

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

EJEMPLOS
DE
APLICACIÓN
EN EL AULA



Universidad
Zaragoza



The background of the image features several stylized keys in teal and magenta. The keys are arranged in a way that they appear to be floating or scattered across the frame. The teal keys have a simple, clean design with a rounded head and a straight shaft. The magenta keys have a similar design but with a slightly more ornate head. The keys are positioned in the corners and along the sides of the image, framing the central text.

1

SCAPE ROOM

SCAPE ROOM

"LA ÚLTIMA CARTA DE VAN GOGH"

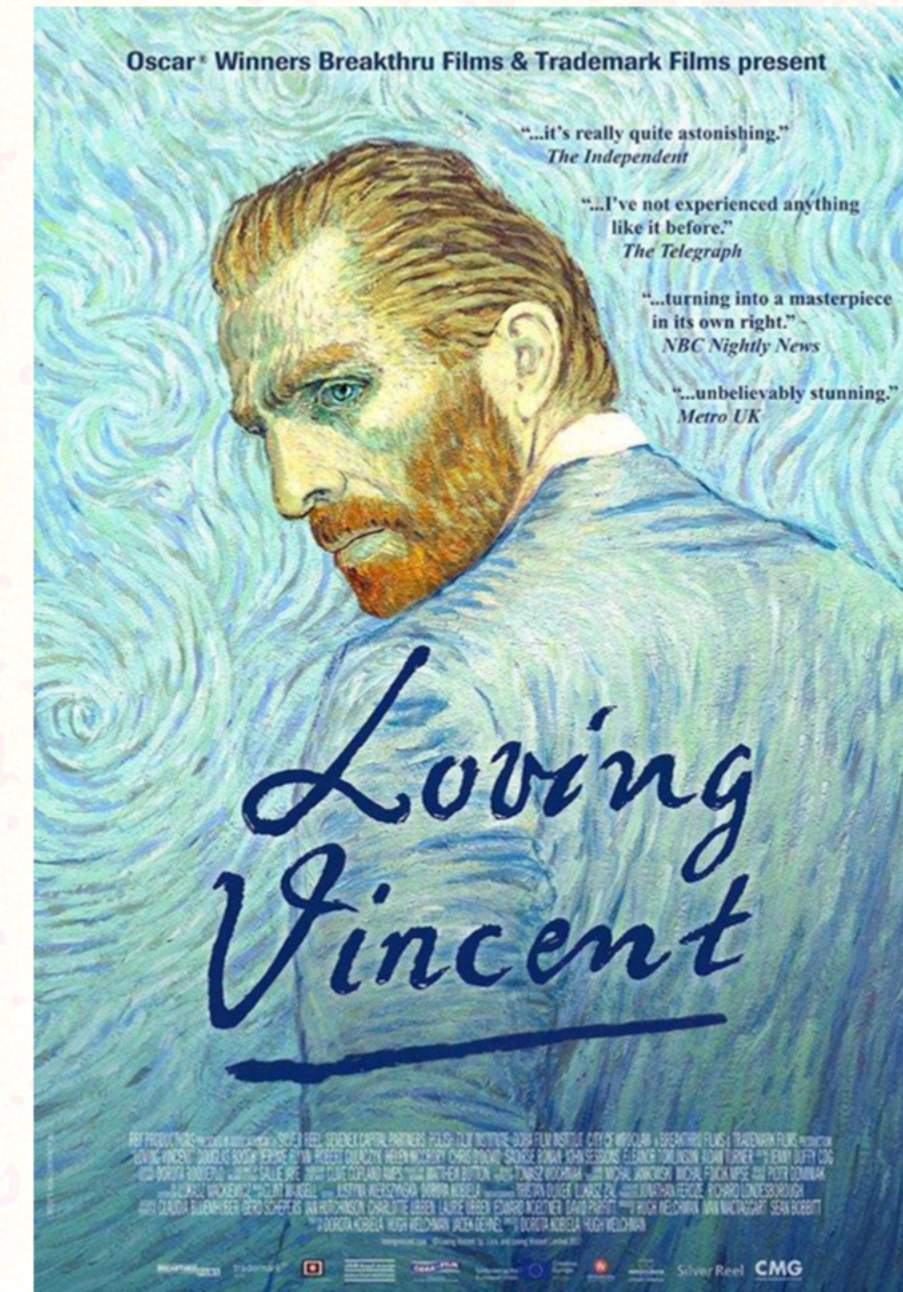
Un scape room para realizar en el aula sobre la vida y obra de Vincent van Gogh a través de un recorrido por las cartas que escribió a su hermano Theo.

