

# ANEXOS LIGA DE LA SABIDURÍA.



# LIGA DE LA SABIDURÍA. ¡Vamos a ganar gemas!



Nombre de los ALUMNOS / AS Tabla de control de gemas. Leaderboard		Novato (0-10)	Aprendiz (11-20)	Héroe Heroína (21-30)	Superhéroe (31-40)
		 Cofre amarillo			
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					

He hecho en Classroom una gamificación basándome en la película de superhéroes de la Marvel. Avengers. Para ello hice una página web en Wix donde explico en qué consiste dicha gamificación de La liga de la Sabiduría. Thanos.

¿Cómo me organizo en Classroom ¿qué hago?

La **parte teórica** de cada tema, la expongo utilizando los recursos de la Smart Learning Suite que nos ofrece la Google suite y algunas veces con Symbaloo Learning Paths o Genially La divido en:

a) **Misiones individuales** que se repiten en cada tema y que me sirven para trabajar, afianzar los contenidos teóricos del temario son:

- Comprensión oral (formularios google, Edpuzzle, Kahoot, algunas veces creo lecciones gamificadas con Symbaloo Learning Paths),
- Comprensión escrita (formularios de google),
- Expresión escrita (documentos de google)
- Expresión oral (flipgrid, presentaciones google slide)
- Para el desarrollo del pensamiento utilizo como estrategias o rutinas del pensamiento los organizadores gráfico como los mapas mentales (Popplet, Dibujos de google) y las Infografías (easily, befunky)
- Herramientas de autor Educaplay, EdLim, Jcllic, Hotpotatoes, que suelo utilizar para realizar actividades más interactivas.
- Examen (formularios de google)
- Autoevaluación y coevaluación (coRubrics)
- Diario o portfolio
- Google drive.

b) **Misiones cooperativas** basada en aprendizaje cooperativo: (juegos gamificados)

- TGT: Teams Games Tournament = TJE: Torneos de Juegos por Equipos
- Escape Room: titulado “La búsqueda del Hacker”, que hace referencia al Tema 2 Redes Sociales.

La **parte práctica** se divide también en:

### **a) Misiones prácticas individuales**

Que se explican en clase presencial pero además hago mis propios videotutoriales que subo al canal de youtube del colegio para que los alumnos y alumnas que tengan alguna duda puedan volver a consultar las explicaciones.

También a veces me sirve para llevar a cabo la flipped classroom o clase invertida o de “al revés”, que básicamente consiste en emplear el tiempo fuera del aula en realizar determinados procesos de aprendizaje que tradicionalmente se hacen dentro del aula, con la presencia, guía y experiencia del docente, el tiempo se emplea en potenciar y facilitar otros procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo les mando que vean un videotutorial donde explico cualquier misión para que la vaya haciendo, los resultados son muy positivos, porque aunque hay alumnos que no lo ven, los que si lo hacen al día siguiente se sienten protagonistas y me ayudan a explicárselo a los demás. (tutoría compartida)

Suelo usar todos los contenidos digitales, programas, web, recursos TIC 3.0 que veo interesante y puedo, como por ejemplo:

- Google maps
- Videomontajes donde usan editores de video para el móvil Kinemaster y para el ordenador Kdenlive.
- Web como Play comic, etc
- Fotomontajes

### **b) Misiones prácticas cooperativas.**

- Padlet
- Documentos de google colaborativos para trabajos de tratamiento y búsqueda de la información.
- Videoclip musicales
- Chroma
- R.A.P

Para las tarjetas de recompensas uso la plataforma educativa de Clasdojo o Classcraft depende el nivel del alumnado.

Mi próximo proyecto es poder introducir en mi área de Cultura y práctica digital algo de robótica utilizando Lego Wedo Education v1.0 con Scratch.

6ºA Cultura y práctica digital  
Isidro Jiménez Nieto

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Misiones especiales COOPERATIVAS gamifica... ⋮

- T1 Kahoot y Plickers Borrador
- Gemas Classdojo Gema amarilla Borrador
- MISIONES Cooperativas gamificadas Borrador

T4 Misión TIERRA Crear contenido digital ⋮

Ver más

- T4 Misión4 Ve, escucha el video y contesta Comprensión Publicado el 18 may
- T4 Misión5 Comprensión escrita Comprensión Publicado el 18 may

6ºA Cultura y práctica digital  
Isidro Jiménez Nieto

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

6ºA Cultura y práctica digital  
Isidro Jiménez Nieto

Código de la clase: cvhqsxj

Enlace de Meet: Generar enlace de Meet

Seleccionar tema  
Subir foto

Fecha de entrega próxima

Comparte algo con tu clase...

## 1.-¿Qué son las tarjetas de poderes legendarias cooperativas?

Estas tarjetas de poderes legendarios de superhéroes, se consiguen cada vez que el equipo consigue superar unas *misiones especiales colectivas*, programadas trimestralmente. Son poderes que se pueden canjear en el momento que se quiera o acumularlos.

La idea de este tipo de poder es que los alumnos/as se sientan un equipo, y trabajen conjuntamente y cooperativamente para conseguir un mismo objetivo.

En el *mapa de misiones especiales* (pruebas, enigmas); existen 6 pantallas con diferentes pruebas, una por cada tema.

## 2.-¿Cómo se consiguen?

Se consiguen cuando los equipos consiguen superar las misiones especiales, programadas trimestralmente (ver el mapa de misiones especiales) o también por su actitud en clase (ver más abajo los indicadores de trabajo individual en Clasdojo).

## 3.-¿Cuándo se consiguen tarjetas de poderes legendarios cooperativos ?

Tres **3** positivos de experiencia al superar misiones especiales por equipo (ClassDojo), dará opción a que el equipo pueda ganar **1** Tarjeta de poderes legendarios.

Por cada nivel conseguido obtendrás una o varias cartas de recompensa, es decir logros-premios, que les darán beneficios, ayuda en las clases o en la evaluación de la asignatura, etc, estos podrán ser canjeados o acumulados.

Cuando un alumno o equipo cooperativo consigue una tarjea de poder épico o legendario, el maestro tiene varias formas de gestionar dichos premios:

1º Dejarles individualmente en el caso de que sea una tarjeta individual, o que se pongan de acuerdo el equipo para escoger la tarjeta que más les interese, según el nivel donde se encuentre.

2º O también podemos sortearlas a la AZAR.

Cada vez que el alumno o el equipo cooperativo consiga una tarjeta, necesitaremos un **cofre** de color amarillo, azul, verde, rojo, donde estarán las cartas de poderes, donde meterán la mano y sacaran a la azar una tarjeta.



