

La experiencia

CUÉNTANOS LA TUYA EN:
educacionafondo@lagacetadesalamanca.es

Apostando por la innovación en Primaria

En el colegio San Estanislao de Kostka de Salamanca defendemos la mejora educativa y el uso de las TICs como base de una educación motivadora, cooperativa y significativa

JUDITH ESTEVE GARCÍA (TUTORA DE 6º E.P.)

COMO una propuesta más de lo que entendemos como una necesaria transformación de nuestro centro, el cual concebimos como un colegio que debe tener como eje fundamental, más que la enseñanza, el aprendizaje, y todo ello, hecho desde la fidelidad a nuestra misión de educar de forma ignaciana, adaptando nuestro estilo pedagógico a las exigencias de este siglo XXI, en este curso estamos utilizando con los alumnos de 6º de Primaria "Classcraft", una herramienta de gamificación basada en un juego donde los alumnos encarnan diferentes personajes: magos, guerreros y curanderos, cada uno con propiedades y poderes únicos, diseñados para diferentes tipos de estudiantes y personalizables conforme el juego progresa. Profesores, alumnos y padres estamos conectados.

Durante el juego, los estudiantes mejoran, trabajan en equipo y ganan poderes que les otorgan privilegios en la vida real. El maestro del juego acuerda distintos ítems para que los alumnos consigan esos premios; trabajar en equipo, realizar las tareas acordadas, mantener una actitud adecuada, respetar los turnos de palabra, contestar bien a las preguntas que se expongan durante la clase, encontrar artículos relacionados con la unidad, trabajos voluntarios... De este modo, gracias a su esfuerzo y



Un grupo de alumnos del San Estanislao de Kostka trabajando en el aula.

cooperación ganarán poderes como: cambiar una pregunta de un examen, entregar una tarea un día más tarde, 5 minutos extra de recreo, cambio de sitio, "curar a un compañero", escuchar su música en clase mientras hace tareas...

Si su comportamiento es contrario, per-

En "Classcraft" los alumnos encarnan personajes y pueden ganar 'poderes' que les otorgan privilegios en el centro

derán puntos de salud. Si su conducta es continua... "game over". Una vez han perdido el juego, tendrán que enfrentarse a una "sentencia" para poder reincorporarse, por ejemplo realizar un escrito redactando los motivos de por qué ha perdido, tareas adicionales... Todos los miembros del equi-

po se benefician de los esfuerzos cooperativos y aprenden a considerar las necesidades de los otros antes de actuar en el juego. Tendrán que donarse vida, magia y poderes para que nadie caiga en la batalla.

Además, el juego nos permite entregar un código a los padres para que habiliten una cuenta propia y ver el progreso de su hijo/a. Ellos también pueden jugar dándoles monedas para que cambien su personaje con los ítems que ellos consideren apropiados. Por ejemplo: ponerse a estudiar de forma voluntaria, ayudar en casa, hacer la cama, tener buena actitud...

Y siguiendo en la línea de la innovación, en 4º de Primaria usamos un sistema de puntos oculto tras un juego llamado "Chickpeas". Aquí, al igual que en Classcraft, se obtienen recompensas canjeables en el aula en función del trabajo cooperativo, el esfuerzo personal, actitud e implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada alumno tiene una "tarjeta de crédito" donde se reflejan los puntos que tienen y con los que pueden comprar las recompensas establecidas en el aula. Asimismo, cada grupo tiene una cajetilla para que el maestro entregue puntos por el trabajo en equipo, que serán también canjeables por premios que beneficien al grupo.

Estas herramientas mantienen a nuestros alumnos motivados, mejorando el comportamiento y el esfuerzo y progresando en sus capacidades.



Una fiesta repleta de cultura, juegos y deporte

L.G.

COMO ya es tradicional por estas fechas, el Colegio San Estanislao de Kostka ha celebrado esta misma semana sus fiestas en honor a su patrón. El programa organizado por el propio centro ha sido, como en otras ocasiones, de lo más variado y, a pesar del tiempo, también muy participativo, ya que en él se han implicado todas las etapas educativas. Por un lado, han

disfrutado de un completo programa de actividades lúdicas, donde no han faltado los juegos tradicionales y los juegos de aula, así como de una variada oferta cultural, con cuentacuentos, concursos de pintura y la ya tradicional olimpiada. El deporte tampoco faltó a la cita con otra olimpiada intercuriosos y el ya tradicional partido de fútbol entre alumnos y profesores. Y todo ello "endulzado" con el reparto entre todos los alumnos del "bollo de pan con chocolate".

