

ESTRATEGIAS PARA LA **DINAMIZACIÓN** Y **GAMIFICACIÓN** EN EL AULA

TIPOS DE RECURSOS DE GAMIFICACIÓN



Universidad
Zaragoza



1

RECURSOS DIGITALES



PLATAFORMAS DE
GAMIFICACIÓN



HERRAMIENTAS
DIGITALES
COMPLEMENTARIAS



PLATAFORMAS DE GAMIFICACIÓN

SISTEMAS DISEÑADOS ESPECÍFICAMENTE PARA INCORPORAR MECÁNICAS DE JUEGO EN EL APRENDIZAJE.



Classcraft

Kahoot!



edmodo



ClassDojo



genially





HERRAMIENTAS DIGITALES COMPLEMENTARIAS

APPS O SITIOS QUE PERMITEN CREAR DINÁMICAS GAMIFICADAS.



CONVIERTE HOJAS
DE CÁLCULO EN
JUEGOS (RULETAS,
CONCURSOS,
FLASHCARDS).



PERMITE CREAR
CRUCIGRAMAS,
SOPAS DE LETRAS,
JUEGOS DE
EMPAREJAR, ETC.



DISEÑA ACTIVIDADES
GAMIFICADAS COMO
LABERINTOS, RUEDAS
Y JUEGOS



CREAR JUEGOS RÁPIDOS
Y PERSONALIZABLES
COMO "RULETAS DEL
DESTINO",
"LABERINTOS", "QUIZ-
SHOW" O "MACHINE
RANDOM NAME
PICKER".



HERRAMIENTAS DIGITALES COMPLEMENTARIAS

APPS O SITIOS QUE PERMITEN CREAR DINÁMICAS GAMIFICADAS.



CREAR
RECORRIDOS
GAMIFICADOS
INTERACTIVOS
ESTILO "TABLERO
DE JUEGO".



CREAR
HISTORIETAS,
CÓMICS Y
NARRATIVAS
VISUALES.



DISEÑA ACTIVIDADES
GAMIFICADAS COMO
LABERINTOS, RUEDAS
Y JUEGOS

2

RECURSOS VISUALES Y FÍSICOS

MATERIALES TANGIBLES O VISUALES QUE APORTAN ELEMENTOS LÚDICOS AL AULA.



INSIGNIAS



CARTAS Y
TABLEROS



PUNTOS Y
MONEDAS



NIVELES O BARRAS
DE PROGRESO



DADOS Y RULETAS



INSIGNIAS

- **QUÉ SON:** RECOMPENSAS VISUALES (DIGITALES O IMPRESAS) QUE RECONOCEN LOGROS.
- **USOS:** REFUERZO POSITIVO, DESARROLLO DE AUTOESTIMA.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



REFUERZAN LOGROS Y COMPORTAMIENTOS POSITIVOS. VISIBILIZAN AVANCES NO NECESARIAMENTE ACADÉMICOS COMO EL COMPAÑERISMO, LIDERAZGO O ESFUERZO.



¿QUÉ TIPO DE INSIGNIAS PODEMOS DAR?



INSIGNIAS ACADÉMICAS

OBJETIVO: RECOMPENSAR EL DOMINIO DE CONTENIDOS O HABILIDADES ACADÉMICAS.

MAESTRO DE LAS FRACCIONES

Al resolver correctamente una evaluación sobre fracciones.

LECTURA IMPARABLE

Por leer y resumir 5 libros del plan lector.

ORTOGRAFÍA PERFECTA

Al entregar 3 textos sin errores ortográficos.



¿QUÉ TIPO DE INSIGNIAS PODEMOS DAR?



INSIGNIAS DE HABILIDADES BLANDAS

OBJETIVO: PROMOVER VALORES, HABILIDADES SOCIALES Y ACTITUDES POSITIVAS.

COMPAÑERO SOLIDARIO

Al ayudar a un compañero sin que se lo pidan.

CONSTANCIA Y ESFUERZO

Por mejorar de forma notable en una materia.

PENSADOR CREATIVO

Al proponer una solución innovadora a un problema.



INSIGNIAS DE COMPORTAMIENTO



INSIGNIAS DE COMPORTAMIENTO

OBJETIVO: REFORZAR NORMAS DEL AULA Y BUENA CONDUCTA.

EJEMPLAR EN CLASE

Por mantener una actitud respetuosa y participativa durante una semana

SILENCIO MAESTRO

Por respetar las normas de trabajo en silencio.

