

ENS GAMIFIQUEM



CENTRE: CEP LUIS VIVES PUÇOL

COORDINADOR: AGUSTÍN TRUJILLO DE PRADOS

MODALITAT: INDIVIDUAL

TIPOLOGIA: NOU

INDEX

1. JUSTIFICACIÓ DEL PROJECTE
 - a. PERTINENÇA
 - b. CONCRECIÓ DELS OBJECTIUS
2. PROJECTE
 - a. MARC TEORIC
 - b. ORIGINALITAT
 - c. CONCRECIÓ DE LA METODOLOGIA APLICADA AL PROJECTE
 - d. SOSTENIBILITAT
 - e. TRANSFERENCIA
 - f. PARTICIPACIÓ
 - g. CARÀCTER INCLUSIU
 - h. PLURILINGÜÍSME
3. AVALUACIÓ I IMPACTE
 - a. INDICADORS I CRITERIS D'AVALUACIÓ
 - b. INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ
 - c. IMPACTE I PROPOSTES DE MILLORA.
4. CONCLUSIONS
5. PRESUPOST

1.- JUSTIFICACIÓ DEL PROJECTE

a. PERTINENÇA

Les noves tecnologies han irromput en el món educatiu i han vingut per quedar-s'hi. Davant d'aquesta realitat, i donades les circumstàncies actuals de la no presencialitat a les aules i vista la necessitat i el seu potencial, aquest curs hem decidit començar a introduir l'ús de les tauletes i de la gamificació per tal de millorar l'aprenentatge del nostre alumnat. Pretenem introduir als xiquets i xiquetes en l'ús responsable d'aquesta eina tot oferint un gran ventall de possibilitats.

Partim de la certesa que la competència digital es clau per fer possible el canvi metodològic que la societat ens demana. En aquest aspecte l'ús de les TICs i en concret de les tablets permet dur a terme aquesta finalitat: treballar amb elles possibilita més interactivitat. El fet de ser portàtil fa que les activitats siguin més significatives ja que permet acompanyar a l'alumne més enllà de l'aula i fa que possibiliti la integració de les TICs en la quotidianitat.

b. CONCRECIÓ D'OBJECTIUS

- Integrar la tablet i la gamificació en el procés educatiu per tal de millorar els aprenentatges.
- Fer un bon ús de les noves tecnologies.
- Compartir els aprenentatges i aprendre de forma divertida amb els companys.
- Valorar la vida d'escola i donar-la a conèixer a través de la xarxa.
- Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar.
- Utilitzar les funcions bàsiques de les aplicacions d'edició de textos i presentacions multimèdia.
- Utilitzar programes i aplicacions de creació d'imatge fixa, so i imatge en moviment.
- Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals

- Organitzar i emprar els propis entorns personals digitals de treball i d'aprenentatge
- Realitzar comunicacions interpersonals virtuals i publicacions digitals activitats en grup utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu.
- Desenvolupar hàbits d'ús saludable de la tecnologia
- Actuar de forma crítica, prudent i responsable en l'ús de les TIC, considerant aspectes ètics, legals, de seguretat, de sostenibilitat i d'identitat digital.

2.- PROJECTE

a. MARC TEORIC

Què és la gamificació a l'aula?

Quan parlem del concepte de gamificació en educació ens referim a la utilització del joc en l'àmbit de l'educació amb l'objectiu d'afavorir l'aprenentatge de conceptes i habilitats.

L'objectiu principal és el de ser una font d'aprenentatge especialment motivadora i efectiva per als alumnes i alumnes. D'aquesta manera s'aconsegueix un major compromís per part dels alumnes i alumnes en el seu aprenentatge i és per això que els col·legis més innovadors estan començant a utilitzar aquest tipus de recursos educatius a l'aula.

L'aplicació d'aquesta mena de metodologies ha de ser compresa pels docents, els qui realitzen la labor d'acompanyament dels estudiants en tot el procés educatiu. Els beneficis d'incorporar la gamificació a l'aula vénen determinats per aquest bon enteniment per part dels professors i professores i el seu ensenyament als alumnes.

Els beneficis de la gamificació a l'aula:

1. La gamificació augmenta la motivació per l'aprenentatge

Als alumnes els encanta el joc i per això que qualsevol activitat que els sembla divertida augmenta la seva motivació. En realitat, la motivació no és directa a l'aprenentatge, però el que és clar és que aquestes eines augmenten la seua predisposició a aprendre i no genera rebuig com podria suposar el concepte d'aprenentatge tradicional.

