

# PROYECTO KEB

- **Modalidad:** Experiencia de Educación primaria y Gamificación.
- **Momento del curso 2019-20:** durante el confinamiento
- **Autor:** Carlos García Turrillo
- **Centro:** Colegio Salesianos Hermano Gárate (Ciudad Real)

## ÍNDICE

<b>A. Descripción de la experiencia innovadora</b>	<b>3</b>
1. Justificación	3
2. Objetivos	3
3. Acciones, procedimientos, recursos utilizados	3
4. Cómo se ha difundido la experiencia	9
5. Temporalización de la actuación	9
6. Implicación de la comunidad educativa	9
7. Transferibilidad: cómo puede inspirar a otros centros y docentes	9
8. Conclusión	10
<b>B. Información sobre el centro</b>	<b>10</b>

## A. Descripción de la experiencia innovadora

### 1. Justificación

Una vez declarado el estado de alarma y ante la previsión de tener que llevar a cabo una enseñanza on-line, empecé a diseñar este proyecto durante las “vacaciones” de Semana Santa para ponerlo en práctica a la vuelta, y con la idea de poder responder a las necesidades de mi alumnado de 5º de primaria, que posee **chromebook**.

La intención no era otra que proponer un proyecto gamificado, que fuera acorde a la realidad que nos había tocado vivir, desde el juego y desde la transmisión de valores humanos y de esperanza, y que además abarcara todas las asignaturas.

El otro punto fuerte de este proyecto es que atendía perfectamente a la diversidad y a los ritmos de trabajo de cada alumno y alumna, pues el horario en cada hogar no podía ser el mismo por diferentes circunstancias.

### 2. Objetivos

La puesta en marcha de este proyecto tenía como objetivos:

- Continuar con la marcha del curso a través de la enseñanza on-line.
- Motivar al alumnado a través de la dinámica planteada.
- Seguir trabajando la concienciación de cuidado del planeta, que se había trabajado en el segundo trimestre de este curso.
- Reforzar los contenidos trabajados hasta la fecha.
- Seguir potenciando la competencia digital.
- Fomentar la autonomía e iniciativa personal, así como la comprensión lectora.
- Ofrecer una atención individualizada.
- Seguir sintiéndose parte de un grupo-clase, trabajando por un objetivo común.
- Potenciar la organización y el trabajo diario.
- Buscar soluciones ante las dificultades que apareciesen.

### 3. Acciones, procedimientos, recursos utilizados

Todo el proyecto está recogido en el siguiente **blog**: <https://proyectokeb.blogspot.com/>

La historia parte de la situación que estábamos viviendo al principio del confinamiento.

El proyecto se le presentó a los alumnos mediante una videollamada mediante “meet”, en la que se explicó la dinámica del mismo. Este servicio de google me ha permitido mantener a diario un contacto con mis alumnos y alumnas y con sus familias.

En este momento accedieron al blog y vieron el vídeo de motivación del proyecto.

[\(Ver vídeo\)](#)

La situación que se le plantea a los alumnos y alumnas es la siguiente:

*“Tras la pandemia mundial provocada por el coronavirus, un grupo de 10 científicos de todo el mundo se han puesto manos a la obra para trabajar en un proyecto secreto que llamado “KEB”.*

*Viendo las consecuencias de la acción humana sobre el planeta y lo que ha mejorado tras el confinamiento de buena parte del planeta, el objetivo de este grupo de científicos se basa en crear una ciudad en un lugar inhabitado de la Tierra, que apueste por energías renovables y que sea 100% ecológica.*

*Estos científicos están buscando ciudadanos para esta nueva ciudad, que estén comprometidos con el cuidado del planeta. Para buscar a esos ciudadanos han creado un espacio virtual, en el que se proponen diferentes pruebas y retos. Sólo aquellos que las superen podrán ser candidatos a ser ciudadanos de esta nueva ciudad, cuyo nombre también será descubierto con la superación de las pruebas”*

A continuación, tuvieron que acceder al apartado **“Información general”**, dentro del blog, introduciendo para ello la contraseña: KEB.

El nombre del proyecto lo descubren los alumnos y alumnas al inicio del juego. Es el nombre de un dios egipcio, que significa “Dios de la Tierra”, lo cual hace quedar claro desde el inicio que el objetivo es mirar hacia un futuro mejor que apueste por el cuidado del planeta.

