

FORMULARIO DESARROLLO DE LA BUENA PRÁCTICA EDUCATIVA
DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA¹
PROVINCIA IBÉRICA 2018-2019

Información General			
Centro educativo			
Nombre	Colegio Marista Champagnat - GUADALAJARA		
Dirección	Calle Pedro Pascual 2		
Etapa:			
PRIMARIA/INFANTIL: INFANTIL ESO/BACHILLERATO/CICLOS: OTROS:			
Equipos responsables:			
PRIMARIA/INFANTIL: INFANTIL ESO/BACHILLERATO/CICLOS: OTROS:			
Nombre y Apellidos de los participantes			
PRIMARIA/INFANTIL: Prado Casado Sánchez, Mercedes Pascual de Luis ESO/BACHILLERATO/CICLOS: OTROS:			
Contactos		Tfno.	██████████ ██████████
		E-mail	prado.casado@maristasguadalajara.es mercedes.pascual@maristasguadalajara.es

1. Resumen Ejecutivo (máximo de 500 palabras):

La Gamificación es una técnica que utiliza estrategias y características de los juegos y más en concreto de los videojuegos. Ha sido utilizada en distintos ámbitos como el automovilístico, el doméstico, aplicaciones móviles y en este caso el educativo.

Sus rasgos más destacables son:

- **Niveles/etapas:** el sistema de niveles posee como objetivo ofrecerle al jugador una forma de conocer su progreso. Al igual que en los videojuegos, los niveles más bajos son de una menor dificultad, siendo los más altos de una mayor.
- **Insignias:** son una forma de recompensar al alumnado después de llevar a cabo las tareas implícitas en el juego. Además, es una forma de que no se pierda la motivación y de comprometer a los estudiantes para también ir alcanzando objetivos futuros.
- **Premios y recompensas:** el uso de premios y recompensas es otro elemento que mantiene la motivación de los alumnos. Además, la autora sugiere que siempre va a ser más efectivo la entrega de pequeños premios sucesivos que la entrega de un gran premio único final.
- **Mapa de progreso:** muestra el avance de cada uno de los alumnos. Además, mientras las insignias demuestran los logros conseguidos, la barra de progreso muestra el nivel de adquisición de los diferentes objetivos marcados del juego. Este mecanismo sirve para motivar a los estudiantes que se encuentran cerca de alcanzar sus objetivos.
- **“Storyline”:** consiste en narrar una historia a medida que se avanza en el juego. El uso de esta puede hacer que la curva de interés del alumno se mantenga hasta el final del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Feedback:** A la hora de motivar y comprometer al alumno, el feedback es indispensable. Cuanto más inmediato y frecuente sea el aprendizaje será más significativo.



Desarrollo: Los niños de 3 años A y B han recibido una carta de “Pincelín”, que será el personaje que les acompañará durante todo este “viaje”. En su carta les plantea el reto de tener que ayudarlo para que los artistas del Museo Champagnat recuperen la memoria y recuerden quiénes son y cuáles son sus obras. Para ello deben superar varios niveles, estando estos compuestos por 4 pruebas. En cada prueba se trabajarán contenidos relacionados con las distintas áreas de aprendizaje como la plástica, lógico matemática,

psicomotricidad, lecto-escritura, grafo-motricidad y lenguaje. Además, cada nivel se centra en conocer en profundidad a un artista en concreto. Al finalizar cada prueba los alumnos recibirán una estrella que colocarán en el mapa de progreso.

Gracias a la Gamificación aprendemos jugando y ampliamos nuestro conocimiento en arte. Así mismo, desarrollamos un aprendizaje verdaderamente significativo, motivando al alumno a obtener las recompensas y completar los niveles.

Desde el centro la acogida ha sido muy buena, facilitando desde el inicio todo lo necesario para impulsar este proyecto. Además, parte de las producciones artísticas que hemos realizado con los alumnos durante las pruebas se han expuesto en la entrada del colegio para darle mayor difusión en el centro.

