

## **DESARROLLO DE ACTIVIDADES MOTIVADORAS QUE REDUZCAN EL ABSENTISMO MEDIANTE METODOLOGÍAS ACTIVAS Y COOPERATIVAS, QUE INTEGREN COMPETENCIAS CLAVE (GAMIFICACIÓN, APRENDIZAJE MÓVIL Y REALIDAD AUMENTADA)**

### **1. Situación de partida**

El grupo de trabajo planteado busca la iniciación al desarrollo de actividades basadas en metodologías activas y cooperativas, que aumente la motivación del alumnado reduciendo el absentismo y que sirvan de base para iniciar el trabajo competencial.

Se basarán en la ludificación o gamificación y el trabajo cooperativo empleando herramientas TIC. Dichas actividades permitirán que el alumnado, de forma amena, desarrolle las competencias clave realizando un buen uso de los dispositivos móviles y aplicaciones.

Igualmente, se buscará concienciar al alumnado de la importancia de la privacidad, buen uso de los citados dispositivos y la cooperación para alcanzar unas metas.

Las actividades generadas servirán de base para el desarrollo de las clases de Libre Disposición en el centro, pudiendo profundizarse en las distintas materias. De hecho, algunos profesores ya han manifestado su interés de aplicar las actividades desarrolladas en su materia directamente.

El origen de la demanda en la formación en el campo de la gamificación así como en el trabajo por competencias se debe principalmente por curiosidad y convicción propia de los miembros del grupo de trabajo, así como por la necesidad de actualización docente. En concreto, los participantes consideran que su nivel actual en esta temática es inicial o medio, pero siempre con dudas sobre su aplicación y evaluación.

Lógicamente, como objetivos generales se cita el aumentar la motivación del alumnado en las clases reduciendo por tanto el absentismo, así como plantear metodologías activas que permitan explorar el currículo de forma más atractiva.

En cuanto a las metodologías activas que dominan los componentes, se destaca que hay miembros que ya han realizado tareas basadas en el aprendizaje móvil, actividades sencillas de gamificación, así como trabajos en el que se evalúan las competencias desarrolladas por el alumnado mediante rúbricas.

Asimismo, al tratarse de un grupo compuesto por profesorado de distintas materias, existe el interés de desarrollar actividades interdisciplinares, de forma que el alumnado conecte las distintas áreas del conocimiento/currículo.

La actitud observada de la plantilla del centro es en general de interés, de ahí el solicitar la ampliación del número de participantes. Sin embargo, si se ha constatado que este año,

muchos docentes se encuentran centrados en la fase de prácticas tras haber superado una oposición. Aún así, se quiere resaltar que sí han mostrado interés por el grupo y su temática, así como por las actividades desarrolladas y la documentación seleccionada o elaborada.

Por otra parte, se ha planteado que en función de la disponibilidad horaria, el profesorado que tenga "hueco" disponible participe en las clases de Libre Disposición que implementan una actividad de gamificación. De esta forma, además de ayudar al profesor del grupo, se observa el desarrollo de la práctica docente pudiendo aprender de la misma al tiempo que se toman datos y evalúa la actividad, para una posterior puesta en común entre el profesorado, con el objetivo de mejorar la citada práctica entre todos.

Por último, las áreas a las que pertenecen los componentes del grupo de trabajo son las siguientes:

- Educación Plástica, Visual y Artística.
- Francés
- Lengua y Literatura
- Música
- Tecnología / Informática
- Biología y Geología
- Física y Química
- Matemáticas

## **2. Objetivos de logro**

Desarrollar actividades basándonos en la gamificación o ludificación, con posibilidad de usar teléfonos móviles y el trabajo competencial. Por tanto, como objetivos generales se fijan:

- Aumentar la motivación del alumnado reduciendo el absentismo.
- Conocer metodologías activas (gamificación o ludificación, mLearning o aprendizaje móvil, etc.).
- Conocer/profundizar en las técnicas de trabajo cooperativo.
- Conocer las etapas del trabajo competencial.
- Desarrollar rúbricas como herramientas de evaluación para el trabajo por competencias.
- Conocer aplicaciones (apps móviles) para desarrollar el aprendizaje móvil o gamificado.

A partir de estos objetivos generales, establecemos los siguientes objetivos concretos:

- Desarrollo de una actividad de gamificación sencilla para iniciarse en el aprendizaje gamificado o móvil. Para ello, se estudiarán herramientas como Kahoot, Quizizz, Quizzy, Socrative, edPuzzle o Plickers. Igualmente se emplearán redes sociales para la difusión.

- Desarrollo de una actividad de gamificación compleja tipo proyecto, gymkana, escape room, etc. empleando herramientas móviles tipo códigos QR, Auras, realidad aumentada, Skitch, Canva, redes sociales, etc.
- Desarrollo de una actividad para que sea el propio alumnado el que genera una gymkana, escape room o equivalente como producto final, de forma que el alumnado realice un trabajo competencial en la elaboración de la misma.

