

GUÍA DEFINITIVA GAMIFICACIÓN POKÉMON PARA PRIMARIA

Una aventura de aula para trabajar la constancia, el esfuerzo, la responsabilidad y la convivencia a través de una Pokédex, ocho medallas y 20 Cartas Mágicas.

151 POKÉMON	8 MEDALLAS	20 CARTAS MÁGICAS
------------------------------	-----------------------------	------------------------------------

LA MISIÓN
Completar los 151 Pokémon de la Pokédex. Cada captura acerca al alumno a una nueva medalla y a una nueva recompensa.
LA CLAVE
La gamificación no necesita muchas reglas: trabajo y buena actitud → captura → Pokédex → medalla → Carta Mágica.

@profehector_

Documento de uso docente · versión definitiva

Una vista rápida antes de entrar en cada material.

01. La idea general

Qué se pretende conseguir y qué hace que el sistema sea sencillo.

02. La historia

Texto para presentar la aventura al alumnado.

03. Preparación del aula

Qué conviene dejar preparado antes de empezar.

04. Primeros días

Secuencia de bienvenida y primeras actividades.

05. La Pokédex

Cómo funciona la colección individual.

06. Las capturas

Rutina diaria y criterios de participación.

07. Pokémon repetidos

Intercambios y nuevo sorteo.

08. Las medallas

Recorrido completo de Roca a Volcán.

09. Las Cartas Mágicas

Funcionamiento de las 20 cartas.

10. Las 20 recompensas

Descripción de cada carta definitiva.

11. Carta Legendaria

Cierre y súper recompensa.

12. Panel y seguimiento

Cómo visualizar el progreso.

13. Roles cooperativos

Cómo encajan sin complicar la gamificación.

14. Calendario Pokémon

Material de rutina, independiente del juego.

15. Familias

Texto breve para explicar la propuesta en casa.

16. Reglas de oro

Consejos para mantenerla sostenible.

17. Checklist docente

Preparación rápida y revisión del sistema.

UNA IDEA IMPORTANTE

La aventura debe sentirse especial para el alumnado, pero ser fácil de gestionar para el docente. Si una regla complica demasiado el día a día, se simplifica.

El sistema gira alrededor de una sola misión: completar la Pokédex.

La clase se convierte simbólicamente en una región Pokémon. Cada alumno tiene su propia Pokédex y durante el curso intenta conseguir los 151 Pokémon de la primera generación.

La captura se relaciona con el funcionamiento habitual del aula: hacer el trabajo, cumplir las tareas y mantener una buena actitud permite participar en la captura del día.

El progreso es individual. Cada alumno avanza a su propio ritmo y dispone de un marcador con su nombre en el panel de medallas.

EL CICLO

Trabajo y actitud → captura → pegar Pokémon → contar capturas → avanzar por las medallas → conseguir una Carta Mágica.

Importante: los repetidos también cuentan para el progreso. La colección no se convierte en una competición entre alumnos: el objetivo es completar la propia Pokédex.

La propuesta incorpora además materiales de ambientación y de aula —coronas, marcapáginas, calendario y roles— que ayudan a construir el universo sin convertir cada elemento en una nueva regla.

NARRACIÓN

¡Bienvenidos, entrenadores y entrenadoras!

Este curso nuestra clase se va a convertir en una auténtica región Pokémon. Pero tenemos una misión: conseguir los 151 Pokémon de nuestra Pokédex.

Los Pokémon están escondidos y necesitaremos nuevos entrenadores para encontrarlos. Para conseguirlos no bastará con tener suerte. Tendremos que trabajar, aprender, participar, cumplir nuestras tareas, ayudarnos y demostrar cada día que sabemos convivir y trabajar juntos.

Al final de la jornada llegará el momento de la captura. Si has cumplido con tu trabajo y con las normas de nuestra clase, podrás meter la mano en el bote y sacar un Pokémon al azar. Después lo pegarás en tu Pokédex.

¿Y si te sale uno que ya tienes? ¡No pasa nada! Podrás intercambiarlo con otro entrenador o devolverlo al bote y sacar otro. Además, esa captura también cuenta para avanzar.

A medida que consigas Pokémon irás avanzando por el recorrido de las medallas. Primero estará la Medalla Roca. Después llegarán Cascada, Trueno, Arcoíris, Alma, Pantano, Tierra y, finalmente, la Medalla Volcán.

