



De esta forma los participantes se irían introduciendo en la estética de las jornadas, prepararían determinadas actuaciones, y sin saberlo, irían aprendiendo una nueva forma de comunicación uni/bidireccional a la vez que irían construyendo redes colaborativas de aprendizaje.

## ¿Cómo ponerla en práctica?

### Actuaciones concretas

Las actuaciones concretas con los participantes en las fases previas ya han sido determinadas en los puntos anteriores (también se complementan con el apartado de “materiales creados”) y eran marcadas por las comunicaciones a través del canal de Telegram. Considerando que las actuaciones de la fase presencial están diseñadas pero no se han llevado a cabo, una vez realizadas las jornadas ubicaremos los enlaces de los vídeos donde explicamos el programa y el desarrollo de la [gran actividad gamificada](#) en este mismo documento.

### Roles de organización y participantes

Como viene siendo “tradición” en las jornadas en las que participo en la organización, los roles de las personas implicadas están bastante definidos e incorporan además un nombre específico. En esta ocasión, estos son los roles:

- ✓ **Organizadores:** Corresponden al núcleo central que diseña las jornadas y su organización, que además, en momentos puntuales actúa junto a rol de colaborador.
- ✓ **Colaboradores:** Son personas que participan en la organización dinamizando actividades, colocando materiales y solucionando problemas. A ojos de los participantes son parte de la organización pero no han participado en el diseño
- ✓ **Virus:** son participantes a ojos de los demás, pero conocen de antemano las diferentes actividades y ofrecen a la organización un feedback fundamental para el desarrollo de este tipo de actividades. Además, suelen prender el fuego de la motivación y la dinamización de los grupos de participantes desde la horizontalidad y de forma secreta.
- ✓ **Participantes:** su función es participar, disfrutar y aprender. Posteriormente deberán llevar a la práctica las vivencias recibidas para iniciar un nuevo proceso vírico con alumnado y profesorado (compañeros)

### Metodología

La principal estrategia metodológica desarrollada ha sido la Gamificación. Sus actuaciones serán explicadas en los vídeos mencionados anteriormente, que compartiremos una vez terminadas las jornadas. Además, hemos utilizado estrategias vinculadas al aprendizaje

cooperativo y la práctica reflexiva tanto para el diseño de las jornadas como de las actividades de creación al final de las mismas (“retando al sistema”). [Pincha aquí para ver un ejemplo:](#)

### **Atención a la diversidad**

El profesorado exento de realizar actividades físicas al estar lesionado o con algún tipo de problema que le impida participar, podrá hacerlo en prácticamente todas las actividades y talleres con excepción de la “gran actividad gamificada” (Los Juegos del Hambre propiamente dichos). En dicha actividad les asignaremos roles de control o de interferencia con los participantes, tal y como se hace en la película con los “ataques” por parte del Capitolio, que implicaban una dificultad añadida a los tributos (participantes en Los Juegos)

### **Coordinación entre el profesorado (Colaboradores, virus y organizadores)**

El sistema de coordinación se basa en los canales y grupos creados en Telegram. A este efecto, y de cara a la organización, creamos:

- ✓ Dos canales informativos: uno para virus y otro para colaboradores
- ✓ Dos chats: en ellos, virus y colaboradores podrían seguir el “protocolo de emergencia” que explicamos en los vídeos”

Además, hicimos una reunión previa antes de las jornadas, y el propio día del comienzo en horario de mañana, esperamos realizar otra para recordar todas las reglas y actuaciones necesarias.

