



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



“INTERNACIONALIZACIÓN DEL CEIP
SIERRA NEVADA”
PROYECTO ERASMUS +
2021-1-ES01-KA122-SCH-00001882



MOVILIDAD DE FORMACIÓN EN FLORENCIA:

“GAME BASED-LEARNING AND GAMIFICATION IN THE CLASSROOM”.

POR MARTA FERNÁNDEZ PÉREZ

MOVILIDAD DE FORMACIÓN EN FLORENCIA "APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA"

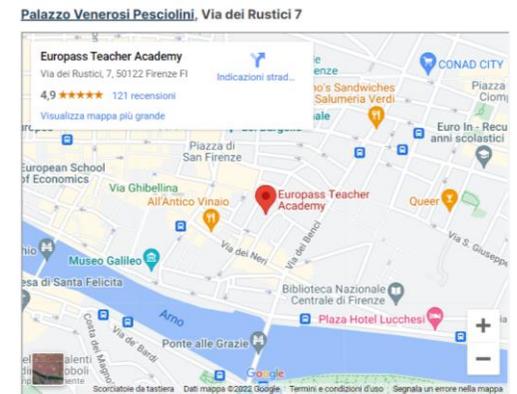
Marta Fernández realizó una formación en la Europass Teacher Academy en Florencia, que sita en la Via dei Rustici 7, en el Palacio Venerosi Pesciolini. Durante una semana del 14 al 19 de Noviembre del 2022.

Con el profesor Riccardo Manni, especialista en nuevas tecnologías y en Moodle.

En la formación asistieron profesorado de diferentes nacionalidades: 2 de Gansk, Polonia; 2 de Landerneau, Bretaña Francesa; 4 de Creta, Grecia, y de España 5: 2 de La Coruña, 2 de la Línea de la Concepción y 1 Valenciano.

Las clases son de 9 a 14 h. con un descanso de 30 min.

Las instalaciones muy completas, aulas amplias con recursos digitales y con red wifi accesible.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

1º DÍA 14/11/2022

- Breve presentación.
- 1º juego para romper el hielo para conocernos un poco más "Dos verdades y una mentira".
- 2º juego cooperativo "Torre de Espagueti"
- 3º juego o técnica cooperativa "Think, pair and share" en español lo conocemos como "1, 2 y 4".
- Herramienta online PADLET: nociones básicas sobre la herramienta, diferentes aplicaciones y posibles usos.
- Realizamos una práctica: un diario de la formación que podéis ver en el siguiente enlace:
<https://padlet.com/martafernandez12/w257a3iznsfjl8>
||
- Actividad Grupal realizar un Padlet colaborativo en grupos de 3, exponiendo: un lugar para visitar de tu ciudad, una receta típica y una curiosidad o hecho.



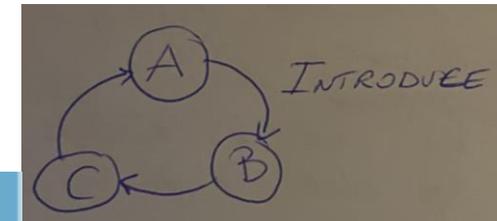
Write down two true memories & one untrue memory of you & the bachelorette.



Truth: _____

Truth: _____

Lie: _____



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

2º DÍA 15/11/2022

- Completamos la actividad Grupal realizar un Padlet colaborativo, para terminar con la exposición oral.
- Presentación por parte del profesor sobre FLIPPED CLASSROOM.
- Herramienta "NEARPOD", muy interesante y aplicable a nuestras aulas.
<https://app.nearpod.com/?pin=u4drc>
- Actividad grupal con unos de los temas propuestos por el profesor (curiosidades de Florencia).
- Por la tarde realizamos una visita cultural con Alessandro por Florencia.

padlet padlet.com/ddec29/sf19zhpkg3gmg0g

Florence : Travail de groupe

DDEC 29 14 DE NOVIEMBRE DE 2022 12:38 UTC

Laurence - France

Landerneau's bridge



Typical recipe



Fun fact

One of the most popular symbols in France is the Eiffel Tower, a famous tourist attraction that rises to 324 metres (including antennas) and shrinks by about 15 centimetres (6 inches) in cold weather.



Marta - Espagne

The Alhambra, Granada (Spain)

The Alhambra is the most visited monument in Granada, and even in Spain!

It's also called "Red Castle" and it was built in the 13th century by Moorish kings as their residence.



Typical recipe: Remojón Granadino

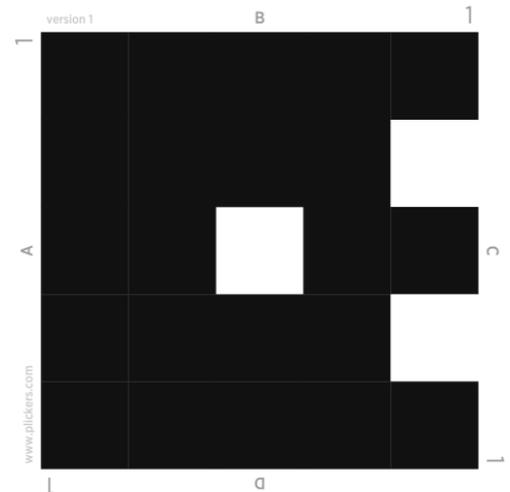
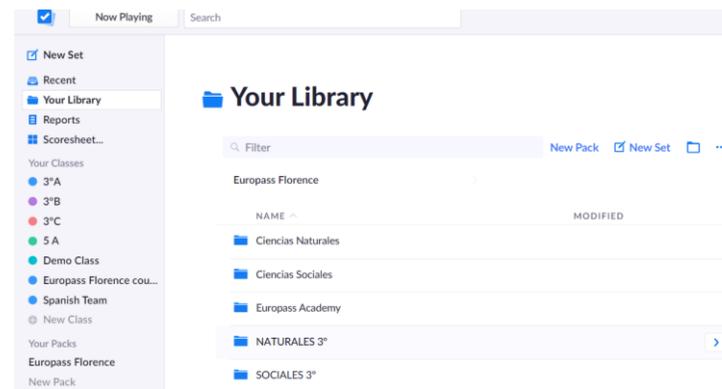
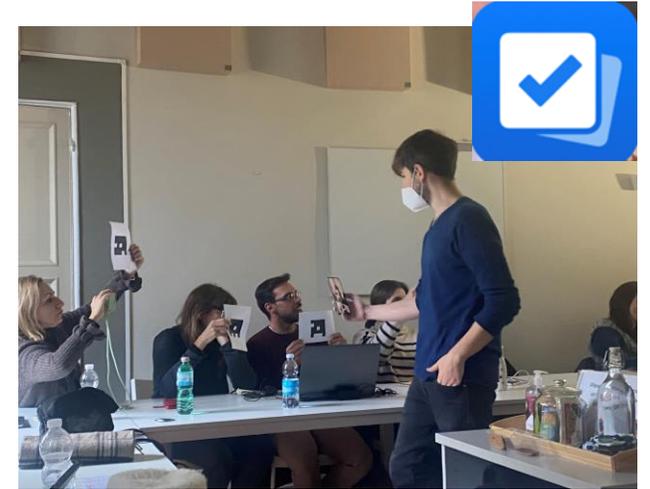
Remojón Granadino: It's a salad with onion, orange, black olives, boiled egg and cod.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

3º DÍA 16/11/2022

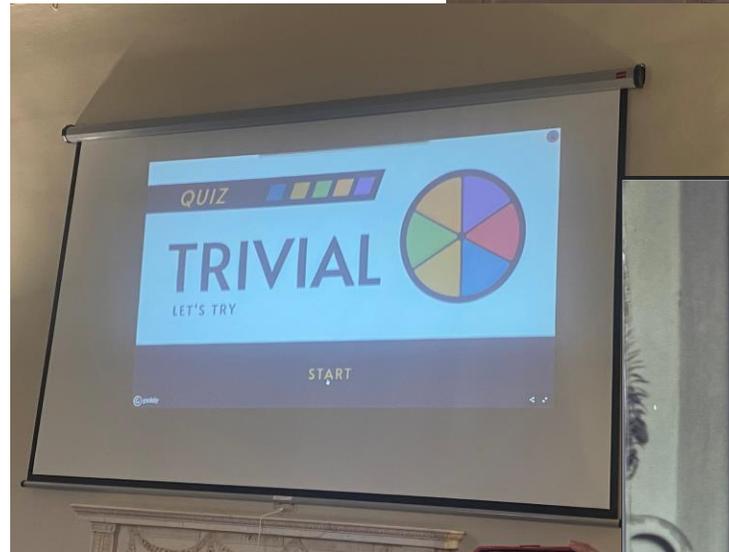
- Rompemos el hielo con un juego estilo Pictionary, dibujando palabras on line, skribbl.io jugamos en grupos de tres. <https://skribbl.io/?gaCoQs9A>
- Realizamos una puesta en común sobre la actividad grupal que realizamos en Nearpod. Interesante para conocer curiosidades de Florencia.
- Para finalizar con la herramienta Plickers, con una explicación un poco más profundas desde cómo se crea una clase, cómo se realizan cuestionarios (5 preguntas máximo).
- La actividad común, ha sido la única actividad en la que nos han juntado por países de procedencia. Porque el tema era 5 cosas que no debes hacer en tu país.
- Se realiza en el ordenador, y la práctica con la aplicación en el móvil o Tablet y el alumnado con unas tarjetas de respuestas (con las letras A, B, C y D) las preguntas que se hacen suelen ser de respuesta múltiple.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

