

## Guía de trabajo.

El proyecto de innovación docente: Red colaborativa centros educativos – Facultad de Educación de Soria para el fomento de la Cultura de Paz a través de nuevas tendencias educativas: gamificación, parte de la oportunidad que se contempló en la asignatura de Educación para la Paz y la Igualdad de realizar las prácticas de la asignatura, basadas en el diseño y planificación de un taller de 10 horas, por cada uno de los doce grupos de alumnado, con que contaba la asignatura. Cada grupo optó por uno de los diferentes cursos que conforman la educación primaria. Para ello contábamos con la posibilidad de realizar cuatro horas de desarrollo del mismo, en un aula real, del nivel y etapa seleccionado por cada grupo de alumnado, en dos Centros Educativos de Soria: CEIP Numancia y CEIP Los Doce Linajes,. Todo esto, se solicitó y comunicó previamente a los Centros, y contó con la colaboración del equipo directivo de cada uno de ellos, que lo incorporó a las actividades desarrolladas por la Comisión de Convivencia e Igualdad de su Centro, en su programa Educativo de Centro, al principio del curso escolar.

El trabajo en las prácticas de la asignatura, se centró en el análisis inicial del documento explicativo aportado por la profesora y colgado en la plataforma moodle Proyecto de Aprendizaje Tutorizado (PAT). En dicho documento, se explican las diferentes fases de preparación del diseño y planificación de los talleres que realizará cada grupo.

Se trata de una iniciación a la investigación, en este caso, sobre la Educación para la Paz y la Igualdad, y en concreto sobre la consulta y selección de recursos educativos con los que trabajar los diferentes ámbitos que se señalan a continuación:

1. Educación en Valores
2. Educación en Derechos Humanos
3. Educación Intercultural
4. Educación para el Desarrollo
5. Educación para el Medio Ambiente
6. Educación para Prevenir la Violencia
7. Educación para la Igualdad (Coeducación)
8. Educación para la Convivencia

Tras la adjudicación por grupos a uno de estos ámbitos, se realizó una rueda de preferencias fundamentadas para asignar los niveles de primaria al que dirigirían su taller, de manera que los seis grupos que conformaban cada clase práctica, abarcasen todas las etapas, los seis cursos de primaria. El tema de investigación, daba forma a los bloques de la asignatura y constituía la parte práctica recogida en el programa de la asignatura, es decir las implicaciones educativas, sobre como diseñar contextos y experiencias a través de materiales y recursos educativos dentro de la Educación para la Paz.

De esta forma, al asistir a los Centros Educativos, cada grupo de prácticas se dirigiría a un curso de primero a sexto de primaria, y al existir dos vías en cada centro, el alumnado de prácticas P1 trabajaría en primer lugar con las clases A del Centro Educativo, el alumnado de prácticas P2 con las clases B. Pasada la primera sesión, de una hora, el alumnado de prácticas, cambiaría de clase, realizando su intervención, en el mismo curso, pero en diferente aula, de manera que las dos vías recibirían a los dos grupos de alumnos de prácticas de la asignatura Educación para la Paz y la Igualdad, con los ámbitos de trabajo, que cada uno hubiese planteado para su taller, y con las diferentes actividades seleccionadas, para el desarrollo real en el centro.

Las pautas que se siguieron fueron las siguientes:

Se Partió de grupos s de 3-4 personas

. Cada grupo definió los datos referentes a las siguientes cuestiones:

a. Metodología de trabajo grupal: Establecimiento del procedimiento de trabajo que se iba a llevar a cabo, definiendo unas reglas que serían consensuadas y aprobadas a priori por todo el grupo, de manera que pudiesen evaluar al final el cumplimiento de las mismas por parte de los integrantes del grupo. Para ello se tuvo en cuenta:

- Reglas de comportamiento en equipo
- Respetar a los integrantes del equipo, sus ideas y opiniones.
- Trabajar de forma colaborativa aportando ideas y realizando investigaciones para lograr un trabajo de calidad.
- Mostrar interés por trabajo realizado, su calidad y mejora del mismo.

