



PLAN DE DESARROLLO EUROPEO



ERASMUS+ KA101

IES PORT D'ALCÚDIA (Mallorca)

La actitud lúdica como herramienta de motivación y de prevención del abandono escolar prematuro / Playful attitude as a motivational and preventional tool for early-school leaving.

Proyecto KA101-49C9ED16



ÍNDICE

Introducción	3
Resumen del proyecto	5
Contexto general del centro	8
Necesidades detectadas y objetivos fijados	9
Gestión del proyecto	11
Actividades propuestas y valor europeo de dichas actividades	12
Resultados e impacto esperados	20
Personal implicado	21
Difusión	22
Evaluación	24



1. Introducción

El presente proyecto constituye una experiencia innovadora basada en el juego como metodología de aprendizaje y de relación entre iguales como herramienta de prevención del abandono escolar temprano.

Tradicionalmente, se definía el juego como una experiencia lúdica propia de la infancia y opuesta al concepto de aprendizaje. Hoy, sin embargo, numerosos estudios (como por ejemplo los de Monereo, Pozo & Castelló, 2001¹ o Gómez del Campo, Salazar & Rodríguez, 2014²) demuestran que los aprendizajes significativos son aquellos que se vivencian y el juego es una herramienta muy potente para vivenciar aprendizajes y experiencias; además, motiva la capacidad constructiva y creadora, como también la exploradora, favoreciendo el desarrollo físico, intelectual y social.

Así pues, podemos afirmar que el juego es un instrumento facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego no sólo despierta curiosidad, y atención, sino que genera una emoción intrínseca por parte del alumno. Este ingrediente emocional es fundamental tanto para el que enseña como para el que aprende. Expertos en neurociencia³ señalan que no hay proceso de enseñanza verdadero si no se sostiene sobre la base de la emoción.

El Artículo 31 de la Convención de los Derechos de niños y niñas (adoptada por la asamblea general de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989) dice:

«Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y se propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la actividad cultural, artística, recreativa y de esparcimiento».

La normativa educativa establece que para potenciar la motivación por el aprendizaje competencial se requieren metodologías activas y contextualizadas que favorezcan la participación e implicación del alumnado. Éstas se deben de emplear para la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales y generar aprendizajes más transferibles y de larga duración. Estas metodologías activas *«han de apoyarse en estructuras de aprendizaje*

¹ MONEREO, C.; POZO, J. I. & CASTELLÓ, M. (2001) "La enseñanza de estrategias de aprendizaje en el contexto escolar". *Psicología de la educación escolar*, nº9, Alianza Editorial: pp. 235-258.

² GÓMEZ DEL CAMPO, M.I.; SALAZAR, M.L. & RODRÍGUEZ, E.I. (2014) "Los talleres vivenciales con enfoque centrado en la persona, un espacio para el aprendizaje de competencias sociales" *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, vol. 16, núm. 1, enero-junio, 2014, Universidad Intercontinental, Distrito Federal, México: pp. 175-190.

³ Como BUENO I TORRENS, D. (2017) *Neurociencia para educadores*, Octaedro, Barcelona o ANDRÉS, M. L., CASTAÑEIRAS, C. E. & RICHAUD, M. C. (2014) "Relaciones entre la personalidad y el bienestar emocional en niños. El rol de la regulación emocional". *Panamerican Journal of Neuropsychology*, vol. 8, nº 2: pp. 217 - 241.



cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas en situaciones similares» (Orden ECD 65/2015. Anexo II). Así pues, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) constituye una metodología muy adecuada para la adquisición de las competencias clave y los aprendizajes vivenciados y permanentes.

El deseo de jugar estimula a los seres humanos a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que les rodea. Jugando, descubrimos otras personas y aprendemos a relacionarnos, ejercitamos diferentes habilidades y capacidades asumiendo pequeños riesgos que nos ayudan a crecer y a conocer la realidad que nos rodea.