4º DÍA 17/11/2022

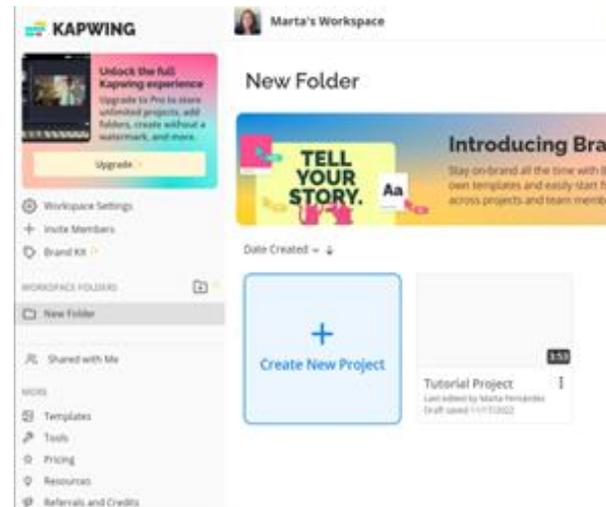
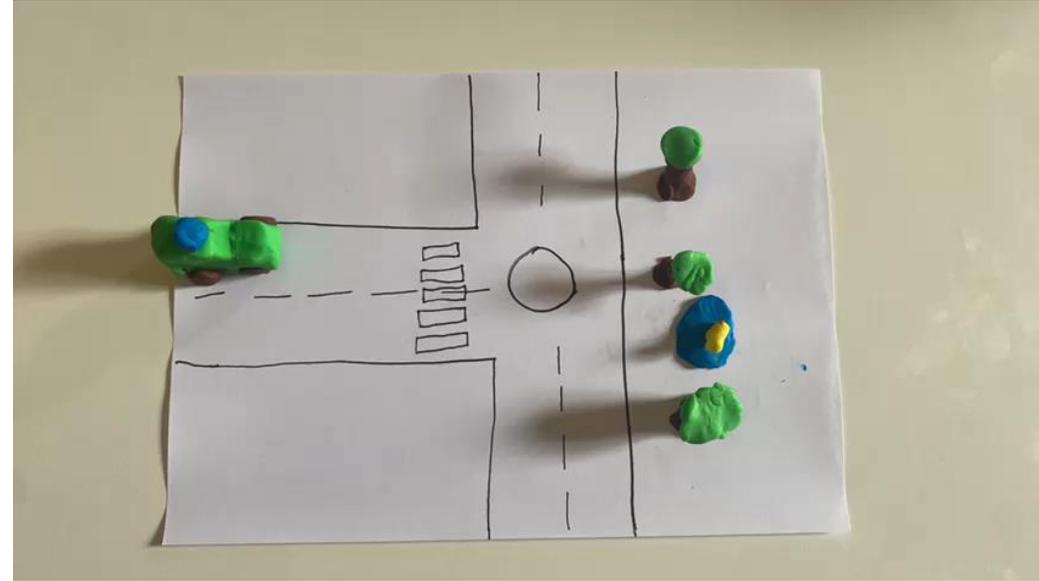
- El profesor plantea la utilización de Genially y sus múltiples aplicaciones al aula. Juegos de mesa, Escape rooms y break out, presentaciones, juegos de preguntas como el trivial...
- Como esta herramienta ya la conocía, el profesor me invita a realizar una exposición oral sobre mi proyecto de Picasso que realicé el curso pasado en mi aula con el proyecto eTwinning.
- <https://view.genial.ly/61df76ac2f19fd0d7ea3708a/interactive-content-robo-en-el-museo-picasso>
- Actividad grupal en la que tengamos en cuenta las dificultades que podemos tener en el aula, de manera que la actividad que propongamos pueda ser realizada por todo el alumnado (DUA), realizamos un Trivial.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

