

## ROSER GÓMEZ RAMOS

### CONTEXTO Y NECESIDADES DEL GRUPO

El proyecto va destinado a un grupo de 25 alumnos de segundo nivel, el cual tienen un concepto de juego desestructurado, y las relaciones sociales son limitadas. Lo cual implica que el desarrollo de las sesiones sea complicado en cuanto a organización de grupos y a atención sobre las explicaciones y la tarea. No tienen demasiados hábitos y rutinas establecidas.

Les gusta mucho el juego libre y les cuesta seguir las pautas del juego.

Por todo esto, la gamificación, para conseguir conciencia de grupo, y consecución de unas metas concretas, nos va a servir para motivar al alumnado en el desarrollo de los hábitos saludables y para entender la EF como una realidad estructurada que servirá para vincularla a su vida diaria.

### OBJETIVOS

Incrementar la motivación para aumentar la atención del alumnado.

Mejorar el comportamiento del alumnado frente al desarrollo del área.

Adquirir hábitos saludables para incorporarlos a su vida diaria.

Integrar rutinas y normas para conseguir el beneficio pleno de las sesiones de EF.

Aprender a trabajar en equipo para valorar el esfuerzo producido.

### TEMPORALIZACIÓN

El proyecto se desarrolla a lo largo de todo el curso escolar, habiendo 3 gamificaciones diferenciadas según el trimestre. En este caso nos vamos a centrar en el primer trimestre, donde la gamificación se va a basar en la adquisición de los hábitos y rutinas para el buen desarrollo de las clases y del propio alumnado en base a tres ámbitos: al mental, al social, y al motriz.

### DINÁMICA

Premios (Todo el curso)

Estatus (2º TRIMESTRE)

Logros (Todo el curso)

Colaboración (Todo el curso)

### MECÁNICA

1. Puntos: serán la herramienta para obtener las recompensas, éstas en el primer trimestre serán cromos, en el segundo trimestre tesoros (premios).
2. Niveles: los alumnos van a ir cambiando de nivel según el esfuerzo realizado en cada sesión. Al finalizar la sesión se otorgarán a ellos mismos 1,2 o 3 puntos, según el nivel de implicación y esfuerzo de cada sesión, posteriormente con su personaje avanzarán en el tablero del camino del esfuerzo, según el número que se hayan otorgado. Al cabo de varias sesiones, cada alumno llegará al final del camino, subiendo así de nivel de personaje: Navegante, Grumete, Espadachín, Teniente y Capitán/a.
3. Desafíos: retos con carácter individual.
4. Pruebas de equipo: retos, que pondrán a prueba la consecución de cromos con valor actitudinal.

## NARRATIVA

### Piratas del Puerto

El puerto de nuestro pueblo (Puerto de Sagunto), está sufriendo diversas invasiones de saqueadores que están robando todos los puestos comerciales de la zona.

El Capitán Trévor, máximo responsable de la entrada y salida de barcos a nuestro mar Mediterráneo, nos ha enviado un mensaje de auxilio: necesita una nueva tripulación para que su gran navío El Coloso, haga de barrera ante tantas invasiones, y poder devolver la tranquilidad que solía reinar en el Puerto.

Debe zarpar en 24 horas hacia alta mar y batallar contra todos los enemigos.

Pero, cuidado, cualquier persona no es apta para formar parte del equipo del Capitán. Deberemos formarnos en piratería y cartografía, y alcanzar una serie de objetivos con los que conseguiremos ser un buen pirata. La salud, es una de las cosas más importantes que nuestro Capitán demanda como requisito.

Para ser un pirata saludable deberemos: alimentarnos bien, descansar el tiempo necesario, adquirir una serie de hábitos higiénicos y posturales, y realizar ejercicio físico dentro y fuera del horario lectivo.

Además, el trabajo en equipo será una herramienta necesaria para superar obstáculos y formar una defensa más estable.

A lo largo de esta aventura, conoceremos personajes que podrán ser aliados o enemigos, y deberemos tener los 5 sentidos en plenas facultades para descubrir a los impostores, así que será muy importante desarrollarlos. Los aliados nos proporcionarán mensajes que nos llevarán por caminos más seguros. ¿Sabréis diferenciarlos?

La barrera marítima, será solo la primera aventura que envolverá a la tripulación del Capitán. Porque en la huida, los vándalos robarán un valioso tesoro que deberemos recuperar, llevándonos por lugares fantásticos y naufragando en una Isla que tendremos que explorar.