### Gemas EXPERIENCIAS POSITIVAS EN CLASSDOJO.

**+1 -1 (Ce) Molesta al equipo** (comportamiento, habla, interrumpe)

**+1 -1 (Tc) Trabajo cooperativo.** (Habilidades sociales, ruido, pedir ayuda, ayudando a otros, etc)

**+1 -1 (Tc) Misiones especiales** (tablero conecta, escape room, trivial, Flickers, TGT..)

Misión 1 Tierras desérticas

Misión 2 Palacio Verde

Misión 3 Hacker Montaña sobre el cielo.

Misión 4 Trivial Isla del viento

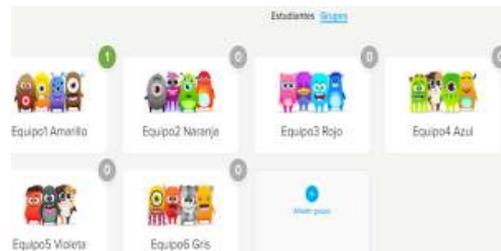
Misión 5 Islas del Tiempo Máquina del tiempo

Misión 6.



#### 4.-¿Dónde se lleva el registro?

El instrumento de evaluación que se va a usar para llevar el registro de las notas va a ser un Excel o en Classdojo y Classroom.



#### 5.-Mapa de misiones gamificadas cooperativas

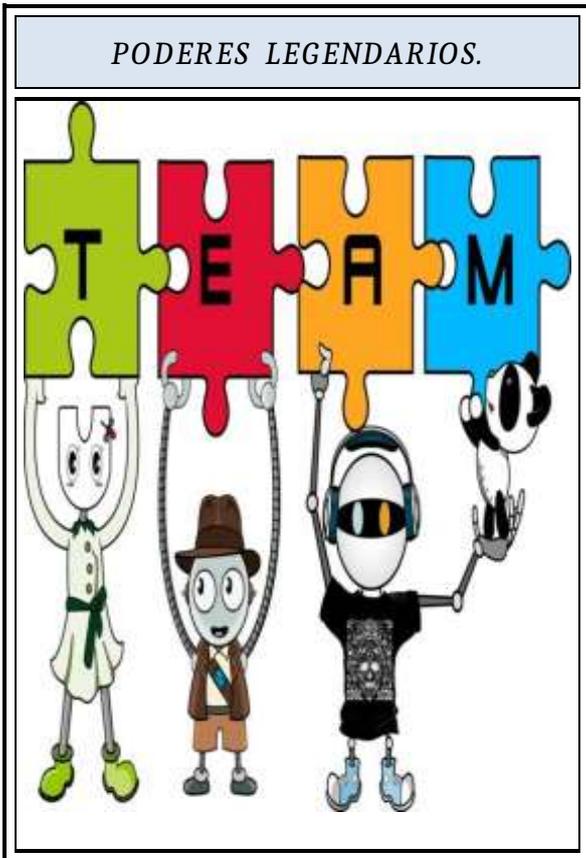


- |              |  |  |
|--------------|--|--|
| 1º TRIMESTRE | Misión 1 Tierras desérticas                  | Misión 2 Palacio Verde                     |
| 2º TRIMESTRE | Misión 3 Hacker Montaña sobre el cielo.      | Misión 4 Trivial Isla del viento           |
| 3º TRIMESTRE | Misión 5 Islas del Tiempo Máquina del tiempo | Misión 6. Ver al final para poder editarlo |

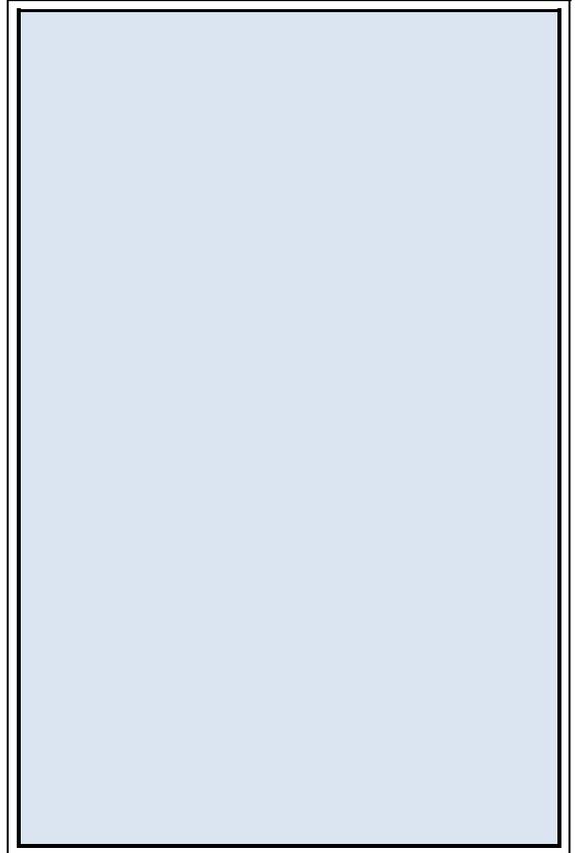
TEMA	Misión especial	MISIONES especiales GAMIFICADAS COOPERATIVAS.	Logro
<p><b>1</b> Sociedad de la información.</p>	<p><b>Misión Tierras desérticas.</b></p> <p>TGT Colectivos (Tr cooperativo)</p>	<p>Esta misión se encuentra en el mapa en las <b>Tierras desérticas</b>, allí <b>Thanos perdió dos libros</b>, vosotros ahora deberéis formar un buen equipo para que juntos en el Tablero conecta con tu equipo podáis conseguir las gemas</p>  <p><a href="https://sites.google.com/view/gamificacionvilla/tgt/misi%C3%B3n-1-tierras-des%C3%A9rticas-tablero?authuser=1">https://sites.google.com/view/gamificacionvilla/tgt/misi%C3%B3n-1-tierras-des%C3%A9rticas-tablero?authuser=1</a></p>	<p>Para conseguir <b>1</b> Tarjeta de poderes legendarios es necesario <b>3</b> positivos de experiencia ClassDojo</p> <p>Tarjetas de poderes épicos</p>
<p><b>2</b> Comunicación de entornos digitales</p>	<p><b>Misión Palacio Verde.</b></p> <p>TGT Colectivos (Tr cooperativo)</p>	<p>Esta misión colectiva se encuentra en el mapa en el <b>Palacio Verde</b>. Y se realizará un <b>TGT: Teams Games Tournament = TJE: Torneos de Juegos por Equipos</b></p>   <p>Para más información sobre las reglas del juego, podréis seguir el siguiente enlace: <a href="https://sites.google.com/view/gamificacionvilla/tgt?authuser=0">https://sites.google.com/view/gamificacionvilla/tgt?authuser=0</a></p>	<p>Tarjeta de poderes legendarios</p>
<p><b>3</b> Entornos de aprendizaje.</p>	<p>Una vez trimestralmente habrá una misión <b>Colectiva (Tr cooperativo)</b></p>	<p>Esta misión grupal se encuentra en el mapa en Las <b>Tierras de la Montaña sobre el Cielo</b>, allí se realizará un <b>Escape Room</b>: titulado <b>“La búsqueda del Hacker”</b>, que hace referencia al Tema 2 Redes Sociales.</p> <p>Para más información sigue el siguiente enlace. Enlace: <a href="https://isidroji5.wixsite.com/hacker1">https://isidroji5.wixsite.com/hacker1</a></p> 	<p>Tarjeta de poderes legendarios</p>
<p><b>4</b> Crear contenido digital.</p>	<p>TGT Colectivos (Tr cooperativo)</p>	<p>Esta misión colectiva se encuentra en el mapa en la <b>Isla del Viento Testeando on line</b>. Y se realizará un <b>TGT: Teams Games Tournament = TJE: Torneos de Juegos por Equipos</b></p> <p>Para jugar pinchar sobre este enlace. Enlace <a href="https://www.testeando.es/">https://www.testeando.es/</a></p>  <p>Trivial. <a href="https://sites.google.com/view/gamificacionvilla/trivial">https://sites.google.com/view/gamificacionvilla/trivial</a></p>  <p>Enlace</p>	<p>Tarjeta de poderes legendarios</p>

