

Las aventuras de Filoland

Lourdes Cardenal Mogollón



Recompensas

Misiones

RECOMENDACIONES DE USO:

Las recompensas se entregarán al equipo que mejor haya realizado la misión. Para ello se usarán las rúbricas que acompañan a cada aventura gamificada.

Estas recompensas son de un sólo uso pero pueden pegarlas en sus fichas de personaje en el espacio para las recompensas.

Cada recompensa valdrá un positivo en la evaluación (siempre y cuando el docente lo considere pertinente).



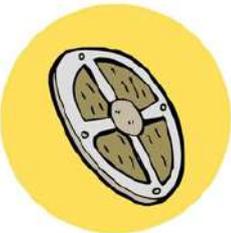
Recompensa misión 1:

Festín en palacio: Vuestro equipo podrá comer el próximo día en clase.



Recompensa misión 2:

Poción de transformación: Puedes cambiar tu sitio con un compañero



Recompensa misión 3:

Escudo de madera: Puedes ayudar a un compañero a hacer una tarea o batalla



Recompensa misión 4:

Hierbas sanadoras: Puedes elegir con qué compañero hacer una tarea



Recompensa misión 5:

Concierto privado: Puedes usar durante un día tus cascos para escuchar tu música en clase.



Recompensa misión 6:

Regalo divino: El máster del juego os traerá una sorpresa el próximo día.



Recompensa misión 7:

Mascota: El máster te chivará un dato en el próximo examen.



Recompensa misión 8:

Libro mágico: En un mini reto en el que no se pueda usar libro ni investigar en internet podréis usar los libros y el móvil.



Recompensa misión 9:

Armadura hechizada: ¡Con tu armadura hechizada eres invisible! podrás salir de clase un día 5 minutos antes.



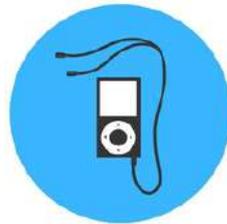
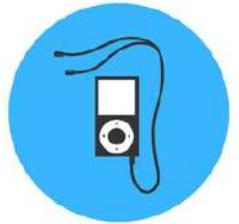
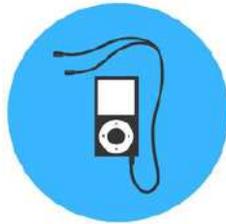
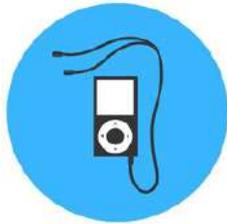
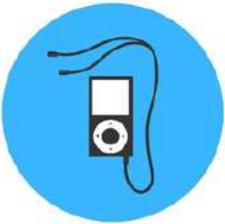
Recompensa misión 10:

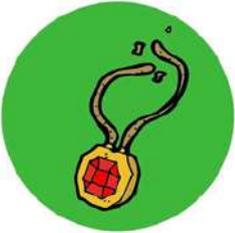
Amuleto: Vuestro equipo decide dónde se dará la clase el próximo día.



Prueba de fuego:

Fiesta filosófica: Si tu equipo ha superado la misión, ¡enhorabuena! Has conseguido una entrada para la gran fiesta filosófica de Filoland.





Subidas de nivel

Hay dos maneras de subir de nivel.

En primer lugar, las subidas de nivel son el reconocimiento al trabajo diario. A través de los "entrenamientos" de cada tema los alumnos pueden ir consiguiendo estrellas por su participación y buen hacer, de tal modo que cuando tengan cuatro de estas estrellas habrán subido de nivel.

El docente puede dar tantas estrellas como considere o incluso otorgar una subida de nivel directa si considera que un alumno se la merece.

Por otro lado, los alumnos que logren superar las misiones de manera muy exitosa podrán subir directamente de nivel. Esto es, mejorarán sus habilidades (sabiduría, fortaleza, resistencia...)

Estas subidas de nivel son individuales, por tanto en un mismo equipo pueden subir de nivel 3 alumnos pero 2 quedarse como estaban.

Gracias a las subidas de nivel se puede evitar el efecto polizón ya que, además de la recompensa, los alumnos pueden recibir estas mejoras de destrezas. Por otro lado, alumnos de equipos que no hayan obtenido la recompensa pero hayan tenido buenos resultados y hayan trabajado bien pueden obtener un reconocimiento a su esfuerzo.

Para determinar quién sube de nivel pueden emplearse varios sistemas. La recomendación de la creadora del juego es la de usar las rúbricas que acompañan a cada misión. De este modo, todo alumno que logre un 8 o más de un 8 recibiría la estrella de subida de nivel correspondiente a esa misión.



Subida de nivel misión 1:

Incremento de sabiduría: Tendrás una pista para el próximo examen.



Subida de nivel misión 2:

Subida de resistencia: Una vez por tema puedes entregar las tareas un día más tarde



Subida de nivel misión 3:

Mejora de velocidad: En los trabajos e investigaciones el máster te dará dos claves para que queden mejor.



Subida de nivel misión 4:

Aumento de fortaleza: Una vez por tema puedes proteger a tu equipo desplazando una pregunta hacia otro grupo



Subida de nivel misión 5

Aumento de poder: A partir de ahora, en los exámenes, puedes preguntarle al máster (una vez por examen) si la respuesta a una pregunta es correcta.



Subida de nivel misión 6:

Mejora de sabiduría: Una vez por tema podrás salir del aula durante dos minutos a meditar.



Subida de nivel misión 7:

Perfeccionamiento de resistencia: Siempre que te pregunte el profesor puedes usar este poder para que se anule esa pregunta y te haga una nueva.



Subida de nivel misión 8:

Alcance de velocidad: En los trabajos e investigaciones podrás, tras una primera revisión del máster, perfeccionar tu trabajo y volverlo a entregar.



Subida de nivel misión 9:

Incremento de fortaleza: Una vez por tema puedes proteger a un compañero (de tu equipo o de otro equipo) ayudándole a responder o a hacer alguna misión. Eso te dará una estrella para el próximo poder.



Subida de nivel misión 10

Plenitud de poder: A partir de ahora, en los exámenes, puedes usar una cara de folio con un esquema del tema y algunas anotaciones (que será antes revisada por el máster).

