

GAMIFICACIÓN Y GENIALLY

C.E.I.P. REINA SOFÍA



Coordinadora:

Yaiza de la Rubia Merino

Participantes:

Alba de la Rubia Merino

Alba Fernández Sánchez

Amina Abderrahaman Abdeslam

Cristina García Haro

Luis Manuel Tovar Gálvez

Natividad Vega Cortes

Nuaymi Ahmed Mata

Raquel Berral Navarrete

Raquel Hachuel Gutiérrez

Vanessa de Haro Fímat

ÍNDICE

1.-Descripción del proyecto.....	1
2.-Justificación.....	1
3.-Planificación.....	2
4.-Integración en el currículum.....	3
4.1.Áreas, especialidades o departamentos implicados.....	3
4.2.-Objetivos.....	3
4.3.-Contenidos.....	4
4.4-Competencias claves.....	4
4.5.-Criterios de evaluación.....	5
5.-Metodología y/o técnicas de trabajo.....	5
6.-Desarrollo de la actividad.....	6
6.1.-Fase inicial de trabajo en equipo.....	6
6.2.- Puesta en práctica en el aula.....	6
7.-Resultados esperados.....	6
8.-Evaluación.....	7
9-Fase de difusión.....	7

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

A través de este grupo de trabajo se pretende fomentar un cambio metodológico orientado a la gamificación a través de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para ello profundizaremos en el uso y las posibilidades que nos ofrece Genially, un software en línea poco conocido que nos permite “dar vida” a los contenidos de las diferentes áreas y que resulta adaptable a todos los niveles y etapas escolares.

Dicho grupo se encuentra orientado hacia la formación del profesorado, por ello independientemente de su puesta en práctica en el aula, los elementos curriculares que se detallan en este documento van dirigidos hacia el profesorado y no hacia el alumnado.

2. JUSTIFICACIÓN

El mundo está en constante cambio y con ello avanzan las Tecnologías de la Información y la Comunicación a pasos agigantados, en la actualidad debido a la pandemia, se hace más necesario que nunca que los docentes dispongan de los conocimientos básicos necesarios para llevar a cabo una educación apoyada en las TIC.

Las TIC deben considerarse un medio al servicio del docente y del alumnado para el desarrollo de libertad, equidad y socialización (Corrales, 2009). Sin embargo no es suficiente con disponer de medios tecnológicos en el aula como pizarra digital o tablet, es necesario también que el docente tenga unas bases y unas pautas de las que partir, así como una predisposición positiva hacia dichas tecnologías para que se produzca un cambio metodológico eficaz.

Para que esto se produzca, hemos decidido orientar al profesorado hacia el uso de los medios tecnológicos de los que disponemos en el centro con el fin de gamificar a través de Genially, la plataforma nos ofrece un sinfín de posibilidades para crear recursos, como pueden ser presentaciones, infografía, juegos interactivos, etc. y nos permite a su vez incluir actividades como la observación, la autoevaluación, el pensamiento crítico, el estudio formal e informal, el perfeccionamiento de habilidades, la perseverancia y sobre todo actividades que permiten resolver problemas, tanto en un contexto grupal como individual (Contretas y Eguía, 2017).

La gamificación y el uso de las TIC resulta un elemento motivador para el alumnado, acabando de este modo con la problemática del desinterés que existe por parte de algunos alumnos, nos permite que el alumno se divierta produciendo una desinhibición que repercute en una mejora de la conducta hacia las actividades de las diferentes áreas y por lo tanto un aprendizaje más significativo y constructivista.

Por todo ello el grupo de trabajo irá destinado a la profundización en el tema mencionado y a su correcta implantación en el aula, consiguiendo de este modo

contar con una información básica y de calidad que nos permita iniciarnos en la gamificación como metodología motivadora.

3. PLANIFICACIÓN

Fechas previstas de la primera y última reunión:

- **Primera reunión:** jueves 5 de noviembre de 11 a 12 (horario de desinfección del centro)
- **Última reunión:** jueves 18 de marzo de 11 a 12
- **Horario de reuniones:** Jueves de 11 a 12 de la mañana (horario de desinfección del centro)
- **Calendario de reuniones:**

Teóricas:

5 de noviembre
19 de noviembre
26 de noviembre
3 de diciembre
10 de diciembre
17 de diciembre
14 de enero
21 de enero
28 de enero
4 de febrero
11 de febrero
18 de febrero
4 de marzo
11 de marzo
18 de marzo

Puesta en práctica

17 de noviembre
24 de noviembre
1 de diciembre
8 de diciembre
15 de diciembre
12 de enero
19 de enero
26 de enero
2 de febrero
9 de febrero
16 de febrero
23 de febrero

2 de marzo
9 de marzo
16 de marzo

4. INTEGRACIÓN EN EL CURRÍCULUM

La temática que se va tratar en este grupo de trabajo se encuentra en concordancia con las líneas seguidas por el centro.