<p><b>5</b> <b>Identidad</b> <b>digital</b></p>	<p>Escape Room on line Máquina del tiempo</p>	<p>A continuación te propongo un juego emocionante donde tendrás en las <b>Islas del Tiempo</b> encontrarás una Máquina del tiempo donde podrás viajar por las diferentes épocas (Prehistoria, Edad Medieval,...) para encontrar un código secreto que te dé más sabiduría para vencer a Thanos y poder salvar el mundo futuro.</p> <p>Enlace: <a href="https://view.genial.ly/5c840d96173b166bd5a73b49/game-breakout-la-maquina-del-tiempo">https://view.genial.ly/5c840d96173b166bd5a73b49/game-breakout-la-maquina-del-tiempo</a></p> 	<p>Tarjeta de poderes legendarios</p>
<p><b>6</b> <b>Uso</b> <b>responsable</b> <b>de las TIC</b></p>			

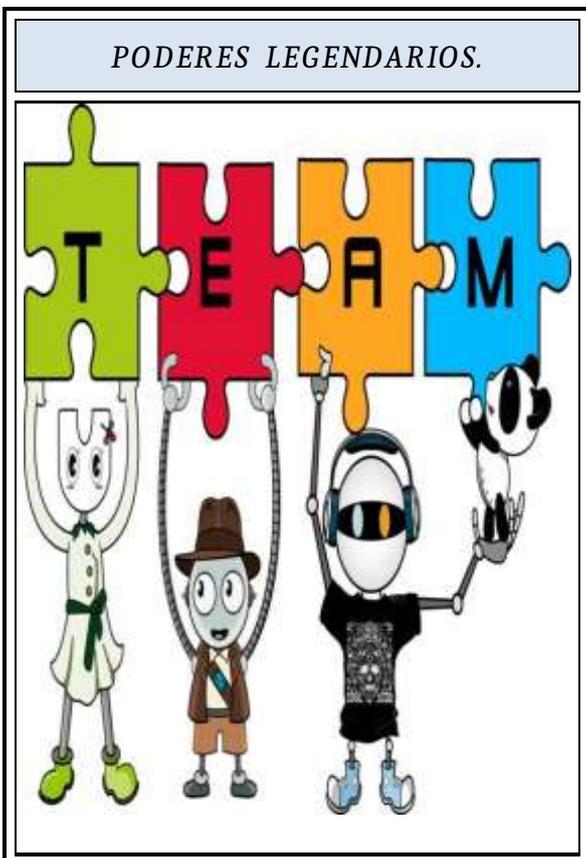
Puntos	 GEMA	<b>TARJETAS DE PODERES LEGENDARIOS COOPERATIVOS</b>	<b>COOPERATIVAS</b>
(0 - 3 positivos classdojo)		<p>TR COOPERATIVO en el MAPA DE MISIONES HEARTHCARDS. <a href="http://www.hearthcards.net/">http://www.hearthcards.net/</a></p> <p>¿Qué son? estas tarjetas de poderes legendarios de superhéroes, se consiguen cada vez que el equipo consigue superar unas <i>misiones especiales colectivas</i>, programadas trimestralmente. Son poderes que se pueden canjear en el momento que se quiera. La idea de este tipo de poder es que los alumnos/as se sientan un equipo, y trabajen conjuntamente y cooperativamente para conseguir un mismo objetivo.</p> <p>En el <i>mapa de misiones especiales</i> (pruebas, enigmas); existen 6 pantallas con diferentes pruebas, una por cada tema.</p> <p>¿Cuándo se consiguen? Cuando el equipo logra 3 gemas cooperativas en classdojo</p> <p>¿Cómo se consiguen?</p> <p><b>Gemas POSITIVOS EN CLASSDOJO.</b></p> <p><b>+1 -1 (Ce) Molesta al equipo</b> (comportamiento, habla, interrumpe)</p> <p><b>+1 -1 (Tc) Trabajo cooperativo.</b> (habilidades sociales, ruido, pedir ayuda, ayudando a otros, etc)</p> <p><b>+1 -1 (Tc) Misiones especiales</b> (tablero conecta, escape room, trivial, Flickers, TGT..)</p> <p>Misión 1 Tierras desérticas Misión 2 Palacio Verde Misión 3 Hacker Montaña sobre el cielo. Misión 4 Trivial Isla del viento Misión 5 Islas del Tiempo Máquina del tiempo Misión 6.</p> <p><b>Para conseguir 1 Tarjeta de poderes legendarios es necesario 3 positivos de experiencia ClassDojo</b></p> 	<p><b>EN el NIVEL NOVATO (gemas amarillas)</b></p> <p><b>-DJ Mi canción favorita.</b> (Ironman) La máscara de Ironman te permite durante 3 días poner un video de música de Youtube para que la escuche todo la clase, antes de salir al patio.</p> <p><b>-MUTANTE EN EL EQUIPO.</b> (Lobezno) Lobezno posee sentidos afinados, que te ayudaran si todos los miembros del grupo obtienen más del 90 por ciento en la prueba, cada uno recibirá cinco puntos adicionales en classdojo.</p> <p><b>EN el NIVEL APRENDIZ (gemas azules)</b></p> <p><b>-VELOCIDAD DEL RAYO PARA EL PATIO EXTRA.</b> (Flash) Cada uno de los componentes de tu equipo obtendrá una carta. Reúne 4 cartas como esta, y conseguirás que los equipos que decidáis tengan 10 minutos extra de patio</p> <p><b>EN el NIVEL HÉROE-HEROÍA (gemas verdes)</b></p> <p><b>-FUEGO QUE PUNTUA.</b> El héroe Antorcha Humana, extiende su fuego por todos los lugares, lo que os otorga el poder de decidir que grupos obtienen 2 puntos extras en classdojo.</p> <p><b>En el NIVEL SUPERHEROE (gemas rojas)</b></p> <p><b>-TORMENTA DE PELÍCULA.</b> (Tormenta) La superheroína Tormenta, te permitirá ver una película Avengers. Infinity Engame (Thanos)</p>