El juego cumple funciones importantísimas para el individuo y la sociedad, algunas como las que se detallan a continuación:

- Desarrollo motor: implica, a menudo, movimiento y ejercicio físico, por lo que estimula el desarrollo psicomotor, la coordinación, la expresión gestual y el aumento de la fuerza y la velocidad. Se trata de un “aprender poniendo el cuerpo”.
- Desarrollo Intelectual-Cognitivo: jugar demanda comprender el funcionamiento de las cosas, anticipar los movimientos de otros jugadores, construir escenarios, estudiar situaciones y elaborar estrategias de actuación.
- Desarrollo Emocional-Afectivo: el juego, con su propia realidad imaginaria (el actuar “como si”), la repetición de situaciones (contactos y vínculos entre los participantes) y la búsqueda del equilibrio entre cooperar y competir, estimula la comprensión y maduración de experiencias.
- Desarrollo social: el juego es una actividad reglamentada, consensuada por los participantes, de generación de roles y búsqueda de acuerdos (lo que no se puede hacer, el papel de cada uno,...).
- Desarrollo Comunicativo y Lingüístico: el juego promueve el desarrollo del lenguaje, la lectoescritura, la comunicación en contextos diversos, la asunción de roles, los recursos paralingüísticos...
- Desarrollo de la conciencia de las expresiones e interpretaciones culturales: el juego favorece el descubrimiento de contextos culturales ajenos a través de actividades lúdicas y facilita la estructuración de pautas sociales. Además, el juego es en sí mismo una expresión cultural y determinados juegos, de rol, de mesa y videojuegos, tienen un componente artístico y cultural per se. Todo ello está muy relacionado con una de las competencias clave: la de conciencia y expresiones culturales.
- Promoción de la Salud: el juego potencia el desarrollo intelectual-cognitivo, ya que favorece que las personas se obliguen a sí mismas a utilizar estrategias de razonamiento, memoria, atención y lógica.



- **Habilidades para la vida:** según la Organización Mundial de la Salud, hay [10 habilidades para la vida](#) con gran aceptación general. El uso del juego en el aula las puede motivar y desarrollar de manera sustancial. Algunas de estas habilidades son: el autoconocimiento, la empatía, el pensamiento crítico y creativo o la toma de decisiones. Cabe destacar que especialmente la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales se trabajan competencialmente con el uso de juegos de manera intrínseca.

Educación emocional y juegos están íntimamente ligados en muchos aspectos, ya que el juego es una herramienta muy potente para trabajar las emociones y la autoestima. En los últimos años se ha hablado con bastante asiduidad en el ámbito educativo de la inteligencia emocional y de su tratamiento en las aulas. El juego puede ser una herramienta muy útil para desarrollar este tipo de inteligencia en los alumnos.

Son diversas las metodologías que tienen la actitud lúdica como base y que han demostrado sobradamente su eficacia para conseguir aprendizajes significativos y vivenciados que hacen que los alumnos se motiven por el aprendizaje y no quieran abandonar: aprendizaje basado en juegos (ABJ), *serious games*, gamificación, ludificación, juegos de rol, montessori... De ellas queremos aprender para mejorar nuestra práctica docente.

Después de la unanimidad de claustro para solicitar un nuevo Erasmus+ KA1, se eligió la temática por consenso, para seguir profundizando, por esta nueva vía, en la temática del proyecto anterior sobre el abandono escolar y que dicho proyecto tenga continuidad.

2. Resumen del proyecto

España es el segundo país de la Unión Europea con mayor tasa de fracaso escolar, según datos Eurostat (17,9% en el 2018). **Las Islas Baleares lideran el ranking de abandono prematuro de toda España con un 24,4% de estudiantes (2018)**, cuando la Unión Europea fija un máximo de un 10% para 2020.

Nuestro centro se sitúa en la costa norte de Mallorca en la cual el sector turístico tiene un peso muy relevante. En este contexto, la facilidad para encontrar un trabajo no cualificado es alta y, en muchas ocasiones, nuestros alumnos eligen esta opción. Por lo tanto, pensamos que es una necesidad para nuestro centro frenar esta tendencia y luchar contra el abandono escolar temprano a través de metodologías innovadoras. De esta manera, creemos que motivando al alumnado podemos prevenir esta situación que, como ya se ha comentado anteriormente, nos hace liderar estadísticas a nivel nacional y europeo. Es así que pensamos que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos puede ser una metodología eficaz en la lucha contra el abandono escolar temprano.