Tanto las TIC como la innovación y la investigación educativa se encuentran integrados como elementos imprescindibles del currículo tanto de la Educación Primaria como de infantil.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) que propone la modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), establece que uno de los objetivos de la Educación Primaria es la iniciación en la utilización para el aprendizaje de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que se elaboran y reciben.

4.1. Áreas, especialidades o departamentos implicados.

Debido al enfoque globalizado de las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria, las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación se deben tratar de forma integrada en todas las áreas del currículo, ya que gracias a la interdisciplinariedad todas las áreas nos llevan a la adquisición de las competencias clave, y a su vez estas competencias están relacionadas con todas las áreas del currículo, ayudando al logro de los elementos curriculares.

En este grupo de trabajo encontramos miembros del mismo claustro docente, perteneciente al CEIP Reina Sofía, favoreciendo de este modo la coordinación docente horizontal. En concreto se encuentran 5 docentes de la etapa de Educación Primaria y 5 docentes de la etapa de Educación Infantil.

4.2 Objetivos

Basándonos en las diferentes leyes vigentes de las dos etapas educativas como La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), que propone la modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), así como la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, y el Real Decreto 126/ 2014 de 28 de febrero por el que se establece el currículum básico de la Educación Primaria, definimos los objetivos que se pretenden alcanzar con la puesta en práctica de este grupo de trabajo.

- Profundizar en el uso de las pizarras digitales y las tablet del centro

- Conocer las ventajas de un cambio metodológico que implique la gamificación y el uso de las TIC
- Disponer de pautas y estrategias para la correcta inserción de la gamificación en el aula
- Conocer el uso de la aplicación Genially para el colegio.
- Realizar y recopilar diferentes recursos en Genially
- Dotar de los conocimientos necesarios para una posible educación en línea
- Fomentar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de las TIC
- Fomentar el trabajo cooperativo y la coordinación docente

4.3 Contenido

El conjunto de objetivos que se pretenden adquirir, se van a llevar a cabo mediante la aplicación de una serie de contenidos, un conjunto de conocimientos y saberes que consideramos básicos para adquirir un adecuado desarrollo formativo. La legislación vigente establece que, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación tanto en la etapa de Educación Primaria como la Educación Infantil se tratará de manera globalizada introduciéndolo en todas las áreas curriculares.

Los contenidos a tratar son los siguientes:

- Estrategias metodológicas y didácticas para insertar la gamificación en el aula
- Software Genially
- Recursos en Genially
- Trabajo cooperativo
- Manejo de la pantalla digital y las tablet para el uso de los recursos creados
- La motivación y las TIC

4.4 Competencias claves.

Según la LOMCE que modifica a LOE, las competencias clave son las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa con el fin de lograr la realización adecuada de las actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Siguiendo a esta misma orden así como al Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, las competencias clave son las siguientes: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, Aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Se trabajarán todas estas competencias a la hora de implementar lo aprendido en el aula, durante el proceso de formación del profesorado se fomenta sobre todo la

competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologías así como la competencia digital, debido al uso de las TIC.

4.4 Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que vamos a tener en cuenta parten de los objetivos que pretendemos conseguir. Estos son:

- Trabaja de forma cooperativa.
- Participa en la creación de recursos.
- Comprende los conceptos básicos de Genially.
- Crea contenido interactivo de interés y utilidad.
- Pone en marcha un cambio metodológico orientado hacia la gamificación.
- Acude a las reuniones.
- Aumenta el grado de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto del alumnado como del propio docente
- La familia ha participado en ciertas actividades que se han llevado a cabo de forma telemática.

5. METODOLOGÍA Y/O TÉCNICAS DE TRABAJO

Pretendemos fomentar un cambio metodológico hacia un aprendizaje más significativo y constructivista, basándonos en la gamificación.

Para ello seguiremos una serie de técnicas de trabajo, adaptada a la situación actual que nos toca vivir, debido al covid-19 las reuniones se realizarán siempre que sea posible en espacios abiertos, manteniendo la distancia de seguridad y respetando las normas sanitarias.