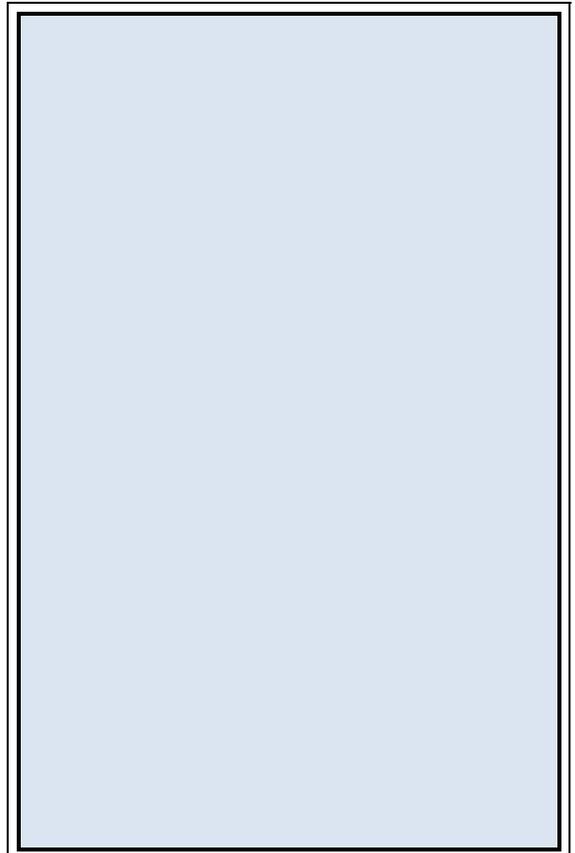
<--Derecho Revés>



.....



<--Derecho Revés>



# 1.-¿Qué son las tarjetas de PODERES ÉPICOS INDIVIDUALES?

HEARTHCARDS. <http://www.hearthcards.net/>

Estas tarjetas de poderes épicos individuales de superhéroes, son las recompensas que obtienen los alumnos y alumnas por ir obteniendo **5 EXPERIENCIA POSITIVA (+XP)** 🟡💎 o gema de sabiduría en Classdojo (ver más abajo indicadores de trabajo individual). Las recompensas están agrupados por intervalos de puntos de experiencia positiva (gemas), de manera que los que hayan conseguido los **5** puntos obtendrán una gema + tarjeta de poder épico individual. Cuando lleven 10 puntos ganaran otra gema + otra tarjeta + insignia de sabiduría necesaria para subir de nivel. Cada nivel se va consiguiendo de 10 en 10 puntos.

<b>Novato</b> (0-10)  Cofre amarillo	<b>Aprendiz</b> (11-20) 	<b>Héroe Heroína</b> (21-30) 	<b>Superhéroe</b> (31-40) 
--	---	--	---

Estas tarjetas simulan poderes o premios que se pueden canjear de forma individual en el momento que se quiera. La idea de este tipo de poder es que el alumno/a se sienta lo más motivado posible.

En el mapa de misiones individuales por todo el Sistema Solar, encontrarás las diferentes pruebas o viajes de cada unidad didáctica, que necesitas para conseguir las tarjetas.

## 2.-¿Cómo se consiguen?

Se consiguen cada vez que el alumno o alumna viaja por un planeta del Sistema Solar y va consiguiendo superar una serie de misiones individuales en Classroom, programadas trimestralmente o también por su actitud en clase (ver más abajo los indicadores de trabajo individual en Classdojo)

## 3.-¿Cuándo se consiguen tarjetas de poderes individuales + insignias (subir de nivel)?

Una tarjeta de poder épica se consigue cuando el alumno GANA **5** puntos de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP) 🟡💎 en Classdojo, esto te dará derecho a una gema de sabiduría y a una tarjeta de poder épico. Pero ¡cuidado!, porque también hay puntos de EXPERIENCIA NEGATIVA vida-salud-gema (-HP) 🔴. Cuando vuelva a GANAR otros **5** puntos más de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP) 🟡💎 conseguirá otra gema + otra tarjeta + una Insignia (subir de nivel)

Existen 4 niveles:

- Novato** → 2 gemas **amarilla** (10 puntos de experiencia positiva) → Insignia amarilla de sabiduría.
- Aprendiz** → 2 gemas **azul**, (11–20 puntos de experiencia positiva) → Insignia azul de sabiduría
- Héroe** → 2 gemas **verde**, (21 – 30 puntos de experiencia positiva) → Insignia verde de sabiduría.
- Superhéroe** → 2 gemas **roja** (31 – 40 puntos de experiencia positiva) → Insignia roja de sabiduría.

Cada 10 puntos obtenidos lograrán subir de nivel, hay un total de 4 niveles Novato Mejorable (1-4), Aprendiz Adecuado (5-6), Héroe Bueno (7-8) o Superhéroe Excelente (9-10)

Para subir de nivel necesitas ir sumando de **10** puntos más, de esta manera logrará dos gemas que te darán opción a ganar una insignia de sabiduría, que colocarás en tu carnet de superhéroe o superheroína.



Por ejemplo un alumno que durante toda la semana consigue las misiones prácticas individuales en Classroom, ganará 2 puntos de experiencia positiva (+XP) 🟡💠. Cuando llegue a 5 puntos conseguirá una gema amarilla que colocará en su carnet de superhéroe, como mínimo en cada unidad didáctica, para subir al nivel siguiente en este caso el azul (aprendiz) necesitará 10 puntos + 2 gemas amarillas, con ello obtendrá la insignia amarilla de sabiduría, que también colocará en su carnet.

El alumno/a, puede tener un carné de Superhéroe en formato power point, donde ira colocando las gemas, y las insignias o un carné de papel donde irá coloreando las gemas de sabiduría, obtenidas por superar las misiones o por buenos comportamientos.

**Indicadores de trabajo individual en Classdojo.**

Los últimos 5' de clase se repartirán los puntos de experiencia positiva/negativa

GANAR 5 puntos de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP) 🟡💠 = Gema + Tarjeta

GANAR otros 5 puntos de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP) 🟡💠 = Gema + Tarjeta + Insignia

PERDER puntos de EXPERIENCIA NEGATIVA vida-salud-gema (-HP) 🔴

+2 -2 (A) Trabajando duro tareas PRÁCTICAS. (Académico)  
 \* Toda la semana termina las TAREAS  
 \* Ser puntual en la entrega de las tareas en classroom.