2. Planificación (Máximo 600 palabras)

En un principio nos planteamos únicamente trabajar temas relacionados con el arte. Más tarde surgió la idea de hacerlo utilizando la Gamificación como técnica. Para ello hemos tenido en cuenta la edad de nuestros alumnos y hemos hecho uso de las características que mejor se ajustaban a nuestro proyecto y al perfil de los niños.

De este modo los **objetivos** propuestos han sido:

1. Conocer algunas de las características del arte producido por artistas como Joan Miró, Yayoi Kusama, Edvard Munch, Diego Velázquez y Gustav Klimt.
2. Usar la técnica de la Gamificación para motivar a los alumnos a la hora de trabajar durante el proyecto.
3. Trabajar de un modo multidisciplinar en cada una de las pruebas, desarrollando contenidos de diferentes áreas del aprendizaje.

La **temporalización** prevista es de cinco meses, trabajando cada mes con un artista en concreto. Además, las pruebas se realizarán los viernes de cada semana. Las personas que hemos llevado a cabo el proyecto somos las dos maestras de 3 años.

Por otro lado, los principales **recursos tecnológicos** que vamos a utilizar son la pizarra digital interactiva y la pantalla táctil de nuestras aulas. Gracias a ellas podemos mostrar a nuestros alumnos diferentes ejemplos de obras del artista que estamos conociendo. También visionar videos explicativos sobre la vida y el modo de trabajar de estos artistas. Además, hemos utilizado nuestros móviles para hacer vídeos y fotos durante este proceso para poder desarrollarlo y documentarlo.

A continuación, se muestra de un modo esquemático el plan de trabajo que vamos a seguir:

Enero	Joan Miró	Motivación: carta y presentación Pincelín.	El cuadro olvidado. Presentación de Pincela	La búsqueda de las formas geométricas	Escultura pinza
		El árbol perdido de Joan Miró			
Febrero	Yayoi Kusama	Puerta Yayoi	Calabazas	Retrato: ojos, nose mouth	Folio giratorio

Marzo	Edward Munch	Regalo día de padre: El grito	Regalo día del padre: El grito	Serie	El cadáver exquisito
Abril	Gustav Klimt	Cuento motor: el árbol dorado	Regalo día de la madre	Regalo día de la madre	
Mayo	Diego Velázquez	Photocall: Menina y Velázquez	Photocall: Menina Velázquez	Escultura menina	Entrevista simultánea final

Por otro lado, las herramientas utilizadas para evaluar han sido varias:

- **Observación directa** en cada una de las sesiones.
- **Auto evaluación y co-evaluación:**



Por medio de una tabla ¿Cómo lo hemos hecho hoy? Al finalizar cada prueba nos juntaremos por equipos y comentaremos como creemos que lo hemos hecho. Más

tarde lo pondremos en común con toda la clase y sacamos la tabla de ¿Cómo lo hemos hecho hoy? A continuación marcar si Pincelín está contento, serio o triste con nuestro trabajo.

- **Entrevista simultánea** ¿Qué has aprendido en este nivel? Gracias a esta técnica propia del TC los alumnos comparten con sus gemelos que han aprendido en el nivel, por ello esta entrevista se hará al finalizar cada uno de ellos.
- **Tabla de evaluación.** Tabla sencilla para poder evaluar a cada uno de los alumnos según el progreso demostrado a lo largo del proyecto, teniendo en cuenta sus habilidades cooperativas. Por ejemplo: participación, respeto a los compañeros, responsabilidad, etc.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO							
CLASE:						ARTISTA:	
NIVEL:						DURACIÓN:	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:						CALIFICACIÓN GLOBAL:	

