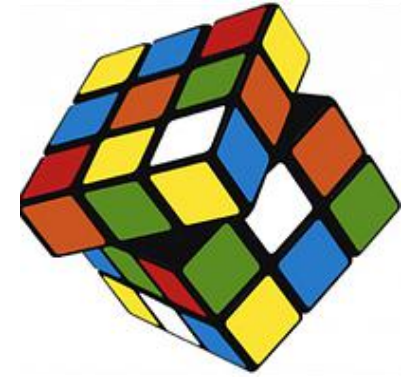


ENRIQUECE LA RELACIÓN PROFESOR-ALUMNO Y MEJORA EL CLIMA EN EL AULA

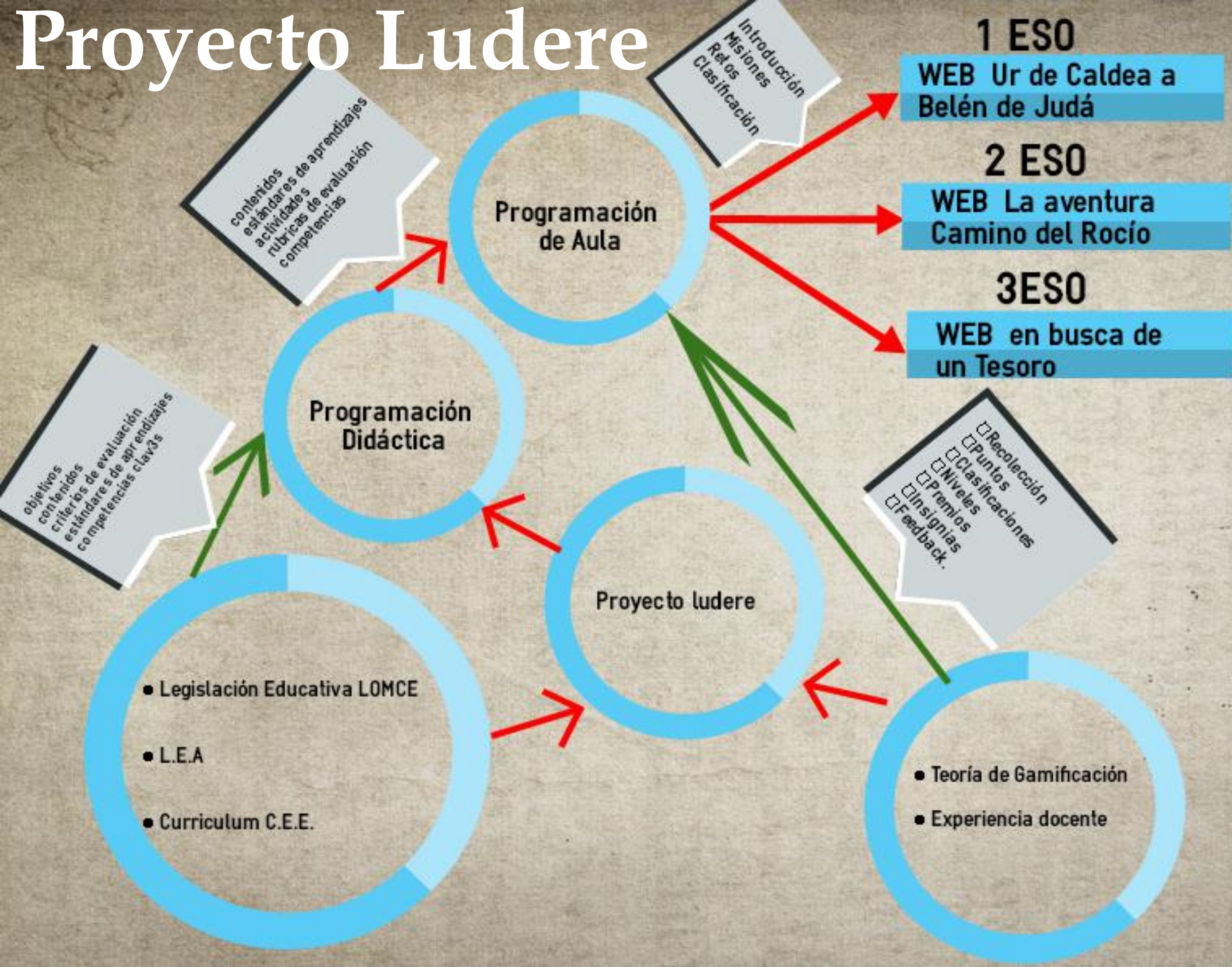
INSIGNIAS



GAMIFICACIÓN



Proyecto Ludere



Materialiales y Recursos

Web para el profesorado:
Proyecto Ludere

Webs para el alumnado:

1º ESO

[De Ur de Caldea a Belén de Judá](#)