+1 -1 (A) Resúmenes.

+2 -2 (T.I) Esfuerzo diario (trabajo individual)

+1 -1 (T.I) Interés-motivación. (trabajo individual)

+1 -1 (T.I) Participación (trabajo individual, voluntario para corregir, leer, etc)

+1 -1 (C) Molesta (comportamiento, habla, interrumpe)

+1 -1 (Tc) Trabajo cooperativo. (Ayudando a otros, trabajo en equipo)

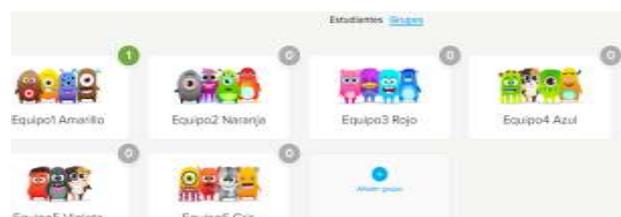
+1 -1 (Tc) Misiones especiales (escape room, TGT Teams Games TournameTs, etc)



**4.-¿Dónde se lleva el registro?**

El instrumento de evaluación que se va a usar para llevar el registro de las notas va a ser un Excel o en Classdojo y Classroom.

LIGA DE LA SABIDURÍA	NOVIATO						
	GANAR (Experiencia +XP)			PERDER (Vida-salud -HP)			
	0 a 10 (Puntos para subir de nivel)						
MISIONES INDIVIDUALES	(A) Tareas PRÁCTICAS	(A) Tareas PRÁCTICAS	(A) Resúmenes	(A) Exámenes	(T) Esfuerzo diario	(T) Interés-motivación	(T) Molesta (comport, habla, interrumpe)
	Terminarlas a tiempo	(No las hace a tiempo)					



## 5.-Mapa de misiones individuales Viaje a los planetas del Sistema Solar.



TEMA	VIAJES INDIVIDUALES (U.D)	MISIONES INDIVIDUALES. (tareas)	LOGRO
1 Sociedad de la información.	Viaje a MERCURIO	<p><b>-TEORIA-LIBRO.</b></p> <p>T1 Misión1 Teoría SYMBALOO</p> <p>T1 Misión2 Fichas LiveWorksheets</p> <p><b>-COMPRENSIÓN.</b></p> <p>T1 Misión3 Escucha y contesta</p> <p>T1 Misión4 Comprensión escrita.</p> <p><b>-EXPRESIÓN.</b></p> <p>T1 Misión5 (Ac-Eo-E.e) Escribe y cuéntame</p> <p><b>-PRÁCTICAS.</b></p> <p>T1 Misión6 Infografía de web de referencia.</p> <p>T1 Misión7 BTI Busca y contesta Thanos</p> <p>T1 Misión8 Marcadores o favoritos.</p> <p><b>-EVALUACIÓN.</b></p> <p>T1 Misión9 Cuestionario google-Examen</p> <p>Evalúa al maestro.</p>	Tarjetas de poderes épicos
2 Comunicación de entornos digitales	Viaje a VENUS.	<p>Idem al tema anterior</p> <p><b>EXPRESIÓN.</b></p> <p>T2 Misión5 Dp Resumen el tema dibujando Jamboard</p> <p>T2 Misión6 (Ac-Eo-E.e) Desafío oral. Flipgrid.</p> <p><b>PRÁCTICA</b></p> <p>T2 Misión7 A.c Escribir entrevista por parejas.</p> <p>T2 Misión8 A.c Escribir correo a un amigo.</p> <p>T2 Misión9 BTI Busca y contesta Hangouts</p> <p><b>EXAMEN</b></p> <p>T2 Misión10 Cuestionario-Examen</p> <p>Evalúa al maestro.</p>	Tarjeta de poderes épicos

<p><b>3</b> Entornos de aprendizaje.</p>	<p><b>Viaje a TIERRA.</b></p>	<p>PRÁCTICA. Misión D.p Crear un mapa mental Misión BTI Búsqueda de información Acoso escolar Misión AC Documento colaborativo de google Misión D.p Resumen con google Slide de google Misión AC Padlet de Andalucía.</p>	<p>Tarjeta de poderes legendarios</p>
<p><b>4</b> Crear contenido digital.</p>	<p><b>Viaje a MARTE</b></p>	<p>PRÁCTICA. Misión Crear un cómic Misión crear un fotomontaje Misión Crear un videomontaje</p>	<p>Tarjeta de poderes épicos</p>
<p><b>5</b> Identidad digital</p>	<p><b>Viaje a JÚPITER</b></p>		
<p><b>6</b> Uso responsable de las TIC</p>	<p><b>Viaje a SATURNO</b></p>		

Puntos	 <b>GEMA</b>	NIVEL	<b>INSIGNIA</b> (subir de nivel)	<b>TARJETAS de PODERES ÉPICOS INDIVIDUALES.</b> <small>HEARTHCARDS. <a href="http://www.hearthcards.net/">http://www.hearthcards.net/</a></small> GANAR 5 puntos de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP)   = gema + Tarjeta GANAR otros 5 puntos más de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP)   = otra gema + otra tarjeta + Insignia + subir de nivel PERDER puntos de EXPERIENCIA NEGATIVA vida-salud-gema (-HP) 
(0-5 positivos classdojo)		Novato (10 positivos)	Para conseguir <b>1 gema amarilla</b> en el carnet de superhéroe, necesitarás <b>5 puntos</b> de experiencia positiva (+XP)   en ClassDojo. Si el carnet tiene <b>2 gemas amarillas x 5 positivos = 10 positivos</b> , para conseguir un nivel nuevo o <b>insignia amarilla</b> necesitamos <b>2 gemas amarillas</b> . 	<p><b>-INTERCAMBIO SITIO</b> (Cuatro fantásticos. Mr Fantástico)                      Gracias a, Mr Fantástico, te presta su elasticidad para poder intercambiar tu sitio por el de un/a compañera durante una semana.</p> <p><b>-INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO</b>(Capitán américa)                      El poder del escudo del Capitán américa te permitirá un tiempo libre o invisible al final de la clase. Podrás perder 5 minutos sin hacer nada, durante 2 días.</p> <p><b>-INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO</b> (Cuatro Fantástico. Mujer invisible)                      El poder de la Mujer invisible te permitirá un tiempo libre o invisible al final de la clase. Podrás perder 5 minutos sin hacer nada, durante 2 días.</p> <p><b>-SUPER PUNTO EXTRA</b> (Superman) La capa de superman te otorga 2 puntos extra en el ClassDojo</p> <p><b>-SUPER PUNTO EXTRA</b> (SuperWoman) La capa de superwoman te otorga 2 puntos extra en el ClassDojo</p>
(11-20)		Aprendiz (10 positivos)	Para conseguir <b>1 gema azul</b> en el carnet de superhéroe, necesitarás <b>5 positivos</b> e experiencia ClassDojo. Si el carnet tiene <b>2 gemas azules x 5 positivos = 10 positivos</b> ; para conseguir un nivel nuevo o <b>insignia azul</b> necesitamos <b>2 gemas azules</b> . 	<p><b>-DELEGADO NUEVO.</b> (Ciclope)                      Las gafas de Ciclope te permitirán ser el delegado/a de clase durante dos días enteros. Utiliza adecuadamente tu poder</p> <p><b>-SUPERVELOCIDAD PARA LLEGAR PRIMERO</b> (Flash)                      El rayo de Flash te permite usar su super velocidad y ser el/la primera en todo lo que quieras (la primera en la fila, la primera en salir al recreo, primera en hacer los mandaos)</p> <p><b>-VELOCIDAD DEL RAYO PARA EL RECREO.</b> (Flash)                      El rayo de Flash te concederá la velocidad del rayo para salir rápido de la clase y tener 5 minutos de tiempo de recreo junto a un compañero/a.</p>

