



I. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

C. OTRAS DISPOSICIONES

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN de 26 de enero de 2016, de la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa, por la que se establece con carácter experimental el proyecto de innovación educativa «Aprendizaje basado en estrategias y dinámicas de juego», durante el curso escolar 2015-16.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa indica en su preámbulo que las tecnologías de la información y la comunicación serán una pieza fundamental para producir el cambio metodológico que lleve a conseguir el objetivo de mejora de la calidad educativa.

Por otro lado, el Decreto 51/2014, de 9 de octubre, por el que se regula la formación permanente del profesorado de enseñanzas no universitarias que presta sus servicios en centros sostenidos con fondos públicos en la Comunidad de Castilla y León, establece en su artículo 4 los principios que definen la formación permanente del profesorado, entre los que se encuentran, la formación vinculada al desarrollo de las funciones docentes, planteando una formación y evaluación basadas en un modelo de competencias profesionales que debe desarrollar el profesorado, la proyección directa de la formación en la práctica docente y el fomento de la investigación y la innovación educativa. Así mismo, el artículo 5 establece como uno de los objetivos fundamentales de la formación permanente del profesorado el impulso de actividades formativas relacionadas con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y el aumento de la cultura digital.

En este sentido, la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, a través de la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa, considera esencial promover el uso de nuevas metodologías acordes a los avances tecnológicos y didácticos de la actual sociedad del conocimiento. Por ello, tiene sentido en este momento experimentar con el aprendizaje basado en juegos que parte de una posición privilegiada al utilizar los elementos y mecanismos de algo tan motivante para los alumnos como son los juegos, haciéndoles sentir en todo momento protagonistas de su propio aprendizaje, implicándolos en el desarrollo de la clase, consiguiendo así unos aprendizajes más significativos.

El uso en el aula del aprendizaje basado en el juego va a permitir al profesor presentar los contenidos curriculares de forma más atractiva y motivadora para los alumnos, desarrollando en estos el sentido de responsabilidad sobre sus aprendizajes. Por otra parte, la utilización de estrategias y dinámicas de juego como metodología tiene como uno de sus puntos fuertes el trabajo colaborativo en el que, para superar los retos, los alumnos deben trabajar en grupo, cooperar y respetar a los demás, lo cual favorece y mejora sus habilidades sociales. Además, la evaluación de estos procesos de enseñanza-aprendizaje proporciona al profesor información muy precisa sobre la comprensión por parte de los alumnos de los conceptos y conocimientos curriculares que se estén trabajando, ya que los

alumnos tienen que aplicar estos conocimientos para conseguir recompensas o insignias, fomentando así la motivación y despertando el interés por el estudio y el aprendizaje.

El nivel de competencia digital del profesorado será un elemento de primordial importancia para este proyecto dado que las tecnologías de la información y la comunicación han de estar en todo momento muy presentes a lo largo de cada una de las fases del mismo, con el objetivo de favorecer la adquisición, el desarrollo y la mejora de la competencia digital del alumnado participante.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente y en función de lo dispuesto en los artículos 40 y 72 de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León

RESUELVO

Primero.– Objeto y finalidad.

1. La presente resolución tiene por objeto establecer con carácter experimental el proyecto de innovación educativa «Aprendizaje basado en estrategias y dinámicas de juego», durante el curso escolar 2015-16.

2. La finalidad de este proyecto es fomentar el uso de estrategias y dinámicas de juego como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando como medio transmisor las tecnologías de la información y la comunicación, así como facilitar al profesorado los medios formativos de apoyo que sean necesarios para su aplicación en el aula. Para ello, y dado que su aplicación al aula requiere una metodología de trabajo específica, resulta necesaria una adecuada preparación y formación del profesorado que se centre fundamentalmente en el desarrollo profesional de las competencias didáctica, de innovación y digital de los docentes.

Segundo.– Objetivos del proyecto.

Los objetivos del proyecto son los siguientes:

- a) Formar al profesorado en metodologías innovadoras que mejoren sus competencias profesionales, en especial las de innovación y mejora.
- b) Utilizar estrategias, mecánicas y dinámicas de juego como herramienta educativa capaces de aumentar la motivación y el desarrollo de la creatividad en el alumnado.
- c) Aprender el uso de aplicaciones digitales con las que llevar a cabo la aplicación de técnicas y dinámicas de juego así como diseñar diferentes tipos de actividades.
- d) Diseñar herramientas de evaluación así como su puesta en práctica con el fin de valorar el impacto y resultados obtenidos.

