



ESTRUCTURA GAMIFICADA DE CENTRE (PROJECTE LIFE)

DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

L'experiència consisteix en la implantació d'una **estructura gamificada global de centre**, integrada en el Projecte Educatiu del CEIP José Pedrós i aplicada de manera transversal a les etapes d'Educació Infantil i Primària. Aquesta estructura organitza el curs escolar mitjançant una **narrativa comuna**, una ambientació que transforma els espais i un sistema coordinat de **missions mensuals**, punts, nivells, recompenses i normes compartides per tot el claustre.

La narrativa del projecte —basada en la ciència-ficció i protagonitzada pels *Keplerians*, una civilització que busca ajuda per salvar el seu planeta— actua com a fil conductor que connecta **currículum, valors, emocions i Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)**. Cada mes es desplega una missió vinculada a un ODS i a una emoció específica, que el professorat adapta a les seues àrees i nivells mantenint la coherència pedagògica i narrativa.

El programa d'educació emocional ("*Univers Emocional*") creat en aquesta gamificació s'ha basat en "El petit príncep" i els seus viatges per l'univers.

L'experiència combina **gamificació, metodologies actives i educació emocional**, i s'implementa a través de la plataformes de gestió, que permeten gestionar punts, recompenses i insígnies de manera transparent i motivadora. L'estructura no és una activitat puntual, sinó un **marc organitzatiu estable**, planificat i sostingut en el temps, que vertebrava totes les accions educatives del centre.

Aquesta proposta transforma el funcionament global del centre, fomenta la participació activa de l'alumnat, reforça el sentit de pertinença, impulsa la cohesió del claustre i genera un entorn d'aprenentatge significatiu per mitjà d'un sistema **altament transferible, inclusiu i sostenible**, que connecta l'aprenentatge amb la realitat social i emocional de l'alumnat.

Descripció breu

Estructura gamificada de centre basada en una narrativa comuna i missions mensuals que integren ODS i emocions. Organitza el curs amb activitats cooperatives i metodologies actives, generant un aprenentatge motivador i una identitat compartida de centre.



1. Objectiu principal

L'objectiu principal de l'experiència és transformar l'aprenentatge mitjançant una estructura gamificada integrada a tot el centre, que connecta narrativa, ODS, emocions i continguts curriculars. La proposta incrementa la motivació, millora la convivència, reforça les competències socioemocionals i afavoreix un clima educatiu actiu, inclusiu i cooperatiu.

2. Actuacions prèvies i preparació

- Acord del claustre i integració en el Projecte Educatiu de Centre.
- Formació interna del professorat en gamificació, metodologies actives i ús de plataformes de gestió.
- Creació de la narrativa anual i definició dels personatges, conflicte, objectius i identitat visual.
- Disseny de normes, sistema de punts, recompenses i insígnies consensuades amb la COCOPE i l'alumnat.
- Preparació de materials inicials: presentacions, ambientació d'espais, cartelleria, vídeos, guies per al professorat i documents de seguiment.

3. Materials necessaris

- Plataformes de gestió per a la gamificació
- Materials audiovisuals i presentacions mensuals.
- Ambientació física del centre (cartells, elements decoratius, espais temàtics).
- Documents de planificació, rúbriques i registres d'avaluació.
- Equipament digital: pantalles, reproductors i ordinadors.

4. Metodologia

La metodologia combina:

- Gamificació: narrativa, reptes, missions, puntuacions, nivells, insígnies i recompenses.
- Metodologies actives: ABP, ABR, cooperatiu, Aprenentatge Servei.
- Educació emocional: activitats mensuals basades en l'Univers Emocional inspirat en El Principito.



- Treball interdisciplinari vinculat als ODS.
- Disseny universal per a l'aprenentatge (DUA) per garantir la inclusió.

5. Accions concretes

- Narrativa anual: els Keplerians contacten amb el centre per a salvar el seu planeta.
- Missions mensuals: cada mes es treballa un ODS. Paral·lelament es treballa una emoció vinculada, amb activitats curriculars i accions col·lectives.
- Sistema de punts i recompenses per reforçar l'esforç, comportament i respecte.
- Univers Emocional: tutories mensuals coordinades per treballar l'emoció del mes.
- Accions d'Aprenentatge Servei: activitats amb impacte real en el municipi.
- Ambientació del centre: transformació d'espais per reforçar la immersió narrativa.

6. Rols del professorat i de l'alumnat

Professorat:

- Dissenya i adapta activitats.
- Gestiona la narrativa i les missions.
- Guia el procés gamificat i acompanya emocionalment.
- Avalua i registra el progrés.
- Manté la coherència pedagògica i narrativa del projecte.

Alumnat:

L'alumnat esdevé un gran protagonista ja que les naus keplerianes tenen la capacitat de transformar coneixements en combustible i gràcies als reptes que impliquen aplicar els aprenentatges adquirits aconseguim que els keplerians s'apropen.

- Protagonista actiu de les missions.
- Participa en reptes cooperatius.
- Aplica estratègies emocionals apreses.
- Assumeix responsabilitats col·lectives i individuals.



7. Temporalització

- Setembre: presentació de la narrativa, personatges i normes.
- Octubre – Juny: desenvolupament de nou missions mensuals.
- Sessions de tutoria mensuals dedicades a l'emoció del mes.
- Activitats interdisciplinàries programades segons ODS i nivell.

8. Seguiment i avaluació

- Rúbriques per valorar participació, cooperació i competències emocionals.
- Registres en la plataforma de gestió: punts, insígnies, nivells i progressos.
- Autoavaluacions.
- Reunions de coordinació en COCOPE.
- Observacions sistemàtiques i registres del professorat.
- Resultats del projecte ACORD de la UJI com a suport extern d'avaluació.

9. Elements destacables i transferibilitat

- És una estructura estable, sostinguda i integrable a qualsevol centre.
- La narrativa i les missions són adaptables a qualsevol nivell i realitat.
- No depèn de recursos econòmics elevats: es basa en planificació i coordinació.
- Fomenta cohesió de claustre, identitat de centre i sentit de pertinença.

10. Enllaços d'interés

- Estructura gamificada del projecte LIFE:
<https://portal.edu.gva.es/josepedros/estructura-gamificada/>
- Missions mensuals: <https://portal.edu.gva.es/josepedros/missions/>