CUIDADOR DEL AULA

Por mantener el orden y la limpieza.



INSIGNIAS DE COMPORTAMIENTO



INSIGNIAS POR PARTICIPACIÓN

OBJETIVO: VALORAR LA PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES EXTRA, TALLERES O PROYECTOS.

ORADOR DESTACADO

Al participar con claridad y entusiasmo en una exposición.

MANOS A LA OBRA

Al colaborar activamente en un proyecto grupal.

EMBAJADOR AMBIENTAL

Por participar en actividades ecológicas.



INSIGNIAS DE COMPORTAMIENTO

INSIGNIAS ESPECIALES O SORPRESA

OBJETIVO: VALORAR LA PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES EXTRA, TALLERES O PROYECTOS.



INSIGNIA MISTERIOSA

Se entrega por logros espontáneos o actos no previstos.

ALUMNO DEL MES

Por acumular más puntos o insignias ese mes.

EXPLORADOR DIGITAL

Por descubrir un recurso online útil para la clase.



FORMAS DE ENTREGARLAS



INSIGNIAS DIGITALES

EN PLATAFORMAS COMO CLASSDOJO, EDMODO, MOODLE, GOOGLE CLASSROOM.



INSIGNIAS FÍSICAS

IMPRESAS Y PLASTIFICADAS, EN FORMA DE PINES O PEGATINAS.



ÁLBUM PERSONAL

CADA ALUMNO PUEDE TENER UN "PASAPORTE DEL APRENDIZ" DONDE COLECCIONA SUS INSIGNIAS.



¿PARA QUÉ PUEDEN SERVIR?

- **RECONOCER EL PROGRESO Y EL ESFUERZO**

No todos los logros son medibles con una nota. Las insignias permiten visibilizar habilidades, mejoras personales y conductas positivas, incluso cuando no hay un resultado perfecto.

- **AUMENTAR LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA**

Coleccionar insignias crea un sentido de logro personal. El estudiante ve su avance, lo que refuerza su deseo de seguir aprendiendo por sí mismo, no solo por la calificación.

- **FOMENTAR EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y EL AUTOEVALUACIÓN**

Al usar insignias vinculadas a objetivos específicos, los alumnos pueden ver claramente qué habilidades deben desarrollar, lo que los impulsa a tomar control de su aprendizaje.



¿PARA QUÉ PUEDEN SERVIR?

- **CREAR UNA CULTURA DEL RECONOCIMIENTO POSITIVO**

A menudo se tiende a corregir lo que se hace mal, pero con las insignias se destaca lo que se hace bien. Esto genera un ambiente más positivo y estimulante, lo cual impacta en la convivencia y en el bienestar emocional.

- **INCENTIVAR HABILIDADES BLANDAS Y ACTITUDES**

Las insignias permiten reforzar valores como la empatía, el respeto, el trabajo en equipo, etc., que a menudo no tienen espacio en las calificaciones tradicionales.

- **PERSONALIZAR EL SEGUIMIENTO DEL ALUMNO**

El docente puede usar el “mapa de insignias” como herramienta de observación para detectar fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante. Es especialmente útil para elaborar informes cualitativos, tutorías o reuniones con familias.



PLATAFORMAS PARA CREAR INSIGNIAS





¿PARA QUÉ PUEDEN SERVIR?

- **GAMIFICAR SIN NECESIDAD DE TECNOLOGÍA COMPLEJA**

Las insignias pueden implementarse con recursos simples (papel, cartulina, hojas de cálculo). No es necesario tener pantallas ni apps: se pueden hacer álbumes, murales, pasaportes de habilidades...

- **COMPLEMENTAR UN SISTEMA DE PUNTOS O NIVELES**

Si se combinan con puntos, logros o niveles, las insignias: Marcan hitos importantes, diferencian entre cantidad de puntos y calidad del logro y ayudan a construir una narrativa (ej: subir de "Aprendiz" a "Experto").

- **EMPODERAR AL ALUMNO**

Cuando un estudiante gana una insignia, se siente capaz, valorado y visible. Aumenta su autoestima y compromiso con el grupo y con su propio crecimiento.



CARTAS Y TABLEROS

- **QUÉ SON:** MATERIAL TIPO JUEGOS DE MESA CON OBJETIVOS EDUCATIVOS.
- **USOS:** DINÁMICAS EN GRUPO, REVISIÓN DE CONTENIDOS, TRABAJO POR ESTACIONES.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



AUMENTAN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA.
DESARROLLAN PENSAMIENTO LÓGICO, TOMA
DE DECISIONES Y COMPRENSIÓN DE REGLAS.
FAVORECEN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO.



