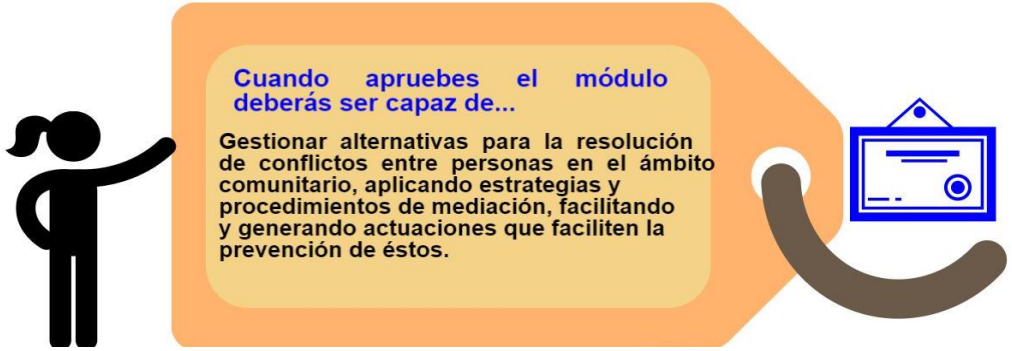
PROYECTO DE GAMIFICACIÓN EN FORMACIÓN PROFESIONAL

CICLO DE GRADO SUPERIOR INTEGRACIÓN SOCIAL

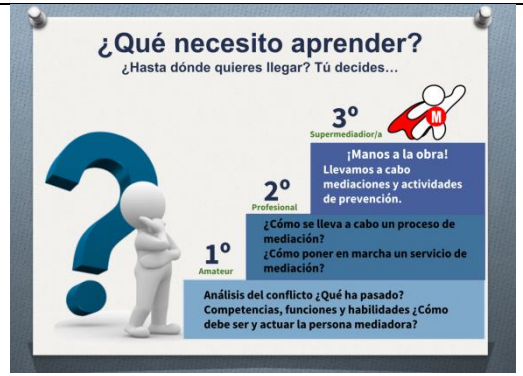
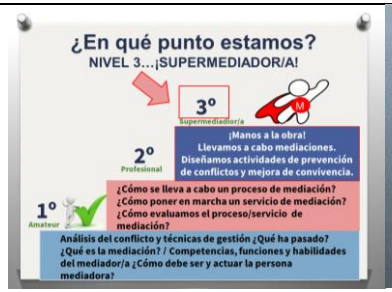
MÓDULO DE MEDIACIÓN COMUNITARIA

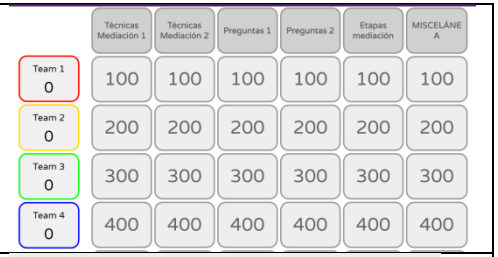
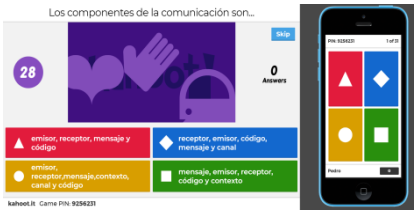
(Profesora: Natalia Carballo Holgado)

FUNDAMENTACIÓN	¿Quién dijo que el juego es para los niñ@s? El juego es a la vez una fuente de relajación y estimulación tanto para el cerebro como para el cuerpo, tanto para niños como para adultos. El juego es también una forma divertida y altamente motivadora, de desarrollar la imaginación, la creatividad y la capacidad para resolver problemas, por lo tanto, una fuente inagotable de aprendizaje… ¿Y no se trata de eso? DE APRENDER. Si además añadimos que jugar es uno de los mejores recursos para el entrenamiento de habilidades sociales (imprescindibles en el técnico Superior de Integración Social) tenemos un modelo perfecto de enseñanza en cualquier etapa educativa. Por otra parte, como veremos a continuación, cualquier actividad de enseñanza-aprendizaje puede programarse y ser trabajada desde un enfoque lúdico.
OBJETIVOS	Los objetivos del módulo, obviamente, son los propios del módulo en cuestión recogidos en el desarrollo curricular del ciclo formativo. Además de los objetivos curriculares, con la gamificación se pretende conseguir: - Favorecer el gusto por aprender, potenciar el trabajo en equipo y el entrenamiento en HHSS. - Potenciar la motivación del alumnado hacia los contenidos del módulo. - Aumentar la participación del alumnado. - Ofrecer un marco integrador donde se enmarquen el resto de modelos y metodologías puesta en marcha en el aula: Flipped classroom, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en retos, aprendizaje servicio. - Favorecer el proceso de evaluación continua, aportar un feedback continuo al alumnado sobre su aprendizaje, logros y progresos, así como sus dificultades, que le permita desarrollar al máximo sus competencias profesionales y personales. - Mejorar el grado de adquisición de aprendizaje y por tanto, del rendimiento académico.