Puntos	 GEMA	NIVEL	INSIGNIA (subir de nivel)	<p style="text-align: center;"><b>TARJETAS DE PODERES ÉPICOS INDIVIDUALES.</b></p> <p style="text-align: center;">HEARTHCARDS. <a href="http://www.hearthcards.net/">http://www.hearthcards.net/</a></p>
--------	---	-------	------------------------------	--

(21-30)		Héroe Heroína	<p>Para conseguir <b>1 gema verde</b> en el carnet de superhéroe, necesitarás <b>5 de experiencia</b> positivos ClassDojo.</p> <p>Si el carnet tiene <b>2 gemas verdes x 5 positivos = 10 positivos</b>, para conseguir un nivel nuevo o <b>insignia verde</b> necesitamos <b>2 gemas verdes</b></p> <div style="text-align: center;">  <p>Insignia del saber</p> </div>	<p><b>-ESQUIBA LOS DEBERES.</b> (Spiderman) Spiderman se caracteriza por ir saltando de un lado para el otro esquivando todos los obstáculos, pues hoy te ha tocado a ti esquivar los deberes, di adiós a un día sin deberes.</p> <p><b>-FUERZA DEL PUNTO EXTRA</b> (Thor) El martillo de Thor te hace conseguir un punto extra en la prueba o actividad que quieras (examen, tarea, etc)</p> <p><b>-AYUDA GENIAL</b> (Batman) La inteligencia brillante de Batman necesitarás, para conseguir una ayuda muy valiosa en las preguntas del examen, tarea, etc.</p>
---------	---	---------------	---	---

(31-40)		Superhéroe	<div style="text-align: center;">  <p>Insignia del saber</p> </div>	<p><b>-SUPERFUERZA EN EL VIDEOJUEGO</b> (Hulk) Las manos de Hulk te hará elegir a un compañero/a para jugar a un videojuego durante 15', durante 2 días (minijuegos (Webnode cuidado son flash y a lo mejor no funcionan)</p> <p><b>-LUZ VERDE PARA SILLA DOCENTE</b> (Linterna Verde) Gracias al anillo de poder y la capacidad de crear manifestaciones de luz verde, te permitirá durante un día sentarte en la silla del docente y obtener todo su poder.</p> <p><b>-CAPACIDAD DE CURACIÓN.</b> (Black Panther) El poder de curación de Pantera Negra, te permitirá quitarte un punto negativo</p>
---------	---	------------	--	--

## NECESITARÁS CONSEGUIR GEMAS EN CLASDOJO

### SI QUIERES COMPLETAR EL CARNET DE SUPERHÉROE o SUPERHEROÍNA QUE TE DARÁ ACCESO A LAS TARJETAS DE PODERES

#### Indicadores de TRABAJO INDIVIDUAL en Clasdojo.

Los últimos 5' de clase se repartirán los puntos de experiencia positiva/negativa

GANAR 5 puntos de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP)   = Gema + Tarjeta

GANAR otros 5 puntos de EXPERIENCIA POSITIVA (+XP)   = Gema + Tarjeta + Insignia

PERDER puntos de EXPERIENCIA NEGATIVA vida-salud-gema (-HP) 

**+2 -2 (A) Trabajando duro en las tareas PRÁCTICAS.** (Unas 3 tareas por UD)

\*Toda la semana termina las tareas.

\*Ser puntual en la entrega de las tareas en classroom.

**+1 -1 (A) Resúmenes.** (trabajo individual académico)

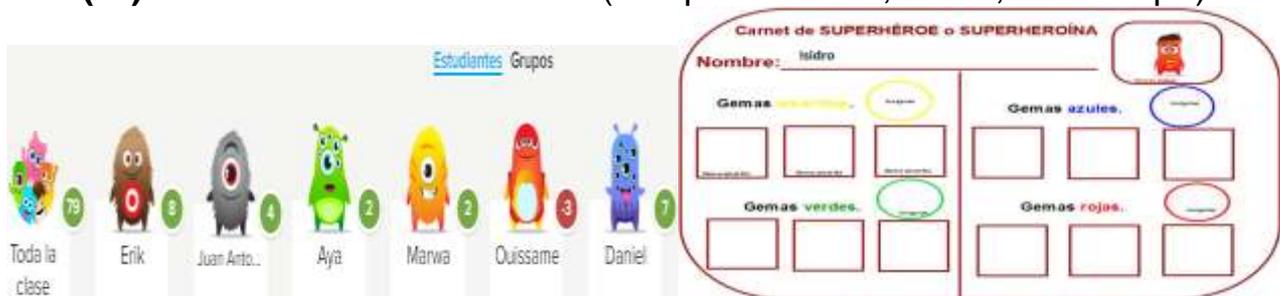
**+1 -1 (A) Cuaderno.** (trabajo individual académico)

**+2 -2 (T.I) Esfuerzo diario** (trabajo individual)

**+1 -1 (T.I) Interés-motivación.** (trabajo individual)

**+1 -1 (T.I) Participación** (trabajo individual, voluntario para corregir, leer, etc)

**+1 -1 (Ci) Molesta individualmente** (comportamiento, habla, interrumpe)



#### TRABAJO COOPERATIVO.

**+1 -1 (Ce) Molesta al equipo** (comportamiento, habla, interrumpe)

**+1 -1 (Tc) Trabajo cooperativo.** (ayudando a otros, etc)

**+1 -1 (Tc) Misiones especiales** (tablero conecta, escape room, trivial, Flickers, TGT...)

Misión 1 Tierras desérticas

Misión 2 Palacio Verde

Misión 3 Hacker Montaña sobre el cielo.

Misión 4 Trivial Isla del viento

Misión 5 Islas del Tiempo Máquina del tiempo Misión 6.



