

1. TÍTULO

Cómo conocerme a mí mismo jugando a ser vikingo

2. INTRODUCCIÓN

La gamificación es un término anglosajón "*El uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego*".(Deterding, 2011)

El fin de la gamificación es conseguir, allí donde se desarrolle, un ambiente agradable, una motivación intrínseca (bien sea para aprender, trabajar, o cualquier otra necesidad), disfrutar con la actividad que llevamos a cabo (no sólo hacerla por obligación), realizarnos como personas, puesto que saca lo mejor de nosotros mismos y nos pone a prueba, una competencia sana que nos invita a superarnos, unos retos personales y grupales que evitan caer en un mundo idílico o vivir de la fantasía, y sobre todo aprender continuamente a socializarnos, a colaborar, a trabajar en equipo y no caer en la rutina de que ya lo sabemos todo. Permite aprender a aceptar la vida como un desafío, no con resignación, haciendo de cada momento una novedad, un motivo por el que continuar, y un fin y una meta que alcanzar. Dándole un sentido último a lo que hacemos. El ser humano sobrevive cuando tiene un fin y un sentido que alcanzar, y no solo sobrevive, sino que es feliz con lo que le ha tocado vivir.

En los Centros de Educación Especial se aprecia una realidad muy distinta de la habitual, con dificultades añadidas a las de la vida diaria. En muchos casos se ha perdido el sentido de la existencia, las ganas de luchar y la vida se ha convertido en una rutina que hay que soportar, tanto para padres, como educadores y alumnos.

Algunos de los alumnos llevan años trabajando los mismos contenidos curriculares, y el aburrimiento y la monotonía les han superado.

Las Teorías de la Gamificación pueden ayudar a crear un ambiente de trabajo, o mejor, una Comunidad Educativa, que sea dinamizadora, alegre, en la que, aunque los contenidos curriculares sean los mismos, al igual que las dificultades, se puede crear un entorno que permita cubrir las necesidades educativas básicas sin recurrir a las clases magistrales, a los materiales de libro y papel, y donde el aprendizaje surja de manera espontánea y natural, dotándolo en todo momento de un significado funcional.

Para llevar a cabo el proyecto ha sido necesario valorar las principales necesidades de los alumnos, y dentro de estas considerar aquellas que tuvieran más relación con los propios intereses y gustos de los alumnos.

En segundo lugar encontrar un centro de interés y una motivación común, que partiese siempre de los alumnos. Pues la gamificación puede ser aplicada desde cualquier área, siempre y cuando el tema elegido sea apetecible e interesante para todos los participantes.

Una vez seleccionado el tema, debe quedar claro el fin al que queremos llegar, un fin alcanzable y deseable.

Es importante saber llevar a cabo la relación entre los intereses de los alumnos, el centro de interés y las áreas curriculares que se quieren trabajar, para desarrollar adecuadamente las actividades, que siempre deben estar enfocadas a alcanzar el fin previsto.

Es por esto que después de la observación inicial y tras mantener diversas conversaciones con los alumnos, se pasó a los alumnos un test de valoración de la motivación, tras el cual se observó que eran detectables dos necesidades:

- La falta de motivación para aprender y por asistir al colegio. Dado que llevaban mucho tiempo trabajando de la misma manera y obteniendo logros curriculares muy escasos.

- La falta de aceptación de su propia identidad, así como el reconocimiento de sus logros y virtudes.

Por todo esto se les propone a los alumnos como centro de interés los Vikingos, y el desarrollo general de la actividad estará en torno a la vida de éstos.

Características de un poblado vikingo:

