“Lo peor que un niño puede decir sobre la tarea es que es demasiado difícil. Lo peor que un niño puede decir sobre un juego es que es demasiado fácil "
Henry Jenkins

SUMARIO E INSTRUCCIONES DE USO:

COMENTARIO PERSONAL

1. INSTRUCCIONES Y MODO DE USO

2. ¿COMO CONSEGUIR LAS CARTAS COLECCIONABLES?

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

4. ¿QUE PODEMOS ENCONTRAR EN EL BAZAR?

5. VENTAJAS DEL PROYECTO

6. MAZOS QUE COMPONEN EL PROYECTO

6.1 MAZO DE COMPETENCIAS CLAVE

6.2 MAZO DE OBJETIVOS: GENERALES Y ESPECIFICOS

6.3 MAZO DE CONTENIDOS

6.4 MAZO DE INDICADORES DE LOGRO

6.5 CARTAS LEGENDARIAS (UNIDADES DIDACTICAS)

6.6 ELEMENTOS TRANSVERSALES

6.7 BAZAR

COMENTARIO PERSONAL

"Necesitamos pensar en maneras de crear una experiencia de aprendizaje más difícil si realmente queremos ver resultados en el aprendizaje electrónico moderno. Se acabaron los días en los que simplemente podíamos renovar una presentación de PowerPoint y alojarla en línea. Si estamos buscando crear soluciones gamificadas, entonces la dificultad de esa experiencia desde una perspectiva de aprendiz también debe aumentar. Ya no es posible simplemente sentarse y esperar que un alumno brille a través de un curso, esto no es atractivo y no ayudará al alumno a largo plazo. Ahora es el momento de marcar la diferencia y presionar por un contenido más difícil.

Finalmente queremos que el alumno sea desafiado y, como resultado de esto, sus niveles de compromiso y retención aumentarán"

1. INSTRUCCIONES DE USO

¿Cuántos de nosotros hemos coleccionado cartas de todo tipo durante nuestra infancia?

Por tanto este proyecto adaptado a una programacion didactica de la enseñanza del Frances en primaria, es un metodo eficaz para que nuestros alumnos y alumnas esten altamente motivados por conseguir todas las cartas que componen la colección y progresar cada día para conseguirn puntos de experiencia y subir de rango o nivel.

2. ¿COMO CONSEGUIR LAS CARTAS COLECCIONABLES?

En primer lugar vamos a explicar que tipos de cartas podemos encontrar y la funcion de cada una dentro de este universo:

Distinguimos multiples tipos de habilidades o destrezas dentro de nuestra programacion, que nuestros alumnos han de alcanzar para superar el curso.

En principio, vamos a tener en cuenta los elementos curriculares que configuran la LEY ORGANICA PARA LA MEJORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA (LOMCE) y lo llamamos mazos de cartas:

- ✓ *Mazo de Competencias clave*
- ✓ *Mazo de Objetivos*
- ✓ *Mazo de Contenidos*
- ✓ *Mazo de Elementos Transversales*
- ✓ *Mazo de Criterios de Evaluacion*
- ✓ *Mazo de Estandares de aprendizaje Evaluables*
- ✓ *Metodologia*

En segundo lugar, vamos a clasificar por otro lado:

- ✓ *Actividades*
- ✓ *Ejercicios*
- ✓ *Trabajos en grupo*
- ✓ *Examenes*
- ✓ *Comportamiento (Class Dojo)*

Una vez tenemos claro ¿Qué? vamos a evaluar, vamos a responder a ¿Cómo? vamos a evaluar. Llega el momento de hablar de las cartas.

Mostraremos algunos ejemplos:

Todas las cartas de nuestro proyecto estan en **frances**.

Todas las cartas de nuestro proyecto son diferentes.

El atractivo diseño de las cartas influencia enormemente la posesion de las mismas por parte del alumnado.

En la parte superior podemos ver tiene un valor de **Gemas** diferente.

