

vales de recompensa

historiamasfacil.com

historiamasfacil.com



Vale
PRESENTAR LA TAREA
UNA CLASE MÁS TARDE



Tarjeta personal e intransferible. Válida por el trimestre.
¡Canjéala cuando lo necesites!

historiamasfacil.com

Vale



presentar el Trabajo Práctico
UNA CLASE MÁS TARDE

Tarjeta personal e intransferible. Válida por el trimestre.
¡Canjéala cuando lo necesites!

historiamasfacil.com

Puedo comer en clase



Tarjeta personal e intransferible. Válida por el trimestre.
¡Canjéala cuando lo necesites!

historiamasfacil.com

VALE SALIR
1 minuto
ANTES AL RECREO



Tarjeta personal e intransferible. Válida por el trimestre.
¡Canjéala cuando lo necesites!

historiamasfacil.com

PUEDO ESCUCHAR MÚSICA
EN LA CLASE DE HOY



Tarjeta personal e intransferible. Válida por el trimestre.
¡Canjéala cuando lo necesites!

historiamasfacil.com

Elijo música
PARA TODOS
EN LA CLASE DE HOY



Tarjeta personal e intransferible. Válida por el trimestre.
¡Canjéala cuando lo necesites!

motivación y gamificación en el aula

La gamificación o ludificación educativa es una estrategia didáctica que busca recompensar el esfuerzo, la participación activa, el trabajo personal y en equipo, dentro y fuera del aula.

Con esta estrategia se intenta crear un entorno saludable y motivador para aprender.



Recuerda, si utilizas mis materiales me gustaría saberlo, deja un comentario o foto en www.historiamasfacil.com o en redes sociales: #historiamasfacil ¡GRACIAS!