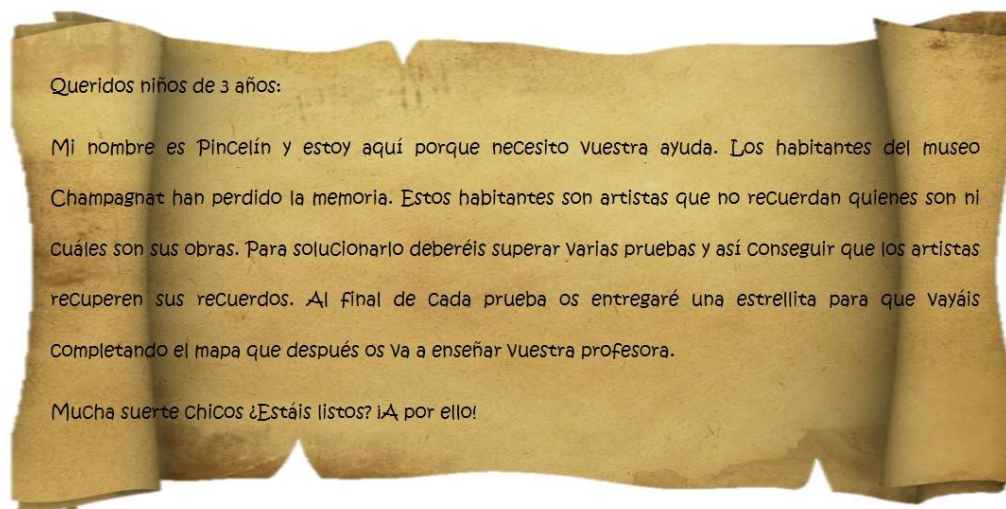
EL GRUPO SE HA MOSTRADO							
	1	2	3	4	5	6	
(participan en la realización de la actividad) PARTICIPATIVOS							PASIVOS
(Respetan la dinámica de trabajo) RESPECTIVOS							IRRESPECTIVOS
(Realizan la actividad como equipo o gemelos) COOPERATIVOS							COMPETITIVOS
(Se ayudan y comparten) SOLIDARIOS							EGOTISTAS
(Cumplen con la actividad propuesta) RESPONSABLES							IRRESPONSABLES
(Mantienen el nivel de ruido adecuado) SILENCIOSOS							RUIDOSOS

EL GRADO DE APRENDIZAJE HA SIDO							
	1	2	3	4	5	6	
ALTO							BAJO

SOBRE LOS CONTENIDOS APRENDIDOS						
	1	2	3	4	5	6
Conoce el nombre del artista						
Reconoce sus obras más representativas						

3. Desarrollo y ejecución de la Práctica:

El primer artista que hemos trabajado ha sido **Joan Miró**. A finales de diciembre ya teníamos planificado este nivel, pero hasta enero no hemos podido hacer la motivación. Esta ha supuesto el punto de partida del proyecto. Hemos juntado a las dos clases para que ellos lo perciban como algo “especial”. Una vez juntos hemos leído una misteriosa carta firmada por Pincelín en la que nos pedía que ayudáramos a los artistas del museo Champagnat a recuperar la memoria superando una serie de pruebas.



Una vez presentada la carta se ha explicado la primera prueba, que ha consistido en buscar las piezas para construir nuestro propio árbol de Joan Miró. Previamente les hemos mostrado las características pictóricas de este artista como los colores que utiliza o las formas. Después, por equipos, han salido a pegar las piezas que han encontrado y hemos decorado nuestro árbol de Navidad tal y como Joan Miró lo habría hecho. Después, han conseguido la primera estrella de este nivel y la hemos pegado en nuestro mapa de progreso. Teníamos previsto presentar a Pincelín durante esta sesión, pero no ha sido posible.

Antes de comenzar la segunda prueba de este nivel hemos presentado a Pincelín delante de las dos clases y ha podido explicarles la segunda prueba. A partir de este momento va a “aparecer” todos los viernes cuando hagamos las pruebas de cada nivel. La segunda prueba de este nivel ha sido colorear un cuadro de Joan Miró para ayudar al artista a recordar como pinta. Una vez terminado lo hemos colocado en nuestra clase los cuadros creando nuestra pequeña galería.