Después de realizar un curso de formación inicial en el centro sobre motivación, aprendizaje basado en juegos y gamificación, y otro sobre medidas de prevención del abandono escolar



temprano, además de un proyecto Erasmus+ sobre cómo prevenir este último tema en una zona turística, creemos que es el momento de unificar estos dos aspectos para luchar contra el abandono escolar temprano mediante la introducción de los juegos en el aula.

Está demostrado y constatado que sólo mediante la emoción se puede llegar al aprendizaje significativo real y la motivación del alumnado es una herramienta básica para que éste se produzca. Es más, la motivación es uno de los factores esenciales cuando hablamos de abandono escolar temprano. El juego es una herramienta de motivación per se, el reto, el desafío y las características de los juegos antes comentadas lo convierten en una potente herramienta de motivación para trabajar emocionalmente y conseguir un aprendizaje vivencial y significativo. Por eso, pensamos que hay que usar todo su potencial para aumentar la motivación y prevenir el abandono escolar prematuro.

La duración del presente proyecto será de dos años ya que nuestro centro consta de un claustro pequeño y no podemos permitirnos realizar todas las movilizaciones en un curso escolar, ya que el centro quedaría mucho tiempo sin el suficiente personal para cubrir las clases lectivas de nuestro alumnado.

El objetivo principal es que los docentes del centro se formen en metodologías que potencien la actitud lúdica como herramienta principal de motivación y de generación de aprendizajes significativos, para intentar reducir la tasa de repetición y de abandono escolar prematuro de nuestros alumnos.

Así pues, visitaremos centros que usan estas metodologías y asistiremos a cursos de formación sobre ellas para enriquecernos de las experiencias de nuestros compañeros europeos, con el fin de potenciar la actitud lúdica entre nuestros alumnos y docentes para usarla como herramienta frente al abandono escolar.

Los participantes forman parte de este proyecto por compromiso y motivación por su trabajo, de manera voluntaria y con vocación profesional. Representan un 63,5% del claustro, en su mayoría profesores con destino definitivo en el centro y muy implicados en la innovación educativa y la transformación pedagógica de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, han participado en la formación de centro impartida en el instituto durante tres años consecutivos formándose en aprendizaje basado en proyectos, trabajo cooperativo, herramientas TIC y Gsuite, competencia emocional y aprendizaje basado en juegos. Finalmente, se han formado también en prevención del abandono escolar prematuro en una formación paralela al proyecto Erasmus+ KA1 Combatir el abandono escolar temprano en una zona turística / Tackling against early school leaving in a tourist area (Proyecto 2019-1-ES01-KA101-063714) llevado a cabo el curso 2019-2020.

Entre todos ellos hay al menos un miembro de cada departamento didáctico del centro. Todos, en uno u otro momento, han sido tutores de alumnado y se encuentran preocupados por el aprendizaje de sus alumnos y el abandono escolar temprano. Además, miembros del equipo directivo y docentes estarán implicados en la gestión y formación de este proyecto. Con ello se pretende conseguir un cambio organizativo y metodológico en el centro que revierta en una disminución o mejora de la tasa de abandono escolar.



En cuanto a la descripción de las actividades previstas, tenemos contemplados dos tipos de actividades, más dos actividades previas:

1. Formación lingüística previa

Curso de inglés para un máximo de cuatro docentes que necesiten una formación lingüística previa y poder desarrollar su movilidad con garantías. El curso se realiza en Dublín durante diez días.

2. Formación cultural previa

Previamente a las movilidades los docentes elaborarán una guía del país a visitar, con un glosario básico y los aspectos culturales y educativos más relevantes del país o ciudad.

3. Aprendizaje por observación:

- Tres docentes para la movilidad a Dinamarca, por un período de observación de 5 días.
- Tres docentes para la movilidad a un centro Montessori, por un período de observación de 5 días.
- Tres docentes para la movilidad en Turquía, por un período de observación de 5 días.

En estas movilidades se visitará una escuela en cada país para ver su funcionamiento y observar cómo se aplican estas metodologías en el aula, así como para participar en actividades de intercambio de experiencias profesionales.