Para aproximarnos mas al concepto podemos señalar que:

Gema: Piedra preciosa, porción de mineral que por su dureza, belleza y escasez se emplea, tallada, como reliquia

Cada uno de los elementos que vamos a evaluar en nuestros alumnos tiene un valor diferente. De esta forma contenplamos que, de menor a mayor encontramos la siguiente lista:

- ✓ EJERCICIOS Y TRABAJOS EN GRUPO (1-10 GEMAS)
- ✓ EXAMENES ORALES O ESCRITOS (1-10 GEMAS, RUBRICAS)
- ✓ INDICADORES DE LOGRO (10 GEMAS)
- ✓ OBJETIVOS ESPECÍFICOS (20 GEMAS)
- ✓ CONTENIDOS (20 GEMAS)
- ✓ COMPETENCIAS CLAVE (20 GEMAS)
- ✓ ELEMENTOS TRANSVERSALES (25 GEMAS)
- ✓ OBJETIVOS GENERALES (30 GEMAS)
- ✓ UNIDADES DIDACTICAS INTEGRADAS (50 GEMAS)

3. SISTEMA DE EVALUACION

Cada alumno tendra su cuaderno de cartas coleccionables confeccionados por ellos mismos. Al comienzo del proyecto el "album" de cartas personal estara vacío, solo se encontraran las paginas marcadas con la marca de agua de las cartas que posteriormente tendran que pegar a medida que realicen adecuadamente las acciones que el profesor crea importantes.

3.1 ¿Cuándo proporcionamos las cartas?

A medida que vayamos viendo que nuestros alumnos alcanzan correctamente los objetivos, competencias o cualquier otro elemento incluido en las cartas (ya sea trabajo en equipo, creatividad, dominio de las TICS, etc) las cartas seran proporcionadas por el profesor, que tendra anotado en su plantilla Excel los alumnos que van consiguiendo cada competencia o destreza. Vease:

3.2 ¿Qué consigue el alumno con las cartas?

Vamos a diferenciar varios tipos de cartas.

- ✓ Mazo de Cartas Magicas: Hacen referencia a los elementos señalados anteriormente (Elementos del curriculum RD 126)
- ✓ Mazo de Cartas Legendarias: Hacen referencia a las 12 UDIS. Hay doce cartas legendarias, cada una de ellas representa un personaje distinto de la historia de Guardianes Del Conocimiento.
- ✓ Mazo de Cartas de Recompensa: que veremos posteriormente en el Bazar.

Las cartas legendarias tienen un coste de gemas propio. Es decir:

Los alumnos durante las 6 sesiones que dura la unidad didactica, intentaran conseguir el mayor numero de gemas posibles para tener cartas que no tienen sus compañeros y para subir de nivel o rango. Si los alumnos consiguen aprobar el examen de la unidad, obtendran la carta con los 50 puntos correspondientes a dicha unidad.

Para ello tendran que trabajar duro y demostrar que son unos excelentes cazadores de cartas.

3.3 Rangos

A medida que los alumnos consigan gemas, podran avanzar de nivel. Cada

rango exige un numero de gemas cada vez mas alto siendo el minimo 80 gemas y el maximo 1700 gemas.

Consiguiendo las UDIS tendriamos un total de 700 puntos. Los otros 500 puntos corresponden a la consecucion de los elementos curriculares asi como a la adquisicion de habilidades sociales, culturales y personales.