2. La dificultat va en augment, es progressiva.

Cada joc es dissenya amb una sèrie de reptes i objectius que els alumnes i alumnes han d'aconseguir. L'essència de la gamificació pot ser similar a la d'un videojoc, segons el jugador va superant els nivells, el joc es torna més difícil. Això pot ser, per exemple, l'assimilació de conceptes més abstractes o de problemes més difícils de resoldre. El que és cert és que el nivell de dificultat no té límits i pot utilitzar-se en totes les etapes educatives, des d'Educació Infantil fins a Educació Secundària.

3. Fa més divertides les assignatures.

El concepte de classe tradicional amb llibres i quaderns pot arribar a ser poc estimulant per als alumnes i alumnes. En moltes ocasions no troben un significat als conceptes que se'ls ensenyen en el col·legi i això fa que se senten desmotivats o que les assignatures els resulten avorrides. La gamificació pot aplicar-se en totes les assignatures, des de matemàtiques fins a ciències socials o música, i a través d'ella poden comprendre conceptes abstractes d'una forma més pràctica.

4. Afavoreix l'adquisició de coneixements

L'adquisició de coneixements aquesta directament relacionada amb l'interès i la comprensió que tenen els alumnes dels conceptes. Existeixen conceptes complexos que els alumnes no són capaços d'entendre i, per tant, a l'hora d'estudiar, aquests no aconsegueixen assimilar. A través de la gamificació poden assimilar-se conceptes tant senzills com complexos i és més fàcil que els alumnes els entenguin i els memoritzen.

5. Augmenta l'atenció i la concentració

Directament relacionada amb la motivació trobem l'atenció i la concentració. Aquest procés és com una cadena: si els alumnes estan motivats, senten que són capaces d'entendre els conceptes, els suposa un repte i a més els agrada, ells mateixos posaran tota la seva atenció i concentració a continuar amb aquest, posant tots els seus esforços i recursos en el joc, afavorint el seu propi aprenentatge.

6. Millora el rendiment acadèmic

Aquest aspecte és el més lògic i ve derivat de tots els beneficis anteriors. L'assimilació de conceptes i el fet d'entendre-us permet que els alumnes i alumnes treguin molt millors notes en les proves de rendiments en comparació amb un estil d'aprenentatge basat en la memorització

7. Estimula les relacions socials

La major part de les eines de gamificació requereix que s'utilitzin en grup. D'aquesta manera els alumnes i alumnes han d'aprendre a comunicar-se i a treballar conjuntament per a aconseguir l'objectiu. Aquest tipus de jocs afavoreix que cada alumne i alumna adquireixi un rol dins d'aquest, però que a més vegi als seus companys/as com a iguals.

8. Fomenta l'ús de les noves tecnologies

La gamificació pot dur-se a terme amb o sense les noves tecnologies, però existeixen grans eines tecnològiques com la robòtica educativa o el disseny i desenvolupament de videojocs que fa que els alumnes comencin a usar les noves tecnologia i les integrin dins de la seva manera d'aprendre i de viure.

9. Afavoreix el bon ús dels videojocs

Una de les eines de gamificació més interessants són els videojocs i la utilització dels mateixos amb la fi educativa els fa entendre als nens i nenes que no són una simple eina d'oci, sinó que cada videojoc té una fi i que a més poden fer un ús moderat i responsable dels mateixos. 10. Millora l'ús de la lògica i l'estratègia per a la resolució de problemes.

10. Això és una característica fonamental de qualsevol joc educatiu. Es plantegen reptes i els alumnes i alumnes han de pensar per a resoldre-ho. Pot ser un trivial, una endevinalla matemàtica o una estratègia que necessiti coneixements de física, però la característica en comú és que en tots es necessita utilitzar el pensament lògic i l'aprenentatge mitjançant deducció i prova i error. Són molts els beneficis que té la gamificació i el que és clar és que aquesta eina està començant a ser molt útil en l'àmbit educatiu perquè els nens i nenes desenvolupin diferents habilitats tecnològiques o habilitats socials i de comportament.

b. ORIGINALITAT.

-PRACTICA NOVA:

Introducció de les tablets en els cursos de 6é de Primària. Ús de la gamificació en els aprenentatges instrumentals. La gamificació permetrà als nostres alumnes major autonomia perquè els aprenentatges s'ajusten al ritme de cada alumne, es a dir, es un aprenentatge personalitzat. A més els alumnes es poden ajudar entre ells.

Aquesta pràctica permet la autoavaluació per part dels alumnes.

