

Experiencia de gamificación curso 19-20

Partiendo del seminario: "La programación del currículo de religión en primaria a través del arte religioso" realizado el curso 18-19 en Ctif Norte, hemos Puesto en práctica la gamificación desarrollada en dicho seminario para quinto de primaria. Las pautas básicas son las siguientes:

- Se ha tomado como base de la gamificación el templo de la Sagrada Familia de Barcelona.
 - El alumn@, convertido en detective privado, deberá ir superando retos a través de todas las unidades para conseguir pistas que le llevan a la resolución de un Enigma final. Cada unidad se enlaza con la siguiente a través de pistas que pueden ser textos, objetos, etc
 - En las unidades hemos incluido: Vídeos de la mujer misteriosa, Simbología, Retos, Aprendizaje Cooperativo, Trabajo individualizado, Rutinas de Pensamiento, Obras de Arte, Visual Thinking.
 - Los alumn@s tienen un cuadernito privado de investigación . Los equipos de trabajo llevan un dossier de equipo donde incluirán todos los materiales elaborados y pistas conseguidas.
- Historia de nuestra gamificación:
- Se recibe una carta/vídeo de parte de una persona anónima que pide ayuda a los alumn@s para que impidan el robo de una obra de arte muy preciada . El anónimo cuenta que no le puede dar todos los datos porque está siendo amenazado y teme por la obra de arte. Poco a poco irán recibiendo noticias que les llevarán a poder ejecutar la ayuda solicitada.
 - En cada unidad, los alumn@s, van superando retos. Conseguirán así las pistas o premios que les permitirán la resolución del enigma final.
 - Cada alumn@ dispondrá de un carnet de detective. A medida que vaya superando retos individuales se le irán dando estrellitas condecorativas que pegarán en la hoja de rangos. A lo largo del curso podrán optar por cambiar su carnet de detective por uno de categoría superior dependiendo de las condecoraciones obtenidas.

Dirección web donde están situados los recursos:

https://drive.google.com/open?id=1clPqpK22_l-RGGvBldl1_jVFOaGicsZp

En esta dirección también se encuentra un Power Point muy esclarecedor para el profesor que quiera poner en práctica el proyecto. Hemos de decir que toda gamificación debe ser jugada y probada. Es por eso que, en este curso, estamos matizando actividades y recursos para su perfecta puesta en práctica dentro del aula. Está siendo un trabajo muy enriquecedor ya que el equipo seguimos reuniéndonos, compartiendo ideas y mejorando el proyecto. Estamos muy contentas con los resultados que hasta ahora estamos viendo. Los alumn@s están disfrutando y vienen a clase supercontent@s, incluso aquellos pocos a los que toda lo referente al colegio se les hace cuesta arriba. Es un placer verles disfrutar y aprender con tanto entusiasmo. Creemos que, a pesar del gran esfuerzo que esta metodología supone para el profesorado y las dificultades con las que a veces nos topamos (falta de aula propia, sesiones cortas, falta de material, etc) ... merece la pena trabajar así.