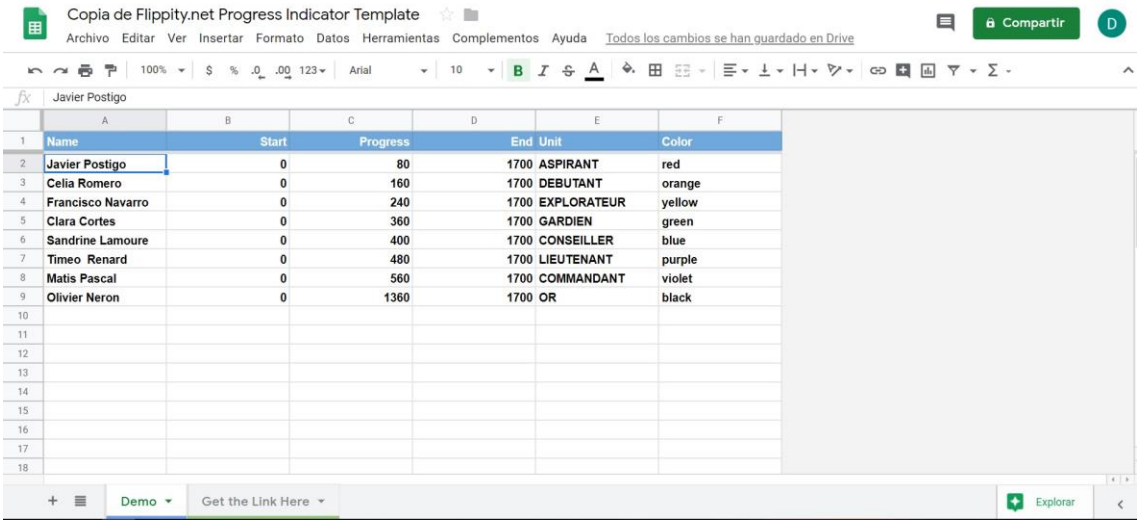
La categoria de Rangos es la siguiente: (vease Tabla 1)

RANGO		*PUNTOS EXPERIENCIA*	*EMBLEMA*
1	*ASPIRANTE*	*80 PX*	
2	*APRENDIZ*	*160 PX*	
3	*EXPLORADOR*	*240 PX*	
4	*GUARDIAN*	*320 PX*	
5	*CONSEJERO*	*400 PX*	
6	*TENIENTE*	*480 PC*	
7	*COMANDANTE*	*560 PX*	
8	*CENTURION*	*640 PX*	
9	*CAPITAN*	*720 PX*	
10	*CORONEL*	*800 PX*	
11	*HEROE*	*880 PX*	
12	*SENADOR*	*960 PX*	
13	*EMPERADOR*	*1040 PX*	
14	*LEGENDARIO*	*1120 PX*	
15	*BRONZE*	*1200 PX*	
16	*SILVER*	*1280 PX*	
17	*GOLD*	*1360 PX*	
18	*PLATINUM*	*1440 PX*	
19	*DIAMOND*	*1520 PX*	
20	*MASTER*	*1600 PX*	
21	*PREMIUM*	*1700 PX*	

Una vez que los alumnos van consiguiendo puntos de experiencia o gemas acumulables, pueden obtener ciertas recompensas en el bazar.

