**SEGUIMIENTO GRUPOS DE TRABAJO Y FORMACIÓN EN CENTRO**

1. **RUTINA DE PENSAMIENTO: ANTES PENSABA...AHORA PIENSO**

Sobre la temática de vuestro Proyecto escribe una respuesta utilizando cada uno de estos fragmentos de frases:

**ANTES PENSABA…**

**Que la Gamificación era hacer juegos determinados y de forma puntual en una asignatura, que era solo una fase para motivar al alumnado de la materia, que era muy difícil de aplicar porque podría ser considerado como algo nada serio y llegar a ser una “perdida de tiempo” en contra de lo que se hace en Secundaria (mi nivel) al tener tantos contenidos que cumplir aparte de pensar incluso que podría ser incompatible con determinadas fases del proceso enseñanza- aprendizaje del alumnado.**

**AHORA PIENSO… que más que un juego determinado es usar las estrategias de juego basadas en una temática y son el eje vertebrador de parte o la materia completa. Que mejora la motivación, ganas de hacer cosas por la implicación de las personas y consigue una mejoría cuantificable y cualificable de las propuestas que se hacen en la materia. Es compatible con todas las fases de proceso y consigue buenos resultados en el alumnado.**

**¿QUÉ ME INQUIETA O NECESITO EN ESTE MOMENTO?** (cumplimiento de los objetivos, de plazos, formación de los participantes, reuniones periódicas, tiempo, creación de materiales, aplicabilidad, constancia en el trabajo, coordinación…)

Necesitaría extrapolar esto a mi práctica, ver casos concretos in situ de cómo se realiza en clase, la realización de las jornadas y su desarrollo en los días que son y ver la respuesta del profesorado, tener precisos los materiales que se van a usar… La realidad es que hay mucho curro por realizar y tengo ganas de que esté hecho para que salgan las jornadas lo mejor posible aparte de aprender para mi práctica diaria extrapolándolo lo que se haría en música, que es mi materia en el centro donde trabajo.

**2. MINI DEBATE**

**Dinámica Grupal: Reflexión Colectiva**

Consigna: ¿Has observado algún cambio sobre lo que antes pensaba y ahora piensas? (Intentamos que participen todos)

Pues se puede ver que si, porque se puede ver que tenía una idea muy equivocada de lo que era la Gamificación y lo veía como algo que se hacia puntualmente y con un propósito motivador, pero de importancia menor. Ya he visto que es el eje vertebrador de la materia o parte de ella y puede ser muy útil para mejorar muchos aspectos necesarios en el proceso de enseñanza- aprendizaje del profesorado. Por tanto, he visto que es una metodología muy motivadora que se puede usar en toda la materia y no es un hecho que se hace en el rato que se puede y sin un fin determinado.

**3. COMPARTIMOS LO QUE ME INQUIETA O NECESITO**

**3.1 Reflexión por parejas (Tiempo = 5 minutos).** Consigna: recogemos las coincidencias

|  |  |
| --- | --- |
| 1- Necesito más sesiones de formación con Isaac para prácticas las estrategias que se van a realizar en las jornadas. | 4- Profundizar en los puntos de creación de historia, tareas a realizar en una asignatura determinada, en este caso, Educación Física. Por supuesto, integrar esta metodología en otras metodologías interesantes como ABP y Trabajo cooperativo entre otras. |
| 2- Me inquieta ver la aplicación de todo lo aprendido en las jornadas. | 5- Necesito usar y profundizar más en aquellas herramientas TIC /TAC necesarias y facilitadoras del proceso de Gamificación. |
| 3- Necesito ver un proceso gamificado “in situ” en el aula para tener más claros los pasos que se realizan. | 6- Este es un deseo personal, me inquieta conseguir o que me recomienden material de Gamificación en Música para aplicar lo aprendido en mi materia. |
|  |  |

**3.2 Dinámica Grupal: Reflexión Colectiva.**

* **Recogemos lo que nos inquieta.**
* **Priorizamos los aspectos que nos inquietan.**

**4. PROPUESTAS DE MEJORA**

Teniendo en cuenta los aspectos que nos inquietan, intentamos dar soluciones para resolverlos.

**Dinámica Grupal: Reflexión Colectiva**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |