**INFORME DE PROGRESO GRUPO DE TRABAJO**

1. **Mejoras en nuestra formación:**

**Motivar a nuestros alumnos en cuestiones que les resultan especialmente áridas puede resultar un trabajo complejo para el docente. El comentario de texto, tras un trabajo de comprensión lectora y de análisis detenido del contenido es, quizás, junto a la sintaxis, el área de la materia en la que el alumnado presenta mayor dificultad.**

Hasta el momento, este grupo de trabajo ha intentado utilizar la gamificación para presentar la materia de la manera más atrayente posible, y como una herramienta que ayude a nuestro alumnado de la ESO a la adquisición de conocimientos que les faciliten la comprensión lectora y el análisis textual.

La gamificación o ludificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Pero es preciso definir perfectamente los límites entre un juego y una actividad gamificada. El aspecto lúdico es esencial, pero los contenidos deben de seguir formando parte central del proceso. Se trata de generar experiencias positivas en el alumnado.

Aunque ya somos muchos los docentes que aplicamos la **gamificación** **en el aula**, aún hay otros que no saben en qué consiste esta técnica de aprendizaje capaz de motivar y de **enseñar a los alumnos de una forma lúdica**. Uno de los objetivos claves de este grupo de trabajo, precisamente es incorporar dicha técnica y expandirla, en la medida de los posible, en nuestro Centro y “hacer un efecto contagio” en virtud del beneficio que, desde el comienzo de nuestro trabajo, allá por noviembre, hasta la fecha, estamos notando.

En estos momentos estamos desarrollando un curso en el Cep que nos está ayudando en este sentido. El curso es on line y se llama: Competencia comunicativa: nuevas estrategias metodológicas.

**2. Mejoras en las prácticas de aula:**

Mediante el uso de la gamificación como metodología clave para el aprendizaje de nuestro grupo de trabajo, estamos logrando un ambiente agradable y participativo en el aula de forma que todo el alumnado participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas y plantean las dudas activamente.

Además, estamos fomentando, mediante esta técnica la competencia digital de los alumnos mediante el uso de tecnologías TIC y la competencia de aprender a aprender y el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor mediante el desarrollo y aplicación de los juegos.

Algunas de las **actividades** que hemos llevado a cabo hasta el momento son: la escritura en el día de san Valentín por parte de los alumnos de primero de ESO de **cartas de amor** dirigidas a cualquier compañero de la clase, **dramatización** de textos en latín en cuarto de la Eso, **infografías** y **booktrailes** en promoción a la lectura de primero de ESO, el **análisis de la estructura textual** de canciones populares en cuarto de ESO, el empleo de **Kahoot** para afianzar los conocimientos y los debates para contraargumentar textos periodísticos leídos previamente en clase, repartiendo los **roles** de debatientes y moderador, el resto de la clase deberá decidir quién es el ganador del debate.

Al final la metodología de a partir del juego forma parte de educar para una participación democrática, crítica, constructiva y solidaria acorde con los derechos humanos, civiles, sociales, económicos, culturales, ambientales, el Derecho Internacional Humanitario y la práctica de los valores, manejo y resolución de conflictos, no-violencia y ejercicio de la ciudadanía. Promover la educación en el manejo y solución pacífica de conflictos, la ciudadanía, la participación, la democracia, la no-violencia y el análisis de los diferentes contextos.

La gamificación es una fuente de aprendizaje especialmente motivadora y efectiva para los alumnos y alumnas. De esta manera se consigue un mayor compromiso por parte de los alumnos y alumnas en su aprendizaje y es por eso que los colegios más innovadores están comenzando a utilizar este tipo de recursos educativos en el aula.

Sin embargo, no debemos olvidar que la aplicación de este tipo de metodologías debe ser comprendida por los docentes, quienes realizan la labor de acompañamiento de los estudiantes en todo el proceso educativo, pues los beneficios de incorporar la gamificación en el aula vienen determinados por este buen entendimiento por parte de los profesores y profesoras y su enseñanza a los alumnos.

**ACCIONES**

**A través de las actividades que venimos desarrollando, nos hemos percatado de que la gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje, aumentando su predisposición a aprender, la dificultad va en aumento, las herramientas que empleamos se diseñan** con una serie de retos y objetivos que los alumnos y alumnas deben conseguir y el grado de dificultad es progresivo,  **hace más divertidas las asignaturas, rompiendo un poco con el** concepto de clase tradicional con libros y cuadernos puede llegar a ser poco estimulante para los alumnos y alumnas. En muchas ocasiones no encuentran un significado a los conceptos que se les enseñan en el colegio y eso hace que se sientan desmotivados o que las asignaturas les resulten aburridas. La gamificación puede aplicarse en todas las asignaturas, desde matemáticas hasta ciencias sociales o música, y a través de ella pueden comprender conceptos abstractos de una forma más práctica, favorece la adquisición de conocimientos, relacionada directamente con el interés y la comprensión que tiene el alumnado. Existen conceptos complejos que los alumnos no son capaces de entender y, por tanto, a la hora de estudiar, éstos no consiguen asimilar. A través de la gamificación pueden asimilarse conceptos tanto sencillos como complejos y es más fácil que los niños y niñas los entiendan y los memoricen, ayuda a aumentar la atención y la concentración y estamos notando un mayor y mejor rendimiento académico.

**CONCLUSIÓN**

Nuestra valoración, está siendo positiva. Vemos que nuestro alumnado  está iniciándose en el proceso de adquisición de los objetivos que nos propusimos. Están aprendiendo de manera indagativa, dinámica y significativa la materia. Hemos buscado originar una motivación intrínseca en el alumnado que desea participar voluntariamente en la actividad sin necesidad de una recompensa exterior, mejorando el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Sin embargo, como todo cambio metodológico, implica un esfuerzo extra por parte del docente y una delimitación, como anteriormente se comentó, entre juego y gamificación, de manera que los alumnos no trivialicen los contenidos, sino que sean conscientes de su propio aprendizaje. Por otro lado, la temporalización y cronología de contenidos deben estar muy bien ajustada, pues el desarrollo del aprendizaje gamificado precisa de unos tiempos de planificación diferentes.

En definitiva, la gamificación puede enriquecer la programación de aula mejorando significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero siempre dirigida y controlada por el docente.