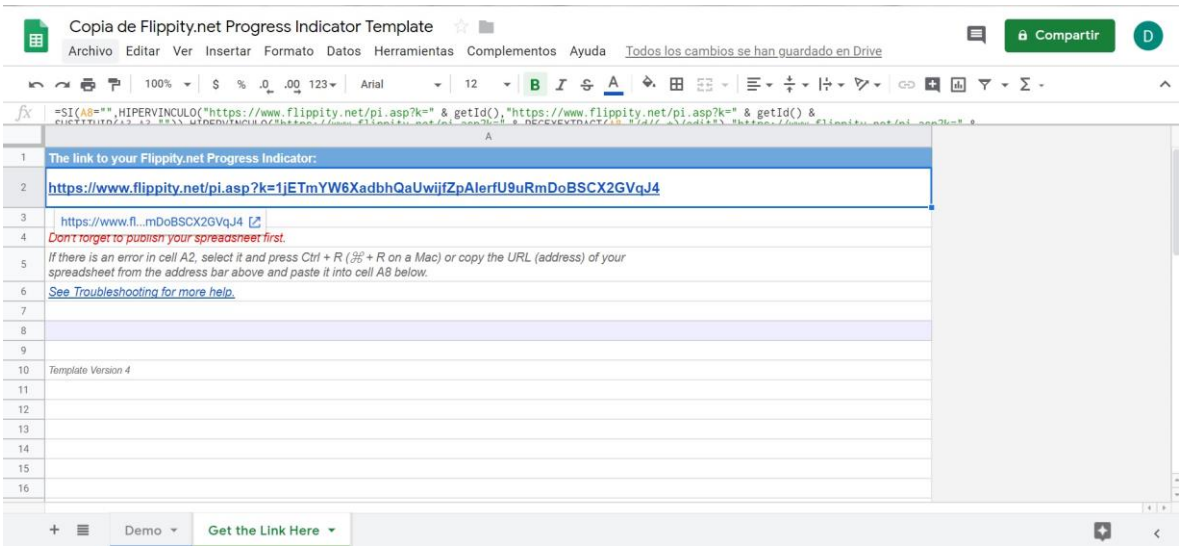
3.4 Progresion con Flippity

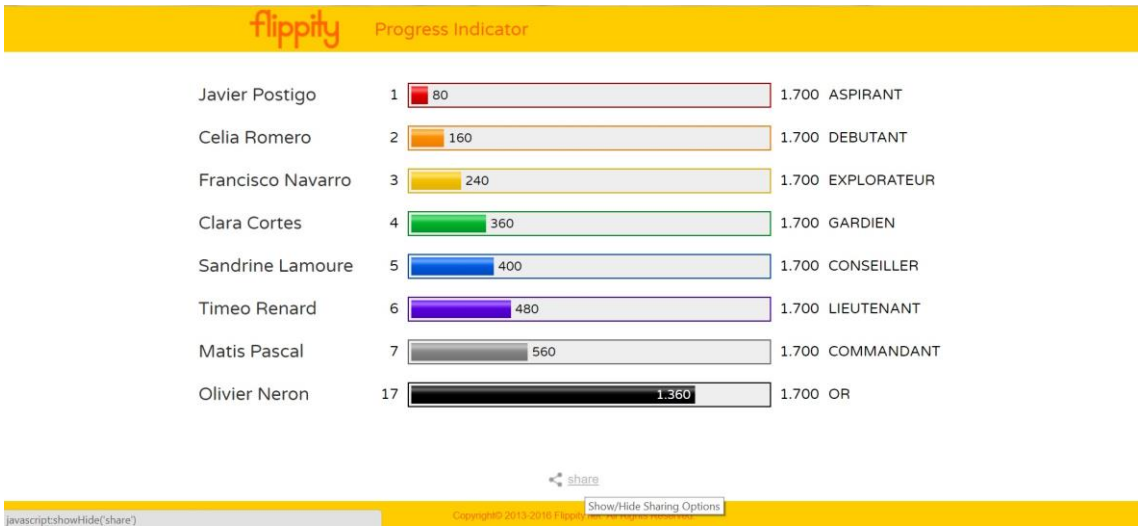
Mediante el uso de la aplicación Flippity que nos permite de realizar graficamente un registro de progresion de puntos, nuestros alumnos podran visualizar tanto en linea con nuestra plataforma de clase EDMODO, como en la clase actualizada cada semana, los puntos de experiencia de todos los alumnos y alumnas de la clase. En primer lugar descargaremos el documento excel y modificaremos los parametros y datos con los Nombres, Nivel, Puntos de experiencia y Rango de cada uno de nuestros estudiantes.



Name	Start	Progress	End	Unit	Color
Javier Postigo	0	80	1700	ASPIRANT	red
Celia Romero	0	160	1700	DEBUTANT	orange
Francisco Navarro	0	240	1700	EXPLORATEUR	yellow
Clara Cortes	0	360	1700	GARDIEN	green
Sandrine Lamoure	0	400	1700	CONSEILLER	blue
Timeo Renard	0	480	1700	LIEUTENANT	purple
Matis Pascal	0	560	1700	COMMANDANT	violet
Olivier Neron	0	1360	1700	OR	black

Una vez actualizados los datos, en una segunda pagina obtendremos un link generado automaticamente por la aplicación.