En este momento es donde se les explica la **dinámica del juego:**

*“Diez científicos de diferentes partes del mundo se han propuesto crear una nueva ciudad aprovechando el cambio de mentalidad que se ha producido en la sociedad debido a la crisis del coronavirus.*

*Si queréis ser ciudadanos (virtuales) de esta nueva ciudad deberéis demostrar conocimientos en diferentes áreas.*

*Cada uno de los científicos se irá presentando en diferentes páginas del blog.*

*Para acceder a cada uno de ellos, tienes que resolver unas pruebas con las que obtendrás un código. Para obtener el código deberás seguir las instrucciones de los científicos. Es importante realizar todas las actividades propuestas para poder obtener el código de acceso al siguiente nivel.*

*Con cada científico aprenderás una serie de conceptos de matemáticas, lengua, Science y Arts; y te propondrán pruebas para cada una de esas asignaturas..*

*Cada científico es de un país diferente. Lo identificarás porque cada uno aparecerá en un mapa interactivo con una imagen representativo de su país y su bandera.”*

**[\\*\\*En este enlace explico cómo funciona el proyecto\\*\\*](#)**

Tras ver juntos, esta información que aparece en el apartado “Información general” y resolver dudas, accedimos al primer científico: “Oracionuris” (se accede escribiendo la palabra “comienzo”).

Los nombres de los científicos están relacionados con un concepto de gramática y con un país del mundo. Cabe destacar respecto a la asignatura de lengua, que la imparto dividida en bloques de contenido, por lo que para este trimestre tenía planeado trabajar la parte de gramática.

A continuación, aparece la tabla de los científicos y las contraseñas que tuvieron que conseguir cada uno de los alumnos y alumnas. (para poder ver todas las páginas del blog)

Concepto	Personaje	País	Contraseña para acceder
Tipos oraciones	<a href="#">Oracionuris</a>	Egipto	M120011B
Sustantivos	<a href="#">Nomberto</a>	España	L49I
Adjetivos	<a href="#">Aggeti</a>	Italia	SOSA192L
Artículos	<a href="#">Articleb</a>	Francia	ELADO3F
Pronombres	<a href="#">Pronombengt</a>	Suecia	PRO314Y
Verbo	<a href="#">Verbinho</a>	Brasil	VB38818E
Adverbio	<a href="#">Adverbin</a>	Canadá	LIBERTAD2452R
Preposición + Conjunción	<a href="#">Prepolackson + Conjunchiang</a>	Australia + China	DARNOSMASCARIÑOT
Repaso	<a href="#">Hend</a>	Reino Unido	E10109LIFEBERTY
<b>La nueva ciudad</b>	<b>FIN DEL JUEGO</b>	<b>NUEVA CIUDAD</b>	<a href="#">Vídeo final</a>

En cada apartado del blog se presenta cada científico y les lleva a una pantalla de juego. Cada una de esas pantallas en un mapa interactivo elaborado con **genially**. (Si se hace click en la tabla anterior, en cada uno de los nombres de los científicos, se podrán ver los diferentes mapas interactivos.

Hay un total de 9 mapas interactivos, como el siguiente, en los que aparecen:



1. Nombre del científico
2. Bandera del país al que pertenece
3. Número de científico que es.
4. Imagen de fondo representativa del país del científico.
5. Imágenes referente a las asignaturas de matemáticas, lengua, science y arts.
6. Cada imagen tiene 2 iconos:
  - a) i: información para aprender un concepto
  - b) ?: Retos o actividades a resolver
7. Botones de ayuda:
  - a) Videollamada: para solicitar hablar conmigo en horario establecido para ello.
  - b) Correo: mensaje para solucionar dudas por correo.
8. Botón de "Siguiente"--> te llevará a la siguiente página del blog donde encontrarás al siguiente científico, pero para poder acceder te pedirá el código de acceso.