- a. Cómo era su vida
 - i. Vivían preparándose para atacar otros pueblos y así subsistir
 - ii. Cada uno tenía su trabajo y familia, pero los mayores beneficios los obtenían saqueando a otros pueblos
 - iii. Tenían unas leyes o "código vikingo" por el que se regían
 - iv. Las decisiones importantes las tomaba toda la comunidad mediante una Asamblea.
 - v. Trabajaban para la "guerra"
 - 1. Construir el barco que les llevaría a otros pueblos
 - 2. Prepararse físicamente para el ataque
 - 3. Construcción de armas
 - 4. Pensar estrategias de ataque
- b. ¿Cómo se organizaban?
 - i. Existían varios pueblos vikingos
 - 1. Cada una de las aulas de nuestro ciclo (aunque no participen de la actividad) son otros pueblos vikingos.
 - 2. Con los otros pueblos no se entra en guerra, pero si se hace intercambio de productos o compra de los materiales necesarios.
 - 3. El resto del colegio son los otros reinos extranjeros que deben saquear.
 - ii. Cada uno de ellos tenía un conde o condesa al que debían obediencia, con un juramento de lealtad
 - 1. El tutor será ese Conde al que deben realizar el juramento.
 - 2. Para ello se establecerá previamente un contrato que se deben comprometer a realizar (aquí entra el contrato conductual y aquellos aspectos didácticos que queremos trabajar de manera individual con cada alumnos, estableciendo una "profesión" de acuerdo a esas necesidades)
 - iii. A su vez el conde obedecía al rey, bajo otro juramento
 - 1. En este caso el rey será el director del colegio, para que comprendan el significado y la importancia de la jerarquía.
- c. Vivían en aldeas junto al mar o ríos caudalosos.
- d. ¿En qué trabajaban?
 - i. En trabajos individuales para mantener a su familia
 - 1. Carpinteros, cazadores, recolectores, pescadores, comerciantes, navegantes, taberneros, agricultores, constructores de barcos, sirvientes, ayudantes del conde
 - ii. En trabajos colectivos necesarios para la preparación de la guerra
 - 1. Construcción del barco
 - 2. Recolección de víveres necesarios
 - 3. Construcción de armas
 - 4. Espionaje
 - 5. El reloj y la brújula (Inventores)
- e. Con el beneficio de su trabajo obtenían monedas de oro
 - i. Estas monedas podían intercambiarlas para su propio beneficio
 - 1. Comida, instrumentos para el trabajo, ropa, caprichos...
 - ii. También debían ahorrarlas para cambiarlas por lingotes y diamantes de oro
 - 1. Diez monedas equivalían a un lingote y diez lingotes a un diamante.
 - 2. Los lingotes se obtienen con al menos una moneda de cada persona.
 - 3. Los diamantes también se obtienen con al menos un lingote de cada alumno.
 - 4. Los lingotes y los diamantes de oro se intercambiaban con el resto de los pueblos para conseguir materiales para la guerra que ellos no podían conseguir
- f. La guerra
 - i. En la guerra todos son iguales: no existe la jerarquía

- ii. El único fin es conseguir el objetivo común: saquear al enemigo para conseguir el mayor número de víveres y objetos con los que puedan vivir mejor durante un tiempo y sin trabajar, y si es posible un tesoro escondido.
- iii. Se puede ir ascendiendo a mejores puestos según las habilidades de cada uno, esto significa menos esfuerzos físicos
- iv. Pero se necesita el trabajo de cada uno para conseguir el objetivo, si falla una de las partes el barco no avanza
- g. Ocio y diversión (la taberna)
- h. Dioses
- i. Los podemos tener como aliados o no, depende de si les tenemos contentos

Nosotros vamos a simular que vivimos en un poblado vikingo

- a. Durante un tiempo vamos a vivir en nuestro poblado
 - i. Siendo leales a la Condesa
 - ii. Ejerciendo cada uno su profesión
 - iii. Preparándonos para nuestra "guerra"
 - iv. Y consiguiendo monedas, lingotes y diamantes para construir el barco
- b. Una vez que hayamos conseguido el barco estaremos preparados para presentarnos ante el Rey y pedirle el mapa que nos conduzca hacia el tesoro
 - i. Tendremos que superar una serie de retos y pruebas
 - ii. Demostrar que somos auténticos vikingos
- c. Cuando hayamos encontrado el TESORO, habrá finalizado el juego.
 - i. El TESORO, es un premio que previamente han elegido ellos. En este caso fue la entrada al Santiago Bernabéu.

3. OBJETIVOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS)

- Aceptarse a uno mismo
 - Identificar y reconocer emociones. En uno mismo y en otros.
 - Manifestar, o expresar y compartir sus emociones y sentimientos con los demás.
 - Aceptar las diferencias del otro, como algo enriquecedor.
 - Reconocer el valor de su dignidad
 - Comprobar por sí mismo su capacidad de aprendizaje,
 - Organizar y planificar actividades futuras
- Conocerse a uno mismo
 - Descubrir nuestras potencialidades e intereses
 - Desarrollar nuestras potencialidades e intereses
- Relacionar nuestras capacidades con un posible entorno laboral
- Aumentar el interés por seguir asistiendo al colegio y recibir una formación
 - Disfrutar aprendiendo
 - Despertar la curiosidad y el interés por aprender cosas nuevas.
 - Reconocer los beneficios de seguir aprendiendo.
 - Descubrir necesita aprender ciertas habilidades que le permitan acceder a un puesto laboral.
- Realizar actividades prácticas de actividades profesionales para autoevaluar sus capacidades
- Aprender habilidades sociales básicas para un trabajo: saludar, despedirse, solicitar el material necesario...

4. DESTINATARIOS (EDAD, COLECTIVOS, ETC.)

El proyecto se ha realizado en un Centro Público de Educación Especial d de la Comunidad de Madrid. Es un centro comarcal al que asisten alumnos de diversas poblaciones.

Hay alumnos escolarizados desde los 3 años hasta los 21. Incluye tres etapas educativas: educación infantil, educación básica obligatoria y transición a la vida adulta.

En concreto se ha realizado en un aula de 4º ciclo de educación obligatoria. A ella asisten 6 alumnos con grandes necesidades educativas, y con edades comprendidas entre los 15 y los 17 años de edad.

Para proteger las identidades de los alumnos se adoptarán los mismos pseudónimos que ellos han elegido durante el desarrollo del proyecto.

- Descripción Rollo:

Rollo es un alumno que se ha incorporado este año al centro, es de etnia gitana y tiene una discapacidad intelectual moderada. Actualmente se encuentra ñil en un proceso de adaptación a las siguientes situaciones: nuevos compañeros, reconocimiento y aceptación de la existencia de alumnos y personas con grandes dificultades motóricas e intelectuales, necesidad de encontrar un grupo de iguales con quien compartir intereses, nuevos profesores, falta de una figura de autoridad y de referencia, falta de normas de convivencia.

- Descripción Byorn:

Byorn también tiene discapacidad intelectual moderada. Es un alumno que se retrasa siempre que puede, a la hora de llegar a clase (por la mañana o después de los recreos), cuando se le pide que empiece una tarea, o cuando tiene que recoger los materiales.

Le cuesta valorar la necesidad de aprender cosas nuevas si no tiene una meta a corto plazo, por lo que no es constante en la realización de las tareas rutinarias.

Está deseando cumplir la mayoría de edad para irse de colegio, sin ser consciente de que necesita una preparación previa para iniciar un trabajo laboral.

- Descripción Ragnar:

Ragnar es un alumno de etnia gitana, con discapacidad intelectual moderada que se ve acentuada por su absentismo, y diversas enfermedades físicas. Es muy sociable, se hace querer y quiere a todos los alumnos, sin embargo tiene dificultades para aceptarse así mismo: no manifiesta fuera del contexto escolar, ni de su familia más próxima, el colegio al que asiste, ni las dificultades reales que, pese a su edad, tiene para realizar los contenidos curriculares que serían propios de su edad.

Además es un alumno que debido a su etnia gitana considera que a los 16 años debe abandonar su escolaridad, pese a que sus padres están dispuestos a que continúe.

- Descripción Olaf:

Es un alumno con un trastorno del espectro autista. Debido a sus características personales tiene dificultades a la hora de expresar su opinión en contextos demasiado formales, comunicar sus sentimientos y sus opiniones.

- Descripción Floki:

Floki muestra un comportamiento infantil en el que se ha estancado, con muchas fantasías que se alejan de la realidad. Tiene también una discapacidad intelectual moderada, algo más severa que la de sus compañeros.

- Descripción Signur:

Signur es un alumno que presenta dificultades en sus relaciones sociales: le cuesta interactuar con sus compañeros en espacios abiertos o no supervisados ya que no dispone de las habilidades necesarias: iniciar y mantener una conversación, preguntar acerca de intereses... generalmente lo hace de forma violenta o persistente. Tiene una discapacidad intelectual moderada mucho más acentuada que sus compañeros y padece trastornos de conducta.