Cada vez que consigas una nueva medalla recibirás una Carta Mágica. Hay 20 diferentes y la que te toque será una sorpresa. Podrás guardarla y utilizarla cuando llegue el momento.

Y al final de la aventura hay un reto especial: completar los 151 Pokémon. Cuando lo consigas, habrás llegado a la Medalla Volcán y podrás utilizar tu Carta Legendaria para acceder a la súper recompensa que haya preparado tu profesor o profesora.

La aventura empieza hoy. Preparad vuestras Pokédex... ¡y a capturarlos todos!

La mayor parte del trabajo se hace una sola vez al principio.

MATERIAL	PREPARACIÓN
Pokédex	Una para cada alumno. Es su colección personal.
Bote de capturas	Contiene los Pokémon recortados. Se prepara con tantas copias como necesites para mantener la dinámica durante el curso.
Panel de medallas	Se coloca en un lugar visible. Incluye las ocho estaciones y los marcadores con nombres.
Cartas Mágicas	Se preparan las 20 cartas y se guardan para poder entregar una al azar cada vez que se consigue una nueva medalla.
Carné de Entrenador	Material elaborado por el docente. Puede acompañar la Pokédex como identificación del alumno.
Coronas	Se dejan preparadas para la actividad de inicio de curso.
Marcapáginas	Se imprimen para que cada alumno pueda montar el suyo.
Roles	Se preparan si se va a trabajar con estructuras cooperativas.
Calendario	Se instala como rutina de aula. No afecta al progreso Pokémon.

MATERIAL DE RESERVA

Es recomendable guardar Pokémon recortados de reserva. El bote es el corazón de la dinámica y debe poder mantenerse durante todo el curso.

La introducción debe ser progresiva: primero la historia, después el juego.

1	Presentación Cuenta la historia y enseña físicamente la Pokédex, el bote y el panel de medallas.
2	Corona Pokémon Realiza la corona como actividad de bienvenida y ambientación.
3	Marcapáginas Cada alumno elige un Pokémon y monta su marcapáginas.
4	Carné de Entrenador Entrega el carné que hayas diseñado y completa sus datos.
5	Explicar la captura Haz una demostración sencilla: cumplir → sacar → identificar → pegar.
6	Primera captura Realiza la primera captura cuando el grupo ya conozca las reglas básicas.
7	Presentar las medallas Explica que cada 20 capturas se avanza por el recorrido.

Es el elemento central y el progreso es individual.

La Pokédex contiene los 151 Pokémon de la primera generación. Cada alumno dispone de una copia y va pegando los Pokémon que consigue.

El objetivo es que, a lo largo del curso, la colección vaya creciendo de forma visible. La Pokédex funciona como una representación física del esfuerzo y la constancia.

¿CÓMO SE COMPLETA?

El alumno consigue un Pokémon → lo identifica → comprueba su número → lo pega en el espacio correspondiente de la Pokédex.

Los Pokémon repetidos cuentan. Esto permite que el progreso no dependa de la suerte de encontrar siempre una especie diferente.

Cuando aparece un repetido, el alumno puede intercambiarlo con un compañero o devolverlo al bote para sacar otro. El intercambio es voluntario.

La meta final es completar los 151 espacios. La finalización de la Pokédex coincide con la llegada a la Medalla Volcán.

Una rutina breve que se integra en el cierre de la jornada.

Antes de la captura	El docente revisa si el alumno ha cumplido las condiciones establecidas: trabajo, tareas y buena actitud.
Momento de captura	Los alumnos que cumplen pueden meter la mano en el bote y sacar un Pokémon.
Después de sacar	Se identifica el Pokémon y se comprueba su número.
Pokédex	El alumno lo pega en su Pokédex.
Repetido	Puede intercambiarlo o devolverlo al bote y sacar otro.
Progreso	La captura se suma al total y, si alcanza una nueva cifra, avanza de medalla.
Nueva medalla	Recibe una Carta Mágica al azar.

CRITERIO DOCENTE

La gamificación no necesita convertir cada comportamiento en una puntuación. Es suficiente con establecer de forma clara qué condiciones permiten participar en la captura y aplicarlas con coherencia.

El azar aporta emoción sin bloquear el progreso.

Los repetidos forman parte natural del sistema. Cuando un alumno recibe un Pokémon que ya tiene, dispone de dos caminos:

- Intercambiarlo con otro compañero que esté dispuesto a hacerlo.
- Devolverlo al bote y sacar otro Pokémon.