2º ESO

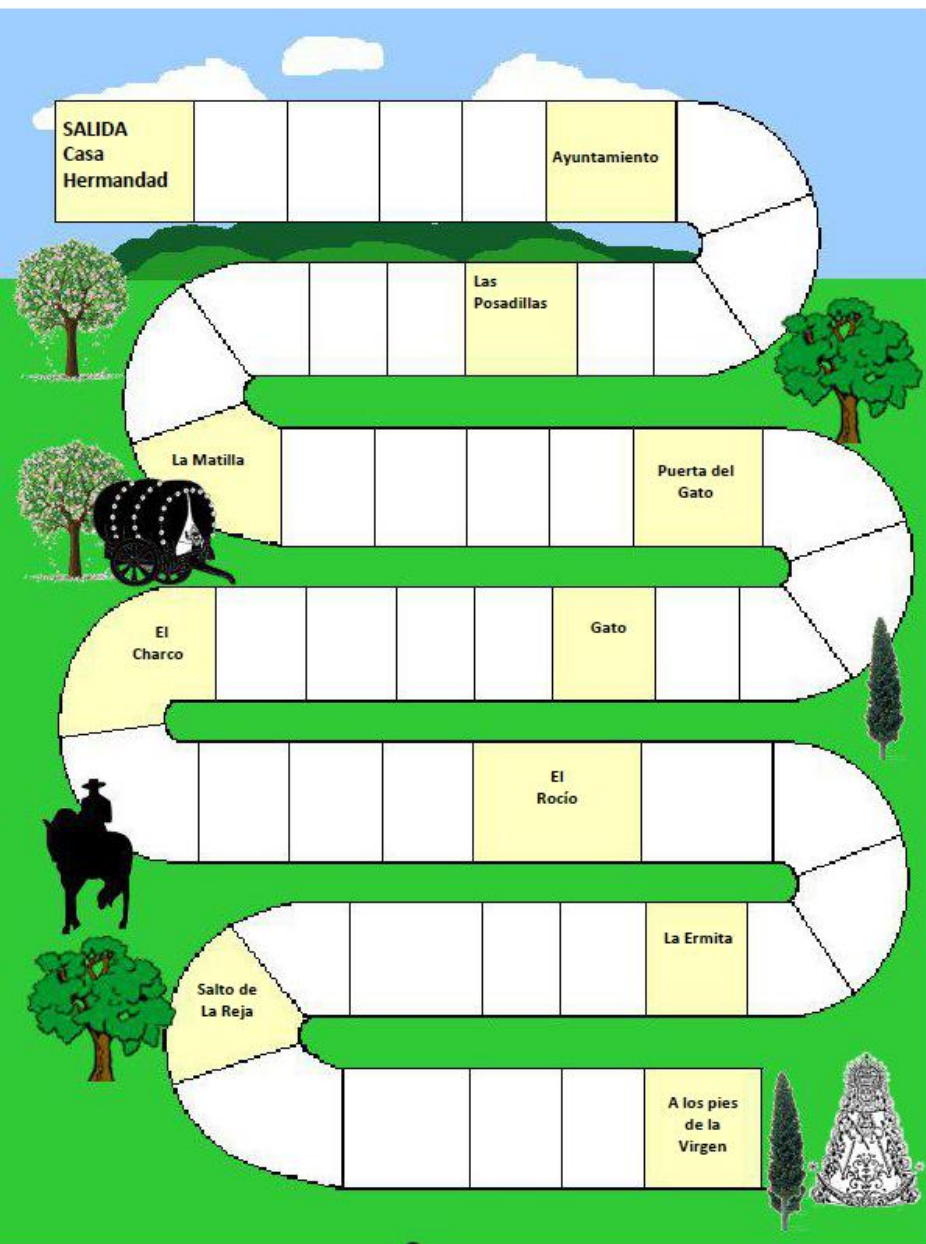
[La aventura: Camino de El Rocío](#)

3º ESO

[En busca del tesoro](#)



Pasaporte del alumno



El juego consiste en un recorrido por un itinerario con distintas etapas en las cuales deberán ir superando misiones y retos a base de juegos e investigaciones que le irán sumando puntos para llegar a la siguiente etapa.