Tiene dificultades para gestionar sus emociones: no tiene herramientas necesarias para identificar y controlar emociones negativas y/o positivas, generando normalmente en conductas disruptivas (insultos, golpes a objetos innecesarios, agresiones físicas...)

No acepta una respuesta negativa por parte de la otra persona.

Se pone nervioso en actividades de gran grupo, necesitando llamar la atención mediante palabras inadecuadas.

5. JUSTIFICACIÓN DE LA INICIATIVA

La gamificación es un método que motiva al alumno dado que se les propone un reto tanto individual como grupal. Hace despertar el talento durmiente a base de una competición contra ellos mismos. Por lo tanto al ser un reto común aprenden a trabajar en grupo y a superarse a sí mismos.

La gamificación aporta beneficios en todos los ámbitos y niveles de la persona:

- Biológico: estimula las fibras nerviosas y las neuronas de nuestro cerebro.
- Psicomotor: tanto a nivel físico como de nuestros sentidos, el juego potencia el desarrollo del control muscular, la fuerza, el equilibrio, la percepción, etc.
- Intelectual: favorece tanto la estimulación del pensamiento como la capacidad para responder a los distintos estímulos y nuevas experiencias que se generan en las dinámicas de juego.
- Social: entrando en contacto con los iguales y aprendiendo normas y habilidades sociales de comportamiento con el entorno.
- Afectivo-emocional: por un lado genera placer, alegría, creatividad, etc.... y por otro lado, sirve para descargar y liberar tensiones, y aprender a superar las frustraciones.

El proyecto va encaminado a que el alumno no vea los objetivos conseguidos al final del curso sino que constantemente pueda observar cómo evoluciona, vea que poco a poco va ganando puntos y obteniendo beneficios, es decir, que el mismo sea autocritico y pueda ser tangible si lo está haciendo bien o mal y así estar más cerca de la meta, su esfuerzo será recompensado y verá que tiene un valor, tanto inmediatamente como en un futuro.

6. METODOLOGÍA

6.1. Principios metodológicos:

- Globalización:
- Individualización:
- Aprendizaje cooperativo:
- Utilizar el refuerzo positivo.
- Favorecer la motivación:
- Principio de estructuración:
- Favorecer la generalización de los aprendizajes,

6.2. Elementos y metodología propia en la gamificación

Las mecánicas o las reglas del juego son aquellas que exteriorizan la dinámica y facilitan su comprensión, así como los elementos de recompensa o sanción, y son bien conocidas por cualquier usuario de videojuegos:

- **Puntos**: puntaje cuantitativo para la realización de una actividad. En lugar de una nota final única, como en una prueba, puede subdividir una actividad en acciones y evaluar cada una asignando un punto por cada logro completado.
- **Puntos extra**: no solo el rendimiento de una actividad puede otorgar puntos, sino que el profesor puede asignar otros puntos al estudiante que haya realizado la actividad más rápido o más despacio, con más o menos elementos, etcétera
- **Niveles**: posición alcanzada al sumar puntos con mayor dificultad. Esto facilita la comparación con uno mismo y con los demás.
- **Premios, insignias o distintivos**: reconocimiento físico o virtual al alcanzar un objetivo específico, por ejemplo, "estudiante participativo" si participa en la actividad más de 5 veces o "estudiante colaborador" si ayuda a otro alumno a trabajar en clase. Los mecanismos de recaudación se pueden utilizar cuando los estudiantes recogen estos premios y los hacen conocidos.
- **Clasificaciones**: para dar una clasificación ordenada de los estudiantes (por puntos, tiempo, actividades completadas...).
- **Desafíos**: desafíos competitivos en el aula que pueden agregar puntos extra o trabajar en otras actividades.

- **Invitar a otros:** con la definición de estudiantes, cada maestro puede crear sus propias reglas con recompensas o castigos, donde el alumnado siempre reciben comentarios comprensibles.

Estos elementos deberían ser visibles para los estudiantes, ya sea en un entorno digital, con sus propias herramientas o simplemente con un texto en la nube compartido con ellos donde puedan ver sus clasificaciones, o de una manera física, con un libro de jugadas individual o un muro de clasificación en una de las paredes de la clase.

6.3. Metodología individualizada: propuestas de trabajo:

✓ Rollo propuesta de trabajo:

Se le propone ejercer la profesión de tabernero y el rol de sociable.