¿QUÉ TIPO DE RECURSOS PODEMOS UTILIZAR?



CARTAS

APRENDER O REPASAR
CONTENIDOS.



TABLEROS

VISIBILIZAR EL AVANCE
INDIVIDUAL O GRUPAL.



JUEGOS DE MESA

CONVERTIR EL APRENDIZAJE
EN UNA DINÁMICA



**PODEMOS USAR
JUEGOS EDUCATIVOS,
JUEGOS DE MESA
ADAPTADOS AL AULA,
O CREAR NUESTROS
PROPIOS RECURSOS**



PUNTOS Y MONEDAS

- **QUÉ SON:** SISTEMA DE PUNTUACIÓN POR LOGROS, CONDUCTA O ESFUERZO.
- **USOS:** SE PUEDEN CANJEAR POR PRIVILEGIOS O PREMIOS SIMBÓLICOS.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



INCENTIVAN LA PARTICIPACIÓN Y EL CUMPLIMIENTO DE TAREAS. SIRVEN COMO SISTEMA DE ECONOMÍA DEL AULA O GESTIÓN DEL COMPORTAMIENTO.



¿PARA QUE PODEMOS UTILIZARLOS?

- **REFORZAR EL APRENDIZAJE**
- **FOMENTAR EL COMPORTAMIENTO POSITIVO**

Por cada avance positivo el alumno recibe monedas o puntos.

Ejemplo. Mantener el orden de la mesa o materiales = +1 punto diario

Participar en clase con aportes relevantes = +3 monedas

Superar un reto académico = +10 puntos



¿POR QUÉ SE PUEDEN INTERCAMBIAR LOS PUNTOS O MONEDAS?

- **SISTEMA DE CANJE POR PRIVILEGIOS**

Los alumnos pueden canjear monedas por privilegios. Esto les enseña sobre gestión de recursos, autocontrol y prioridades.

Ejemplo. Cambiar una pregunta en un examen = 20 monedas

- **CREAR DINÁMICAS COOPERATIVAS**

Bote de monedas por grupo = Cada equipo junta monedas según su desempeño colaborativo (trabajo, participación, orden). Al final de la semana se premia al equipo más solidario o eficiente.

Banco del aula = Los estudiantes pueden ganar o perder monedas según sus decisiones.



NIVELES O BARRAS DE PROGRESO

- **QUÉ SON:** REPRESENTACIÓN VISUAL DEL AVANCE INDIVIDUAL O GRUPAL.
- **USOS:** HACER VISIBLE EL PROGRESO Y MOTIVAR.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



OFRECEN CLARIDAD SOBRE EL AVANCE INDIVIDUAL O GRUPAL. REFUERZAN LA SENSACIÓN DE LOGRO, MOTIVAN A SEGUIR APRENDIENDO.

3

NARRATIVAS Y MISIONES

USO DE STORYTELLING Y DESAFÍOS PARA MOTIVAR.



APRENDIZAJE
BASADO EN
MISIONES



ESCAPE ROOMS
EDUCATIVOS



JUEGOS DE ROL



APRENDIZAJE BASADO EN MISIONES

- **QUÉ SON:** RECOMPENSAS VISUALES (DIGITALES O IMPRESAS) QUE RECONOCEN LOGROS.
- **USOS:** REFUERZO POSITIVO, DESARROLLO DE AUTOESTIMA.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



ESTIMULAN EL PENSAMIENTO CRÍTICO, LA CREATIVIDAD Y EL COMPROMISO.
CONVIERTEN EL APRENDIZAJE EN UNA AVENTURA CON PROPÓSITO.



TIPOS DE MISIONES QUE PODEMOS UTILIZAR

- **MISIONES INDIVIDUALES**

Ejemplo. "Resuelve 3 ejercicios de repaso en casa"

- **MISIONES COOPERATIVAS**

Ejemplo. "Forma un equipo y crea una campaña ecológica escolar"

- **MISIONES SEMANALES**

Ejemplo. "Cada semana, una misión secreta relacionada con el tema"

- **MISIONES SORPRESA**

Ejemplo. "Caja misteriosa con instrucciones: resolverla en grupo"

Ejemplo de misión: "Los archivos del tiempo"