Tras conocer todo lo que se encontrarán a lo largo del juego, se les informa que conseguirán “cosas importantes” relacionadas con la nueva ciudad:

Asignatura	Conceptos a aprender	Qué se consigue	Descripción
<b>Lengua</b>	Gramática	<b>DINERO para la nueva ciudad</b>	La nueva ciudad tendrá un sistema monetario (monedas y billetes) propio. Con cada uno de los científicos se podrá conseguir una moneda y un billete. Lo máximo que se podrán conseguir son 5 monedas y 5 billetes entre los 10 científicos.
<b>Matemáticas</b>	Números romanos, estadística y probabilidad y geometría	<b>VIVIENDA donde vivir</b>	Con cada científico se podrá conseguir un tipo de vivienda en el que poder "vivir" en la nueva ciudad. Cuantos más tipos diferentes de viviendas consigas (máximo 10), más opciones tendrás para elegir tu nuevo hogar.
<b>Natural Science</b>	La materia y las fuerzas, la energía y la tecnología	<b>GENERADOR DE ENERGÍA RENOVABLE</b>	La nueva ciudad “funcionará” al 100% con energías renovables. Sin embargo, necesitan de un generador para transformar la energía en electricidad, calor...  Para que los generadores funcionen, los científicos han creado una "CLAVE". Con cada uno de los científicos obtendrás una parte de la clave. Al final del juego podrás comprobar si la clave funciona.
<b>Arts</b>	Los jeroglíficos y los monumentos del mundo	<b>NOMBRE DE LA CIUDAD</b>	Cada uno de los científicos te darán la oportunidad de ir consiguiendo letras para descubrir el nombre de la nueva ciudad.

Con el resto de asignaturas, que corresponden al resto de compañeros que imparten clase en 5º, tenían que conseguir **insignias** que se incluirían en un **pasaporte** virtual, realizado mediante **hojas de cálculo de google**, compartido con el resto de compañeros.

Dicho pasaporte es el documento que les permitirá ser ciudadanos de la nueva ciudad.



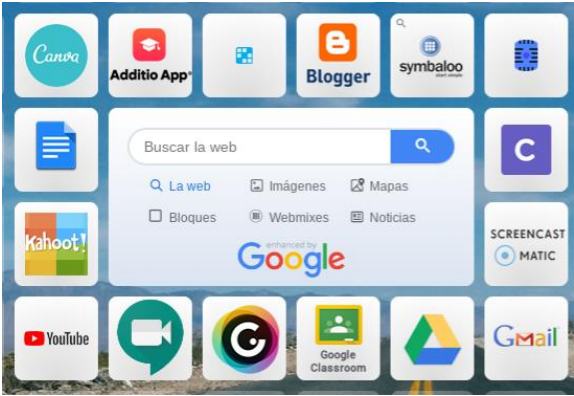
Cada insignia se tenía que lograr realizando retos/tareas semanales relacionada con cada asignatura. Cada insignia conseguida otorga ciertos privilegios como ciudadanos de la nueva ciudad:

- Insignia de música: entrada libre a espectáculos musicales y culturales.
- Insignia de Sociales: viaje gratuito a diferentes partes del mundo.
- Insignia de EF: Entrada gratuita a eventos deportivos.
- Insignia Inglés: Certificado de idioma inglés (nivel oficial del país).
- Insignia Francés: Certificado de idioma francés (nivel oficial del país).
- Insignia de Religión: Visitas guiadas a las basílicas e iglesias más importantes del mundo.

Una vez explicado todo el funcionamiento del proyecto, establecí un [horario](#) para atender a las necesidades de cada uno de ellos a lo largo del mismo.

Cabe destacar que la gran mayoría de las actividades y/o retos planteados a lo largo del proyecto se entregaban a través del **classroom de clase**. Gracias a este entorno de aprendizaje de google, se ha podido hacer un seguimiento del trabajo del alumnado en casa y ha favorecido una mentalidad de crecimiento gracias a un feedback muy cuidado y personalizado.

A continuación aparecen todos los recursos que se han utilizado a lo largo del proyecto:

RECURSOS	VISTA EN SYMBALOO
<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Classroom</li> <li>★ Meet</li> <li>★ Genially</li> <li>★ Blogger</li> <li>★ Gmail</li> <li>★ Documentos, presentaciones, hojas de cálculo y formularios de google.</li> <li>★ Drive</li> <li>★ Chromebook</li> <li>★ Grabadora de voz on-line.</li> <li>★ Editores de vídeo.</li> <li>★ Screencast</li> <li>★ Kahoot</li> <li>★ Youtube</li> <li>★ Canva</li> <li>★ Additio</li> <li>★ Wordwall</li> </ul>	



#### 4. Cómo se ha difundido la experiencia

La experiencia ha terminado hace unos días, concretamente el 15 de junio de 2020, por lo que la difusión está comenzando en estos momentos, presentando esta experiencia a SIMO educación, con el objetivo de que sirva de inspiración para otros docentes si volvemos a enfrentarnos a una situación de enseñanza on-line, aunque también es aplicable de manera presencial.