Para llevar a cabo la tercera prueba del primer nivel los alumnos han hecho una “pequeña búsqueda” de figuras geométricas similares a las que Joan Miró utilizaba en sus obras. Mientras las iban encontrando han ido clasificándolas en la mesa correcta, dependiendo de si eran círculos, cuadrados, rectángulos o triángulos. Por último, Pincelín nos ha entregado la tercera estrella.

La última prueba del nivel de Joan Miró ha consistido en hacer la “escultura-pinza” imitando el modelo del artista. Una vez finalizada las hemos colocado en clase. Más tarde pensamos que era buena idea aprovechar una parte del claustro del cole (entrada) y exponerlas junto con

algunos ejemplos de los cuadros pintados de la segunda prueba. Desde dirección se ha aceptado esta propuesta y toda la comunidad educativa ha podido disfrutar de nuestras esculturas y cuadros. Además, hemos llevado a las dos clases a ver la exposición lo cual les ha motivado bastante para continuar superando pruebas.

El segundo nivel se ha centrado en conocer a la artista japonesa **Yayoi Kusama**. Como animación hemos reproducido un vídeo, diseñado para niños, en el cual se habla sobre la vida y obras de esta artista. Una vez terminada la animación hemos hecho la primera prueba para ayudar a que Yayoi Kusama “recupere la memoria”. Esta prueba ha consistido en crear nuestro propio “espacio” Kusama. Para ello han pintado círculos de varios tamaños y luego los hemos pegado en las puertas de clase que al ser blancas son perfectas para ello. Otros elementos para nuestro espacio Yayoi Kusama han sido los globos. Entre todos hemos pegado gomets en un globo gigante y lo hemos colgado en el aula. Esta prueba se había planificado para hacer en una sesión, al final se ha necesitado más tiempo y se ha hecho durante tres sesiones.

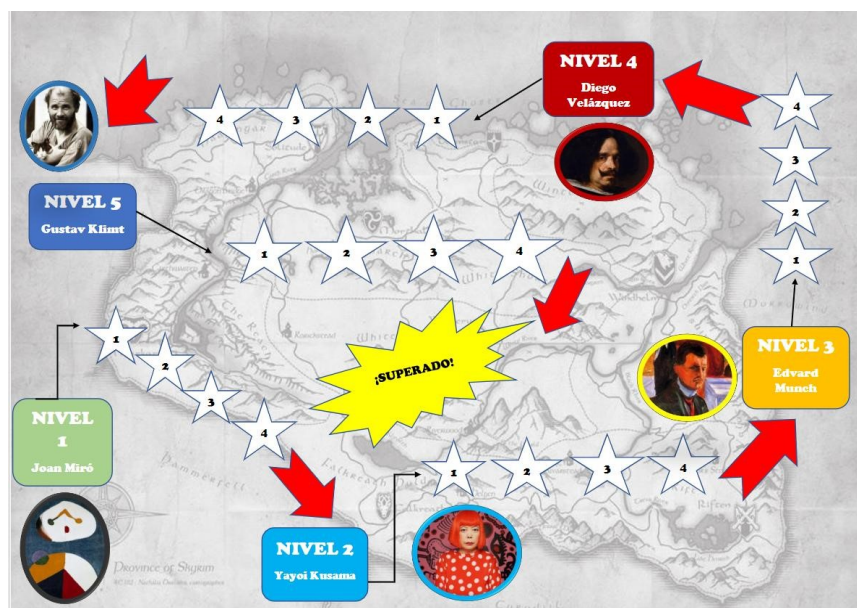
En la segunda prueba de este nivel hemos creado las “calabazas Yayoi”. Para ello las profes han pintado varias calabazas de blanco para más tarde decorarlas con gomets de colores y añadirlas a nuestro espacio Yayoi. Para la última prueba hemos trabajado con la técnica cooperativa del “folio giratorio” por equipos sobre lo que hemos aprendido sobre Yayoi.