# Misiones INDIVIDUALES.

## TARJETAS DE PODERES ÉPICOS DE LOGRO..

<p><b>1.-INTERCAMBIO SITIO</b> (Cuatro fantásticos. Mr Fantástico)</p>	<p><b>2.-INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO</b>(Capitán américa)</p>	<p><b>3.-INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO</b> (Cuatro Fantástico. Mujer invisible)</p>
 <p><b>INTERCAMBIO SITIO</b></p> <p>Gracias a, Mr Fantástico, te presta su elasticidad para poder intercambiar tu sitio por el de un/a compañera durante una semana.</p>	 <p><b>INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO</b></p> <p>El poder del escudo del Capitán américa te permitirá un tiempo libre o invisible al final de la clase. Podrás perder 5 minutos sin hacer nada, durante 2 días.</p>	 <p><b>INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO</b></p> <p>El poder de la Mujer invisible te permitirá un tiempo libre o invisible al final de la clase. Podrás perder 5 minutos sin hacer nada, durante 2 días.</p>
<p><b>4.-SUPER PUNTO EXTRA</b> (Superman)</p>	<p><b>5.-SUPER PUNTO EXTRA</b> (SuperWoman)</p>	<p><b>6.-Delegado nuevo</b> (Ciclope)</p>
 <p><b>SUPERPUNTO EXTRA</b></p> <p>La capa de superman te otorga 2 puntos extra en el ClassDojo</p>	 <p><b>SUPER PUNTO EXTRA</b></p> <p>La capa de superman te otorga 2 puntos extra en el ClassDojo</p>	 <p><b>DELEGADO NUEVO</b></p> <p>Las gafas de Ciclope te permitirán ser el delegado/a de clase durante dos días enteros. Utiliza adecuadamente tu poder</p>
<p><b>7.-SUPERVELOCIDAD PARA LLEGAR EL 1º</b></p>	<p><b>8.-VELOCIDAD DELRAYO RECREO)</b></p>	<p><b>9.-ESQUIBA LOS DEBERES</b></p>
 <p><b>SUPERVELOCIDAD PRIMERO</b></p> <p>El rayo de Flash te permite usar su super velocidad y ser el/la primera en todo lo que quieras (la primera en la fila, la primera en salir al recreo, primera en hacer los mandaos)</p>	 <p><b>VELOCIDAD DEL RAYO RECREO</b></p> <p>El rayo de Flash te concederá la velocidad del rayo salir rápido de la clase y tener 5 minutos de tiempo de recreo junto a un compañero/a.</p>	 <p><b>ESQUIBA LOS DEBERES</b></p> <p>Spiderman se caracteriza por ir saltando de un lado para el otro esquivando todos los obstáculos, pues hoy te ha tocado a ti esquivar los deberes, di adiós a un día sin deberes.</p>

10.-LA FUERZA DEL PUNTO EXTRA	11.-LA AYUDA GENIAL	12.-SUPERFUERZA EN EL VIDEOJUEGO
 <p><b>LA FUERZA DEL PUNTO EXTRA</b></p> <p>El martillo de Thor te hace conseguir un punto extra en la prueba o actividad que quieras (examen, tarea, etc)</p>	 <p><b>LA AYUDA GENIAL</b></p> <p>La inteligencia brillante de Batman necesitarás, para conseguir una ayuda muy valiosa en las preguntas del examen, tarea, etc.</p>	 <p><b>SUPERFUERZA EN EL VIDEOJUEGO</b></p> <p>Las manos de Hulk te hará elegir a un compañero/a para jugar a un videojuego durante 15´, durante 2 días</p>

13.-LUZ VERDE PARA SILLA DOCENTE	14.-CAPACIDAD DE CURACIÓN	
 <p><b>LUZ VERDE PARA SILLA DOCENTE</b></p> <p>Gracias al anillo de poder y la capacidad de crear manifestaciones de luz verde, te permitirá durante un día sentarte en la silla del docente y obtener todo su poder.</p>	 <p><b>CAPACIDAD DE CURACIÓN</b></p> <p>El poder de curación de Pantera Negra, te permitirá quitarte un punto negativo.</p>	

# GRUPALES

 <p><b>IRON MAN</b></p> <p><b>DJ Mi canción favorita</b></p> <p>La máscara de Ironman te permite durante 3 días poner un video de música de Youtube para que la escuche todo la clase, antes de salir al patio</p>	 <p><b>MUTANTE EN EL EQUIPO</b></p> <p>Lobezno posee sentidos afinados, que te ayudaran si todos los miembros del grupo obtienen más del 90 por ciento en la prueba, cada uno recibirá cinco puntos adicionales en classdojo.</p>	 <p><b>VELOCIDAD RAYO PATIO EXTRA</b></p> <p>Cada uno de los componentes de tu equipo obtendrá una carta. Reúne 4 cartas como esta, y conseguirás que los equipos que decidáis tengan 10 minutos extra de patio</p>
---	---	--

 <p><b>FUEGO QUE PUNTUA</b></p> <p>El héroe Antorcha Humana, extiende su fuego por todos los lugares, lo que os otorga el poder de decidir que grupos obtienen 2 puntos extras en classdojo.</p>	 <p><b>TORMENTA DE PELÍCULA</b></p> <p>La superheroína Tormenta, te permitirá ver una película Avengers. Endgame (Thanos)</p>	 <p><b>Comodín</b></p> <p>Estas de suerte, puedes elegir la tarjeta que quieras.</p>
---	---	---

# IMPRIMIR Misiones INDIVIDUALES.

## TARJETAS DE PODERES ÉPICOS DE LOGRO..

INTERCAMBIO SITIO (Cuatro fantásticos. Mr Fantástico)



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/6e/1e/56/f3/6e1e56f3.png>

INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO(Capitán américa)

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/08/99/66/84/08996684.png>



**INVISIBILIDAD EN EL TIEMPO** (Cuatro Fantástico. Mujer invisible)

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/4e/5a/8e/e7/4e5a8ee7.png>



.....