OBJETIVO DEL SCAPE ROOM

Resolver todas las pistas para encontrar la última carta que escribió Vincent van Gogh a su hermano Theo.

1 FORMACIÓN PREVIA

Propuesta previa al scape room: ver la película "Loving Vincent". Para los alumnos puede ser interesante ver los conceptos de la película asociados al juego, se sentirán más identificados e interesados y ofrece un contexto previo que añade un valor adicional al scape room.



2 PREPARACIÓN PREVIA

El pack contiene todos los contenidos necesarios para la organización y realización del Scape Room. Sin embargo, algunos de ellos requieren preparación por parte del docente.

Piensa también con anterioridad si hay algunos contenidos adicionales que deban ser aportados por el alumnado (o el docente).

3 ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO

Se recomienda organizar la clase en grupo y juntar las mesas para que puedan trabajar bien. Los materiales del juego deben ubicarse encima de la mesa de cada grupo, de forma que sean accesibles a ellos desde el principio.

En caso de no poder terminar la actividad en una sesión, se puede guardar todo en los sobres y continuar en la siguiente clase.



4 PAPEL DEL DOCENTE

El papel del docente durante la realización de la actividad deberá ser de guía, apoyando a los alumnos en caso de dudas pero permitiendo su trabajo independiente en todo momento.

Solo deberá intervenir en caso de que algún grupo este atascado, se sienta perdido y no sepa cómo continuar. En tal caso deberá ofrecer pistas para que pueda continuar, sin revelar la respuesta correcta completamente.

5 ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO

Se recomienda organizar la clase en grupo y juntar las mesas para que puedan trabajar bien. Los materiales del juego deben ubicarse encima de la mesa de cada grupo, de forma que sean accesibles a ellos desde el principio.

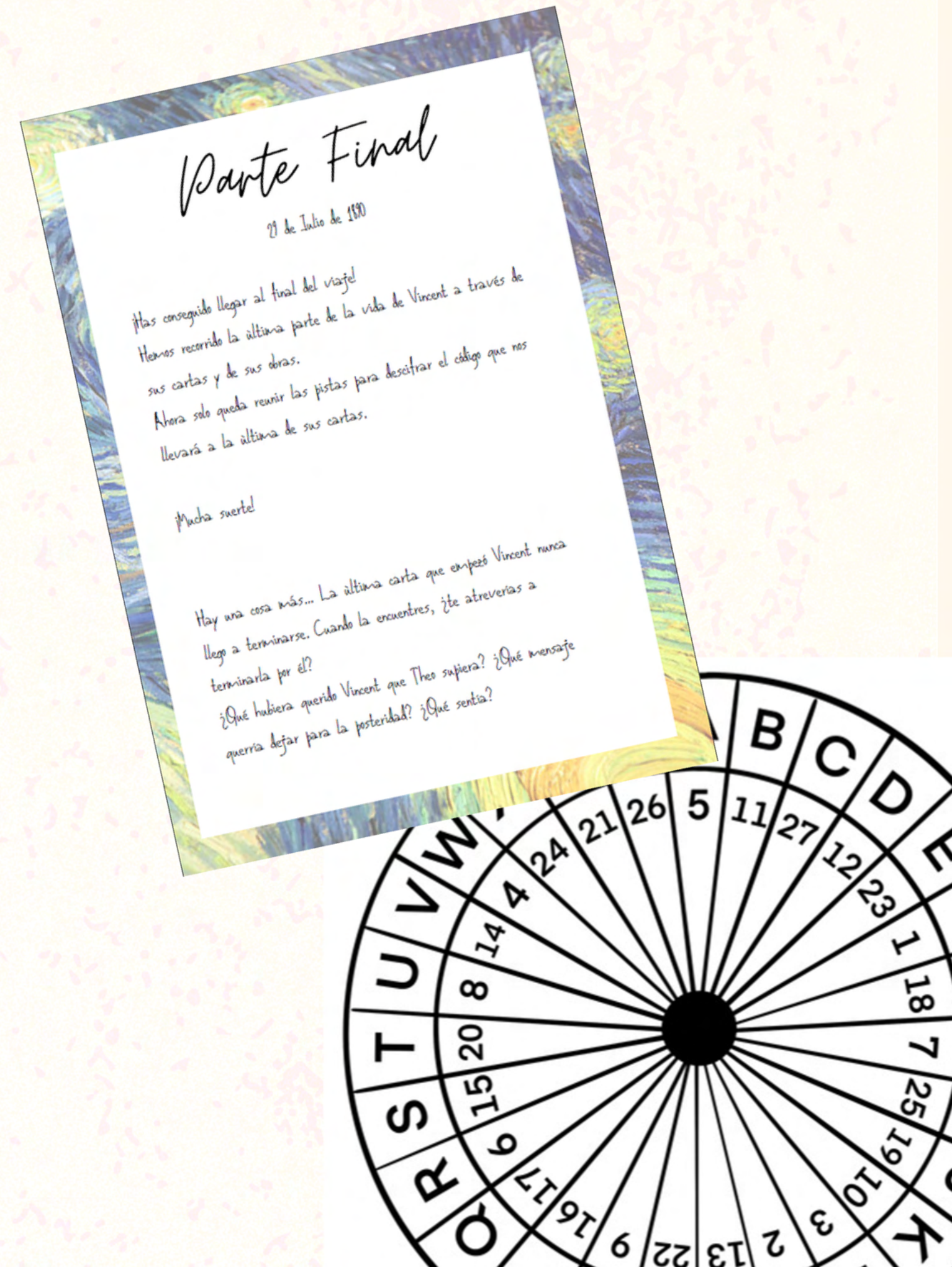
En caso de no poder terminar la actividad en una sesión, se puede guardar todo en los sobres y continuar en la siguiente clase.