- *Narrativa: Los estudiantes son agentes temporales que deben restaurar la historia alterada.*
- *Objetivo: Investigar hechos históricos y corregir eventos distorsionados.*
- *Producto final: Podcast o video explicativo por grupos.*
- *Recompensa: Nivel desbloqueado en una línea del tiempo interactiva.*



ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS

- **QUÉ SON:** ACTIVIDADES EN LAS QUE LOS ESTUDIANTES DEBEN RESOLVER PISTAS Y RETOS PARA “ESCAPAR”.
- **USOS:** IDEAL PARA REPASAR CONTENIDOS DE FORMA COLABORATIVA.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



FAVORECEN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, EL TRABAJO COLABORATIVO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A TRAVÉS DEL JUEGO Y LA PRESIÓN DEL TIEMPO.



• **SCAPE ROOMS ONLINE**



• **SCAPE ROOMS FÍSICOS**



JUEGOS DE ROL

- **QUÉ SON:** LOS ALUMNOS INTERPRETAN PERSONAJES CON HABILIDADES O PERSPECTIVAS DISTINTAS.
- **USOS:** PROMUEVE LA EMPATÍA Y LA COMPRENSIÓN DE PROCESOS HISTÓRICOS, CIENTÍFICOS, SOCIALES.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



DESARROLLAN EMPATÍA, COMPRENSIÓN PROFUNDA DE PERSONAJES, CONTEXTOS O PROCESOS HISTÓRICOS Y SOCIALES. TAMBIÉN FOMENTAN HABILIDADES COMUNICATIVAS.



EJEMPLOS DE JUEGOS DE ROL QUE PODEMOS USAR

- **ROLEPLAY DE SITUACIONES REALES**

SITUACIONES: ENTREVISTA DE TRABAJO, HACER UNA RESERVA, PEDIR AYUDA EN EL EXTRANJERO.

ROLES: CLIENTE / RECEPCIONISTA, MÉDICO / PACIENTE, ENTREVISTADOR / CANDIDATO.

- **PRÁCTICAS DE EMPRESA**

NARRATIVA: LOS ESTUDIANTES CREAN Y REPRESENTAN UNA EMPRESA.

ROLES: CEO, MARKETING, FINANZAS, DISEÑO, CLIENTES.

4

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

SON RECURSOS ESTRATÉGICOS MÁS QUE MATERIALES.



SISTEMA DE
RECOMPENSAS



LEADERBOARD
(RANKING DE
PUNTOS)



DESAFÍOS
SEMANALES



EVENTOS
ESPECIALES



SISTEMA DE RECOMPENSAS

- **QUÉ SON:** MECANISMO QUE OTORGA INCENTIVOS POR LOGROS O COMPORTAMIENTO.
- **USOS:** INCREMENTAR MOTIVACIÓN INTRÍNSECA Y EXTRÍNSECA.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



GENERA HÁBITOS POSITIVOS, FORTALECE LA AUTORREGULACIÓN Y EL ESFUERZO SOSTENIDO. PERMITE GESTIONAR MEJOR EL CLIMA DEL AULA.



SISTEMA DE RECOMPENSAS

- **RECOMPENSAS INDIVIDUALES**

INSIGNIAS POR COMPETENCIAS

Ej. "Investigador Avanzado": por dominar bases de datos académicas.

INSIGNIAS POR RECOMPENSAS ACADÉMICAS

Ej. Por asistencia activa en seminarios, por participación en foros de discusión.

- **RECOMPENSAS COLECTIVAS**

Ej. Si más del 85% de la clase entrega el trabajo antes de la fecha, todos reciben: Sesión extra de repaso previa al examen.



¿PARA QUE PUEDEN SERVIR LAS RECOMPENSAS?

CONSEGUIR BENEFICIOS ACADÉMICOS

Ejemplos.

Participar en una actividad con evaluación flexible.

Elegir primero el tema de trabajo final.

Dirigir un grupo de debate.

24h extra para una entrega

Opciones de entregar una tarea alternativa.

Acceso a contenidos exclusivos.

Feedback prioritario del profesor.



LEADERBOARD

- **QUÉ SON:** TABLA QUE MUESTRA LA PUNTUACIÓN DE ALUMNOS O EQUIPOS.
- **USOS:** COMPETENCIA SANA, MOTIVACIÓN AL PROGRESO.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



AUMENTA LA MOTIVACIÓN COMPETITIVA. TAMBIÉN SE PUEDE USAR EN MODO COOPERATIVO (RANKING POR EQUIPOS O "CASAS"). VISIBILIZA EL PROGRESO.



