

PROYECTO DE FORMACIÓN
GRUPO DE TRABAJO 201105GT044
"La gamificación: diseño e implementación en el aula"

Título del Grupo de Trabajo: **"La gamificación: diseño e implementación en el aula"**

Centro docente: CEIP MANUEL DE FALLA

ÍNDICE

- Situación de partida
- Objetivos
- Repercusión en el aula
- Actuaciones
- Recursos y apoyos
- Estrategias e indicadores para la valoración del trabajo

APARTADOS

1. Situación de partida

Debido a la importancia que tiene el juego en nuestro alumnado en su vida diaria y a la falta de motivación en las tareas escolares pensamos que sería conveniente profundizar en el uso de la gamificación y en el diseño de proyectos gamificados para llevarlos al aula y mejorar la motivación de nuestro alumnado, así como la gestión del clima del aula. Todo ello, haciendo partícipe activo al alumnado en su proceso de aprendizaje.

2. Objetivos

Para el profesorado

Conocer qué es la Gamificación en la educación.

Conocer los elementos de un proyecto gamificado.

Diseñar una estructura gamificada para el aula.

Conocer herramientas que faciliten el diseño de proyectos gamificados.

Para el alumnado

Mejorar la convivencia dentro del aula.

Fomentar y potenciar la autoestima del alumnado.

Motivar al alumnado en la realización de las tareas del aula.

Mejorar los resultados académicos del alumnado.

3. Repercusión en el aula

Lograr los objetivos planteados para el alumnado.

Además, se pretende que tras la formación de este GT el profesorado adquiera las habilidades y destrezas suficientes para implementar pequeños proyectos gamificados dentro de sus programaciones de aula, sabiendo gestionarlos con eficacia.

4. Actuaciones

Se recoge en una tabla las actuaciones que tenemos previstas desarrollar a lo largo de este Grupo de Trabajo, así como su temporalización y responsables:

Actuación	Temporalización	Responsable
Tareas propias de la coordinación: - Gestiones Séneca/Colabora - Seguimiento y memoria - Convocatoria de reuniones - Fomento del trabajo en equipo - Etc.	A lo largo del curso según plazos establecidos	Carlos Andrés Garrido Gil
Proyecto de Formación en Colabora	Antes del 30 de noviembre	Carlos Andrés Garrido Gil
Presentación del proyecto y actuaciones a realizar. Según necesidades de los integrantes del Grupo de Trabajo. Introducción a la Gamificación.	27 de enero	Carlos Andrés Garrido Gil
Sesión formativa con ponente. (3 horas)	12 febrero	Todos los participantes.
Puesta en común y dudas sobre lo visto hasta el momento.	26 febrero	Carlos Andrés Garrido Gil
Valoración global de seguimiento	Antes del 15 de marzo	Carlos Andrés Garrido Gil
Sesión formativa con ponente (3 horas)	23 de marzo	Todos los participantes.
Búsqueda y análisis de bibliografía	Segundo trimestre	Todos los participantes.
Implementación en el aula de las actuaciones acordadas	Tercer trimestre	Todos los participantes

Valoración y reflexión grupal de seguimiento	14 Abril	Todos los participantes
Asistencia a las reuniones de trabajo	Según el cronograma de la Jefatura de Estudios.	Todos los participantes
Participación en la plataforma Colabora aportando comentarios y reflexiones sobre lo trabajado en las sesiones de trabajo o tras la realización de lecturas alusivas al tema del Grupo de Trabajo.	A lo largo del curso.	Todos los participantes
Memoria final y propuesta de certificación de los participantes	Antes del 31 de mayo	Carlos Andrés Garrido Gil

5. Recursos y apoyos

Facilitación de bibliografía específica:

Gamificación. Motivar Jugando (TIC.CERO) de Ferrán Teixes.

Explora como un pirata. Michael Matera.



Explora como un pirata. Michael Matera.

Experiencias de otros centros: facilitar el material de experiencias de otros centros con la gamificación, proyectos gamificados, plantillas de diseño, ... tutoriales de herramientas TIC.

*Asesoría Externa: Ponencia de Aaron Asencio o Beatriz Cerdán Supervía o **Leónidas Arjona** o Azahara G. Peralta.*

6. Estrategias e indicadores para la valoración del trabajo

Asistir a las reuniones de trabajo.

Leer documentación bibliográfica sobre la temática del grupo de trabajo.

Conocer y dominar alguna herramienta TIC que favorezca la implementación de la gamificación en el aula.

Aportar, analizar y subir documentación en la plataforma Colabora.

Participar activamente en las reuniones que se realicen para el diseño de una estructura gamificada consensuada entre todos los participantes para su implementación posterior en el aula.

Todo ello se realizará con un formulario de autoevaluación en google forms.