6 INSTRUCCIONES BÁSICAS

Pasos previos a la actividad:

- Organizar todos los materiales
- Conocer los materiales y las pistas para poder ayudar en caso necesario
- Recomendable ver con los alumnos la película "Loving Vincent" como introducción
- Organizar los grupos y las mesas. Ubicar todos los materiales necesarios en las mesas
- Podemos introducir la sesión a los alumnos y recordar unas pautas generales (aunque estas están ya explicadas en el primer sobre: antes de empezar)
- Los alumnos pueden trabajar independientemente y pedir ayuda o pistas al profesor en caso necesario. Deben ir resolviendo las pistas por orden, no deben abrir un sobre hasta haber terminado con el anterior
- En el cofre puedes meter algún premio más que consideres, además de los materiales que ya se aportan aquí. Para acabar el juego, se plantea también que los alumnos terminen la carta empezada por Vincent.



The background features a light pink and yellow gradient with a subtle floral pattern. In the corners, there are decorative circular elements made of overlapping semi-circles, colored in shades of blue and green.

2

JUEGO DE MESA

JUEGO DE MESA



“¿DÓNDE ESTÁN MIS
OBRAS?”

Eres un galerista, pero te han robado todas las obras de tu próxima exposición...¿LOGRARÁS RECUPERARLAS?

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue recuperar todas tus obra antes que el resto de tus compañeros.

Ganarás cuando logres colocar todas en tu tarjeta museo, consigas caer en la casilla de exposición y compruebes que todas las obras son correctas.

1 FORMACIÓN PREVIA

Previamente a la realización del juego es necesario impartir los contenidos de la materia, en este caso, en relación con obras de la historia del arte.

Se puede utilizar el juego como actividad de iniciación o para repasar contenidos.



2 PREPARACIÓN PREVIA

Es necesario preparar los materiales del juego previamente. Esto implica imprimir y recortar los distintos componentes. Además, habrá que preparar una copia para cada grupo que vaya a jugar de forma simultánea en el aula.