EJEMPLOS DE APLICACIÓN DEL LEADERBOARD

- **LEADERBOARD DE PARTICIPACIÓN EN CLASE O FOROS**
 - APORTACIONES ARGUMENTADAS (+10)
 - PREGUNTAS RELEVANTES AL CONTENIDO (+5)
 - RESPONDER A COMPAÑEROS CON EVIDENCIA (+8)
- **LEADERBOARD DE PROYECTOS O TRABAJO EN EQUIPO**
 - ENTREGAS A TIEMPO (+10)
 - CREATIVIDAD DEL PROYECTO (+15)
 - PRESENTACIÓN ORAL (+20)
 - FEEDBACK ENTRE GRUPOS (+5)



EJEMPLOS DE APLICACIÓN DEL LEADERBOARD

- **LEADERBOARD DE PROGRESO INDIVIDUAL EN CONTENIDOS**

- VISUALIZAR VIDEOS DE LA PLATAFORMA (+5)
- COMPLETAR QUIZZES DE REPASO (+10)
- LOGRAR +80% EN TEST AUTOEVALUATIVO (+15)

- **LEADERBOARD DE DESAFÍOS SEMANALES**

RETO SEMANAL VOLUNTARIO (PREGUNTA AVANZADA, MINI-CASO, PROBLEMA LÓGICO)

- CADA ACIERTO SUMA PUNTOS.
- LOS 3 PRIMEROS EN RESOLVER OBTIENEN PUNTOS EXTRA.
- LA TABLA SE REINICIA CADA MES (POR FASES O BLOQUES TEMÁTICOS)



DESAFÍOS SEMANALES

- **QUÉ SON:** ACTIVIDADES ADICIONALES QUE RETAN A LOS ESTUDIANTES.
- **USOS:** MOTIVAR LA EXCELENCIA Y EL TRABAJO AUTÓNOMO.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



INCENTIVAN LA INICIATIVA, EL TRABAJO AUTÓNOMO Y LA EXCELENCIA. IDEAL PARA REFORZAR CONTENIDOS DE FORMA VOLUNTARIA Y DIVERTIDA.



EJEMPLOS DE DESAFÍOS SEMANALES

DESAFÍOS GENERALES

- DEBATE EXPRESS
- "EXPLÍCALO COMO SI TUVIERAS 5 AÑOS"
- MINICASO CLÍNICO
- TRIVIAL
- UN ESTUDIANTE PROPONE UN MINI-RETO SEMANAL AL GRUPO

DESAFÍOS ESPECÍFICOS

EJEMPLOS

- *Crear en 7 días un prototipo mínimo viable (web, app, diseño de circuito) para resolver un problema real.*
- *Explicar un proceso biológico/químico/físico con una imagen creada por el alumno.*
- *Se entrega un pequeño programa con errores o código ofuscado que los alumnos deben resolver.*



EVENTOS ESPECIALES

- **QUÉ SON:** ACTIVIDADES QUE ROMPEN LA RUTINA CON TEMAS ESPECIALES.
- **USOS:** AUMENTAR EL INTERÉS GENERAL, CREAR EXPERIENCIAS MEMORABLES.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



ROMPEN LA RUTINA, GENERAN ENTUSIASMO Y PARTICIPACIÓN. SE PUEDEN VINCULAR A FECHAS CONMEMORATIVAS O PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS.



EJEMPLOS DE EVENTOS ESPECIALES

- **SEMANA DE RETOS INTENSIVOS ("CHALLENGE WEEK")**

EJEMPLO:

LUNES: MINICASO PRÁCTICO

MARTES: DESAFÍO CREATIVO

MIÉRCOLES: DEBATE EXPRÉS

JUEVES: QUIZ COOPERATIVO

VIERNES: ENTREGA INTEGRADORA



EJEMPLOS DE EVENTOS ESPECIALES

- **DÍA DE ROL ACADÉMICO**

SIMULAR UNA SITUACIÓN PROFESIONAL O HISTÓRICA.

- **TORNEO ACADÉMICO**

TORNEO INTERGRUPAL CON RONDAS ELIMINATORIAS DE PREGUNTAS.

PARA REPASAR CONCEPTOS CON DINÁMICAS TIPO CONCURSO.

- **FESTIVAL DE PRESENTACIONES EXPRESS**

COMPARTIR APRENDIZAJES DE FORMA ORIGINAL Y BREVE.

- PRESENTACIONES DE 3-5 MINUTOS EN FORMATO LIBRE.