-CRONOGRAMA EXPLÍCIT I PLANIFICACIÓ DE TASQUES

Començarà en setembre de 2020 i acabarà en juny de 2021 per als alumnes de 6é. Si la experiència es satisfactòria s'implementarà en el curs 2021-2022 a tots els alumnes de l'escola.

c. CONCRECIÓ DE LA METODOLOGIA APLICADA AL PROJECTE

-PRIMERA FASE: MES DE SETEMBRE.

A l' inici del programa i abans d'abordar el procés d'aprenentatge hi haurà un període d'adaptació en el que serà necessari dedicar un temps a l'alfabetització digital dels alumnes. Durant aquest mes l'aula d'informàtica del centre serà d'ús exclusiu dels alumnes de 6é per tal que es familiaritzen amb processos com la gestió d'arxius, pujar i compartir documents, editar textos o imatges, entre altres, per aconseguir que l'alumne treballi de forma autònoma i eficaç amb les tablets en l'aula.

A continuació es configuren les tablets.

-SEGONA FASE: INTRODUCCIÓ GRADUAL EN L'AULA.

S'introdueix l' aplicació que anem a fer servir per a el treball de gamificació. Es començarà en l'àrea de matemàtiques, i poc a poc la tablet es va utilitzant en altres àrees, i el seu ús se va multiplicant.

El procés de l'aprenentatge en la gamificació seria el següent en cada àrea:



d. SOSTENIBILITAT

Pensem que és un projecte sostenible ja que esperem subvencionar-lo mitjançant aquest projecte i que es contemple dins del programa XARXA LLIBRES. El Centre també te previst pressupostar les despeses de manteniment derivades del seu ús, de forma que siga una experiència que es puga dur a terme en tots els nivells del Centre a partir del curs 2021-2022.

e. TRANSFERÈNCIA

Avui dia, tenim opció per decidir si incorporem o no les TIC a la nostra vida quotidiana, a l'escola, a la feina...? En l'actualitat la tecnologia digital és d'ús comú en diversos contextos (contextos d'educació –com ara escoles, instituts, universitats, biblioteques–, contextos laborals i de la vida quotidiana –a casa, als transports públics, als restaurants–) i per a una població cada vegada més àmplia que s'inicia a una edat cada vegada més jove.

Hui en dia, els joves no només són usuaris, sinó que també hi participen creant continguts multimodals. Es tracta d'una cultura de participació que es realitza clarament a les xarxes socials, però també en expressions més creatives. Ara bé, aquesta participació no forma part del currículum explícit, sinó del que es denomina currículum ocult. La falta d'incorporació d'activitats digitals no és només una qüestió de gestió de les tasques escolars, sinó també un desaprofitament d'oportunitats d'aprenentatge dels estudiants. Nosaltres entenem que és necessari que la cultura digital siga explícita i que se treballa a l'escola.

La tecnologia de la informació i la comunicació (TIC) ha modificat molts aspectes de l'activitat diària, també ha canviat la nostra interacció amb l'aprenentatge i aquests canvis en els processos d'ensenyament i aprenentatge no han estat equivalents. La importància i ubiqüitat de les TIC en el treball, l'educació i la vida quotidiana es reflecteixen en la consideració de l'actual escenari d'interacció social de la societat, definida com a «societat de la informació i el coneixement». La referència al coneixement és conseqüència de la consciència que les tecnologies per si soles no tenen efectes si no van acompanyades de les habilitats cognitives i de l'alfabetització corresponents a les capacitats d'accés com a usuaris i a les capacitats d'integrar, avaluar i generar informació i comunicació.

L'escola ha de desenvolupar aquelles capacitats que en l'actualitat representen el nou escenari laboral i que requereixen la tecnologia a escala transversal: les competències del segle XXI (enteses com la capacitat de comunicació eficaç, de treball en equip i de col·laboració, de flexibilitat i resolució de problemes complexos i de gestió de la informació).

A més a més, la tecnologia no s'ha de considerar un afegit, sinó un element transformador de l'educació en el context de la societat de la informació i el coneixement, on els aprenents, les seves característiques, les formes socials, els ritmes d'aprenentatge, etc., estan canviant i, per tant, es fa necessari replantejar què, com i quan s'ensenya, com s'avalua, com s'organitzen i s'estructuren les escoles i com es gestionen els temps i els espais.

f. PARTICIPACIÓ.

En el curs 2020-2021:

- 60 alumnes de 6A i 6B.
- Els professors tutors, i la resta de professors del Centre.
- Les famílies del alumnes de 6é.
- L'Equip Directiu del Centre.
- El Coordinador TIC del Centre, i coordinador d'aquest Projecte.