4º DÍA 17/11/2022

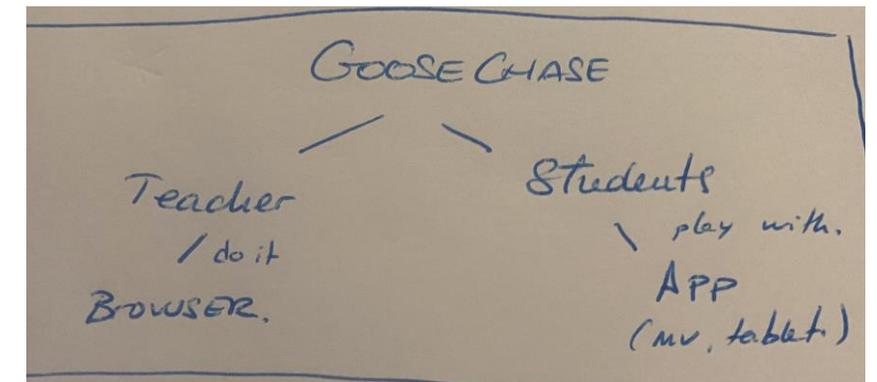
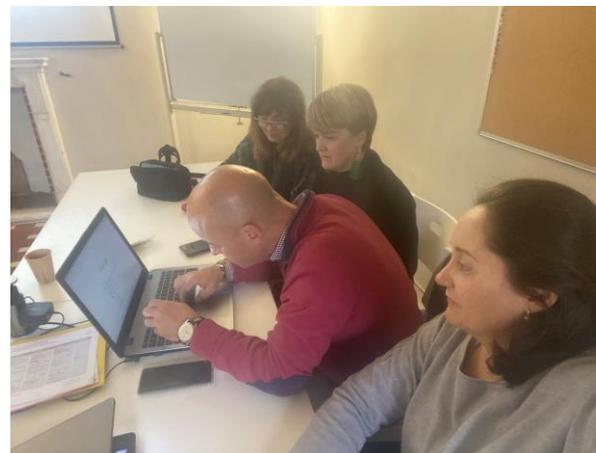
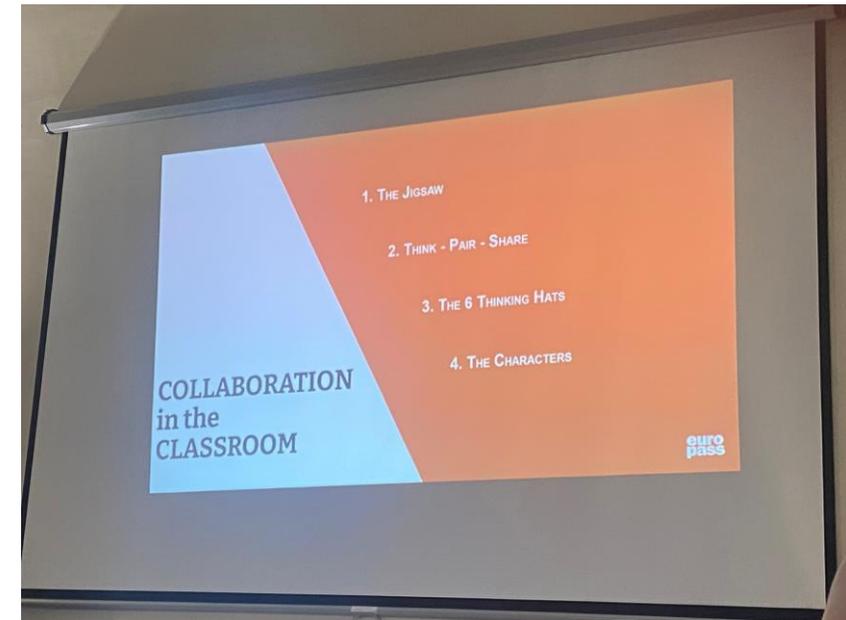
- Nos presentan la App "Stop Motion Studio" con la cual se pueden realizar pequeños videos con fotogramas.
- Para completar la App anterior, y ponerle música o efectos especiales debemos utilizar un editor de video como Kapwing. Podemos encontrar recursos de audios, potos... sin copyright en Adobe.Stock o BBC audio library.
- Por la tarde realizamos una visita a Pisa, para conocer la torre inclinada, su catedral y baptisterio.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