En ninguna de las movilidades hay acompañantes ni se solicitan subvenciones para necesidades especiales.

4. Curso estructurado:

- Dos docentes para la movilidad a París, para un curso estructurado de 5 días. En este curso aprenderemos a atender la diversidad mediante el aprendizaje basado en juegos, está especialmente orientado a profesores de arte y del equipo de apoyo.
- Dos docentes para la movilidad a Bologna, para un curso estructurado de 7 días. En este curso aprenderemos sobre la diferencia entre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación, aplicaciones y herramientas concretas y las bases de las dos metodologías; así como algunos aspectos de diseño de juegos.
- Dos docentes para la movilidad a Helsinki, para un curso estructurado de 5 días. En este curso aprenderemos a aumentar la motivación de nuestros alumnos mediante juegos de inteligencia y a diseñar sesiones con ese fin.



Como se puede ver, todas las actividades tienen un carácter formativo desde la base para aprender sobre las metodologías, ver ejemplos concretos, conocer herramientas adecuadas y poner en práctica todo lo aprendido. Además, se trata de actividades que contribuyen a la innovación educativa de nuestro país, acercándonos a nuestros compañeros europeos.

Estamos convencidos que aprender de nuestros iguales europeos nos puede enriquecer mucho y proporcionarnos nuevas herramientas que gran parte de la ciudadanía europea ya está usando. La idea principal es mejorar las competencias de los docentes en metodologías innovadoras e implicar el equipo directivo para hacer frente común y conseguir la promoción y continuidad del alumnado en el sistema educativo motivándolos mediante estrategias de ludificación.

3. Contexto general del centro

El IES Port d'Alcúdia es un centro de Enseñanza Secundaria Obligatoria, situado en un municipio de la zona norte de Mallorca, en un núcleo costero, con unos 19000 habitantes aproximadamente. La población trabaja mayoritariamente en el sector turístico. Existe un elevado número de inmigrantes procedentes de la Península Ibérica, de países de la Unión Europea, así como también de distintos países sudamericanos. El nivel de estudios de los padres es medio-bajo y dan poca importancia a las titulaciones oficiales puesto que tienen trabajos de baja o nula cualificación.

Por lo que respecta a su núcleo de influencia, el instituto recibe alumnos de dos colegios de educación infantil y primaria situados en la misma población. Actualmente cuenta con dos niveles educativos: enseñanza secundaria obligatoria y UEECO (Unidad Específica Educativa de Centro Ordinario con Currículo propio). Para el nivel de la ESO existen cuatro líneas y una de UEECO.

En el presente curso, el instituto cuenta con 381 alumnos y 52 docentes.

Además, el centro cuenta con un claustro muy implicado en la formación. Durante tres cursos escolares, el 80% del claustro ha participado en cursos de metodologías innovadoras.

Contamos, desde hace tres cursos, con un intercambio de alumnado y profesorado con el Max-Planck Gymnasium de Lahr (Alemania) y este año se organiza un intercambio con el centro Oskar Schindler Gesamtschule Hildesheim, de Hildesheim (cerca de Hannover). Estos dos intercambios se encuentran enmarcados en el proyecto *Sprechen Deutsch* subvencionado por la CAIB. Además, desde hace dos cursos escolares se ha puesto en marcha un intercambio de alumnos con el IES Miquel Martí i Pol, un centro de Cataluña englobado en el proyecto *Parlem Català* también dentro de las subvenciones que otorga la CAIB.



Este curso académico el centro está llevando a cabo un Erasmus+ KA1 **Combatir el abandono escolar temprano en una zona turística / Tackling against early school leaving in a tourist area (Proyecto 2019-1-ES01-KA101-063714)**.

También ha acogido a participantes de otros Erasmus+ como observadores: tres profesores de Eslovenia en el proyecto llamado *Implementation of novelties into the classroom of modern generation (KA-SE-61/19)*. Además, el centro acogerá a dos docentes de Polonia (en el mes de octubre de 2020) de la Special School Complex N°110 in Poznań en el marco de su proyecto Erasmus+ Project NR 2019–1–PL01–KA101–062547: “Hospital teacher – sensitivity, optimism, professionalism”.

