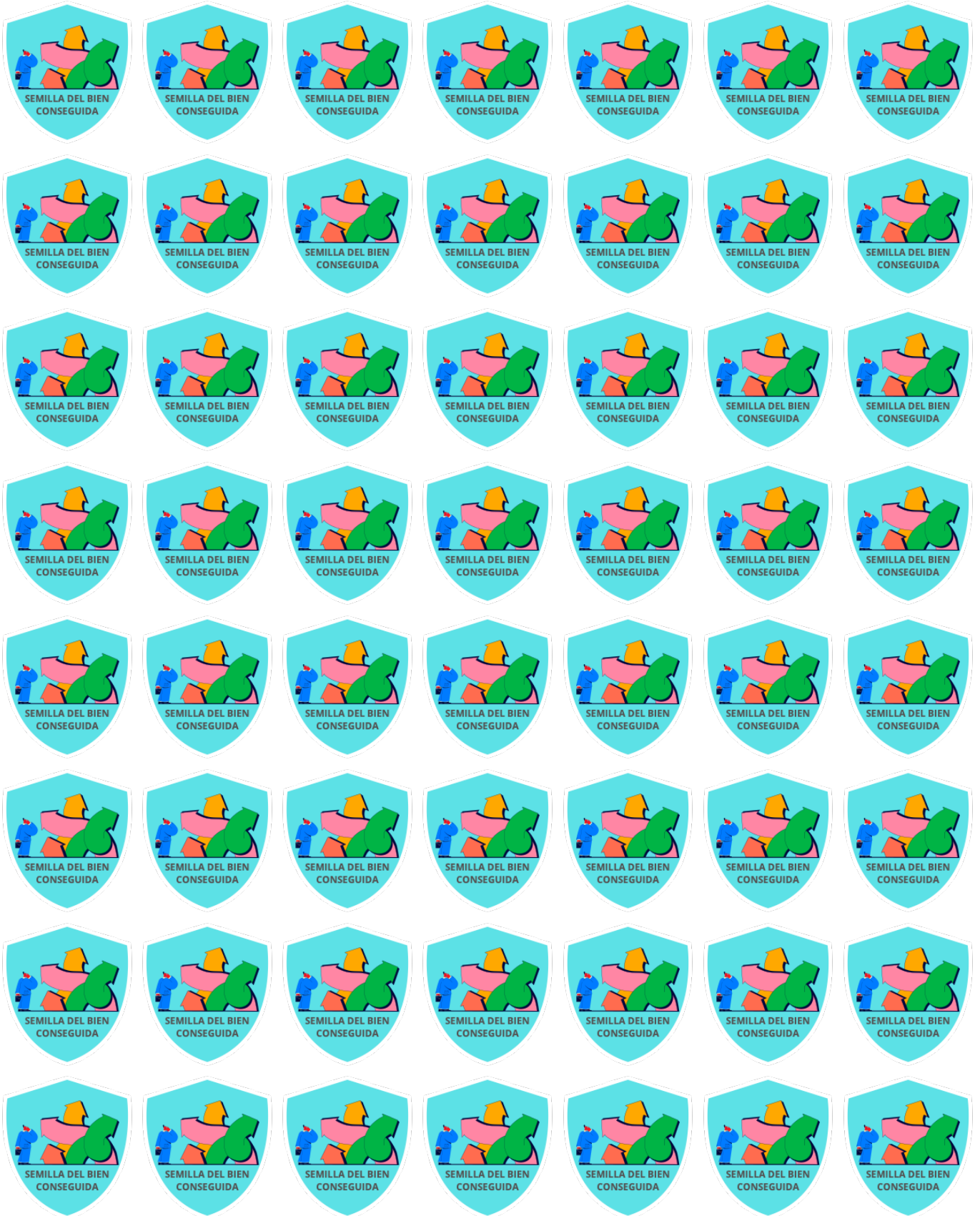


## **ANEXO 6a - Sistema de juego «En busca de las semillas del bien».**

Para gamificar la situación de aprendizaje «En busca de las semillas del bien» sigue los siguientes pasos:

1. Divide a la clase en equipos de cuatro a seis alumnos y alumnas. Mejor si son heterogéneos. Estos equipos se mantendrán estables durante toda la situación de aprendizaje.
2. Entrega a cada grupo una «ficha de equipo» y permite que diseñen su escudo y elijan su nombre. Las fichas de equipo pueden doblarse por la mitad de tal modo que en la parte interior quedará el espacio para ir pegando las insignias obtenidas.
3. Imprime en papel pegatina las insignias y recórtalas.
4. Cada vez que realices una actividad gamificada (se propone gamificar, para esta situación de aprendizaje, todas las actividades excepto la dinámica inicial) puedes concederle insignias de «Semilla del bien conseguida» a los equipos que hayan resuelto la actividad o misión de manera excelente. Sigue para ello las rúbricas que encontrarás en los ANEXOS VII, IX y XII o crea tus propias rúbricas.
5. Al finalizar la situación de aprendizaje deberás concederle un premio al equipo que haya logrado reunir mayor número de insignias. Se sugiere que el premio sea una mejora para el bienestar de la clase (salir un día a la semana antes al recreo, dar una vez a la semana diez minutos de tiempo libre, desvelar una pregunta del examen un par de días antes de que este se realice...). En cualquier caso, la elección de la mejora deberá contar con el visto bueno de la GIAE (del docente o la docente), quien reflexionará con sus alumnos acerca de si la propuesta realmente ayudará a mejorar el bienestar de la clase y de todos y todas sus miembros.

**Insignias para las pruebas de la situación de aprendizaje.  
«En busca de las semillas del bien».**



Alphavector. Canva. (CC BY-ND)