5° DÍA 18/11/2022

- Comenzamos con la visualización de los diferentes Stop Motion de cada grupo.
- El mundo de "Minecraft" muy interesante, pero a mi parece poco aplicable a nuestras aulas. Por grupos
- El profesor nos presenta "Colaboración en el aula", en la que nos explica teóricamente técnicas y herramientas colaborativas que se llevan al aula.
 - ✓ Jigsaw.
 - ✓ Think-Pair-Share.
 - ✓ The 6 thinking hats.
 - ✓ The Characters.
- Otros recursos como por ejemplo:
 - programación code.org
 - realizar flashcards con CRAM
 - Goosechase (Treasure Hunt)



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA

6º DÍA 19/11/2022

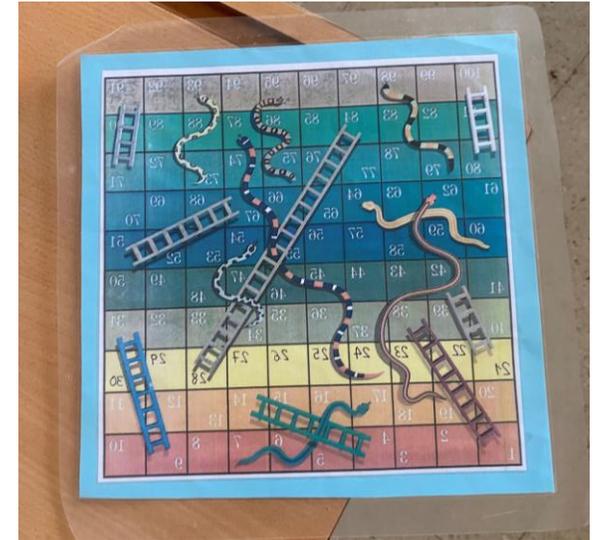
- Entrega de certificados de asistencia, intercambio de contactos, y foto final de grupo.
- Realizamos una visita por la Toscana, parando en Siena.



APLICACIÓN DEL CURSO

BENEFICIOS DEL JUEGO COMO RECURSO EN EL AULA

- * Aumenta la memoria, atención y concentración.
- * Mejora la convivencia y clima de aula.
- * La motivación por el aprendizaje aumenta exponencialmente.
- * Los juegos colaborativos favorecen la pertenencia al grupo.
- * Mejora la comprensión tanto oral como lectora. Al escuchar o leer las instrucciones del juego.
- * Mejora el razonamiento lógico - matemático, desarrollando el pensamiento computacional, programando a pequeña escala.
- * Mejora la fluidez en la expresión oral al interactuar mientras se está jugando.
- * En función de la temática del juego, la podemos relacionar con todo tipo de contenidos curriculares.
- * Aumenta el conocimiento sobre su propia cultura y la de otros lugares.
- * Mejora la lectura: fluidez y entonación. Al tener que leer las instrucciones del juego al resto de compañeros....



VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN DEL CURSO

PROS DE LA MOVILIDAD ERASMUS +

- Desarrollar mis habilidades en inglés: comunicativas, oral, escrita, escucha...
- Mejorar mi nivel de inglés. Así como la improvisación de una exposición en este idioma.
- Enriquecimiento cultural. Conocer otros países, culturas, costumbres, gastronomía... y las relaciones con sus gentes.
- Comprobar el auge de las metodologías activas e interés del profesorado por formarse en NN.TT. aplicadas al ámbito educativo.
- Ganas de seguir formándome en esta metodología y conocer nuevas herramientas porque tiene mucho potencial dentro del aula.
- Experiencia muy enriquecedora cultural, formativa y personalmente.



VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN DEL CURSO

CONTRAS DE LA MOVILIDAD ERASMUS +

- Tiempo que hay que emplear para la puesta en práctica de algunas de las herramientas enseñadas en el curso.
- Algunas de las aplicaciones no es fácil llevarlas acabo en el aula por la ratio y los recursos digitales que hacen falta.

VÍDEO RESUMEN

<https://drive.google.com/file/d/1gR5XKxnOBn1Zq9Ro0B3SJjqPTxYzm2BE/view?usp=sharing>

INSTAGRAM:

[Martictac \(@martictaclass\)](#) • Fotos y videos de Instagram

[Martictac \(@martictaclass\)](#) • Fotos y videos de Instagram

[Martictac \(@martictaclass\)](#) • Fotos y videos de Instagram