<p>Insignias / Competencias</p>	 <p>SANTA TERESA</p> <p>Comunicación lingüística</p>
 <p>S ALBERTO MAGNO</p> <p>Matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	 <p>SAN ISIDORO</p> <p>Digital</p>
 <p>SANTO TOMÁS</p> <p>Aprender a aprender</p>	 <p>SAN FRANCISCO</p> <p>Sociales y Cívicas</p>
 <p>SAN IGNACIO</p> <p>Iniciativa y espíritu emprendedor</p>	 <p>SANTA CATALINA</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p>

Investigaciones



Tareas individuales Tareas grupales

Retos



SANTO TOMÁS



SANTA TERESA



SANTA CATALINA



SAN IGNACIO



SAN ISIDORO



S ALBERTO MAGNO



SAN FRANCISCO

Tipología de Actividades



Rúbricas

NIVEL	ETAPA	PRUEBAS	Salida	Llegada	Actividades, investigaciones y misiones	CALIFICACIÓN	
10	A los pies de la Virgen	Sacramentos	901	1000	Dogmas Marianas 100km	10	
9	Salto de la Reja	Tradiciones y Fiestas religiosas	801	900	Calendario familiar 25 km	Calendario litúrgico 75 km	9
8	La Ermita	Una santa católica y apostólica	701	800	La Iglesia 50 km	tu postura 50 km	8
7	El Rocío	Los primeros pasos	601	700	Primeras comunidades 50 Km	Expansión de la Iglesia 50 Km	7
6	El charco	Fe y espiritualidad	501	600	juego sobre la Fe 25 Km	Las designaciones de la Fe 75 Km	6
5	Gato	El Dios cristiano	401	500	Dios Padre/ Hijo/ E Santa 50 Km	Dios crea y mantiene la Creación 50 Km	5
4	Puerta del gato	Mucho más que un libro	301	400	La biblia incompleta 25 Km	Lectura Divina 75 Km	4
3	La Matilla	Como descubrir a Dios	201	300	La fe regalo de Dios 50 Km	¿qué es la Fe? 50 Km	3
2	Las Pasadillas	La creación	101	200	La Historia Primigenia 50 Km	La creación del hombre 50 Km	2
1	Ayuntamiento	Dios persona religión	0	100	El alma 25 Km	Reunión grupal cualidades de los amigos 75 Km	1
0	Casa Hermandad		0	0	Presentación grupo Busco a una persona que: 0 Km	Presentación Juego 0 Km	0

NIVEL	ETAPA	PRUEBAS	INSIGNIAS							
10	A los pies de la Virgen	María Madre de la Iglesia	Romerías							
9	Salto de la Reja	Tradiciones y Fiestas religiosas	Immaculada	Navidad	Semana Santa	Santiago	Rocío			
8	La Ermita	Una santa católica y apostólica	Tu postura sobre la Iglesia	Iglesia Apostólica	Iglesia Santa	Iglesia universal / particular				
7	El Rocío	Los primeros pasos	Reto I Cristianos perseguidos	Reto II pasabalabre						
6	El charco	Fe y espiritualidad	Reto I Los carismas en la Iglesia	Reto II Tus Carismas	Reto III Al servicio de los demás					
5	Gato	El Dios cristiano	Reto I Trinidad	Reto II Dibuja Trinidad	Reto III Trinidad y arte					
4	Puerta del gato	Mucho más que un libro	Reto I Entrevista personaje bíblico	Reto II Cronograma bíblico	Reto III Actividades on-line					
3	La Matilla	Como descubrir a Dios	Reto I Isaac el amor es el camino / tras los pasos	Reto II Tu tiempo y el de Dios						
2	Las Pasadillas	La creación	Reto I big bang	Reto II La belleza de la creación	Reto III la dignidad humana					
1	Ayuntamiento	Dios persona religión	Reto I mandalas	Reto II Dimensiones humanas						
0	Casa Hermandad									



Logros



- Mayor grado de adquisición de las competencias y contenidos al realizarse de forma lúdica, obteniendo mejor rendimiento académico en las evaluaciones
- Mejor valoración de la asignatura por parte del alumnado
- Mayor atención a la diversidad enganchando a los alumnos desmotivados con le escuela tradicional

Dificultades



Gran número de horas de trabajo ya que a parte de la creatividad y la iniciativa personal lleva:

- Trabajo de profundización en el soporte teórico sobre gamificación
- Aprendizaje en los distintos software educativos
- Búsqueda de actividades lúdicas y dinámicas
- Montaje de la web
- Puesta en práctica y evaluación para el feedback





Evaluación



Profesorado

- Motivación. Mejora del comportamiento en clase
 - Promueve la interacción
 - Permite anticipar y planificar situaciones. Facilita la estructura de las clases
 - Ofrece la posibilidad de realizar un aprendizaje contextualizado.
- Investigaciones relacionadas con Huelva, su historia, cultura, arte y tradiciones
- Integración de actividades varias en la programación.

Alumnado

- Actividades más divertidas y variadas
- Educaplay, Kahoot y otras actividades online
- Facilidad para mejorar mis calificaciones
- Actividades fuera del aula: Poblado Tartésico, Museo de Huelva, Obispado...
- Trabajos en grupo
- Pasaporte con las insignias
- Música, teatro, deportes