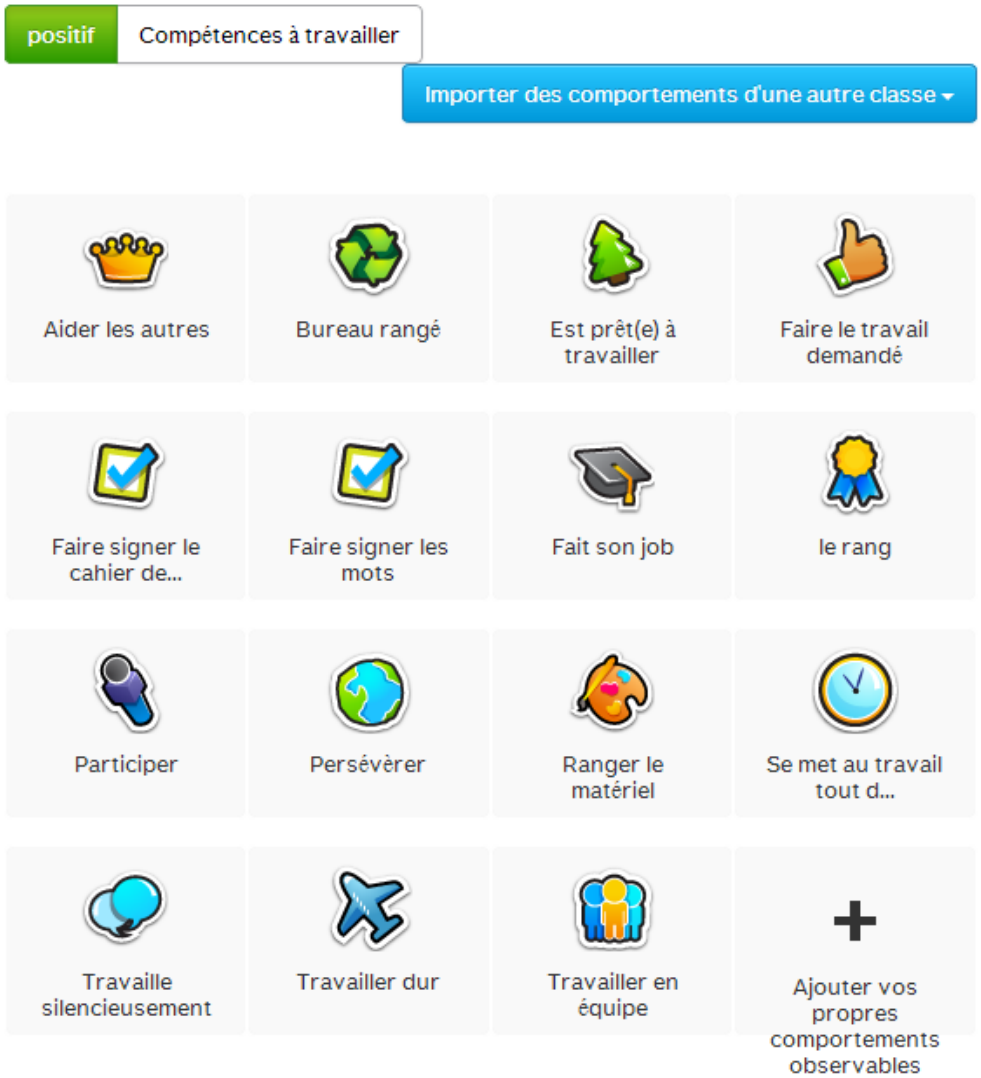
Finalmente, obtenemos el grafico que muestra una barra de progresion en cuanto a la obtencion de gemas.

