

# PROXECTO TARANIS, A TERRA GAMIFICADA

Pazos Malvido, Eva M<sup>a</sup>

*IES San Paio, Tui*

## RESUMO

O proxecto Taranis consistiu na aplicación da gamificación na materia Bioloxía e Xeoloxía en 1º ESO. A gamificación usouse como una ferramenta docente, co obxectivo de dinamizar a aula e facer a materia máis atractiva ó alumnado. Esta actividade enmarcouse por completo no terceiro trimestre, do pasado curso 17-18. Os estándares de aprendizaxe englobados neste proxecto correspóndense ó bloque “A Terra no universo” tal e como veñen recollidos na lexislación vixente e na programación do departamento. Así mesmo trata de desenvolver no alumnado as competencias clave asociadas ós estándares de aprendizaxe xa mencionados, en especial CCMCCT, CAA, CCEC, CSC e CD; facilitando deste xeito a avaliación das mesmas por parte da profesora.

Os resultados foron moi satisfactorios, xa que practicamente a totalidade do alumnado participante mellorou as súas cualificacións.

## INTRODUCCIÓN

A gamificación utiliza as mecánicas e dinámicas dos xogos e implica un contexto creado expresamente para os obxectivos didácticos concretos. Mediante o uso de certos elementos presentes nos xogos (insignias, puntos, niveis, avatares...) como incentivo, o alumnado mellora a súa predisposición cara a materia, a súa motivación e resultados.

Ou definido de xeito sencillo e brillante como “Gamificar é tratar de que se faga o que non sempre apetece, usando para iso o xogo” (Rodríguez, F; Santiago, R; 2015)

Neste proxecto creouse una páxina web na cal quedaron recollidos os elementos da gamificación mencionados: misións, puntos, niveis e logros.

A estética baséase nun futuro incerto para o noso planeta, e na necesidade de contar con novos individuos formados, que aporten novas ideas para a súa salvación; éstos serán os meus alumnos e alumnas.

A mecánica baseouse na acumulación de puntos de experiencia grazas a resolución de tarefas competenciais, e o escalado de niveis de experiencia para acadar a clasificación final e a obtención de recompensas.

A experiencia desenvolveuse en dúas das aulas de 1º ESO, cun total de 47 participantes. Tódalas sesións de maio e xuño na materia de Bioloxía e Xeoloxía foron adicadas á realización do proxecto, sendo un total aproximado de 25 sesións en cada grupo.

O resultado reflectido como clasificación final tívose en conta para a avaliación do terceiro trimestre e para a nota final.

## O PROXECTO

O punto de partida é una pequena teatralización, a profesora aparece convertida na *Secretaria Xeral do Proxecto Taranis*, enmarcado na organización ficticia *Nacións Unidas Planetarias*. O visionado inicial dun pequeno corto documental, busca que o alumando coñeza o proxecto, e se convirta por propia vontade en participante activo do proxecto.

A partir de aquí, as dinámicas foron as seguintes:

O alumnado traballou de xeito individual e en equipos (naves). Tódolos traballos realizados quedaron recollidos nos seus cadernos de clase (caderno de misión). Os materiais empregados

para a realización das misións foron o libro de texto as prácticas de laboratorio e outros recursos proporcionados na web do proxecto, disponible no seguinte enlace: <https://evapazosmalvido.wixsite.com/taranis>

O proxecto está dividido en cinco misións: Descubrir o Universo, A Terra, A Atmosfera A Hidrosfera, A Xeosfera. Cada misión, a súa vez, está dividida en varias expedicións. Realizando con éxito as tarefas de cada expedición, o alumnado consegue os puntos de experiencia (XP) previamente asignados a cada unha delas, canto mellor sexa o desempeño da misión máis XP conseguen. Tamén podían conseguir puntos extra coa realización de tarefas voluntarias.

Os XP serven para subir de nivel, e a súa vez, ir acadando a nota do trimestre. Os niveis que podían acadar foron os seguintes:

1. Aspirante (0-100 XP)
2. Aprendiz (101-200 XP)
3. Asistente (201-300 XP)
4. Técnico (301-400 XP)
5. Investigador (401-500 XP)
6. Profesor (501-600 XP)
7. Xefe de Departamento (601-700 XP)
8. Científico (701-800 XP)
9. Doutor (801-900 XP)
10. Super Axente (901-1000 ou+ XP)

Ademáis de puntos, podían obter insignias. As **insignias** son elementos que se conseguen coas boas accións persoais, grupais, o correcto desempeño das tarefas e informes, etc. con elas obtíñan importantes recompensas individuais e grupais que os axudaban a avanzar no Proxecto.

## RESULTADOS E CONCLUSIÓN

Se temos en conta os resultados cuantitativos obtemos que o 97,87% do alumnado mellorou os seus resultados na terceira avaliación, en comparación coa primeira avaliación. Só un alumno de cada aula non mellorou os seus resultados.