- Editar el trabajo en equipo para detectar los errores o posibles puntos de mejora.
- Trabajar de manera justa y equitativa, de modo que todos los integrantes trabajen de igual manera y no cargándole el trabajo a algunos miembros del equipo.
- Ser responsable con los roles a desempeñar y tareas asignadas.
- Participar activamente durante las reuniones de trabajo para unificar ideas, conocimientos y aportaciones para realizar un trabajo grupal y no un conjunto de ideas individuales

. b. Materiales consultados para la realización de la misma.

Tutorizado por la profesora, mediante las reseñas realizadas en el documento, así como a través de las tutorías y consultas que durante la realización del mismo se establecieron al respecto, por parte de la profesora o de las personas que componían el grupo.

3. Las reuniones grupales fueron registradas en el “documento de registro de reuniones de trabajo en grupo” (incorporado al documento).

4. El PAT fue expuesto en clase, se apoyó en presentaciones digitales, con una duración media de entre 40 y 45 minutos, y tuvo lugar los lunes y jueves en horario de prácticas, es decir de 12 a 14 horas, atendiendo al calendario que se estableció en moodle.

Se expuso a toda la clase la propuesta metodológica y la programación diseñada para realizar en el aula de primaria elegida, (durante una o dos semanas, con una temporalización de 10 horas aproximadamente, distribuidas en dos horas diarias), así como las principales conclusiones que se obtubieron.

También se entregó el documento impreso encuadernado atendiendo a unos requisitos formales establecidos también en el documento.

Para la incorporación en estos talleres que trabajaban los temas ya establecidos anteriormente, elegidos por los grupos, y pertenecientes a los ámbitos de trabajo de la asignatura y por correlación con la Cultura de Paz; de la gamificación, tuvimos que trabajar en varias sesiones sobre el concepto mismo del término, así como sobre las competencias y bases pedagógicas del mismo. Para ello se partió de la formación que estaba realizando la profesora: curso APLICAR LA GAMIFICATION EN EL PROCESO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA, que se desarrollaría en modalidad e-learning (teleformación), a lo largo de un total de 40 horas. Con los materiales facilitados en dicho curso, se consiguió iniciar o afianzar la formación del alumnado a través de los contenidos propuestos y se puso en práctica la formación teórica mediante la realización de "casos de estudio".

La entidad encargada de impartir esta formación era Grupo Femxa.

Señalamos a continuación el concepto de que partimos:

La gamification es el empleo de **mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos** comunes a todos los juegos. La *gamification* es una herramienta que impulsa la forma de aprender mediante la motivación, fomenta que el alumno participe y se comprometa con las actividades y los conocimientos que se imparten, por lo que aplicada a la docencia nos ayudará a que los alumnos tengan una mayor participación y motivación.

Veremos una introducción a la *gamification* donde empezaremos por la conceptualización del concepto de *gamification*/ludificación y continuaremos asentando las bases pedagógicas de los procesos de aprendizaje a través del juego.

Por otra parte, profundizaremos en el diseño de *gamification*, centrándonos en su estructura en los programas de recompensas, en las herramientas que existen o en las posibilidades que puede ofrecer construir una comunidad de *gamification*.

Como puede observarse a continuación, las competencias que promovía dicho curso de formación eran muy acordes con el proyecto de innovación docente que ibámos a emprender:

#### **Competencias generales**

Al final obtendremos la siguiente competencia general:

- Aplicar la gamification en el proceso de innovación educativa.

#### **Competencias específicas**

Al final obtendremos las siguientes competencias específicas:

- Comprender que es la *gamification* y sus bases pedagógicas.
- Comprender como se realiza el diseño de *gamification* y las herramientas disponibles para su aplicación.
- Analizar cómo el juego mejora el proceso de aprendizaje.
- Aplicar las herramientas disponibles para utilizar la *gamification* en los procesos de innovación educativa.
- Analizar los elementos, características y ventajas que nos puede ofrecer el concepto de *gamification* en el desarrollo de las dinámicas de aula.
- Conocer y valorar adecuadamente las bases pedagógicas que van a servir de base para el diseño posterior de la *gamification* de las dinámicas de aula.