En ambos casos, la captura inicial cuenta para el progreso.

Los intercambios deben ser siempre voluntarios. No se puede exigir un Pokémon, presionar a otro alumno ni convertir una colección en una forma de premio o castigo entre compañeros.

IDEA PARA EL AULA

Puedes reservar unos minutos al final de la jornada para los intercambios. Así la colección también genera conversación y cooperación entre los entrenadores.

El recorrido de las medallas

Ocho estaciones visibles que convierten la colección en un camino de progreso.

MEDALLA	META	SIGNIFICADO
ROCA	20 Pokémon	Primera estación. El alumno entra oficialmente en el recorrido de medallas.
CASCADA	40 Pokémon	Segundo avance de la aventura.
TRUENO	60 Pokémon	Tercer tramo del recorrido.
ARCOÍRIS	80 Pokémon	El alumno ya ha recorrido más de la mitad del camino hacia la Pokédex completa.
ALMA	100 Pokémon	Supera las 100 capturas.
PANTANO	120 Pokémon	Entra en la parte final del recorrido.
TIERRA	140 Pokémon	Último paso antes de completar la Pokédex.
VOLCÁN	151 Pokémon	Pokédex completa. Se alcanza la última medalla.

POR QUÉ 151 Y NO 160

El último tramo se ajusta a la propia colección: la Medalla Volcán se obtiene al completar los 151 Pokémon. Los repetidos sí cuentan para alcanzar las cifras anteriores.

Una recompensa sorpresa vinculada al avance por las medallas.

Cada vez que un alumno alcanza una nueva medalla, puede sacar una Carta Mágica al azar. La conserva y puede utilizarla cuando corresponda según el efecto escrito en la propia carta.

Hay 20 cartas diferentes. No hace falta que el alumno conozca todas las recompensas antes de recibir una: parte de la gracia del sistema está en descubrir qué carta le ha tocado.

Las cartas funcionan como privilegios o pequeñas recompensas de aula. El docente mantiene siempre la última palabra sobre su aplicación para que sean compatibles con la actividad, el horario y las normas del centro.

REGLA ESPECIAL

La Carta Legendaria es la carta nº 20. Su efecto se activa cuando el alumno ha completado los 151 Pokémon y ha alcanzado la Medalla Volcán: puede canjearla por la súper recompensa final.

01 • DÍA SIN PRISA

EFFECTO

Entrega una tarea unos minutos más tarde.

“La puntualidad está bien, pero todos tenemos días lentos.”

02 • CAMBIO DE SITIO

EFFECTO

Elige dónde sentarte durante una sesión, con permiso del docente.

“Un nuevo lugar, una nueva perspectiva.”

03 • AYUDANTE PRO

EFFECTO

Puedes ser ayudante del profesor durante una actividad.

“Ser útil también es una forma de destacar.”

04 • DESCANSO POKÉMON

EFFECTO

Disfruta de un breve descanso tranquilo cuando el docente lo considere oportuno.

“Hasta los mejores entrenadores necesitan descansar.”

05 • ATAQUE RÁPIDO

EFFECTO

Puedes comenzar una actividad unos minutos antes de lo habitual.

“La rapidez no es correr más, sino actuar en el momento justo.”

06 • ELIGE TU MISIÓN

EFFECTO

Elige entre dos actividades equivalentes propuestas por el docente.

“Tú eliges el camino, pero siempre busca lo mejor de ti.”

07 • SÚPER SILENCIO

EFFECTO

Puedes pedir al grupo un breve periodo de silencio para concentrarte.

“El silencio es el refugio donde las mejores ideas nacen.”

08 • POCIÓN DE ENERGÍA

EFFECTO

Puedes solicitar un pequeño descanso dentro de los límites de la clase.

“Recupera tu energía para seguir dando lo mejor.”

09 • INTERCAMBIO SECRETO

EFFECTO

Puedes facilitar un intercambio de Pokémon con un compañero.

“Compartir fortalece al equipo y multiplica la amistad.”

10 • DÍA ESPECIAL

EFFECTO

Puedes recibir una pequeña sorpresa o actividad especial preparada por el docente.

“Los pequeños detalles hacen grandes días.”

11 • EQUIPO UNIDO

EFFECTO

Tu equipo recibe un pequeño beneficio en una actividad.

“Juntos llegamos más lejos y aprendemos mejor.”

12 • COPIA MAESTRA

EFFECTO

Puedes consultar los apuntes de un compañero cuando el docente lo permita.

