



DUODÉCIMO JUEGO DE GAMIFICACIÓN

PASSENGER TIME'S

Nuestro duodécimo juego de gamificación está como vosotros/as podéis imaginar dedicado a la Mujer en la E. Contemporánea.

Se nos ha ocurrido plasmar en un calendario del año 2026, la fecha de cumpleaños y un logro importante de las mujeres importantes en diferentes artes plásticas y escénicas. Por lo tanto, buscaremos la fecha de nacimiento de mujeres escritoras, músicas, cineastas, pintoras, políticas..., es por ello que debemos de realizar un buen trabajo de investigación para saber en qué fecha nacieron. También en el calendario podéis poner la fecha de nacimiento de vuestra madre, abuelas o hermanas y a que se dedican, puesto que ellas son muy importantes en vuestra vida

¿Cómo lo vamos a hacer? Este trabajo se realizará en parejas, cada pareja cogerá un mes del año o la portada, y buscará la fecha de nacimiento de mujeres en esos dos meses. Después, los pondrá en un calendario que hemos elaborado para la ocasión, además, de poner la fecha de nacimiento y un logro de esas mujeres elegidas, tendremos que decorar nuestro calendario. Este calendario se realizará en dina3, y se expondrá en el aula una vez terminado, además cada alumno/a se llevará una réplica en dina4, para que lo tenga de recuerdo.

Este trabajo se podrá realizar en clase y en casa, y tendrá como todos los juegos de gamificación una fecha de entrega adecuada, para que no influya en la consecución del Curriculum de sexto.

En cada uno de los meses del año habrá que buscar como mínimo 15 fechas de cumpleaños, si logramos completar cada uno de los meses, será algo increíble, y se premiará a la pareja que lo consiga.

Al ser un trabajo arduo de investigación, de creación y de creatividad, se recogerá este **TRABAJO EL PRÓXIMO: 10 DE FEBRERO**

Y el premio por conseguirlo será de **50 HORUS**. ¿A qué merece la pena?

ESTHER, JESÚS Y LORENZO

¡SUERTE EN EL JUEGO!