

Título: Gamificación y metodologías activas innovadoras en el aula de ELE
Fechas: 2 - 30 de noviembre
Director/a:
Profesor/a: Joaquín P. Martín Iglesias
Duración del curso: 4 semanas
Horas lectivas del curso: 20 horas
Nº de Alumnos: Mínimo 10 - Máximo 60
Lugar: Curso en línea

DESTINATARIOS:

Profesorado de español como lengua extranjera, de Enseñanza Primaria o Secundaria, con un nivel mínimo de español B1. No se necesitan conocimientos específicos de informática y/o edición de medios.

OBJETIVOS:

- Diseñar, editar y desarrollar su propio Proyecto gamificado adaptado a las necesidades específicas del alumnado.
- Actualización y mejora de la aproximación metodológica y las destrezas relacionadas con el control del aula, así como la motivación de los estudiantes.
- Conocer de primera mano servicios y aplicaciones para crear una programación, actividades y un entorno gamificado proactivo para ELE, sin olvidar el control y comportamiento del alumnado.
- Orientar a los profesores de español sobre los recursos ya disponibles para incorporarlos en la enseñanza de sus materias, con un formato lúdico y motivador.
- Facilitar las herramientas para que tanto el profesorado como los alumnos puedan completar y prolongar por sí mismos su formación (Life Long Learning)

- Manual de buenas prácticas con ejemplos prácticos reales.

CONTENIDOS:

SEMANA 1

Módulo nociones básicas y elementos necesarios

1. Introducción a la gamificación en ELE: Juego, Gamificación, Simulación y Aprendizaje Basado en Juegos. Otras metodologías activas asociadas. Expectación, motivación, engagement y los entornos inmersivos.
2. Por qué gamificar: Características, elementos y factores a tener en cuenta. Clasificación y tipos de actividades gamificadas. Tipos de jugadores-alumnos.
3. Primeros pasos: cómo gamificar, fases para el diseño de un proyecto gamificado, tipos de diseño, recursos necesarios, ... Ejemplos prácticos.
4. Elementos básicos de las actividades gamificadas: línea argumental, desafíos, retos, elementos comunicativos, Medallas/insignias de logro, puntos de experiencia, vidas, niveles, barra de estado, restricciones temporales, rankings, leader boards, elementos comunicativos, evaluación/reconocimiento de medallas, ... Creación, gestión y exportación de medallas, insignias y trofeos. Ejemplos prácticos.

Test de aprovechamiento y seguimiento del alumno en la plataforma (asíncrono) 1

SEMANA 2

Módulo diseño y desarrollo de actividades (1)

5. Ejemplos de Edujuegos disponibles: Minecraft, Kakori... y actividades ludificadas básicas: Kahoot, Gimkit, Snowflake, ... y su secuenciación gracias a LMS (Google Suite, Google Classroom, Moodle...)
6. Cómo utilizar la gamificación para el desarrollo de las destrezas comunicativas básicas en ELE, gramática y vocabulario: Comprensión oral,

expresión oral, comprensión y expresión escritas. Ejemplos prácticos: *Tatum*, *Quizlet*, *Celebriti*, *Pear Deck* (*Google Suite para Educación*), *Trivinet*, *Typetopia*.

7. Herramientas básicas y su explotación en el aula: Plataforma ToolKit, @MyClassGame (metodología basada en proyectos/colaborativa), Ta-Tum (fomento de la lectura), Icuadernos (expresión escrita), BrainEscape, *Pear Deck* (*Google Suite para Educación*), *ClassCraft*, *Toovari*, *PlayBrighter*, ...
8. Cómo utilizar la gamificación para el desarrollo del pensamiento crítico y lateral: WebQuests, Cazas del Tesoro y EduEscape Rooms.
Ejemplos prácticos: *La Casa de Papel Higiénico*

Test de aprovechamiento y seguimiento del alumno en la plataforma (asíncrono) 2

SEMANA 3

Módulo diseño y desarrollo de actividades (2)

9. Creación, modificación, curación y adaptación de actividades gamificadas: GameStar Mechanics, Game Maker Studio, Scratch, ...
10. Creamos una aventura gráfica interactiva multimedia: *BookCreator*, *Scriptwriting*, *StoryboardThat*, *Genially* y *Thinglink*.
11. Creamos un juego de rol, webquest, caza del tesoro y EduEscape-Room.

Test de aprovechamiento y seguimiento del alumno en la plataforma (asíncrono) 3

SEMANA 4

Módulo evaluación, edición y explotación en el aula y análisis

12. Creamos un EduEscape-Room.
13. Gymkhana interactiva, código QR y realidad virtual
14. Ejemplos de actividades gamificadas reales creadas por el profesor, análisis de su diseño y su explotación en un aula real: El Cuartel General de Tatchenko y Asesinato en la Escuela.

Proyecto final: 2 horas de diseño de una unidad didáctica gamificada (proyecto con actividades reales teniendo en cuenta los contenidos módulos del curso).

METODOLOGÍA:

El curso se desarrollará a través de la plataforma de LMS de la UIMP y de un sistema de videoconferencia por definir. Además, se utilizará el correo electrónico para comunicación directa con el docente.

Este curso combinará una metodología basada en contenidos asíncronos y sesiones presenciales o talleres online/streaming. Por tanto, el participante se formará de forma autónoma (incluyendo su autoevaluación), de forma presencial con un profesor en talleres y de forma colaborativa con otros alumnos.

El objetivo final de esta formación será la creación y entrega de un proyecto, donde se pongan en práctica todo lo aprendido tanto con los contenidos asíncronos, como en los talleres online. Este será el punto de partida para futuros proyectos gamificados, tanto individuales como colaborativos con otros participantes del curso.

TEMPORALIZACIÓN

Las 4 clases síncronas (12 horas) se celebrarán los sábados y tendrán una duración de 3 horas cada una (media hora de descanso entre las dos partes de hora y media).

Los contenidos asíncronos (6 horas) se realizarán de acuerdo con una temporalización establecida, incluyendo los tests de aprovechamiento.

La tarea final o proyecto tendrá una carga horaria de 2 horas aproximadamente.

EVALUACIÓN DEL CURSO

Para obtener la calificación de apto, los participantes tendrán que cumplir las siguientes condiciones:

- Asistir a un mínimo de 3 sesiones síncronas.
- Realizar las tareas propuestas durante las horas asíncronas.
- Entregar un proyecto final que aglutine las destrezas y conocimientos adquiridos durante el curso.

PERFIL BREVE DE LOS PROFESORES PARTICIPANTES:

Joaquín P. Martín Iglesias.- Doctor en Filologías Anglo-Germánicas y especialista en Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje, creación de contenidos multimedia, diseño de cursos MOOCs de formación de profesorado, etc. Actualmente compagina su labor como profesor de currículo avanzado de inglés en el IESB Ciudad de los Poetas de Madrid, con colaboraciones de formación del profesorado con el Ministerio de Educación, la UIMP, CAM, TLS, Anaya, ...