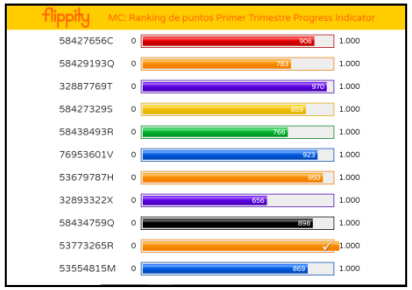
CONTENIDOS	Los contenidos a trabajar son los recogidos en el currículo del ciclo para el módulo de Mediación Comunitaria. Estos contenidos se estructuran en la programación en seis unidades de trabajo (UT), que son las siguientes:
UNIDADES DE COMPETENCIA	**Cualificacion profesional** **Mediacion comunitaria SSC324_3** UC1038_3: Identificar y concretar las características y necesidades del contexto social de la intervención. UC1039_3: Prevenir conflictos entre distintas personas, actores y colectivos sociales. UC1040_3: Organizar e implementar el proceso de gestión de conflictos. UC1041_3: Realizar la valoración, el seguimiento y la difusión de la mediación como una vía de gestión de conflictos. 

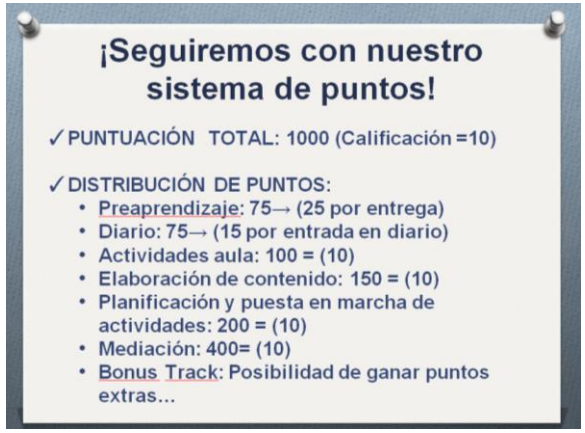
PERFIL ALUMNADO (JUGADORES)	El alumnado del ciclo de grado superior es muy diverso, con edades comprendidas entre los 18 y los 53 años. Igualmente, diversa es su procedencia, teniendo alumnado con grados universitarios cursados, otro procedente de bachillerato, de FP de grado superior, FP de grado medio o incluso de prueba de acceso a ciclos. Hay que tener en cuenta que es una enseñanza profesional, de carácter terminal (enfocada al mercado laboral) y postobligatoria. Con todo la anterior, podemos definir el tipo de "jugadores" que vamos a tener, donde su mayor motivación es alcanzar el mayor desarrollo profesional posible, siendo las calificaciones un gran reforzador que definirá las recompensas y logros que podemos ofrecer. Por otra parte, suele haber un ambiente de competitividad entre ellos, que habrá que trabajar adecuadamente, estableciendo recompensas cooperativas no competitivas.
NARRATIVA	Una vez definido el perfil del alumnado y los contenidos del módulo, la narrativa girará en torno al contexto profesional. Nuestra narrativa será:

SECUENCIACIÓN-NIVELES	Las diferentes unidades de trabajo se secuencian entre los tres trimestres a modo de niveles que debemos superar sucesivamente para poder llegar a convertirnos en… ¡Supermediadores!	
ACTIVIDADES, RETOS, MISIONES	Cada nivel (trimestre) tiene una serie de misiones y retos que hay que superar para poder alcanzarlo. Cada uno de estos retos son actividades de enseñanza-aprendizaje, que se evaluarán (sistema de puntos) y nos garantizarán que el alumnado obtiene los resultados de aprendizaje deseados. Al principio de cada trimestre se presenta el nivel en el que estamos, las UT y las actividades que vamos a trabajar. A modo de ejemplo, se muestra en la viñeta de la derecha la presentación del nivel y actividades correspondientes al tercer trimestre. Por cada una de las actividades se puede obtener una serie de puntos máximos, establecidos de antemano, que irán a su RANKING DE PUNTUACIÓN. (Se explicará detalladamente en el apartado de evaluación)	

