



TUTORIAL RÁPIDO

LA CASA DEL PAPEL

Un proyecto educativo de innovación y gamificación

www.victorarufe.com

CÓMO JUGAR A LA CASA **DEL** PAPEL

1

Asígnate un nombre de una ciudad y crea con tus compañeros un nombre de equipo

Todos los jugadores tendrán un nombre de una ciudad para la clasificación individual y crearán un equipo de 4 jugadores con su correspondiente nombre.

3

Sube de nivel cada semana e intenta estar en los primeros puestos

No descanses ni una semana, trabaja todas las acciones y formas de conseguir puntos de salud y experiencia para subir de nivel por cada tramo de 50 puntos totales.

2

Consigue cada semana Puntos de Salud y Experiencia y evita Puntos de Daño

Consulta las tablas de las acciones y actividades que puedes realizar para mejorar tu salud y experiencia y evitar daño. Cada semana se sumarán los puntos de salud y experiencia y se restarán los de daño, obteniendo una puntuación total.

4

Lleva el estudio de la materia al día y gana todas las batallas

Podrás retar a otro equipo con una batalla y podrán retar a tu equipo en cualquier momento. Por eso, debes repasar cada día todos los contenidos que aprendes en clase. Las batallas están basadas en preguntas sobre los contenidos impartidos.

5

Disfruta de esta experiencia y ven a clase a aprender, no a aprobar

Todo el esfuerzo que hagas durante la materia te servirá para tu futuro laboral. Nunca bajes la guardia, nunca pierdas de vista tu meta y nunca tires la toalla.



CLAVES DE LA CASA **DEL** PAPEL



Clasificación individual y por equipos, niveles y recompensas



CLASIFICACIÓN INDIVIDUAL

Cada semana se publicará la clasificación individual donde cada jugador podrá observar su rendimiento en la materia. Se sumarán los Puntos de Salud y Experiencia y se restarán los Puntos de Daño.



CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS

Cada semana se publicará la clasificación por equipos. Para ello se sumarán los puntos finales de cada uno de los miembros del equipo. La participación de todos los jugadores es clave para conseguir los primeros puestos.



NIVELES

Los jugadores subirán de nivel por cada 50 puntos totales obtenidos. Cada semana se publicarán los niveles de cada jugador así como los niveles de cada equipo.



RECOMPENSAS

Además de las recompensas obtenidas semanalmente en forma de Puntos de Salud y Experiencia. Al final de la materia el profesor otorgará una serie de recompensas a los jugadores y equipos clasificados en los primeros puestos.



OBJETIVOS DE LA CASA **DEL** PAPEL

1

CONCIENCIAR

Al alumnado sobre la importancia de la Educación Física en Educación Infantil y Primaria y su papel como futuros docentes.

2

POTENCIAR

El uso de diferentes fuentes de información: artículos, libros, congresos, charlas con profesionales, redes sociales, webs, etc. A fin de que sean autónomos en su aprendizaje y establezcan sus propios entornos de aprendizaje.

3

DIFUNDIR

A la sociedad, a través del alumnado, el importante papel que desempeña la actividad física en el desarrollo integral de los niños.

4

MOTIVAR

Al alumnado hacia la búsqueda de la excelencia para desarrollar su praxis docente futura con un alto grado de competencia, cualificación, profesionalidad y buena práctica.

5

FAVORECER

El trabajo individual y cooperativo del alumnado, la adherencia a las clases, a los contenidos de la materia y a las buenas prácticas y comportamiento.

6

CONTRIBUIR

A la mejora del rendimiento académico del alumnado, de su capital humano y sus valores, su ética y variables psicológicas. Además de contribuir a una mejora de la sociedad basada en la adquisición de hábitos saludables.

Actividad de gamificación en el aula universitaria inspirada en la serie de Netflix La Casa de Papel

CÓMO CONSEGUIR PUNTOS DE SALUD (PS)

La salud del jugador determina su estado de bienestar, consolida su conocimiento y trabajo de pensamiento crítico, de interacción social dando a conocer a la sociedad todo lo que le puede aportar mientras cursa la materia. En definitiva, su salud dependerá de una serie de acciones y/o actividades que desarrolle en pro de mejorar su capital humano, valores, conocimientos, ética, moral y variables psicológicas y psicosociales

ACCIÓN

PUNTOS DE SALUD

Compartir noticias vinculadas a la materia en RRSS	1 PS
Frases que inviten a la reflexión en RRSS	5 PS
Asistencia a clase	5 PS
Buen comportamiento y actitud	5 PS
Tutorías del trabajo	5 PS

ACCIÓN

PUNTOS DE SALUD

Lectura de artículos científicos y debate	20 PS
Lectura de un capítulo de libro	20 PS
Lectura de un libro	200 PS
Ganar una batalla	300 PS
Otros que se consideren	X PS

CÓMO CONSEGUIR

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE)

Los puntos de Experiencia (PE) son puntos que el jugador puede conseguir para mejorar su experiencia en relación a su futuro laboral. A diferencia de los puntos de salud, los puntos de experiencia se basan en adquirir experiencia en su profesión futura como docente. Estos puntos otorgarán una mayor cualificación, capacitación, competencia y eficacia al jugador.

ACCIÓN	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Realización de misiones secretas	10 PE
Entrevistas a profesores premiados por su labor	20 PE
Café o cerveza tertuliana con un profesional de la educación	20 PE
Voluntariado en el ámbito educativo	25 PE
Asistencia a una charla o conferencia	25 PE
Asistencia a un congreso	150 PE
Otros que se consideren	X PE

CÓMO SE RECIBEN

PUNTOS DE DAÑO (PD)

Los puntos de daño son puntos que los jugadores pueden recibir directa o indirectamente perjudicando su salud y experiencia.

Estos puntos se restarán a la suma obtenida por los puntos de salud y experiencia.



ACCIÓN

PUNTOS DE DAÑO

Lenguaje inapropiado	20 PD
Llegar tarde a clase	20 PD
Comportamiento inapropiado	50 PD
Perder una batalla	300 PD
Otros que se consideren	X PD



LAS BATALLAS EN LA CASA **DEL** PAPEL

¿Qué son las batallas?

Las batallas son una confrontación directa entre dos equipos. Cada equipo podrá retar a una sola batalla a otro equipo.

¿Cómo son las batallas?

Una batalla se compone de 10 preguntas sobre los contenidos impartidos en la materia hasta la fecha de la batalla. Estas preguntas deben ser respondidas por cada uno de los miembros del equipo retado.

¿Cómo se solicitan?

El equipo que solicita una batalla contra otro equipo debe enviar por email al profesor, al menos 3 días antes de la batalla, 10 preguntas con sus respectivas respuestas. Estas preguntas serán sobre contenidos dados en clase hasta la fecha. En ese email indicará a qué equipo quiere retar.

¿Cómo se ejecutan?

El profesor llegará a clase y anunciará que hay una batalla, indicando el equipo que la convoca y el adversario. Los alumnos saldrán al encerado y empezarán a formular las preguntas enviadas al profesor.

¿Cómo se ganan?

Para ganar la batalla el equipo retado debe acertar al menos 9 de las 10 preguntas obteniendo 300 Puntos de Salud repartidos entre sus miembros. Si pierde obtendrán 300 Puntos de Daño repartidos entre sus miembros y obtendrán 300 puntos de Salud los miembros del equipo que reta, repartido entre ellos.