Este alumno tiene suficientes habilidades sociales para entablar relaciones, y puede llegar a ser muy sociable tanto con adultos como con compañeros, pero siempre que a él le interese o convenga, es muy elitista a la hora de elegir con quién relacionarse. Con aquellos compañeros que tienen físicamente síntomas de algún tipo de dificultad bastante observable (una discapacidad motórica y/o intelectual grave o severa), no es capaz de entablar relación, ni siquiera un contacto físico o próximo, ya que le crea rechazo en dos sentidos: por un lado asco y por otro miedo.

El rol de sociable, puede ser un punto muy beneficioso para él, si se trabaja de manera progresiva, especialmente en grupos reducidos como es su grupo clase. Y a largo plazo en su día a día en el centro, tanto en grupos más amplios, como en los recreos, así como y en la calle.

Creemos que la profesión de tabernero es idónea para él, ya que al tener un puesto de trabajo cara al público, no puede permitirse perder un cliente, aunque físicamente no le agrade. Ya que perdería clientela, y es su obligación (necesidad en este caso para obtener beneficios) atender a cualquier alumno/compañero. Por otro lado le obliga a preparar la taberna, eligiendo la música que pondrá en ese momento, preparando los materiales necesarios para los juegos, así como lo que les ofrecerá para beber. Actividades cortas que puede ir preparando a lo largo de la semana, eligiendo él los momentos, y usándolas como distracción para su déficit de atención

✓ Byorn propuesta de trabajo:

Se le propone ejercer la profesión de capitán de la guardia y el rol de cumplidor.

El alumno tiene cerca de la mayoría de edad, y el próximo curso, promocionará la siguiente etapa educativa que es Transición a la Vida Adulta (TVA), donde las responsabilidades, obligaciones y otros factores de la vida adulta se le harán presentes. Sin embargo el hecho de poder avanzar el próximo año a TVA no es un objetivo primordial para él, puesto que lo único que espera es alcanzar la mayoría de edad para no volver al colegio, ya que TVA no es obligatorio.

Con respecto a los objetivos que se le plantean para este año, no son importantes para él. Actúa como si lo supiera todo y no es capaz de reconocer que muchos objetivos le faltan, y que hay cosas necesarias que debe aprender y aún no sabe hacerlas (Como el hecho de responsabilizarse de sus actos o ser puntual)

La profesión de capitán de la guardia puede ser muy valiosa para él. Tendrá que ser puntual, observar y registrar que sus compañeros cumplen sus promesas y dar cuentas a la condesa, así como proteger a ésta de posibles peligros.

Debido a su carácter dócil y de compañerismo, con el rol de cumplidor se intentará que descubra por sí mismo los problemas que ocasiona su propio comportamiento e intentará corregirles antes que denunciarles, y por otro lado, debido a la personalidad de otro de sus compañeros comprenderá las dificultades que se ocasionan cuando no somos responsables de nuestras obligaciones.

✓ Ragnar propuesta de trabajo:

Se le propone ejercer la profesión de colaborador del Oráculo y el rol de sociable. Justificación de la profesión y el rol:

Este alumno pertenece a la misma etnia gitana que Rollo, por lo que podrá ayudarle en su integración. Además tiende a actuar de mediador ante los conflictos y es un ejemplo a seguir por su buen trato con todos.

Le gusta desempeñar responsabilidades y ayudar a otros siempre que puede, Por ello, su profesión de colaborador del oráculo, le permitirá ejercer una responsabilidad, pero no con autoridad (ya que desempeña el papel de ayudante sujeto a lo que dicte el oráculo), y podrá guiar, animar y aconsejar en las decisiones que tengan que tomar sus compañeros frente al oráculo.

✓ **Olaf propuesta de trabajo:**

Se le propone ejercer la profesión de capitán navegante y el rol de explorador.

Es un alumno con un Trastorno del Espectro Autista, tiene diversas dotes muy buenas que sólo desarrolla si consigue encontrar un centro de interés. Su extremada timidez e introversión le frenan en muchas ocasiones no pudiendo aprovechar suficientemente todas las capacidades de las que dispone.

