VALORACIÓN DEL PROYECTO DE ARTEFACTOS DIGITALES

Ana Mª García Rodríguez

DIFICULTADES

El uso de herramientas digitales y la creación de artefactos supone una **inversión de tiempo considerable** tanto para el profesorado que ha de formarse por iniciativa personal y que tiene que desarrollar las actividades no siempre con la destreza que desearía por **falta de formación**, como en la clase, en la que muchas veces todos juegan pero solo algunos miembros de los grupos conocen bien los contenidos y participan. No obstante lo anterior suelen ser actividades muy motivadoras.

Desde nuestro punto de vista, otro inconveniente o dificultad a la hora de trabajar la gamificación en nuestras aulas es la **falta de recursos**. No hay ordenadores suficientes para trabajar y los que tenemos están muy deteriorados (baterías que no funcionan, programas anticuados…). Las pizarras digitales están en mal estado, y al estar el uso de teléfono móvil en clase prohibido, hay que solicitar autorización a la Jefatura de Estudios y lanzar mensaje de aviso a las familias, un proceso francamente engorroso.

LOGROS

El alumnado está más motivado. Además estamos intentando que profundicen en el uso de algunas aplicaciones para la edición de videos fomentando así la competencia de aprender a aprender. Además, ponemos en valor el uso de internet como fuente de recursos útiles a la hora de aprender idiomas.

VENTAJAS E INCONVENIENTES

Entre las ventajas sobresale el hecho de que el profesorado puede ponerse al día, y hemos creado un foro donde aprendemos unos de otros. Para el alumnado, el proyecto ha supuesto un aprendizaje personal. Cada uno en función de su curiosidad y capacidad ha empezado a formarse en el uso de distintas aplicaciones. Un aprendizaje que les será muy útil cuando se incorporen a enseñanzas superiores o al mundo laboral.

En cuanto a los inconvenientes, destacamos la falta de recursos y de formación que en cierto modo ralentizan el proceso de aprendizaje de contenidos puramente académicos.

VALORACIÓN

El uso de la gamificación en el aula debería contemplarse como un recurso más dentro de la metodología de trabajo habitual de clase. Sin embargo, para que este recurso funcione debemos mejorar en diversos aspectos como son: la formación del profesorado, la creación de un banco de recursos que podamos usar, ya que no siempre disponemos de tiempo para crear artefactos nuevos, la mejora en la dotación tecnológica de los centros y la formación del alumnado en cuanto al buen uso y al uso con profundidad de conocimiento de las nuevas tecnologías.