Cada profesor participante en el grupo de trabajo desarrollará al menos las tres actividades anteriores o equivalentes. Igualmente, se plantea la unificación de actividades para que las mismas sean transversales, desarrollándolas profesores de distintas materias.

En principio, la implementación de las actividades desarrolladas se realizará en las materias de Libre Disposición, para a partir de dichas materias, el profesorado adquiera confianza y se traslade al resto de materias.

Como evaluación del proceso, se plantea evaluar al profesorado participante en el grupo de trabajo, evaluar las actividades desarrolladas así como evaluar la implantación de las mismas. Estas tres líneas de evaluación se desarrollan en el epígrafe correspondiente del presente.

### **3. Repercusión en el aula/centro**

Los resultados que se pretenden alcanzar se busca lo siguiente:

- Motivar al alumnado a través de actividades de ludificación y aprendizaje móvil.
- Reducir el absentismo en el alumnado al realizar actividades de gamificación.
- Profesorado competente en metodologías activas (gamificación y realidad aumentada).
- Práctica del trabajo cooperativo.
- Banco de actividades para iniciar el trabajo competencial.
- Concienciar al alumnado de la importancia de realizar un buen uso de los dispositivos móviles y sus aplicaciones.

### **4. Actuaciones**

Como primera actuación, se fijan las reuniones del grupo de trabajo. Se establece los lunes a las 17:30h como momento de reunión. Asimismo, la periodicidad de reunión será quincenal aproximadamente. Para ello, salvo modificaciones futuras por motivos sobrevenidos, se establecen las siguientes fechas:

<b>Mes</b>	<b>Días de reunión</b>
Noviembre	12 y 26
Diciembre	10

Enero	14 y 28
Febrero	11 y 25
Marzo	11 y 25
Abril	1 y 29
Mayo	13 y 27

Como organización del grupo de trabajo, siguiendo el modelo de trabajo cooperativo de grupos de expertos, se reparte el trabajo en subgrupos o comisiones de cuatro miembros. Los subgrupos establecidos son:

- Metodologías activas: teoría y documentación de apoyo. Profesorado: Paqui Fernández, María Ruiz, Luis Cirilo y José Luis Domínguez.
- Aplicaciones y herramientas móviles: tutoriales, ejemplos y guías de las herramientas propuestas. Profesorado: Javier Domínguez, Sergio Altea, José Luis Carrión y José Antonio Alenda.
- Revisores/Probadores: profesorado que probará, evaluará y realizará el control de calidad de las actividades desarrolladas en el grupo de trabajo, como paso previo a su implementación en el aula. Profesorado: Cándida Hernández, Francisco Javier Segura, Emilia Muñoz y Juan Francisco Soler.

Como una primera temporalización general, a falta de que cada subgrupo concrete la suya, se establece la siguiente:

- Primer trimestre: Elaboración e implementación de la primera actividad sencilla de gamificación.
- Segundo trimestre: Elaboración e implementación de la segunda actividad (más compleja tipo gimkana, escape room, etc.).
- Tercer trimestre: Elaboración e implementación de la actividad competencial en la que el alumnado elaborará una actividad gamificada.

## 5. Evaluación

La evaluación del grupo de trabajo se enfoca en tres líneas:

### 5.1. Evaluación del profesorado participante en el grupo de trabajo

- % Asistencia a reuniones, comprobable mediante las actas generadas.
- Nº de actividades preparadas e implementadas
- Nº de actividades preparadas en las que el alumnado debe generar una actividad de gamificación. Deben incorporar evaluación por competencias con rúbricas, objetivos, etc.
- Grado de satisfacción del profesorado participante (encuesta).

### 5.2. Evaluación de las actividades desarrolladas

- Evaluación de las actividades desarrolladas por parte de los miembros del subgrupo de revisión.
- En función de la disponibilidad horaria, cuando un profesor/a pueda entrar en clase de otro compañero/a que realice la actividad de gamificación, el primero además de ayudar/observar/aprender, realizará una toma de datos para una posterior evaluación y puesta en común de lo observado.

### 5.3. Evaluación de la implementación

- Nº de actividades implementadas
- Modificaciones propuestas y realizadas sobre la actividad realizada.
- Encuesta al alumnado.

## **6. Difusión**

La difusión del trabajo y las actividades implementadas se realizará mediante la plataforma Colabora 3.0, así como el sitio web del instituto, las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.) del instituto y/o profesor participante en el grupo de trabajo. Se utilizarán etiquetas o hashtags que identifiquen el trabajo como: #IESMediterraneo #Garrucha #Secundaria #Gamificacion #mLearning, etc.

## **7. Recursos**

Tal y como se estableció en la solicitud, se solicita como apoyo o recursos:

- Bibliografía: Última versión de la bibliografía disponible
- Ponentes: Aportar visión/experiencia en la implantación de actividades de gamificación y/o aprendizaje móvil.

En Garrucha, 12 de noviembre de 2018  
El coordinador del grupo