- Capacitar al alumno para analizar estructuras características de *gamification* con vistas a sacarles partido en su práctica diaria de dinamización del aula.
- Reconocer las características de los gamers y badgets presentes en las dinámicas de *gamification*.
- Utilizar adecuadamente en la práctica diaria del aula las herramientas más definitorias de la *gamification*, los videojuegos, los juegos de rol, los programas de automatización y las redes sociales.
- Realizar adecuadamente *gamification* utilizando las ventajas que nos ofrece la web 2.0, fomentando la construcción de comunidades virtuales y evaluando los resultados.

El objetivo fundamental de esta acción formativa es adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para aplicar la *gamification* en el proceso de innovación educativa. La formación teórico-práctica abarca las competencias específicas clave para un desarrollo adecuado al puesto de trabajo al que se dirige la formación.

Los objetivos específicos que se pretenden alcanzar mediante esta acción son:

- ✓ Aplicar las nuevas tendencias en innovación tecnología en la educación y su aplicación en el aula
- ✓ Comprender qué es la *gamification* y sus bases pedagógicas
- ✓ Aplicar las herramientas disponibles para utilizar la *gamification* en los procesos de innovación educativa

Bases pedagógicas: los procesos de aprendizaje a través del juego

Análisis de las bases pedagógicas de la *gamification*

Estos conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos se aplican en disciplinas tan diversas como la educación, el marketing o la elaboración de estudios de mercado con el objetivo de estimular la interacción del usuario. Utiliza la predisposición natural humana hacia la competición, con otros jugadores o contra la práctica del juego es de gran importancia para los niños como se manifestaba con anterioridad, pues **contribuye al desarrollo integral del menor, tanto en instrucción como en educación;** en instrucción ayuda al **desarrollo multifacético de sus diferentes habilidades y capacidades**, en cuanto a la educación, el juego contribuye al **desarrollo de valores**, demostrando que estas dos funciones mejoran la formación integral del menor y todo ello en dependencia al objeto de estudio a que el juego se adhiera.

#### Características

**El juego debe producir placer a quién lo practica** y no suponer en ningún caso motivo de frustración.<sup>4</sup>

- **Natural y motivador:** el juego es una actividad motivadora y por consiguiente el participante lo practica de forma natural.
- **Voluntario:** el juego se practica como una actividad libre, nunca como una obligación desde el exterior.
- **Mundo aparte:** jugar evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al que juega en un mundo paralelo de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.
- **Creador:** la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad, de la espontaneidad y contribuye a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- **Expresivo:** el juego es un elemento que favorece la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.
- **Socializador:** probablemente esta sea una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Si bien es cierto que se partió de esta formación, y se incorporó el enfoque y algunos materiales del mismo en el aula, para adecuar los talleres a la utilización de la *gamificación*, hay que señalar, que nos se profundizó demasiado en el mismo, tan sólo se explicó el concepto, las utilidades o bases pedagógicas de las que parte, y algunos ejemplos o estudios de caso. Aunque hay que señalar que en otras asignaturas, trabajaban con esta terminología e indagaban en el diseño y planificación de actividades directamente relacionadas con la *gamificación*, concretamente en la asignatura Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación (TICsE). Este hecho, y la propia iniciativa del grupo clase, fue la que hizo que nos planteásemos unir las prácticas de las dos asignaturas en la realización de este proyecto de innovación docente, incorporando actividades que

tenían que diseñar en las prácticas de TICsE, en la pizarra digital, para el trabajo de Educación para la Paz y la Igualdad.

