**EL PASSWORD DE LOS PLÁSTICOS**

* **Asignatura:** Tecnología y Digitalización
* **Curso:** 3ºESO
* **Temporalización:** 2º Trimestre
* **Unidad Didáctica:** Los Plásticos
* **Descripción de la actividad:**

En esta actividad se ha utilizado la metodología de gamificación, a través de la cual se pretende generar aprendizaje significativo en el alumnado de 3ºESO sobre la unidad didacta “Los Plásticos”.

“El Password de los Plásticos” es un juego donde se trabajan los conceptos clave de la unidad, previamente estudiados en clase. El alumnado busca los conceptos más importantes y hace un listado con las palabras. Con estas palabras elaboramos posteriormente el juego.

Reglas del juego “El Password de los Plásticos”:

1. El alumnado es dividido en 4 grupos de 4 alumnos/as.
2. Un componente del grupo es el encargado de coger una tarjeta azul y tendrá que intentar que sus compañeros/as adivinen las palabras de la tarjeta. Para ello, tendrá que decir palabras relacionadas con las mismas, sin utilizar palabras de la misma familia. El grupo tendrá un minuto para adivinar las 5 palabras de la tarjeta.
3. Cada palabra acertada se traduce en un punto.
4. Los grupos jugarán consecutivamente un total de 4 rondas. De este modo, todos los ocupantes del grupo serán una vez quien dicten las palabras.
5. Una vez acabadas las rondas, se contabilizarán los puntos y los dos grupos con más puntos se enfrentarán en la ronda final.
6. La ronda final tiene un total de 10 palabras (tarjetas naranjas), las cuales tendrán que adivinar en 2 minutos.

