

GUIA ELABORACIÓN PROYECTO DE GRUPO DE TRABAJO 2018-2019

Título:	DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MATERIALES LÚDICOS PARA TRABAJAR LAS COMPETENCIAS CLAVE EN ESO
Código:	192922GT080
Coordinador/a:	ROSA LUZ RIVAS RUIZ
Asesoría:	JAIME CORES VÁZQUEZ (CEP DE MÁLAGA)

1. Situación de partida

Situación de partida que justifica el proyecto. Indicar su vinculación a los procesos de autoevaluación y mejora de los centros. Señalar qué aspectos de la propuesta contribuyen a la innovación y la mejora en el ámbito donde se pretende intervenir.

Se trata de un centro de compensatoria en el que la situación de partida que nos ha llevado a realizar este proyecto es principalmente la alta desmotivación del alumnado por el aprendizaje académico y la despreocupación por el cuidado del material que se le proporciona. Además, se ha registrado un elevado número de alumnos que no realiza las tareas de manera habitual ni tiene motivación por aprender. Por todo esto, involucrando a este tipo de alumnado se pretende que adquieran mayor sentido de responsabilidad a la par que aprendan a trabajar colaborativamente en la elaboración de juegos que sean la herramienta que los conecte con trabajos diarios.

2. Objetivos de resultados

Enunciar de forma clara y concisa los objetivos de resultados que se esperan alcanzar.

OBJETIVO 1	Fomentar el trabajo colaborativo entre el profesorado y el alumnado, de manera que el alumnado también se implique en la creación de actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje autónomo, la adquisición de habilidades sociales y propicien el desarrollo del sentido de responsabilidad y esfuerzo.
OBJETIVO 2	Mejorar la adquisición de las competencias clave mediante juegos.
OBJETIVO 3	Elaborar juegos, promoviendo la creatividad y la innovación, que permitan su uso sin dependencia técnica, favoreciendo la interacción y el entrenamiento de habilidades sociales.

3. Repercusión en el aula

Mejorar la motivación del alumnado en las actividades propuestas, animándolos a participar activamente y sacarlos de la dependencia digital como modo de ocio y comunicación.

4. Actuaciones

Actuación	Temporización	Responsable
<ul style="list-style-type: none"> Nos reuniremos cada 3 semanas los miércoles de 16:00 a 17:00 horas. El primer día nos reuniremos todos los miembros del grupo para definir, concretar y repartir las tareas. Constitución del grupo de trabajo. Creación de grupo de WhatsApp para comunicaciones directas. Presentación del proyecto. Propuestas iniciales de los participantes del grupo de trabajo Realización de los diseños iniciales de los juegos propuestos. Puesta en común. Diseño de insignias/logotipo Puesta en práctica de los prototipos de juegos diseñados en grupos seleccionados. Elaboración de los juegos reunidos. 	Comienzo: 7 noviembre	Integrantes del grupo de trabajo.
	Sesión 1: 28 noviembre	Participantes del grupo de trabajo.
	Sesión 2: 19 diciembre	Participantes del grupo de trabajo.
	Sesión 3: 9 enero	Participantes del grupo de trabajo y alumnado seleccionado.
	Sesión 4: 30 enero	Participantes del grupo de trabajo.
Sesión 5: 20 febrero	Participantes del grupo de trabajo.	

<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de los juegos reunidos. • Elaboración de los juegos reunidos. • Elaboración de los juegos reunidos. • Elaboración de los juegos reunidos. • Valoración de los juegos elaborados colaborativamente y su eficacia. • Evaluación del proyecto y propuestas de mejora. 	<p>Sesión 6: 13 marzo</p> <p>Sesión 7: 3 abril</p> <p>Sesión 8: 24 abril</p> <p>Sesión 9: 15 mayo</p> <p>Sesión 10: 29 mayo</p>	<p>Participantes del grupo de trabajo.</p> <p>Participantes del grupo de trabajo.</p> <p>Participantes del grupo de trabajo.</p> <p>Participantes del grupo de trabajo y alumnado colaborador.</p> <p>Participantes del grupo de trabajo y alumnado colaborador.</p>
---	---	--

5. Estrategias e indicadores para la evaluación

Indicadores	Instrumentos	Lugar (Evidencia)
<p>-El alumnado presenta una mayor motivación por el aprendizaje.</p> <p>-Se involucra a la mayoría de la comunidad educativa en la elaboración e incorporación de juegos como parte de su práctica educativa.</p> <p>-Competencia social y cívica del alumnado y profesorado durante el trabajo colaborativo realizado.</p> <p>-Aprender a aprender y desarrollo de la autonomía y del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>Como instrumentos de evaluación se utilizarán:</p> <p>-Guía de observación.</p> <p>-Registros descriptivos y anecdóticos.</p> <p>-Encuestas de satisfacción.</p> <p>-Juegos realizados.</p>	<p>Gestión a través de la plataforma Colabora y se adjuntarán los documentos pertinentes.</p>

--	--	--

6. Bibliografía

Bibliografía		JUSTIFICACIÓN
Bibliografía (Indicar ISBN)		

NOTA. La coordinación solicitará a través de la asesoría de referencia la bibliografía necesaria para el desarrollo del proyecto, la cual podrá ser facilitada en calidad de préstamo de los fondos de la biblioteca de nuestro CEP.

8. Valoración cualitativa del proyecto

En caso de haber solicitado en la propuesta la valoración cualitativa, marcar el/los requisito/s que cumplirá el proyecto

	REQUISITOS	ACCIONES A REALIZAR
	Relevancia, originalidad e innovación del proyecto	
	Producción de materiales educativos originales o que supongan una contribución significativa a materiales ya existentes con licencia libre, exportables a otros contextos y accesibles	
	Revisión bibliográfica realizada sobre el tema de estudio, con la aportación de comentarios críticos	
	Incidencia del trabajo realizado en la práctica educativa del aula o centro, avalada por el Claustro y el Consejo Escolar del centro	

IMPORTANTE: Una vez aprobado por la asesoría de referencia este proyecto, el coordinador/a del mismo ha de subirlo al apartado correspondiente en Colabora de dicha Comunidad. Para ello lo copiará y pegará en el menú PROYECTO, PROYECTO INICIAL.

[Enlace a Instrucciones](#)



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Centro del Profesorado de Málaga