4. *¿QUE PODEMOS ENCONTRAR EN EL BAZAR?*

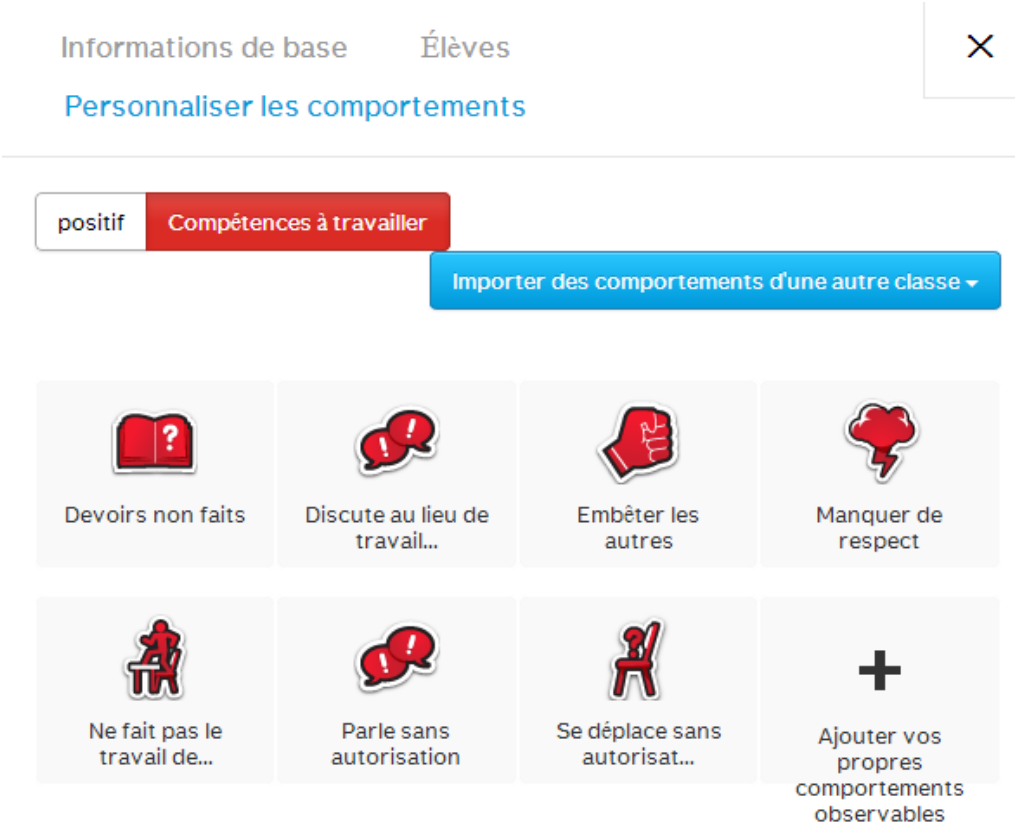
El bazar es una tienda en linea, que muestro a mis alumnos en el muro de nuestra clase online en EDMODO. Donde ademas proporcionaremos las cartas de forma interactiva. En el bazar encontraremos recompensas que si los alumnos deseean comprarlas tendrian que gastar sus gemas (COSTE 50) y conseguir nuevas. Veamos algunos ejemplos:

4.1 GESTION DEL COMPORTAMIENTO CON CLASS DOJO

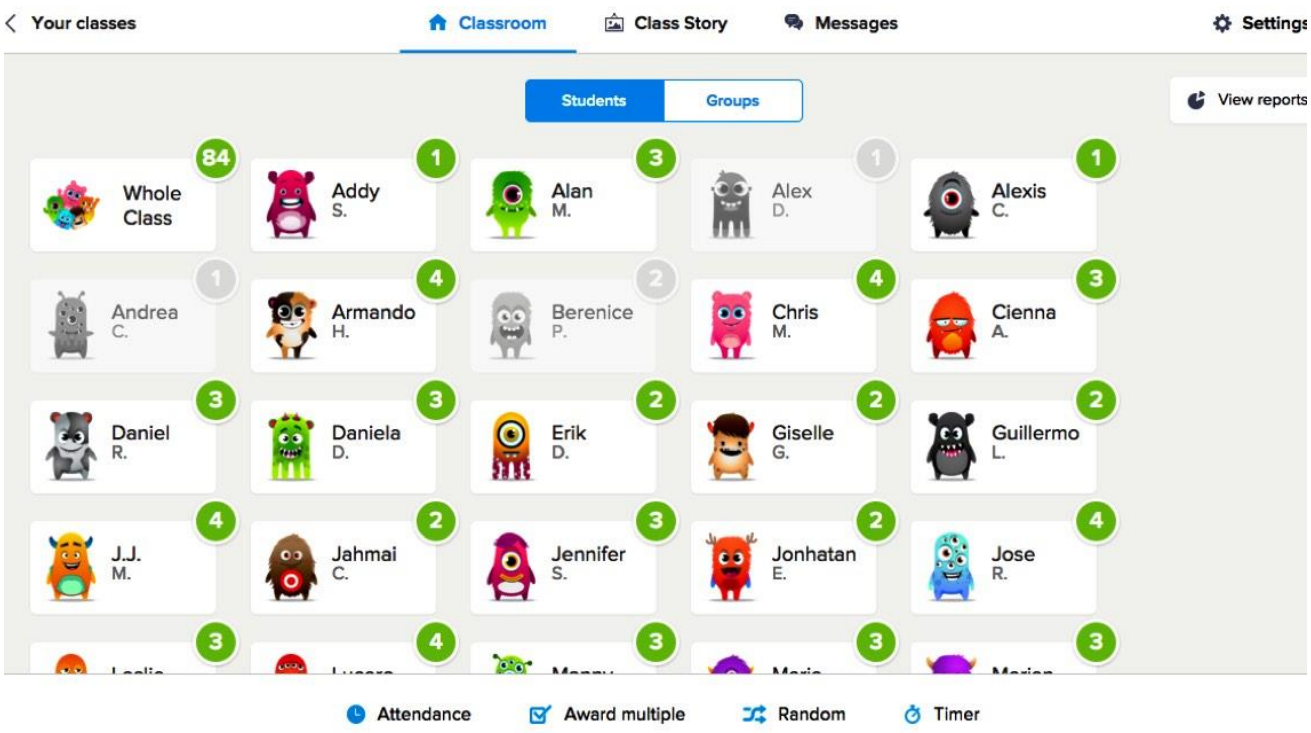
El profesor podrá otorgar gemas si alguien responde una pregunta o resuelve algun problema en concreto. Por el contrario tambien podra descontar gemas si el comportamiento no es adecuado y el alumno no permanece en silencio o molesta a los compañeros. Para ello utilizaremos Class Dojo, aplicación para gestionar el comportamiento en tiempo real proyectada sobre la pizarra digital. Cada alumno de la clase tendra su propio personaje.



Cuando el profesor perciba que un alumno esta realizando un buen trabajo, permanece en silencio, es ordenado o participa, en la pantalla aparecera una notificacion del alumno que ha obtenido un punto (nosotros le llamaremos gema)



Por el contrario si el alumno no hace los deberes o molesta en clase se le aplicaran cargos de gemas, nunca utilizaremos la expresion negativos.



5. *VENTAJAS DEL PROYECTO*

1. Indica el progrso de la tarea (cartas y mazos)
2. Multiplica los objetivos a corto y largo plazo.
3. Esfuerzos de recompensa (gemas, botín y experiencia)
4. Crear incertidumbre (Cartas ocultas difíciles de encontrar)
5. Interactua con otras personas.
6. El alumno es el protagonista, puede crear sus cartas con bonificaciones e intercambiarlas.

6. MAZOS QUE COMPONEN EL PROYECTO

6.1 MAZO DE COMPETENCIAS CLAVE

6.2 MAZO DE OBJETIVOS: GENERALES Y ESPECIFICOS

6.3 MAZO DE CONTENIDOS

6.4 MAZO DE INDICADORES DE LOGRO

6.5 CARTAS LEGENDARIAS (UNIDADES DIDACTICAS)

6.6 ELEMENTOS TRANSVERSALES

6.7 BAZAR