Hasta ahora, la experiencia ha sido conocida tanto por el alumnado implicado como por la comunidad educativa.

A través de las redes sociales del centro se ha difundido y se está dando a conocer.

#### 5. Temporalización de la actuación

El proyecto se ha llevado desde después del periodo vacacional de Semana Santa de este año tan especial de confinamiento, concretamente desde el 14 de abril hasta el 15 de junio.

Cada pantalla del juego estaba diseñada para superarla en una semana como máximo, aunque los diferentes ritmos de aprendizaje ha permitido a algunos alumnos y alumnas terminar antes y a otros retrasarse un poco.

#### 6. Implicación de la comunidad educativa

El éxito del proyecto ha dependido de la implicación de todos los profesores y profesoras que impartimos clase a este grupo de 5º de primaria, pero principalmente al trabajo y apoyo de las familias en casa, estableciendo unas rutinas y ayudándoles a organizarse intentando seguir un horario fijo.

#### 7. Transferibilidad: cómo puede inspirar a otros centros y docentes

Es una alternativa muy interesante en cuanto a la docencia a distancia se refiere, pues permite que el alumnado mejore su capacidad de comprensión lectora, la resolución de problemas y su competencia digital.

La dinámica de consecución de códigos, favorece la motivación frente al aprendizaje, así como la búsqueda e investigación para conseguir resolver los retos y/o tareas propuestas.

Además, de lo anterior, una de las cosas que más nos preocupa a los docentes en el ámbito educativo es cómo atender de manera efectiva a la diversidad y a las diferentes necesidades de cada alumno y alumna y en cada asignatura. Con esta propuesta, se atiende perfectamente al ritmo de cada alumno y alumna, ofreciendo la ayuda necesaria a aquellos que lo necesitan, ofreciendo apoyos individualizados y con objetivos muy definidos en función de lo que realmente requieran en cada momento.

## 8. Conclusión

El haber creado un proyecto en el que mis alumnos y alumnas, así como sus familias y compañeros, se hayan involucrado en un proceso de reflexión sobre lo que podíamos sacar de positivo de la situación que hemos vivido a lo largo del confinamiento, es el mayor éxito que ha tenido este proyecto.

Ha sido muy bien valorado por todos los que han participado en el mismo, principalmente por el alumnado, que ha ido viviendo semana a semana la trama de la historia. He aquí una foto para el recuerdo de este proyecto trabajado íntegramente desde casa.



## B. INFORMACIÓN SOBRE EL CENTRO

El colegio salesiano “Hermano Gárate” de Ciudad Real acoge a niños y jóvenes de edades comprendidas entre los 3 y los 40 años: Desde Infantil y Primaria con una línea en cada sección, Secundaria con tres, las cuatro ramas de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior en Formación Profesional Específica, con especialidades de Administrativo, Electricidad y Electrónica, más dos cursos de Programas de Cualificación Profesional Inicial (PCPI).

Casi 1.200 alumnos y un Claustro de más de 60 profesores conforman el conjunto escolar de esta Obra salesiana.

Por otro lado, se atiende también la Iglesia de San Ignacio, en la céntrica plaza de El Pilar, animando diversas plataformas de educación en el tiempo libre como son: el Club Deportivo “Don Bosco”, el Centro Juvenil “Pozo Don Gil” y el Chiquicentro “Don Bosco”. Con la ayuda de numerosos colaboradores seculares, los salesianos ofrecen un amplio abanico de posibilidades formativas y actividades para el tiempo de ocio y diversión con talleres, excursiones, campamentos, etc., siguiendo el estilo de su fundador.

En lo puramente académico cabe destacar, que desde hace 3 años se ha creado en el centro un equipo de innovación educativa, del que formo parte. Desde este equipo han surgido bastantes iniciativas bastante bien valoradas en toda la comunidad educativa. [Aquí](#) aparece un resumen de las actividades llevadas a cabo por este equipo:

Además en la página web del colegio: [salesianosciudadreal.com](http://salesianosciudadreal.com); se puede acceder a numerosa información, entre la que se encuentra este espacio de “[Buenas prácticas](#)” en la que los profesores compartimos los proyectos o actividades educativas de mayor éxito.