***VALORACIÓN INTERMEDIA GRUPO DE TRABAJO – GAMIFICACIÓN (CEIP NTRA. SRA. DE LAS NIEVES)***

**GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS**

La progresiva transformación del día a día en el aula se ha conseguido de forma parcial. Parte del profesorado utiliza con mayor o menor frecuencia una o más herramientas de las expuestas hasta ahora. Parte de los participantes que solo han realizado la prueba específica para la evidencia requerida en cada sesión formativa, sin embargo, no cierran la puerta a iniciarse en rutinas gamificadoras para el próximo curso.

**NIVEL DE INTERACCIÓN ENTRE LOS PARTICIPANTES**

Existe cierta interacción entre los participantes, aunque solamente a la hora de realizar las evidencias pertinentes dentro del desarrollo del curso, pero nada más; probablemente debido a que solo haya una única línea en el colegio y no sea necesario coordinarse entre compañeros y compañeras del mismo nivel.

**GRADO DE APLICACIÓN EN SU CONTEXTO EDUCATIVO**

Desde una perspectiva general, el centro sí que ha abrazado de buena gana la transformación metodológica hacia una realidad donde las TAC y el juego con los alumnos esté más presente. Ya se ha aplicado en aproximadamente el 45-50% del centro y se prevé que progresivamente en torno al 80% del centro trabaje en esta línea en los próximos cursos.

**RECURSOS, BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES UTILIZADOS**

Los recursos online a los que he recurrido para desarrollar este grupo de trabajo son:

* <https://www.classcraft.com/es/>
* <https://www.genial.ly/>
* <https://quizlet.com/es>
* <https://padlet.com/>
* <https://kahoot.com/>
* <https://es.educaplay.com/>
* **ARTÍCULO: GAMIFICACIÓN** (Sánchez i Peris, Francesc Josep., Gamificación. Education in the Knowledge Society. 2015, 16(2), 13-15).
* **ARTÍCULO: EL POTENCIAL DE LA EDUCACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO** (Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación).

**EFECTOS PRODUCIDOS EN EL AULA TRAS LA TRANSFERENCIA DE LO APRENDIDO**

En los grupos donde estas técnicas se han aplicado con cierta asiduidad, la cohesión de grupo y la actitud general del alumnado ha mostrado una mejoría sustancial, especialmente en el grupo de 1ero de primaria, donde Classcraft ha tenido un impacto enormemente positivo.

**PRODUCTOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE QUE SE HAN ADQUIRIDO**

Todas las evidencias de la aplicación de todas las herramientas expuestas en cada sesión de formación se han subido a Colabor@ 3.0, junto con la autoevaluación de lo aprendido en las sesiones anteriores.

**ASPECTOS QUE HAYAN RESULTADO INTERESANTES**

Quisiera destacar la actitud receptiva de los participantes de este grupo de trabajo, a pesar de haber estado acostumbrados a un modelo de docencia más tradicional. Algunos en mayor medida que otros, han adoptado una predisposición ante la inclusión de la tecnología en el aula así como de los métodos activos, como la gamificación, proponiéndose a nivel de centro, el uso diario de este tipo de métodos por parte de todo el claustro.