Finalmente, hemos coloreado un retrato de Yayoi Kusama y le hemos añadido la cara. Hemos decidido hacer esta prueba en inglés ya que las partes de la cara es uno de los contenidos principales en este trimestre.

El artista al que hemos ayudado en el tercer nivel ha sido **Edward Munch**. La primera y segunda prueba de este nivel ha sido hacer nuestro propio cuadro del Grito para luego regalarlo el día del Padre.

La tercera prueba se ha centrado en el área matemática y hemos hecho una serie de colores con el cuadro del Grito.

Por último, hemos hecho un cuadro cooperativo haciendo uso de la técnica “cadáver exquisito”. Para ello doblamos tres veces un folio. Después de uno en uno han añadido su parte del personaje. Empezamos por los pies, a continuación, el siguiente ha dibujado el cuerpo sin ver los pies y lo mismo con la cabeza. El resultado ha sido un “monstruo” muy simpático.



Mapa de progreso

4. Resultados de la práctica:

Partiendo de los objetivos anteriormente señalados, consideramos que este proyecto consta de unas características que resultan atractivas para los alumnos de esta edad, por lo que están disfrutando y alcanzándolos con facilidad.

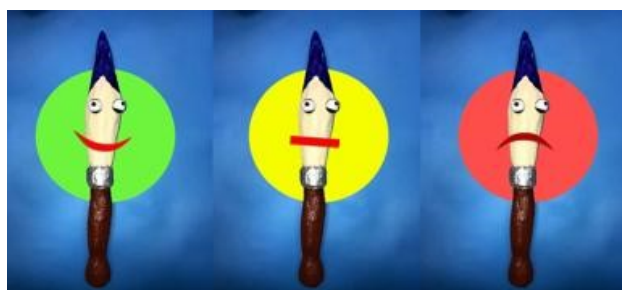
Conocer algunas de las características del arte producido por artistas como Joan Miró, Yayoi Kusama, Edvard Munch, Diego Velázquez y Gustav Klimt. De este modo, han conocido el estilo de cada uno de los artistas que los hacen únicos y de gran interés. Algunos de los rasgos que han conocido han sido los colores y las formas que utilizaba Joan Miró, los espacios decorados por Yayoi Kusama o los trazos de Edward Munch.

Usar la técnica de la Gamificación para motivar a los alumnos a la hora de trabajar durante el proyecto. Gracias a la superación de pruebas y niveles o la entrega de recompensas los alumnos hemos desarrollado un aprendizaje verdaderamente significativo y cooperativo.

Trabajar de un modo multidisciplinar en cada una de las pruebas, desarrollando contenidos de diferentes áreas del aprendizaje. Algunos ejemplos han sido actividades que hemos desarrollado haciendo uso del inglés y trabajando vocabulario, matemáticas, artes plásticas o psicomotricidad.

Para medir los resultados obtenidos en las actividades, hemos realizado un "barómetro de satisfacción". En este indicador de medida de satisfacción se puede ver a Pincelín en tres grados de satisfacción:

"Muy contento", "Serio" y "Triste". Esta medida será visual para los niños porque estará expuesta en clase y se decidirá en asamblea el nivel de satisfacción conseguido.



Para evaluar nuestros propios objetivos hemos diseñado una hoja de evaluación con una serie de ítems donde valoramos si los hemos alcanzado.

5. Evaluación y revisión de la práctica:

La realización de este proyecto, en su totalidad, terminará en mayo de este curso. Por este motivo, todavía no podemos evaluarlo totalmente. Únicamente podemos aportar las evaluaciones parciales realizadas sobre el trabajo realizado hasta ahora.