VOTACIÓN ENTRE PARES CON CATEGORÍAS (MÁS CREATIVO, MÁS CLARO, MÁS ÚTIL).



GAMIFICACIÓN COOPERATIVA

FOMENTA LA COLABORACIÓN ENTRE ESTUDIANTES.



JUEGO POR EQUIPOS



CLANES O CASAS



METAS GRUPALES



JUEGO POR EQUIPOS

- **QUÉ SON:** DINÁMICAS DONDE EL GRUPO TRABAJA UNIDO PARA LOGRAR UN OBJETIVO.
- **USOS:** PROMUEVEN EL TRABAJO EN EQUIPO, COMUNICACIÓN, EMPATÍA.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



FORTALECEN EL TRABAJO EN GRUPO, LA COMUNICACIÓN Y LA EMPATÍA. PROMUEVEN LA AYUDA MUTUA Y DISMINUYEN EL MIEDO AL ERROR.



EJEMPLOS DE JUEGO POR EQUIPOS

- TRIVIAL POR EQUIPOS CON NIVELES
- BATALLA DE CASOS PRÁCTICOS
- ESCAPE ROOM COLABORATIVO POR EQUIPOS
- DEBATE POR EQUIPOS: "BATALLA ARGUMENTAL"
- JUEGOS DE SIMULACIÓN EMPRESARIAL O TÉCNICA
- TABLERO COOPERATIVO EN EL AULA
- MISIÓN OCULTA POR EQUIPOS



CLANES O CASAS

- **QUÉ SON:** AGRUPACIONES PERMANENTES DENTRO DEL AULA CON NOMBRE E IDENTIDAD.
- **USOS:** DINÁMICAS INTERNAS, MOTIVACIÓN POR PERTENENCIA.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



FOMENTAN LA IDENTIDAD DE GRUPO, LA RESPONSABILIDAD COMPARTIDA Y EL SENTIDO DE PERTENENCIA. SE PUEDEN MANTENER DURANTE TODO EL CURSO.



EJEMPLOS DE USOS DE CLANES O CASAS

- CLANES TEMÁTICOS CON MISIÓN COMPARTIDA

Ejemplo. Crea 4 clanes (ej. "Neuronautas", "Constructivistas", "Conductistas", "Socioemocionales").

Cada uno representa una corriente psicológica o educativa. A lo largo del curso, deben abordar tareas desde esa perspectiva (ej. análisis de casos, debates, propuestas didácticas).

- CLANES JURÍDICOS ENFRENTADOS

Ejemplo. Clanes: "Escuela Clásica", "Realistas Jurídicos", "Positivistas", etc.

Cada uno defiende su línea de pensamiento jurídico en debates, redacción de leyes ficticias, o simulacros judiciales. Se enfrentan a retos semanales y misiones cruzadas



METAS GRUPALES

- **QUÉ SON:** OBJETIVOS COLECTIVOS QUE SE LOGRAN SOLO CON ESFUERZO COMÚN.
- **USOS:** FOMENTAR LA RESPONSABILIDAD COMPARTIDA.

¿POR QUÉ USARLA EN EL AULA?



REFUERZAN LA COOPERACIÓN, LA CORRESPONSABILIDAD Y LA GESTIÓN COLECTIVA DEL APRENDIZAJE. MOTIVACIÓN INTRÍNSECA ENFOCADA EN EL ÉXITO COMÚN.



EJEMPLOS DE METAS GRUPALES

- DISEÑAR UN PRODUCTO, EDIFICIO, SISTEMA, O PLAN DE NEGOCIO QUE CUMPLA CRITERIOS TÉCNICOS Y CREATIVOS.
- PLANIFICAR, EJECUTAR Y EVALUAR UNA CAMPAÑA REAL (O SIMULADA) SOBRE SALUD MENTAL, SOSTENIBILIDAD, VIOLENCIA DE GÉNERO, ETC.
- REDACTAR UNA GUÍA DE ESTUDIO, UN GLOSARIO VISUAL O UN CUADERNO DE ACTIVIDADES PARA UNA MATERIA ESPECÍFICA.
- DISEÑAR Y EJECUTAR UNA INVESTIGACIÓN CON OBJETIVOS, HIPÓTESIS, RECOLECCIÓN DE DATOS, ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.
- IDEAR UNA SOLUCIÓN INNOVADORA PARA UN PROBLEMA REAL EN LA COMUNIDAD O CAMPUS.