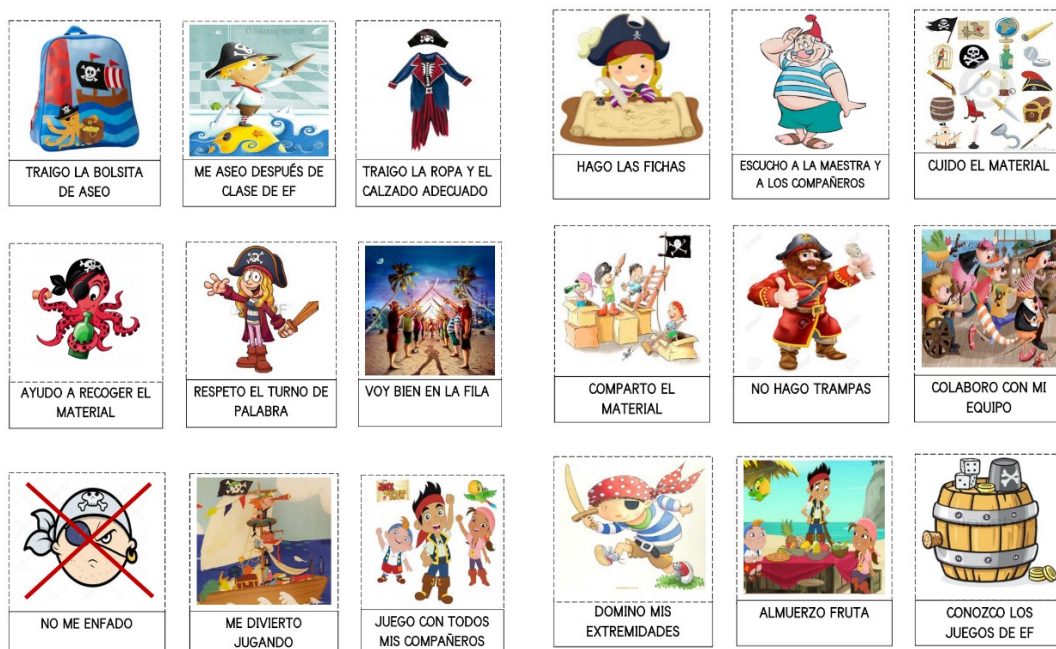
¿Te atreves a formar parte del equipo?

PERSONAJES: CAPITÁN TRÉVOR (envía mensajes a la tripulación a través de las TIC o bien en botellas).

MISS HEALTY (Encargada de proporcionar las recompensas [cromos de los hábitos saludables] en sobres a los alumnos).

PIRATA BARBOSA (Enemigo que intenta desestabilizar a la tripulación, llevándoles al engaño y a las malas costumbres otorgando premios menores si fallan en los hábitos, esto da lugar a que tarden más en conseguir las recompensas y los premios dorados).

### EJEMPLOS DE CROMOS:



En el segundo trimestre empezamos con los niveles de esfuerzo comentados anteriormente. Cada alumno con su personaje (ellos disfrazados de piratas), al terminar cada sesión optan por mover su avatar 1, 2 o 3 casillas en el panel “El camino del esfuerzo”, según su esfuerzo e implicación en la sesión. Cuando consiguen llegar al tesoro, obtienen un premio y un carnet de Grumete, y vuelven a empezar, para finalmente conseguir el siguiente nivel (Espadachín). Es una herramienta que les motiva muchísimo, porque además utilizan sus propios muñecos (fotografías plastificadas).



## EVALUACIÓN

El proyecto lo estoy poniendo en práctica este curso y está funcionando de maravilla, de momento. El nivel de motivación del alumnado es altísimo y la evolución que han tenido en un mes y medio es muy notable.

No obstante, hay siempre aspectos a corregir y lo plasmo en una planilla de evaluación docente en la cual reviso los objetivos, la metodología en cuanto a agrupaciones, manera de transmitir la información, estilos de enseñanza donde cada vez se otorga mayor participación del alumnado, etc

El álbum de cromos me sirve como herramienta de evaluación del alumnado, y el camino del esfuerzo como herramienta de autoevaluación para el alumnado.

Sé que se trata de un proyecto de iniciación a la gamificación, y todavía puedo expresar muchísimos aspectos, pero para empezar, esto es lo que estoy llevando a cabo.