Cada actividad se valora a partir de los resultados obtenidos en la hoja de evaluación que el tutor utiliza como herramienta para conocer si los objetivos propuestos se han conseguido. La evaluación se hace grupal, son dos clases de 3 años de 24 y 25 alumnos. Cada clase es valorada por su tutora. Para ello utilizamos una tabla que nos ayuda a evaluar las competencias adquiridas por el grupo de la clase. Utilizamos para ello una adaptación creado por el Equipo de Innovación de nuestro centro para evaluar la metodología de aprendizaje cooperativo empleado en todas las etapas educativas:

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
CLASE:				ARTISTA:		
NIVEL:				DURACIÓN:		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:				CALIFICACIÓN GLOBAL		

EL GRUPO SE HA MOSTRADO						
	1	2	3	4	5	6
(participan en la realización de la actividad)						
PARTICIPATIVOS						PASIVOS
(Respetan la dinámica de trabajo)						
RESPECTUOSOS						IRRESPECTUOSOS
(Realizan la actividad como equipo o gemelos)						
COOPERATIVOS						COMPETITIVOS
(Se ayudan y comparten)						
SOLIDARIOS						EGOISTAS
(Cumplen con la actividad propuesta)						
RESPONSABLES						IRRESPONSABLES
(Mantienen el nivel de ruido adecuado)						
SILENCIOSOS						RUIDOSOS

EL GRADO DE APRENDIZAJE HA SIDO						
	1	2	3	4	5	6
ALTO						BAJO

SOBRE LOS CONTENIDOS APRENDIDOS						
	1	2	3	4	5	6
Conoce el nombre del artista						
Reconoce sus obras más representativas						

La **evaluación de las actividades** del proyecto, realizadas hasta el momento, ofrece un resultado muy positivo. Los alumnos aceptan los retos del proyecto con entusiasmo y gran motivación. Muestran gran interés, se divierten y aprenden de los artistas y sus obras, además de progresar en el aprendizaje cooperativo y las destrezas sociales y manipulativas. Los viernes, que son los días dedicados a su desarrollo, son esperados con gran expectación por todos los alumnos. Es un momento importante para ellos el reunirse los dos grupos en una misma aula y esperar a que aparezca Pincelín para informarles de la nueva que van a realizar y el nuevo artista al que habrá que ayudar.

6. Carácter Innovador de la práctica:

El carácter innovador de esta práctica es **el uso de la Gamificación** como técnica principal para el desarrollo de este proyecto. Es cierto que el uso de esta metodología ya está siendo aplicada en otras etapas educativas como Primaria o Secundaria, pero observamos que en menor grado en Infantil. Para poder aplicarla hemos tenido que prescindir de ciertos recursos que la Gamificación desarrolla normalmente, lo que ha implicado tener que adaptarlo a la edad de nuestros alumnos.

Además, también se ha buscado trabajar contenidos relacionados con el arte, pero a través de **un modo multidisciplinar** con áreas de aprendizaje de esta etapa, incluyendo conceptos matemáticos, de grafomotricidad o manualidades.

Finalmente, y como aspecto también destacable, algunas de las actividades que hemos incluido trabajan destrezas de **aprendizaje cooperativo**, como el folio giratorio o la entrevista simultánea. Esta metodología ha sido adoptada por nuestro centro como una de las principales líneas pedagógicas en su proceso de innovación educativa.

7. Enlaces y archivos correspondientes, como información complementaria sobre la práctica.

Como material complementario para poder conocer el desarrollo realizado hasta ahora de nuestro proyecto, aportamos una carpeta compartida en la nube que incluye fotografías y videos mostrando el trabajo realizado. A esta carpeta se accede desde el siguiente enlace:

https://maristasiberica-my.sharepoint.com/:f/g/personal/prado_casado_maristasguadalajara_es/EjMmtmcxvQVIgnZwDY2Pl04BfRRSFHR20yml5mftpT-CwA?e=hjv539

