

GAMIFICACIÓN

IDEA PRÁCTICA: SERIE MUNDIAL DE HISTORIA



1

¿Qué logrará el estudiante?

- ▶ Desarrollará su capacidad de investigación para crear y responder preguntas de Historia

2

Herramientas necesarias

- ▶ Tarjetas de cartulina
- ▶ Marcador de pintarrón o gis

3

¿Qué debo tener a la mano?

- ▶ Libros y notas de Historia referentes a los temas del ciclo escolar

¿CÓMO APLICARLO

CON TUS ESTUDIANTES?

Crea la experiencia

Tus alumnos pertenecen a distintos equipos de beisbol y se encuentran en la serie Mundial de Historia. El reto es lograr el mayor número de carreras al responder diversas preguntas.

Comienza el juego

- ▶ El equipo uno elegirá un Picher o lanzador y será quien hará las preguntas. El equipo dos elegirá el orden de sus bateadores, es decir quiénes responderán.
- ▶ Cada pregunta respondida correctamente avanza una base; cuatro bases son una carrera.
- ▶ Los equipos ganadores de la primera ronda se enfrentarán hasta obtener el título de campeón de la copa, y se otorgará el premio acordado en clase.

Premiación y reflexión

Entrega premio al equipo ganador y permite que tus alumnos reflexionen sobre la experiencia y lo que lograron aprender con la dinámica.

1

2

3

4

5

Desarrolla la actividad

- ▶ Forma grupos de 8 a 10 integrantes y pídeles que le asignen un nombre a su equipo, incluso pueden llevar una playera o gorras del mismo color.
- ▶ Pídeles que escriban preguntas y respuestas de Historia, en tarjetas de cartón. Deben ser en varios niveles: datos, orden cronológico, causas-consecuencias y opinión argumentada (entre mayor número de preguntas, mayor posibilidad de ganar; pero al menos deben ser 30).
- ▶ Genera un calendario de partidos de la primera ronda y ajústalo conforme se vayan definiendo ganadores.

Reglas

- ▶ Una pregunta mal expuesta es una bola.
- ▶ Cuatro bolas, el equipo bateador avanza una base.
- ▶ Una excelente respuesta es Home run o vuelta entera al cuadro (el profesor determina si amerita la respuesta).
- ▶ Tres preguntas seguidas sin responder es igual a ponchado.
- ▶ Tres jugadores ponchados se invierten las posiciones para que ahora sea el equipo dos el que responda las preguntas.
- ▶ Si en 25 minutos no han ponchado a tres jugadores, se invierten los equipos.

● Breve glosario de Béisbol ●

Base: cada una de las cuatro estaciones a las que un bateador debe llegar para poder anotar una carrera

Bateador: es el jugador que toma el bat de béisbol y golpea la pelota

Béisbol: es un juego entre dos equipos que tienen por objetivo anotar más carreras

Bola: lanzamiento mal ejecutado por parte del picher

Carrera: acción que realiza un jugador al recorrer las tres bases del diamante y regresar al punto donde inició llamado Home

Diamante: campo donde se realiza el partido de béisbol

Home run: cuando un bateador da un buen golpe a la pelota, los jugadores dan una vuelta entera al diamante, haciendo una carrera en un solo turno

Picher: lanzador de pelotas

Ponchado: si el bateador no logra golpear la pelota en tres oportunidades, se elimina y pasa el siguiente jugador