El rol de explorador puede ser idóneo para él, ya que le caracteriza el hecho de querer aprender e investigar todo sobre algún tema que le motiva, como fútbol, súper héroes o vikingos. Su intervención en la propuesta de los vikingos será implicarse en la historia. Mediante la recopilación de datos, observar y mantener una atención al juego (cosa muy propia de él).

En su profesión como capitán tendrá la obligación de recopilar toda la información imprescindible para poder tomarla mejor decisión. Tanto en beneficio individual y grupal. Investigando las distintas posibilidades de navegación que hay y decidiendo cuál es la mejor (la mejor época del año por el tiempo atmosférico, las mejores estrategias para atacar, la orientación espacial mediante el uso de la brújula...)

✓ **Floki propuesta de trabajo:**

Se le propone ejercer la profesión de hortelano y el rol de explorador.

Es un alumno muy obediente que cumple todo lo que se le pide, obedece con prontitud y más si tiene unos objetivos que alcanzar y conoce de antemano los logros que tiene que conseguir.

El rol de explorador le permitirá desarrollar las dotes necesarias para conseguir el premio siempre que pueda.

En el plano de su profesión, hortelano, se decidió por él, ya que junto con otro compañero, el ámbito manipulativo de las materias es muy enriquecedor y muy estimulante. Además de que tendrá que aprender a ejercer responsabilidades, crear su propio huerto, cuidarlo y averiguar de qué manera se cuidan mejor las plantas.

✓ **Signur propuesta de trabajo:**

Se le propone ejercer la profesión de comerciante y el rol de asesino.

El objetivo del rol asesino, es de conseguir el objetivo a toda costa. Este alumno desempeña el rol de asesino ya que su objetivo primordial es de conseguir todo lo que él se proponga. Por lo que es una habilidad muy fuerte para él. Por ello, al tener esa característica tan reforzada, es necesaria ayudarle, para conseguir que esa habilidad que para el resto de la clase, llega a ser un problema, se vuelva una habilidad adaptativa. Ya que por culpa de este comportamiento, ha llegado a ocasionar problemas. Por ello mejorar esta habilidad que tiene. Su profesión es la de comerciante, una habilidad muy buena de este alumno, y se siente orgulloso es el uso del ábaco, donde lo controla con soltura. Por ello de reforzarla y sea más atento, ya que en ocasiones se equivoca y se frustra. Y que vea que su papel es importante y no crear así una llamada de atención por celos.

7. RECURSOS UTILIZADOS (HUMANOS, MATERIALES, ETC.)

7.1. Recursos humanos:

Profesional	Rol- Personaje	Papel que desempeñaba
-------------	----------------	-----------------------

Tutora:	Condesa	Tutorizar a los alumnos, mediante un contrato de conducta y asamblea entre todos,
Técnicos de pasillo	Diosas de la belleza y naturaleza	Que los alumnos se aseen y respeten el servicio, cuidando y respetando el medio ambiente.
Técnicos de comedor	Valkirias	Supervisar y reforzar las conductas aprendidas.
Técnicos de patio	Valkirias	Supervisar y reforzar las conductas aprendidas.
Monitores de actividades de comedor	Valkirias	Supervisar y reforzar las conductas aprendidas.
Maestros tutores	Otras condesas	Supervisar y reforzar las conductas aprendidas.
Profesores de Audición y Lenguaje	Fenris	Reforzar las conductas aprendidas.
Profesor de ed. física	Loki	Motivar a los alumnos a realizar los ejercicios.
Profesor de música	Odín	Realizar con los alumnos la clase de música, reforzando los contenidos trabajados con el proyecto.
Director	Rey	Ejemplificar la jerarquía de la escuela, mediante ejemplo y dando a conocer las responsabilidades de cada integrante del centro.
Alumno en de prácticas	Oráculo	Motivar, y reforzar las conductas aprendidas.

7.2. Recursos materiales:

- Material propio de aula: grapadora de pared, pinzales, papel continuo marrón y rojo, pirograbador, guantes de plástico, cíter, regla, cartabón y escuadra, tijeras, reproductor de música, ordenador y altavoces.
- Material fungible: pegamento, rotuladores, lápices de colores, pinturas de dedos, y acrílicas, celo transparente y de colores, folios lisos y de colores, cartulinas de colores, pistola de silicona.
- Material específico del proyecto: telas, cartones, corcho duro, cuerdas.
- Material de Educación Física: picas de plástico, aros, pelotas, diana.
- Material para el huerto: materiales reciclables (botellas, camisetas viejas, posos del café, cáscara de plátano, bidones), agua, tierra para cultivar, lechugas y fresas
- Aula de psicomotricidad.