“Aprender también es saber pedir y compartir ayuda.”

13 · ENTRENADOR CREATIVO	14 · PROTECCIÓN
EFFECTO Puedes presentar una tarea mediante un formato creativo aceptado. “La creatividad convierte lo ordinario en algo extraordinario.”	EFFECTO Tienes una oportunidad adicional ante un pequeño error en una actividad concreta. “Equivocarse es parte del viaje, protegerse es seguir adelante.”
15 · VIAJE EXPRÉS	16 · CAMBIO DE TAREA
EFFECTO Puedes avanzar una casilla adicional cuando el docente lo autorice. “Cada paso cuenta, pero algunos te acercan más rápido.”	EFFECTO Puedes cambiar una tarea por otra equivalente si existe una alternativa. “A veces, cambiar de camino es seguir avanzando.”
17 · HORA FELIZ	18 · REVISIÓN XP
EFFECTO Puedes elegir entre varias actividades breves y agradables preparadas para el aula. “A veces, un pequeño respiro hace que todo sea más fácil.”	EFFECTO Puedes pedir al docente una revisión o mejora de una tarea entregada. “Revisar es crecer. Siempre se puede mejorar.”
19 · INVITADO ESPECIAL	20 · CARTA LEGENDARIA
EFFECTO Puedes traer un objeto, dibujo o pequeño recurso relacionado con Pokémon para compartirlo, con autorización. “Compartir lo que te apasiona inspira a los demás.”	EFFECTO Al completar los 151 Pokémon y alcanzar la Medalla Volcán, puedes canjear esta carta por la súper recompensa final. “Los verdaderos entrenadores nunca dejan de superarse.”

La Carta Legendaria y la súper recompensa

El cierre de la aventura.

La Carta Legendaria nº 20 tiene una función especial dentro de todo el conjunto. No se utiliza como una recompensa cotidiana.

Su efecto indica que, al completar los 151 Pokémon y alcanzar la Medalla Volcán, el alumno puede canjear la carta por la súper recompensa final.

La recompensa final queda a criterio de cada docente. Esto permite adaptar la experiencia al grupo, al centro y a los recursos disponibles.

IDEAS DE SÚPER RECOMPENSA

Una actividad especial de aula · elegir una dinámica para la clase · diploma de Maestro/a Pokémon · sesión temática · experiencia compartida · privilegio especial previamente acordado.

Consejo: no es necesario anunciar exactamente cuál será la recompensa. Puede bastar con explicar que existe una gran recompensa final y que será revelada cuando llegue el momento.

La parte visual que permite ver el recorrido de cada entrenador.

El panel de clase muestra las ocho medallas en orden. Cada alumno tiene un marcador con su nombre y lo mueve cuando alcanza una nueva meta.

20	40	60	80	100	120	140	151
ROCA	CASCADA	TRUENO	ARCOÍRIS	ALMA	PANTANO	TIERRA	VOLCÁN

- Cada marcador representa a un alumno, no una posición competitiva.
- El movimiento se realiza cuando la captura que acaba de conseguir hace que alcance una nueva meta.
- Al llegar a una medalla nueva, además del movimiento recibe una Carta Mágica.
- El panel permite que el progreso sea visible y ayuda a que el alumnado entienda cuánto le falta para la siguiente estación.

Una estructura de trabajo paralela a la gamificación.

COORDINADOR/A	Conoce las tareas, las explica y las reparte. Ayuda a resolver conflictos. Gestiona tiempo y materiales.
AYUDANTE	Controla orden y limpieza, ruido y materiales. Ayuda al grupo cuando es necesario.
COMUNICADOR/A	Responde al profesor, se relaciona con otros grupos, sustituye a compañeros y pregunta dudas.
SECRETARIO/A	Evita distracciones, anima al grupo y entrega las tareas.

Los roles pueden cambiar cada semana, quincena, mes o según decida el docente. No forman parte del sistema de capturas y no necesitan una recompensa específica.

Separar ambas estructuras ayuda a mantener la gamificación sencilla: los roles organizan el trabajo cooperativo y la Pokédex organiza el progreso individual.

Un recurso de aula independiente de la gamificación.

El calendario utiliza la misma ambientación Pokémon, pero no forma parte del sistema de recompensas. Su función es acompañar la rutina diaria.

Incluye recursos para trabajar la fecha, los meses, los días de la semana, los números del 1 al 31, los años disponibles y elementos relacionados con las estaciones y el tiempo atmosférico.

