

## ACTA SESIÓN PRESENCIAL FORMACIÓN

NÚMERO DE ACTA: 6  
HORAS TOTALES DE LA SESIÓN: 3

**MODALIDAD:** GRUPO DE TRABAJO

En la localidad de Vélez-Málaga , siendo las 16:30 del día 18 de mayo de 2020 , se reúne los/as componentes del equipo de trabajo:

**TÍTULO:** Gamificando en el IES Juan de la Cierva

**CENTRO:** IES Juan de la Cierva

### **1. ASISTENTES**

- 1) Macarena Pardo Segarra
- 2) Carmen Fernández Delgado
- 3) Ana Isabel López Cruz
- 4) María Teresa Silva Ros
- 5) Sara Padilla Cosano

A continuación se procede al desarrollo del orden del día establecido:

### **2. ORDEN DEL DÍA**

- Puesta en común de la conferencia online *GameIT: Gamestorming for Innovative Children*
- Recordatorio sobre la necesidad de participar en el foro de Colabora y completar la encuesta de Séneca.

Tras el análisis y debate de cada uno de los puntos, se llega a los siguientes acuerdos:

### **3. ACUERDOS:**

- Tras la información por parte de nuestra compañera M<sup>a</sup> Teresa de su participación en la conferencia anteriormente mencionada, concluimos en que el rol del profesor también es fundamental a la hora de programar una gamificación.
- Además, la finalidad de la gamificación debe estar clara desde el principio, siendo el juego un medio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero recalcando siempre la finalidad de “para qué” usamos el juego.
- Comparamos los “urbano or city games” con un tipo de gamificación tipo gymkana que ya se hace en nuestro centro por parte del departamento de historia, y que podríamos tomar como referencia el año próximo para ampliar nuestro grupo de trabajo.



Y sin más asuntos que tratar, siendo las 19:30 horas del día indicado, se levanta la sesión de la que se deja constancia mediante la presente acta.

Fdo: Sara Padilla Cosano