En el curs 2021-2022:

Tota la Comunitat Educativa: alumnes, famílies, professors del Centre, equip directiu, Coordinador TIC, AMPA.

g. CARÀCTER INCLUSIU

Aquest Projecte que té com a pilar fonamental la utilització de les tablets per a la personalització de l'aprenentatge a través de la gamificació, suposa un instrument òptim per a la inclusió, ja que objectius, continguts, criteris d'avaluació s'ajusten a les necessitats educatives de cada alumne.

Des de la perspectiva TIC, aquests recursos són fonamentalment percebuts com a facilitadors i transmissors d'informació i recursos educatius per als estudiants, que poden ser adaptats a les necessitats i característiques independents dels subjectes, i pot aconseguir amb ells una veritable formació audiovisual, multimèdia i hipertextual. Des d'aquesta posició, els coneixements que haurem de tenir per a la seva utilització es centraran fonamentalment en la vessant tecnològica i instrumental. Des de la posició TAC, implica la seva utilització com a instruments facilitadors de l'aprenentatge

i la difusió de el coneixement. Són per tant vistes no tant com a instruments de comunicació, sinó com a eines per a la realització d'activitats per a l'aprenentatge i l'anàlisi de la realitat circumdant per l'estudiant. Es tracta de dirigir la seva utilització cap a usos més formatius, tant per a docents com per a discents, amb l'objectiu d'aprendre de manera més significativa i excel·lent. I, finalment, des de la posició TEP, es tractaria de percebre-no com a simples recursos educatius, sinó també com a instruments per a la participació i la col·laboració de docents i discents que, a més, no han d'estar situats en el mateix espai i temps. Es parteix per tant de la perspectiva que l'aprenentatge no només té una dimensió individual, sinó també social, ja que la formació implica aprendre en comunitat i ser capaç d'interactuar i col·laborar per construir el coneixement.

h. PLURILINGÜÍSME

Aquest Projecte de gamificació e introducció de tablets en el Centre, tindrà un tractament Plurilingüe ajuntant-se al Pla Lingüístic de Centre.

3. AVALUACIÓ I IMPACTE.

L'avaluació del Projecte que presentem es durà a terme al llarg del curs en tres moments, en les revisions de la Programació General Anual al finalitzar cada trimestre, es a dir serà avaluat pel Claustre de professors i el Consell Escolar de Centre.

Finalment formarà part de la memòria, i segons l'impacte es duran a terme les propostes de millora per al proper curs. Entre elles, esperem, l'extensió del Projecte a tota l' etapa educativa.

a. INDICADORS I CRITERIS D'AVALUACIÓ

Com a indicadors d'avaluació utilitzarem:

- Els resultats acadèmics.
- La transferència digital.
- Creacions digitals del nostres alumnes.
- El grau de satisfacció dels alumnes.
- El grau de satisfacció del professorat.
- El grau de satisfacció de les famílies.

b. INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ

- Rúbriques d'avaluació
- Proves orals i escrites.
- Qüestionaris.
- Enquestes.
- Participació en concursos digitals.
- Transferència a altres àrees.

c. IMPACTE I PROPOSTA DE MILLORA

La Proposta de millora es convertir aquest Projecte inicial en un Projecte de continuïtat per digitalitzar tant l'aprenentatge com la tasca docent de tot el Centre per al futur.

4. CONCLUSIONS

Les TICs tenen i continuaran tenint un gran impacte en la societat en general i en l'educació en particular, però aquest món tecnològic també té els seus pros i contres.

Les noves tecnologies poden proporcionar mitjans per millorar els processos d'ensenyament i aprenentatge; per a la gestió d'entorns educatius en general; pot facilitar la col·laboració entre famílies, escoles, el món laboral i també pot contribuir a superar les desigualtats socials; però el seu ús per a una societat més justa dependrà, en gran part, de l'educació, el coneixement i la capacitat crítica dels seus usuaris.

L'ús dels recursos tecnològics en l'educació primària no només desperta l'interès per l'aprenentatge en els estudiants, sinó que també el prepara per unir-se a la societat en què viu, cada vegada més tecnificada.

En definitiva, siga quina siga la metodologia per aplicar les TIC a l'aula, la formació que permeti l'alfabetització digital, la competència digital, l'educació integral han de prevaler en tot cas.

En el nostre cas la utilització de les tablets i la gamificació és el punt de partida per afavorir la competència digital dels nostres alumnes.

5. PRESSUPOST

Llicències aplicació SNAPPET.....	3000 €
Pressupost manteniment dispositius.....	1000 €
TOTAL.....	4000 €