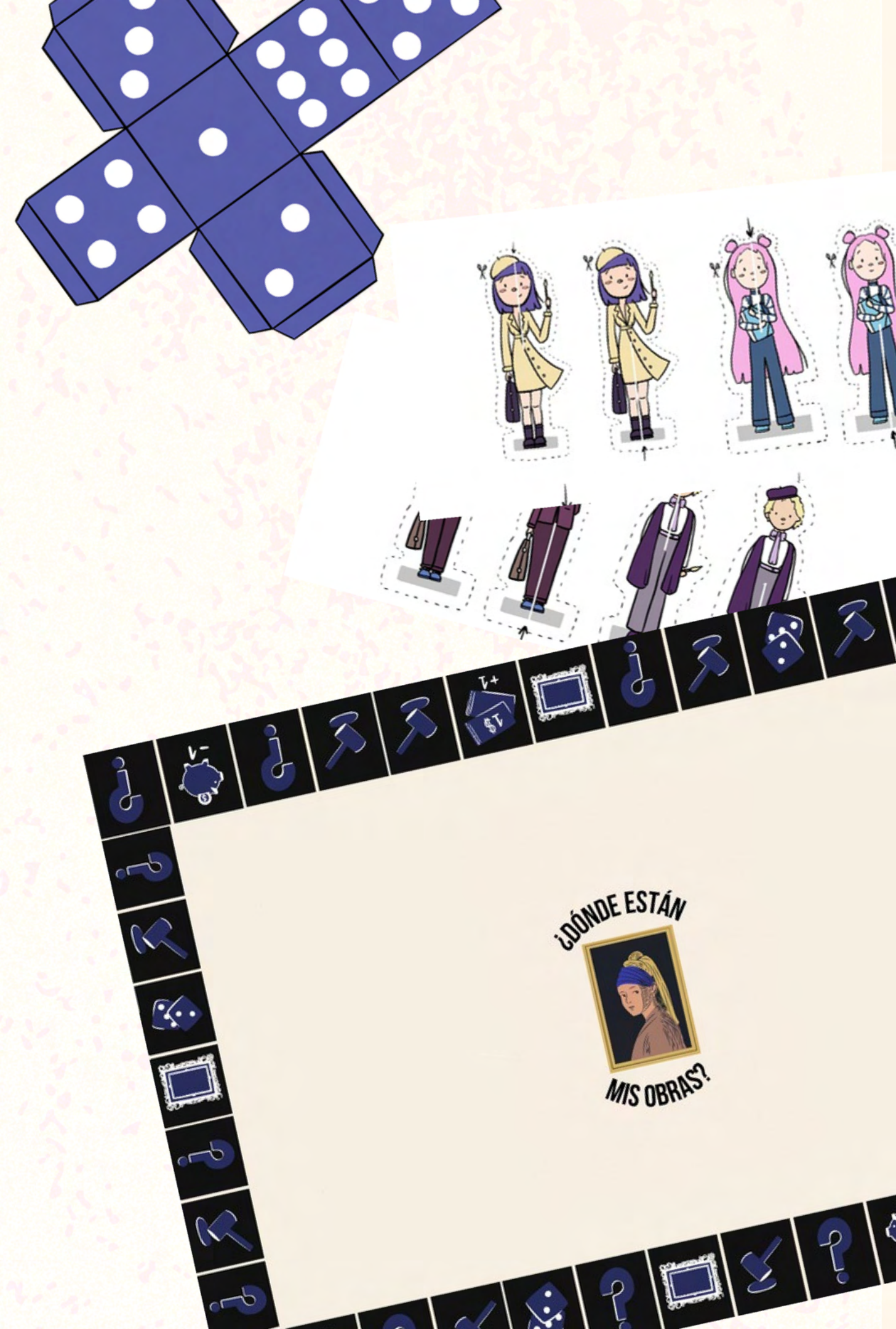
3 ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO

Establece la organización de los grupos: pueden ser parejas, grupos pequeños o grandes.

3 INSTRUCCIONES BÁSICAS

Previamente explica al alumnado todos los componentes e instrucciones del juego. Esto implica explicar los objetivos, el funcionamiento de los turnos, las casillas existentes y la forma de ganar.

Recuerda que como docente, debes actuar como guía y apoyo.



4 PREPARACIÓN DEL TABLERO

Antes de comenzar el juego, prepara el tablero en cada uno de los grupos.