8. PRESUPUESTO

No ha sido necesario un presupuesto específico, pues se han utilizado los materiales del aula.

9. TEMPORALIZACIÓN

1º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Presentación del pueblo vikingo.• Visionado de la serie Vikings, 1º capítulo de la temporada 1.
2º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Asamblea, como vamos a funcionar como pueblo vikingo.
3º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Decoración de las aulas.• Creamos el juramento vikingo y las leyes.• Aparición del rey.• Construcción de los escudos y picas.• Presentación del barco que hemos de construir para las invasiones.• Firma de los contratos de conducta.
4º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Presentación de las monedas de oro, lingotes y diamantes.• Entrenamiento de los Vikingos.• El oráculo se presenta, con las cartas del azar.
5º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Aparición de las Diosas de la belleza y naturaleza.• Aparición de Loki.• Aparición de Odín.• Aparición de Fenris.• Aparición de las Valkirias.
6º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Aparición de otras condesas y condes.
7º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Realización del huerto.
8º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Realización del huerto.
9º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Finalización del barco Vikingo.
10º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Presentación de la Gimkana final.
11º Semana	<ul style="list-style-type: none">• Salida al Santiago Bernabéu.

10. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS E IMPACTO

El resultado ha sido muy satisfactorio, pues se ha conseguido la motivación por parte de los alumnos, que han ido aprendiendo sin quejarse y sin darse cuenta.

El periodo de aplicación de esta propuesta tan innovadora ha sido muy corto, por lo que no se han podido ver grandes resultados, ya que los objetivos estaban planteados a muy largo plazo. Sin embargo el impacto ha sido grande entre los alumnos y sobre todo los profesionales, pues ha abierto la puerta a una forma diferente de trabajar, en la que toda la comunidad educativa se puede implicar, y los alumnos participan de manera activa en su propio aprendizaje.

11. CONCLUSIONES

El mayor logro obtenido ha sido mantener la motivación constante por venir a clase y disfrutar aprendiendo. Los alumnos se retroalimentaban para conseguir los objetivos individuales y sobre todo el objetivo común.

Se ha introducido de manera muy discreta el desarrollo del trabajo en equipo y colaborativo, partiendo de un grupo muy heterogéneo. Lo que ha ayudado a vencer las diferencias entre unos y otros, y la aceptación de la propia identidad.

Aunque la gamificación no exige una temporalización concreta, sí ha sido evidente que el tiempo propuesto ha sido poco, pues esa ha sido una de las adaptaciones más necesarias: emplear más tiempo en el desarrollo y puesta en práctica de cada una de las actividades, ya que los alumnos han necesitado más tiempo para su comprensión y puesta en práctica.

Otra dificultad añadida ha sido la de encajar adecuadamente los roles de cada alumno, dado que al ser un grupo tan reducido no se han podido formar subgrupos, con lo que ha sido necesario replantear algunos aspectos de la gamificación.

Es importante destacar que no se puede dejar caer la motivación en ningún momento, pues estos alumnos pierden con facilidad el centro de interés y pueden llegar a caer en una rutina, con lo que se ha hecho necesario introducir continuamente actividades innovadoras, creativas.

Por otro lado, dada la vida tan dispersa y diferente de un Centro de Educación Especial, ha sido un reto adaptar nuestro proyecto a las distintas realidades e improvistos cotidianos que surgen en el día a día: la fiesta de fin de curso, las salidas extraescolares planteadas, los problemas conductuales de determinados alumnos que paralizan la actividad de todo el ciclo; para afrontarlos desde el punto de vista de nuestro trabajo y a la vez ser capaces de generalizar esos comportamientos en su vida diaria.

Para concluir diré que ha sido una experiencia innovadora muy satisfactoria, tanto para el grupo aula, los alumnos (pues la mayoría de los objetivos propuestos se han logrado), para mí como tutora que lo ha llevado a cabo, e incluso para los distintos profesionales que se han ido involucrando y colaborando (fisioterapeutas, DUEs, técnicos, equipo directivo...).

Edith