**SUPER PUNTO EXTRA** (Superman)

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/a8/31/99/f2/a83199f2.png>



**SUPER PUNTO EXTRA (SuperWoman)**

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/87/4a/d0/75/874ad075.png>



**Delegado nuevo (Ciclope)**

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/0c/ed/87/f9/0ced87f9.png>



### SUPERVELOCIDAD PARA LLEGAR EL PRIMERO

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/ff/d1/4f/90/ffd14f90.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/89/94/4e/d8/89944ed8.png>



...--

### ESQUIBA LOS DEBERES

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/8a/0b/62/7c/8a0b627c.png>



### LA FUERZA DEL PUNTO EXTRA

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/b2/da/49/de/b2da49de.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/8c/78/90/1d/8c78901d.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/5d/7e/8d/f9/5d7e8df9.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/5a/37/f3/c6/5a37f3c6.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/91/36/7c/86/91367c86.png>



# GRUPALES

<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/35/23/ce/e7/3523cee7.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/a8/65/7e/4e/a8657e4e.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/be/cd/1a/ee/becd1aee.png>



<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/a5/ac/35/f5/a5ac35f5.png>



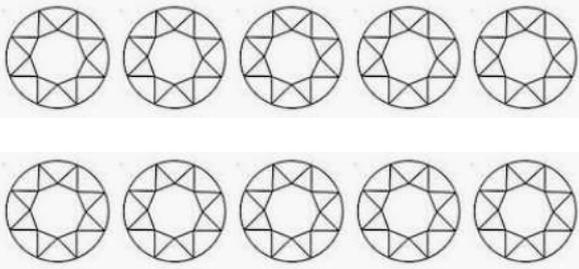
<https://hearthcards.ams3.digitaloceanspaces.com/5f/bc/ea/3c/5fbcea3c.png>



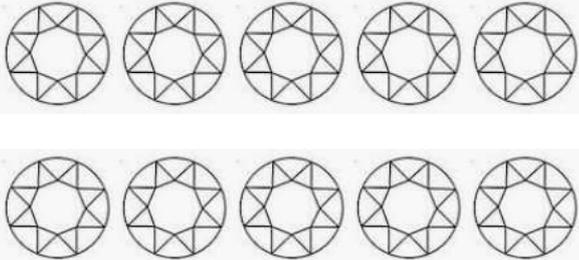
...

**GEMAS DE LA SABIDURIA.**

Gema AMARILLA → colorear **amarillo** (nivel novato ) (0-10)



Gema AZUL → Colorear **azul** (nivel aprendiz) (11-20)



# Carnet de Superhéroe o Superheroína



Nombre: \_\_\_\_\_

Apellidos: \_\_\_\_\_

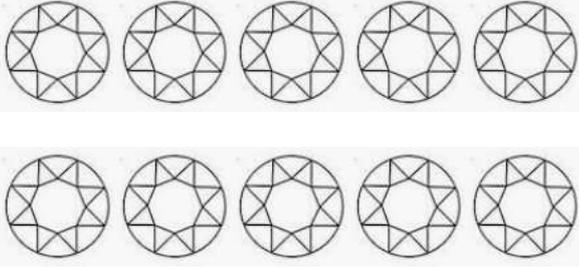
Curso: \_\_\_\_\_

Tutor/a \_\_\_\_\_

Sello del centro

....

Gema VERDE → Colorear de **verde** (nivel héroe) (21-30)

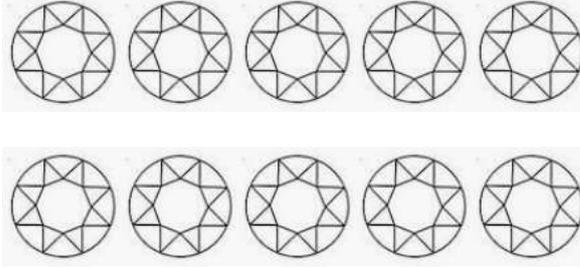


POSITIVOS PARA CONSEGUIR GEMAS.

**+2 -2 (A) Trabajando duro tareas PRÁCTICAS.**  
 \*Toda la semana termina las TAREAS.  
 \*Ser puntual en la entrega de las tareas en classroom.

**+1 -1 (A) Resúmenes.**  
**+2 -2 (T.I) Esfuerzo diario** (trabajo individual)  
**+1 -1 (T.I) Interés-motivación.** (trabajo individual)

Gema ROJA → colorear de **rojo** (nivel SUPERHÉROES ) (31-40)



POSITIVOS PARA CONSEGUIR GEMAS.

**+1 -1 (T.I) Participación** (trabajo individual, voluntario para corregir, leer, etc)  
**+1 -1 (C) Molesta** (comportamiento, habla, interrumpe)  
**+1 -1 (Tc) Trabajo cooperativo.** (Ayudando a otros,  
**+1 -1 (Tc) Misiones especiales** (escape room, TGT .

Conseguido las gemas suficientes para subir de nivel, obtendrás una insignia del saber.

Crear insignias <https://bighugelabs.com/badge.php>



**-AVATARES SUPERHÉROES EN CLASSDOJO.**



Antorcha Humana



Aquaman



Batman



Capitán América



Cíclope



Deadpool



Flash



Ironman



Linterna Verde



Lobezno



Ojo de Halcón



Superman



Thor



Venon

**-AVATARES SUPERHÉROÍNAS EN CLASSDOJO.**



BatWoman



CatWoman



Ciclopa



Mujer invisible



Harley Quinn



Mujer fuego



Hulk she



SuperWoman



WonderWoman

ROLES DEL TRABAJO COOPERATIVO.

-Flipped Primary app- 

**COORDINADOR**  
**COORDINATOR**

**COORDINA**  
Conoce la tarea que se debe hacer. Tareas a realizar en cada momento cada uno.

**DIRIGE**  
La evaluación del grupo

**ANIMA**  
Al equipo a seguir trabajando

**COMPRUEBA**  
Que todos terminen su tarea



-Flipped Primary app- 

**PORTAVOZ**  
**SPEAKER**

**RESPONDE**  
A las preguntas del profesor

**PRESENTA**  
Las tareas al equipo

**PREGUNTA**  
Las dudas del equipo al profesor



-Flipped Primary app- 

**CONTROLADOR**  
**ENVIRONMENT**

**VIGILA**  
Que todo quede limpio y recogido

**SUPERVISA**  
El nivel de ruido del equipo

**CONTROLA**  
El tiempo

**CUSTODIA**  
Los materiales



-Flipped Primary app- 

**SECRETARIO**  
**SECRETARY**

Los compromisos individuales y grupales

**RECUERDA**  
Las tareas pendientes

**ANOTA**  
El trabajo realizado en el cuaderno de equipo

**COMPRUEBA**  
Que todos anotan las tareas. Que todos traen la tarea



EQUIPOS TRABAJO COOPERATIVO.

# Gamificación

-----  
Cada equipo tendrá 4 componentes con un rol.

<b>Equipo 1</b>	Coordinador
	Portavoz
	Controlador
	Secretario

<b>Equipo 5</b>	Coordinador
	Portavoz
	Controlador
	Secretario

..

<b>Equipo 2</b>	Coordinador
	Portavoz
	Controlador
	Secretario

<b>Equipo 6</b>	Coordinador
	Portavoz
	Controlador
	Secretario

..

<b>Equipo 3</b>	Coordinador
	Portavoz
	Controlador
	Secretario

<b>Equipo 7</b>	Coordinador
	Portavoz
	Controlador
	Secretario

..

<b>Equipo 4</b>	Coordinador
	Portavoz
	Controlador
	Secretario


..