Esta iniciativa, nos motivó enormemente, tanto a profesores como alumnos, e hizo que durante ese cuatrimestre, mantuviésemos numerosas sesiones de coordinación y puesta en común, asegurando la tutorización del proyecto, para su correcto desarrollo. Por otra parte, se trataba de la tan ansiada colaboración entre departamentos, asignaturas, etc., por lo cual lo vivimos con mucho interés y dedicación. Así mismo, se abría la posibilidad de colaborar con los Centros Educativos, cosa que desde la asignatura TICsE, no se había contemplado, y esta posibilidad generó numerosas visitas a los centros, para comprobar las compatibilidades de las pizarras, los programas utilizados, etc, etc. Sin embargo, tal y como se ha comentado ya en el Informe de seguimiento, este hecho, a efectos de la asignatura Educación para la Paz y la Igualdad, supuso un aminoramiento y pérdida de objetivos y resultados en la calidad y participación del alumnado en la práctica de la misma. La cantidad de tiempo dedicado, y en algunos casos, perdido en la puesta en marcha de las pizarras digitales en los Centros Educativos, los fallos que plantea en compatibilidades de versiones grabadas, etc, hizo que la práctica docente perdiese en calidad humana y en acercamiento al alumnado de los centros educativos. De manera que algo que vivimos con mucho entusiasmo y expectación, hizo que se perdiese en calidad y dedicación a lo que inicialmente se había establecido y formaba parte de este proyecto. Ya se ha comentado en el Informe de seguimiento, que estos son fallos, que pueden corregirse y pueden conducir a la mejora de futuras intervenciones.

Las intervenciones en los centros se realizaron al final del cuatrimestre en que se había impartido la asignatura y se habían estado diseñando y planificando los talleres, seleccionando las actividades que llevarían a desarrollar en cada clase. En primer lugar hubo una visita por parte de uno o dos representantes, en algunos casos, de cada grupo, al CEIP Numancia y Los Doce Linajes, la semana del 14 al 17 de diciembre, para conocer los centros, aulas y tutores, con los que iban a realizar su intervención educativa. Plantearon sus inquietudes, dudas, y cuestiones que habían surgido en cada grupo, y así mismo, tuvieron oportunidad de informar a sus respectivos tutores de Centro, de las actividades que iban a realizar y herramientas y utensilios que requerían, características del alumnado, espacios de clases, etc.

El día 22 de diciembre, tuvo lugar la intervención en el CEIP Numancia, colegio en el que hay tres vías por cada clase, excepto en tercero de primaria, y planteamos la realización de cada grupo en un aula, A o B, tras la primera hora de intervención, cambio de clase, y en una tercera hora se unieron ambos grupos (de forma voluntaria) e impartieron una sesión conjunta a la tercera vía. Participó prácticamente, la totalidad del alumnado de Grado. Salieron entusiasmados, realizando comentarios continuos, sobre lo bien que se habían sentido, y lo enriquecedor de la experiencia, y tras esto se les pidió que realizaran una reflexión conjunta de grupo, en ese momento, todo lo más en unas horas, para recoger de alguna forma las reflexiones que estaban planteando. Estas reflexiones se adjuntan en *PID\_75\_RCCEFES\_Anexo 2.pdf Reflexiones. Las fotografías y vídeos se adjuntan en PID\_75\_RCCEFES\_Anexo 3.pdf Fotografías y PID\_75\_RCCEFES\_Anexo 4.pdf Vídeos.*

El día 8 de enero, tuvo lugar la intervención en el CEIP Los Doce Linajes, en este centro, hay dos vías, por lo cual la actividad se realizó cada grupo en una clase durante una hora, y tras la misma, se cambiaron de clase. En este centro, algunas alumnas, que ya lo habían solicitado el día que asistieron al centro los representantes de cada grupo para conocer los centros, las aulas, y a las tutoras o tutores, habían gestionado, y tuvieron la posibilidad de participar también en un aula de cinco años de infantil, adecuando y adaptando algunas de las actividades que habían realizado en primaria, trabajaron sobre algunos cuentos y actividades, en inglés y castellano.

En definitiva, toda la experiencia ha supuesto un acercamiento a los centros, un conocimiento, sobre la realidad educativa, exhaustivo y directo. Dicen que una imagen vale más que mil palabras, y en este caso la posibilidad de ver y vivir en primera persona esta experiencia, se puede decir que cierra una formación en el aula, que en muchas ocasiones cojea por la imposibilidad de realizar experiencias similares. Ha sido un auténtico privilegio y una gran oportunidad de cerrar con broche de oro el final de la asignatura.