ACTIVIDADES, RETOS, MISIONES	Hay actividades individuales y de equipo. Algunas están diseñadas como ABJ (aprendizaje basado en juegos) Se detallan algunos ejemplos de actividades en la viñeta de la derecha.	**QUIZZ SHOW**. Juego por equipos de preguntas y respuestas. Por equipos y con opción a rebote (posibilidad de utilizar pulsadores). **HERRAMIENTA:** **www.flippity.net** (Gratuita)	
		EDDPUZLE. Vídeo con preguntas que han de ir contestando. Si tienen X aciertos→ Consiguen X puntos. **HERRAMIENTA:** **https://edpuzzle.com** (Gratuita**)**	
		KAHOOT. Varias posibilidades de juego (test, puzzle…) Individual o equipos. En dispositivos móviles o PCs. Los tres primeros consiguen puntos. **HERRAMIENTA:** **https://create.kahoot.it** (Gratuita**)**	
		JUEGOS DE MESA. Para trabajar algunas competencias (empatía, HHSS, habilidad comunicativa, pensamiento creativo…) Experimentación y análisis de los juegos. **Ver ficha de juegos utilizados AQUÍ**	

ACTIVIDADES, RETOS, MISIONES	En el último trimestre, una de las misiones del alumnado es elaborar los contenidos de una UT y llevar a cabo una sesión del aula.	**ELABORACIÓN DE JUEGOS PARA EL AULA.** Ya en el tercer trimestre es el propio alumnado quien elabora contenidos y prepara una experiencia de ABJ para sus compañeros/as.	
ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN	Y además de las actividades programadas, se introducen elementos propios de la gamificación como elementos sorpresa, comodines, vidas extra, Bonus track (puntos extras)… En la viñeta de la izquierda se detallan algunos ejemplos de elementos de gamificación puestos en marcha a lo largo del curso	**COMODINES**. Haciendo determinada actividad (elaborando preguntas test para kahoot, por ejemplo) pueden conseguir comodines (máx.2) para una prueba escrita. 1 Comodín = pregunta tipo test que no resta en el examen.	**¡VIDA EXTRA!** Aquellos que no han llegado a la puntuación mínima exigida en un tipo de actividad, se les puede ofrecer tarea voluntaria para llegar al mínimo y así poder aprobar el trimestre…
		ELEMENTOS SORPRESA: Cualquier actividad puede convertirse en un juego en un momento dado. 1.- Ganan puntos los tres primeros (equipos / individuales) 2.- Todos pueden ganar, aquellos que conseguir una determinada meta (equipos / individuales)	**¡TÚ ELIGES!** Pueden decidir varias formas diferentes para hacer una misma actividad (a mayor grado de complejidad más puntos). Se ofrecen diferentes herramientas TIC para hacer un trabajo, por ejemplo**.**

<table>
<tr>
<td rowspan="2">ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN</td>
<td rowspan="2">Otros elementos de gamificación que también se han incluido.</td>
<td>RANKING DE PUNTUACIÓN
En todo momento pueden ir comprobadndo los puntos obtenidos y su “posición” en el ranking. Recordemos que por el perfol de nuestros “jugadores” su mayor motivación es el nivel de competencia y por tanto, la calificación.
Herramienta: www.flippity.net</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td>RECOMPENSAS. Se podrán obtener insignias digitales con diferentes niveles de adquisición (estrellas) asociadas a su nivel de competencia (trabajo en equipo, digital, comunicativa, etc.).
Esta insignia se puede compartir en blogs, LinkedIn, redes sociales…
HERRAMIENTA: https://insignias.educalab.es/ Se ha solicitado autorización al INTEF, al ser un centro público del principado de Asturias, se ha trasladado la petición a la Consejería.</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>RECURSOS</td>
<td colspan="3">- Google Classroom (también podría ser un blog, Moodle, Edmodo…)
- www.flippity.net para elaborar el ranking de puntuación y algunos juegos para el aula como el Quizz Show.
- Aplicaciones web : https://edpuzzle.com, https://create.kahoot.it
- Google Drive, Piktochart , Powtoon y otras aplicaciones web que pudieran ser necesarias para que el alumnado realice algunas actividades (retos).
- https://insignias.educalab.es/ , para la elaboración de Insignias (credenciales digitales)
- Juegos de mesa. (Catálogo de juegos disponibles en nuestro centro y competencias que se trabajan)</td>
</tr>
</table>

