

PLAN DE DECORACIÓN DEL ALMUNIAN ENTERPRISE



Proyecto de gamificación educativa

- ◆ **OBJETIVOS:** Decorar tanto el interior del aula del grupo gamificado como su puerta (por dentro y por fuera), así como los accesos, pasillos y espacios comunes del instituto. Además, hay que elaborar un buen módulo de control en la pared de cada aula.
- ◆ **METODOLOGÍA:**
 - **Temas con los que decorar:** El espacio, la galaxia, las estrellas, las naves espaciales, el *Almunian Enterprise*, la ciencia, el conocimiento y todo tipo de frases y proclamas motivadoras.
 - **Agrupaciones:** El alumnado puede trabajar en solitario o en grupos de hasta cinco personas, pero el resultado final de su trabajo debe ser acorde al número de integrantes del grupo. Se anima también a las familias a que participen en las labores de decoración.
 - **Materiales:** Los materiales de papelería fungibles (básicamente, cartulinas y hojas) serán proporcionados por el profesor. El resto (tijeras, pegamento, etc.) deberán traerlo a clase los alumnos. La inventiva y la originalidad en el uso de los materiales será tenida en cuenta.
 - **Temporalización:** Primera semana de clase. Si fuese necesario, los alumnos deberán completar sus trabajos en casa para poder tenerlos terminados transcurrida esa semana.
 - **Recompensas:** 1 PM para todos aquellos que se hayan esforzado ostensiblemente, 1 PM para todos aquellos cuyos trabajos destaquen por encima de la media, y 1 PM para todo el puente de mando (toda la clase) que globalmente haya trabajado mejor.
- ◆ **ELEMENTOS QUE HAY QUE DECORAR (ELEGIR POR GRUPOS TRATANDO DE NO REPETIR):**
 1. **Decoración del puente de mando (interior del aula):** Pueden ser carteles, dibujos, planetas hechos con goma eva que cuelguen del techo, variaciones del logo, etc.
 2. **Decoración de la puerta del puente de mando (tanto por dentro como por fuera):** Igual que en el caso anterior, pero revistiendo la puerta con temas espaciales, galácticos, etc.
 3. **Decoración de los accesos del *Almunian Enterprise* (puertas del instituto):** Carteles explicativos, revestimientos, logos, mensajes motivadores de todo tipo, etc.
 4. **Decoración de los pasillos del *Almunian Enterprise*:** Lo mismo que en los puntos 1 y 3, pero ahora cubriendo el máximo espacio posible de los pasillos del centro.
 5. **Decoración de los espacios comunes del *Almunian Enterprise*:** Decoración de la SUM, el gimnasio, el bar e incluso la sala de profesores.
 6. **Elaboración de un buen módulo de control del puente de mando (mural-rincón de clase del proyecto):** Deberá estar bien rotulado y tener espacio suficiente como para colgar 6 u 8 hojas tamaño DIN A4.

De todos estos elementos, los más prioritarios son los número 6, 2 y 1 (por este orden), seguidos de los números 4, 3 y 5.