

Revisión y Seguimiento del proyecto del GG.TT

Hemos llegado a la mitad de este interesante proyecto y paso a enumerar los logros conseguidos así como las dificultades que se han presentado a lo largo de estos meses.

Lo primero que valoro de forma muy positiva es el grado de implicación e interés del profesorado con este proyecto. Si bien a priori algunos eran reticentes pues no veían aplicación real en el aula, la mentalidad y receptividad han aumentado considerablemente desde entonces, y miran con ojos curiosos todas las posibilidades didácticas que se abren para nosotros como docentes.

La participación está siendo satisfactoria, dado el alto carácter lúdico del campo que tratamos. El grado de colaboración por tanto también es alto, dado lo agradable del proyecto. El clima es distendido y la comunicación es fluida, a pesar de la dificultad de ponernos todos a hablar en común debido a los distintos horarios y actividades que realizamos.

Investigando dentro de lo que es el mundo lúdico actual, hemos empezado entre todos a ver lo que consideramos es la punta del iceberg de este mundo. Ahora empezamos a darnos cuenta de la enorme dimensión que este mundo de los juegos de mesa representa, y el enorme potencial didáctico que ofrece.

Está habiendo un cambio de mentalidad dentro del grupo hacia lo que muchos consideran un mundillo para un grupo de gente muy reducido y en algunos casos, considerado de hasta marginal. El auge que este mundo está experimentando, a pesar de estar en plena era digital, está empezando a cambiar este punto de vista dentro de grupos cada vez más grandes de nuestra sociedad. Como grupo nos estamos sensibilizando con todos estos aspectos, pues consideramos que nos ayuda a conocer mejor los cambios que afectan a todos los aspectos sociales de nuestra comunidad educativa.

Sin embargo no todo son cosas buenas, debido a esta enorme carga de trabajo que ha resultado de la investigación de la terminología lúdica y reconocimiento de las principales mecánicas de juegos, surge la necesidad de elaborar un proyecto educativo conocido por **Aprendizaje basado en el Juego (ABJ)**, diferenciándolo de la **Gamificación**.

Esto cambia sensiblemente la temporalidad propuesta en el proyecto inicial, retrasándolo e incumpléndolo claramente. Se ha hecho necesaria una reflexión en alas de reorganizar el calendario y los objetivos primigenios, por unos más acordes con nuestros avances dentro del GG.TT.

Otras de las dificultades con la que nos hemos encontrado a la hora de mejorar nuestra comunicación, es el **escaso conocimiento y uso de la plataforma colabora 3.0**, debido a que nos cuesta todavía entender y manejar todas las herramientas que esta plataforma nos ofrece. Es necesario profundizar en el conocimiento de esta herramienta para hacerla realmente útil y ahí tenemos todos que trabajar con ahínco.

Grado de consecución de los Objetivos

1. Mejorar las calificaciones de los aspectos teóricos y prácticos, mediante el uso del componente lúdico en las Asignaturas de Lenguaje Musical e Instrumento.

Debido a que se ha alargado el proceso de investigación del mundo lúdico, y su consiguiente retraso, este aspecto de momento todavía no ha podido ser tratado. Se trabajará cuando diseñemos el prototipo del juego que estamos diseñando.

2. Potenciar el grado de participación y convivencia en el aula mediante el uso de los juegos lúdicos que favorezcan el Aprendizaje Colaborativo.

Aquí sólo podemos hablar de buenas sensaciones. Hemos comprado juegos adecuados para potenciar esta participación, y la aceptación ha sido enormemente positiva. El trabajo colectivo y el esfuerzo individual está sensiblemente mejorando, creando un clima en la clase muy satisfactorio y receptivo a todo lo que conlleva el mundo lúdico.

3. Elaborar un material didáctico basado en las nuevas mecánicas de los juegos de mesa adaptado a la especificidad de la Enseñanza Musical en los Conservatorios de Música.

Por razones explicadas anteriormente, el grado de cumplimiento de este objetivo es muy bajo ya que está todavía en la etapa de selección de juego dentro de los prototipos que hemos empezado a trabajar. Toca trabajar duramente para intentar probar con garantías y dentro del tiempo para poder sacar conclusiones y un feedback interesante que nos ayude a mejorar nuestra experiencia didáctica

4. Mejorar la práctica docente mediante el conocimiento y uso apropiado de estas nuevas metodologías de carácter lúdico.

Este ha sido el caballo de batalla durante estos provechosos meses. Hemos aprendido mucho de como mejorar nuestro clima en el aula gracias a los juegos de mesa. Y de como usar estas mecánicas para otras facetas dentro del aula en un proceso de gamificación claramente positivo. Aumentando nuestro conocimiento en la jerga lúdica, hemos descubierto a usarlo con cierta fluidez y disfrutar de la experiencia.