### **Relaciones de intradisciplinaridad.**

Aunque el principal objeto del grupo de trabajo y las jornadas es trabajar la Gamificación (que podríamos incluir el trabajo del juego como estrategia metodológica), dentro del área de Educación Física, abordamos aspectos como:

- ✓ Expresión corporal: en el taller de “retos por el mundo”, el “desfile de tributos” y su actividad posterior.
- ✓ Orientación y condición física/salud: en la “gran actividad gamificada”

### **Relaciones con otros cursos, centros, instituciones, asociaciones, padres/madres de alumnos...**

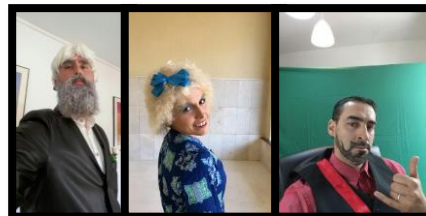
La principal relación que queremos potenciar se producirá con el alumnado, ya que en la fase de “retando al sistema”, los participantes deberán grabar un vídeo con una propuesta didáctica que llevar al aula. En él, reflejarán su compromiso de llevarlo a cabo con su alumnado, y de esta forma, afianzar los conocimientos adquiridos. Por otro lado, estos prototipos creados en

las jornadas serán públicas y compartidos en la red, de forma que otros docentes puedan llevarlos a cabo aunque no hayan asistido a las jornadas.

### **Materiales realizados**

Entre estos materiales destacamos:

- ✓ Vídeos promocionales: [pincha aquí para verlos](#) (añadiremos más cuando terminen las jornadas)
- ✓ Materiales para la gran actividad gamificada
- ✓ Fichas identificativas e individualizadas para cada participante
- ✓ Chapas/insignias
- ✓ Grupos de Telegram para cada equipo de participantes, atendiendo a los distritos de la saga, para generar colaboración entre sus participantes y la creación cooperativa del “desfile de tributos” (una actividad vinculada a la expresión corporal).



### **EVALUACIÓN**

Para evaluar estas actuaciones nos apoyaremos en la propia evaluación de las jornadas en Séneca, donde prestaremos especial atención a los aspectos organizativos y al desarrollo de talleres y actividades. Además, ofreceremos la realización actuaciones formativas como grupos de trabajo o cursos con seguimiento para el curso siguiente curso de cara a comprobar la repercusión en el aula de todas nuestras actuaciones y apoyar las diferentes iniciativas que vayan surgiendo.

### **TEMPORALIZACIÓN**

Las actividades especificadas en este documento atenderán a sus diferentes fases:

- ✓ Fase previa (grupos de Telegram y creación de expectativas): aproximadamente un mes, desde el 2 de mayo hasta el 7 de junio inclusive.
- ✓ Fase presencial (jornadas): dos días; 8 y 9 de junio
- ✓ Fase de aplicación en el aula: un curso académico; en concreto el 2017/18.

### **MATERIALES (RECURSOS) NECESARIOS**

Dada la gran variedad de actividades y actuaciones y que la actividad todavía no se ha realizado, es difícil determinar este apartado. No obstante, lo imprescindible podría ser lo siguiente:

- ✓ Un ordenador
- ✓ Teléfonos móviles
- ✓ Programa iMovie y Windows Movie Maker para la edición de vídeos
- ✓ Megafonía
- ✓ Máquina de chapas y [editor "Chapea"](#)
- ✓ [Todos los materiales necesarios para la realización de las jornadas](#)

### **ASPECTOS QUE HABRÍA QUE CONSIDERAR:**

Trabajar la Gamificación implica todas las dificultades vinculadas al trabajo de cualquier actuación innovadora, y además, la lucha contra gran cantidad de prejuicios arraigados en gran cantidad de personas vinculadas a la Educación. Para hacerlo, es necesario contar con mucha paciencia, ilusión y ganas de trabajar.

Además, en esta ocasión hemos considerado necesario aportar un comunicado por parte de la organización que deja claras ciertas cuestiones que podrían ser potencialmente malinterpretadas por cierto sector del profesorado. Creemos que aunque pueda no ser necesario, sí puede ser conveniente el uso de este tipo de escritos, así que [pinchando aquí](#), se puede acceder al mismo para poder tomarlo de referencia.

Todo el trabajo que nos ha llevado a construir estas experiencias está reflejado en nuestra comunidad Colabor@. [Pincha aquí](#) para acceder a ella y no dudes en comentar y/o pedirnos lo que necesites.