Tanto para la puesta en práctica con el alumnado como para el aprendizaje de los docentes seguiremos una serie de principios educativos como son:

- Aprendizaje significativo: donde se conecten los conocimientos adquiridos con los nuevos aprendizajes.
- Globalización: los recursos serán adaptables a diferentes niveles y áreas así como a las necesidades tanto del alumnado como del profesorado y del centro, sirviéndonos la formación para una puesta en marcha del proceso de enseñanza-aprendizaje en línea en caso de necesidad.
- Atención a la diversidad: teniendo en cuenta siempre las necesidades, intereses, preocupaciones y motivaciones.

- Planteamiento participativo: destacando las actividades realizadas en grupo, ya que gracias a las tecnologías podemos realizar trabajos colaborativos y cooperativos manteniendo la distancia de seguridad.
- Motivación: contenido basado en intereses y motivaciones tanto del alumnado como de los docentes.
- Ambiente tranquilo de afecto, seguridad y confianza.
- Autonomía.
- Coordinación docente horizontal

Con esta metodología, todas las actividades que se lleven a cabo tendrán un carácter creativo y lúdico para despertar la motivación y el interés por las mismas.

6. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Daremos formación tanto teórica y práctica.

6.1. Fase inicial de trabajo en equipo:

- Iniciaremos por el refuerzo del uso de la pizarra digital y las nuevas tablet que nos aporta el programa Endesa para el alumnado de 6° de primaria.
- Formación teórica sobre qué es la gamificación, cómo podemos gamificar con las TIC, por qué es importante gamificar.
- Nos meteremos de lleno en el uso de Genially, repartido en: registro y conocimiento del software, conocimiento de su manejo y posibilidades, ejemplo de recursos ya realizados etc, terminada la explicación se recogerán las preferencias y necesidades sobre las temáticas de cada nivel y pasaremos a la explicación sobre el manejo y la creación cada uno de los recursos .
- Creación de banco de recursos por etapas educativas.

6.2. Puesta en práctica en el aula

Una vez aprendida la teoría y controlando el manejo con soltura del software, pasaremos al uso del banco de recursos en el aula.

7. RESULTADOS ESPERADOS:

Se pretende que los docentes participantes sepan utilizar las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que nos aporta el centro de manera eficaz, sacando el máximo provecho de ellas gracias al software Genially, con el que queremos conseguir que el profesorado adquiera las diferentes técnicas para el desarrollo de sus propios recursos interactivos adaptado a las diferentes necesidades de su alumnado.

A su vez tenemos el fin de concienciar sobre la importancia de un cambio metodológico que nos permita alcanzar un mayor nivel motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje, todo ello a través de la gamificación.

Por último se espera una continuidad en el uso de dichos recursos en el aula.

8. EVALUCIÓN

Tanto la evaluación del proceso formativo como en la evaluación de la implementación en el aula, se realizará en tres momentos clave:

- Evaluación inicial: con el fin de identificar las ideas previas.
- Evaluación continua: haremos un seguimiento continuo de la formación a lo largo de los meses en los que se lleve a cabo el grupo de trabajo, con el fin de detectar posibles dificultades y tomar las medidas oportunas.
- Evaluación final: con el fin de comprobar que se han adquirido los diferentes objetivos y elementos curriculares propuestos.

En la Orden ECI/734/2008, de 5 de marzo, de evaluación en Educación infantil, se indica literalmente que “en la Educación infantil, la evaluación será global, continua y formativa.” Del mismo modo se contempla esto en la etapa de educación Primaria en la Orden ECD/686/ 2014 del 23 de abril. Así pues, hacemos referencia a una evaluación de todos los elementos que “entran en juego” en el proceso de enseñanza-aprendizaje (global); que nos ofrece información de manera permanente (continua); y que nos da la posibilidad de tomar las decisiones oportunas para la mejora del proceso (final).

Para las dos evaluaciones nos apoyaremos en una rúbrica que incluirá los diferentes criterios de evaluación expuestos en apartados anteriores.

9. FASE DE DIFUSIÓN

Los resultados finales se colgarán en diferentes redes sociales como son la página oficial del centro y el blog de Educación Primaria, además se le dará a conocer al resto del claustro a través de un power point distribuido por correos corporativos, Whatsapp y otras redes sociales para animar a la continuidad del proyecto y a la implementación en toda la comunidad educativa, por otra parte subiremos un documento PDF a la web de Formación UPE Ceuta del portal educativo Procomún para que sea accesible a todos.