En canto o nivel acadado finalmente, o 20% do alumnado superou de xeito sobresaínte o proxecto, e en total o 81% do alumnado superou o nivel 7, que sería equivalente a calificación de notable no proxecto.

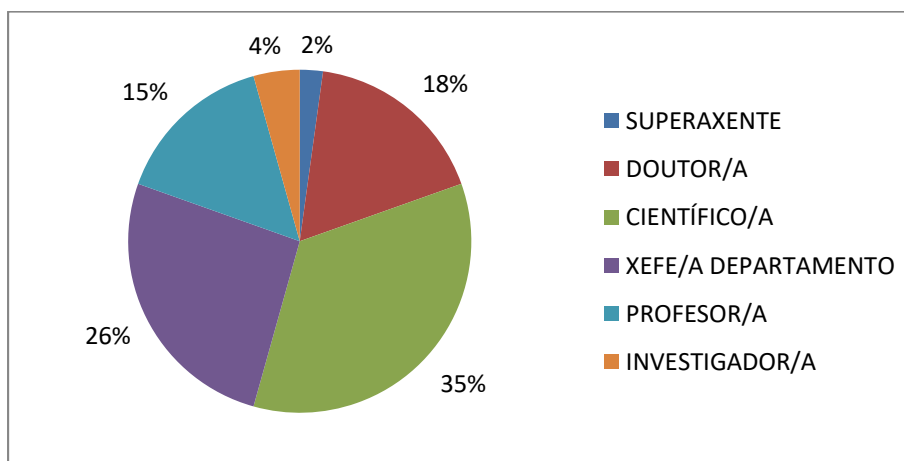
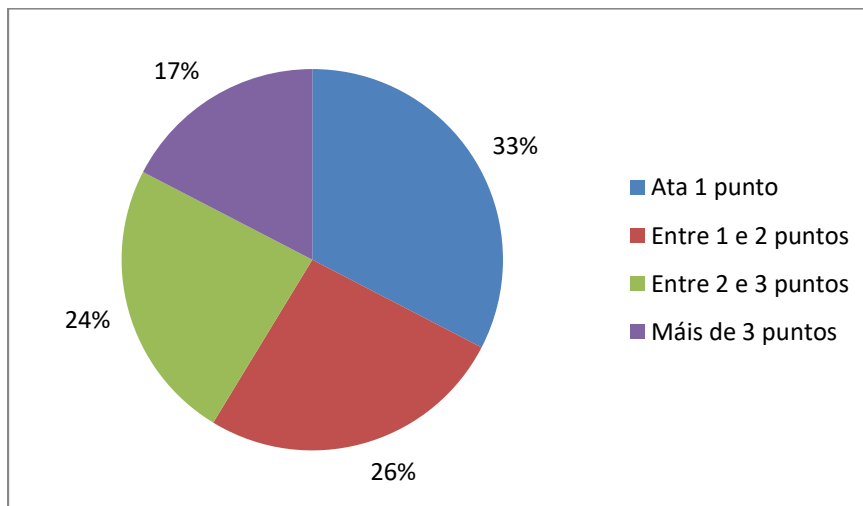


Ilustración 1. Resultados de niveis finais acadados polo alumnado.

En canto aos resultados pormenorizados, comparando as calificacións do terceiro trimestre respecto ás do primeiro trimestre, recollidas no seguinte gráfico; podemos observar que o 66% do alumnado superou en máis de un punto a calificación final respecto á inicial.



**Ilustración 2. Mellora das calificacións do terceiro trimestre respecto ao primeiro trimestre**

Obviamente esta mellora non é unicamente froito do proxecto gamificado xa que existen outros factores que poden influir.

Cabe resaltar que o 95,74% do alumnado que realizou este proxecto no terceiro trimestre, superou a materia na convocatoria ordinaria, esta non varía respecto das puras dúas aulas que de 1º ESO que non realizaron o proxecto. Polo que podemos deducir que os resultados acadados na avaliación final non se ven claramente influenciados pola realización do proxecto de gamificación.

En canto os resultados cualitativos, sen dúbida aseguramos que a motivación do alumnado incrementou enormemente, xa que nas enquisas finais de curso así o manifestaron con frases como “este trimestre gustoume bioloxía” ou “que pena que en 2º non sigamos”, etc.

En canto os resultados do emprego desta metodoloxía, queda patente que “a gamificar apréndese gamificando” polo que neste proxecto cometéronse varios erros de principiante. Un deles foi a elección do sistema de xestión dos puntos que resultou non ser axeitado para a cantidade de información, e houbo que cambialo na metade do proceso, e a cantidade de traballo a corrixir diariamente foi excesiva.

A gamificación resulta una metodoloxía apropiada para mellorar a motivación e tamén os resultados académicos do alumnado de 1º ESO na materia de Bioloxía e Xeoloxía.

## REFERENCIAS

- Decreto 86/2015, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia. Diario Oficial de Galicia, 120, 25561-25569.
- RODRÍGUEZ, F.; SANTIAGO, R. Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. *Digital-text*. 2015.