Tercero.– Destinatarios del proyecto.

El proyecto tiene como destinatarios al profesorado de centros educativos públicos de la Comunidad de Castilla y León.

Cuarto.– Responsable del proyecto.

El responsable del proyecto será la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa que contará con la colaboración del Centro de Recursos y Formación del Profesorado en Tecnologías de la Información y de la Comunicación (en adelante, CRFPTIC).

Quinto.– Selección de profesores participantes.

1. La Dirección General de Innovación y Equidad Educativa realizará una convocatoria a través del Portal de Educación de la Junta de Castilla y León (<http://www.educa.jcyl.es>), dirigida a los destinatarios a que se refiere el apartado tercero que deseen participar en el proyecto.

2. En la convocatoria se determinarán tanto los criterios de selección como el número de profesores que podrán ser seleccionados.

Sexto.– Contenido y fases del proyecto.

Este proyecto se implementará mediante el desarrollo de una actividad formativa que constará de cuatro fases: teórica, de aplicación, colaborativa y de evaluación:

1. Fase teórica. Consiste en la participación de los profesores seleccionados en un módulo de formación presencial, donde se abordará un estudio del marco conceptual sobre el uso de estrategias y dinámicas de juego en el aula, principios fundamentales, herramientas formativas y metodológicas para el diseño de propuestas didácticas. Al final de esta fase, los profesores participantes deberán elaborar un proyecto de trabajo relacionado con su programación didáctica y que pondrán en práctica en la siguiente fase.
2. Fase de aplicación. Consiste en la experimentación, aprendizaje y aplicación práctica en el aula del proyecto de trabajo elaborado en la fase teórica. Esta fase se llevará a cabo en el centro de trabajo de cada participante.
3. Fase colaborativa. Módulo de trabajo en el aula virtual. Consiste en el intercambio y el aprendizaje en grupo, aportaciones sobre los proyectos de trabajo y su seguimiento, así como la ayuda en la resolución de dificultades y retos. Esta fase coincide en el tiempo con la fase práctica y se completa con la reflexión final sobre las experiencias realizadas y las competencias adquiridas, desarrollándose on-line a través del aula virtual del CRFPTIC.
4. Fase de evaluación. Encuentro presencial en el que los profesores participantes pondrán en común los resultados obtenidos y la evaluación llevada a cabo en relación a sus proyectos de trabajo.

Séptimo.– Evaluación final del proyecto.

1. Una vez implantado y desarrollado el proyecto por los profesores seleccionados, la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa, con la colaboración del CRFPTIC,

realizará una evaluación final del proyecto, de acuerdo con los instrumentos de evaluación diseñados y elaborados por esta dirección general, en la que se tendrán en cuenta los siguientes apartados:

- a) Evaluación mediante diferentes cuestionarios de la formación recibida: Consecución de niveles competenciales, elaboración de contenidos, nivel de aplicación al aula y nivel de satisfacción.
- b) Evaluación de impacto de la utilización de estrategias y dinámicas de juego como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- c) Evaluación de la participación y colaboración en el espacio colaborativo.

2. Los resultados obtenidos de esta evaluación servirán para ampliar esta experiencia formativa a un mayor número de profesores.

Octavo.– Reconocimiento de la actividad formativa.

De acuerdo con la normativa vigente en materia de formación permanente del profesorado, la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa, a través del CRFPTIC, podrá reconocer hasta un máximo de cinco créditos de formación al profesorado participante en esta actividad, bajo la modalidad de «Proyecto de Innovación Educativa».

Noveno.– Efectos.

La presente resolución surtirá efecto el día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Contra la presente resolución, que no pone fin a la vía administrativa, cabe interponer recurso de alzada ante el Consejero de Educación en el plazo de un mes a partir del día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Valladolid, 26 de enero de 2016.

*La Directora General de Innovación
y Equidad Educativa,*
Fdo.: M.^a DEL PILAR GONZÁLEZ GARCÍA