CÓMO USARLO

Al comenzar la jornada, el encargado o el docente puede actualizar la fecha y los elementos correspondientes. Se puede integrar en la asamblea o rutina inicial sin relacionarlo con la captura.

Texto para explicar la gamificación a las familias

Puede utilizarse en una circular, documento de bienvenida o mensaje inicial.

PARA LAS FAMILIAS

Este curso nuestra clase tendrá una aventura Pokémon.

Cada alumno tendrá una Pokédex individual que irá completando con los 151 Pokémon de la primera generación.

Al final de la jornada, los alumnos que hayan cumplido con sus tareas y con las normas de funcionamiento del aula podrán sacar un Pokémon al azar de un bote y pegarlo en su Pokédex.

Si aparece un Pokémon repetido, el alumno podrá intercambiarlo voluntariamente con un compañero o devolverlo al bote y sacar otro. Los repetidos también cuentan para avanzar.

Cada cierto número de capturas se avanza por un recorrido de ocho medallas: Roca, Cascada, Trueno, Arcoíris, Alma, Pantano, Tierra y Volcán. Al conseguir una nueva medalla, el alumno recibe una de las 20 Cartas Mágicas, que contienen pequeñas recompensas o privilegios de aula.

El objetivo final es completar los 151 Pokémon. Al alcanzar la Medalla Volcán, la Carta Legendaria puede canjearse por la súper recompensa final preparada por el docente.

La finalidad de esta propuesta es reforzar de forma lúdica el trabajo diario, la constancia, la responsabilidad, la participación, la cooperación y la convivencia.

La gamificación funciona mejor cuando es previsible, sencilla y justa.

1. Explica las reglas con claridad.

El alumnado debe saber qué tiene que hacer para poder participar en la captura.

2. Sé constante.

Aplica las mismas condiciones con coherencia y adapta las reglas solo cuando sea necesario.

3. No conviertas el panel en un ranking.

Cada alumno sigue su propio recorrido.

4. Los repetidos no son un problema.

Siempre hay intercambio o nuevo sorteo.

5. Los intercambios son voluntarios.

Nunca deben convertirse en presión entre compañeros.

6. Las cartas tienen límites.

Su uso depende siempre de la actividad, del horario y de las normas del centro.

7. La recompensa acompaña al aprendizaje.

No hace falta premiar cada pequeño comportamiento de forma independiente.

8. Haz visible el progreso.

El panel y la Pokédex son parte de la motivación.

9. Guarda material de reserva.

Especialmente Pokémon para el bote.

10. Adapta sin miedo.

La estructura está hecha para servir al aula, no al revés.

Una lista rápida para preparar y poner en marcha la aventura.

ANTES DEL CURSO

- Pokédex impresas para todo el alumnado.
- Pokémon recortados y bote preparado.
- Panel de medallas montado.
- Marcadores con los nombres preparados.
- 20 Cartas Mágicas impresas y guardadas.
- Carnés de Entrenador preparados.
- Coronas y marcapáginas listos.
- Roles cooperativos preparados si se van a utilizar.
- Calendario instalado.

AL PRESENTAR LA GAMIFICACIÓN

- Contar la historia.
- Explicar la misión de los 151 Pokémon.
- Explicar cómo se consigue una captura.
- Explicar qué ocurre con los repetidos.
- Mostrar el panel de medallas.
- Explicar que cada nueva medalla trae una Carta Mágica.

DURANTE EL CURSO

- Realizar la captura al final de la jornada según las condiciones establecidas.
- Actualizar la Pokédex.
- Registrar el progreso cuando sea necesario.
- Mover los marcadores al alcanzar una nueva medalla.
- Entregar una Carta Mágica al conseguir una nueva medalla.
- Recordar que la Carta Legendaria se canjea al completar los 151 y alcanzar Volcán.

La última página es también la idea que sostiene todo el proyecto.

La Pokédex representa la constancia.

Las medallas representan el progreso.

Las Cartas Mágicas aportan sorpresa.

Los intercambios generan cooperación.

Y los 151 Pokémon convierten el curso en una aventura con un objetivo común y personal.

LA MISIÓN FINAL

No se trata de llegar antes que los demás. Se trata de mirar atrás al final del curso y poder decir: «He conseguido todos mis Pokémon porque he trabajado y he seguido avanzando.»

¡Que empiece la aventura!

@profehector_