EVALUACIÓN	Según el R.D.1074/2012 por el que se establece el título de Técnico Superior en Integración Social y el decreto 99/2014 por el que se establece el currículo del ciclo formativo, al terminar el módulo de Mediación comunitaria, el alumnado deberá obtener los siguientes **resultados de aprendizaje**: **RA1**: Planifica intervenciones de mediación, relacionándolas con los contextos en los que se desarrollan. **RA2**: Organiza actuaciones para la prevención de conflictos, seleccionando las estrategias de intervención. **RA3**: Realiza actividades que favorecen los procesos de mediación describiendo el desarrollo de los mismos. **RA4:** Realiza actividades de evaluación comparando los resultados de la intervención con los objetivos previstos. Cada uno de estos **RA lleva asociados unos criterios de evaluación**, que se pueden consultar en la normativa indicada. Además, como en todas las etapas educativas, **la evaluación será CONTINUA.** **Se explica a continuación, la puesta en marcha de la evaluación en " La aventura de convertirnos en supermediadores"**
	Explicamos las "Reglas del juego" Al principio de cada trimestre se explica al alumnado, qué vamos a hacer en ese nivel, qué debemos conseguir y cómo conseguirlo. Esto es: las UT, las actividades y el sistema de puntuación (criterios de calificación). A continuación se puede ver la explicación de la evaluación y calificación del tercer trimestre. 

EVALUACIÓN	**La evaluación es CONTINUA** Todas las actividades, tanto dentro como fuera del aula (grupales e individuales), se evalúan, se califican y el alumnado recibe feedback inmediato a través de los "puntos ganados" y el ranking de puntuación. Además, aquel alumno/a que no haya conseguido el mínimo de puntuación dispone de las "vida extra", actividades que le posibilitará recuperar los aprendizajes no superados.
	INSTRUMENTOS de evaluación Para comprobar la adquisición de aprendizajes se utilizarán instrumentos diversos como: proyectos, retos, juegos y concursos, pruebas escritas (exámenes), simulaciones, exposiciones orales, trabajos escritos (mapas mentales, infografías, carteles, folletos…) La evaluación se realizará a través de: • **Rúbricas** para evaluar el producto final elaborado, el trabajo grupal, exposiciones orales, de autoevaluación y coevaluación. **Se pueden comprobar las rúbricas utilizadas durante este curso AQUÍ.** • **Diario de Aprendizaje**: cada alumno/a tiene su propio diario de aprendizaje en el aula virtual (classroom), que sólo él y la profesora pueden ver. Periódicamente deberán registrar una entrada en ese diario, reflexionando sobre cuestiones como qué ha aprendido, para qué le sirve en su vida profesional/personal, cómo se ha sentido, dificultades encontradas, propuestas de mejora… • **Carpeta de trabajo de equipo:** Cada equipo de trabajo tiene una carpeta donde se van recogiendo las evidencias de las actividades trabajadas, a modo de portfolio. • **Diario de trabajo grupal**: Dentro de la carpeta de equipo. Cada día de trabajo en el aula, se deja registro de las actividades realizadas por cada miembro del equipo. • **Calificaciones de las pruebas escritas**.

RESULTADOS Y EVIDENCIAS	Partiendo de los objetivos planteados, el aumento de la motivación y la participación del alumnado, tiene que conllevar necesariamente un reflejo en los resultados académicos obtenidos. Con los resultados obtenidos hasta el momento (estamos a mitad del tercer trimestre), se puede afirmar que estos objetivos han sido ampliamente conseguidos, y prueba de ello, son las evidencias que a continuación se presentan:
	• En los siguientes enlaces se pueden comprobar las **calificaciones obtenidas** en el **1er TRIMESTRE** y **2º TRIMESTRE.**
	• Los **resultados obtenidos en las pruebas escritas** (exámenes) al final de cada trimestre, confirman estos resultados con un 100% de aprobados en ambas pruebas y una **media de más de 7 sobre 10**.
	• El **clima del aula es muy bueno, el alumnado está muy implicado en el módulo y disfruta aprendiendo**. Prueba de esta afirmación son las **reflexiones que el alumnado** realiza quincenalmente en su diario de aprendizaje, la **asistencia regular a clase** y la **plena realización de las actividades planteadas**. A modo de evidencias, a continuación se pueden ver dos **vídeos:**
	  ○ **Enlace al Vídeo**: **SESIÓN DE AULA (ABJ)**, planificada y puesta en marcha por uno de los equipos.
	  ○ **Enlace al Vídeo**: **VALORACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN DEL MÓDULO POR PARTE DEL ALUMNADO.**