El curso 2018-2019 ya se llevó a cabo una formación inicial en el centro sobre aprendizaje basado en juegos y gamificación, que fue la semilla para entrar en otras metodologías que permitieran aumentar la motivación del alumnado para mejorar así sus aprendizajes y su rendimiento. Y vimos en las metodologías que usan la actitud lúdica como base, una potente herramienta de motivación para conseguir aprendizajes significativos y “enganchan” a los alumnos para que no abandonen sus estudios.

A raíz de esa formación y de la formación personal de algunos docentes del centro se ha puesto en marcha este curso 2019-2020, una Ludoteca de centro en la que los alumnos en su tiempo libre (patios) y de forma voluntaria vienen a jugar y a aprender en un ámbito no formal. Creemos que es el primer paso, necesario e importante, para llevar la ludificación a las aulas y aprovechar todo lo que ésta nos ofrece para mejorar el aprendizaje significativo y vivencial de nuestros alumnos.

4. Necesidades detectadas y objetivos fijados

Es una realidad que la sociedad ha cambiado mucho, que estamos en la era de la inmediatez y que los adolescentes de hoy tienen poco o nada que ver con los de antaño. Estamos ante verdaderos nativos digitales que están acostumbrados a tenerlo todo aquí y ahora, por eso el proceso de aprendizaje tradicional no funciona con la mayoría de ellos. La clase magistral y la escuela tradicional no consiguen conectar con el alumnado y ya no constituye una motivación intrínseca el valor de aprender o de conseguir una titulación.

El sistema está fallando y los docentes tenemos que saber adaptarnos a las necesidades de la sociedad actual y formarnos para dar respuesta a éstas. Nuestros alumnos necesitan aprender de otro modo al que usaron con generaciones anteriores. Y qué mejor que volver a la forma natural de aprendizaje que tiene el ser humano: jugando.

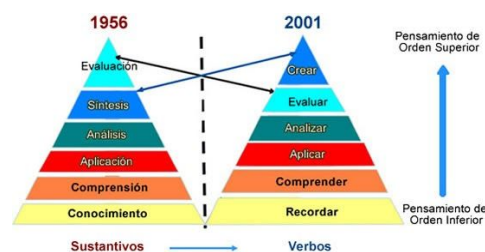
El ser humano, por definición, aprende jugando desde su nacimiento, pero a medida que los niños crecen creemos que ya son mayores y tienen que dejar de jugar. ¿Por qué desperdiciar un recurso y una metodología que sabemos que funciona sólo porque están ya en la adolescencia? Creemos que es una necesidad impulsar un cambio metodológico real



para dar respuesta a las necesidades de motivación y aprendizaje de nuestros alumnos, y estamos convencidos que la ludificación es uno de los caminos para conseguirlo.

Objetivos fijados con este proyecto:

- **Definir** bien el concepto de juego y darle un enfoque didáctico.
- **Recopilar** en un directorio los recursos lúdicos para el profesorado agrupado por niveles y materias.
- **Aprender a crear** conciencia lúdica entre nuestros docentes y alumnos.
- **Introducir** los juegos de rol como mecánica para el desarrollo del proceso de aprendizaje.
- **Usar** las nuevas tecnologías para desarrollar el juego en el aula en el campo virtual (Realidad Aumentada, Apps,...)
- **Hacer** del juego una herramienta habitual para el aprendizaje.
- **Motivar** al alumnado a crear sus propios juegos para desarrollar su proceso de aprendizaje.
- **Cambiar** la mirada respecto a los procesos de enseñanza y aprendizaje y darles un enfoque más lúdico.
- **Elaborar** nuestro propio juego (de mesa, de rol, digital...) a partir de las mecánicas usadas y aprendidas jugando.
- **Crear** metodologías lúdicas interdisciplinares que engloben a todos los cursos del centro en algún momento del proceso.
- **Compartir** los recursos desarrollados a partir de la propia experiencia adquirida en este proyecto.
- **Reducir** la tasa de abandono escolar prematuro en nuestro centro.
- **Modernizar** la metodología de enseñanza.
- **Internacionalizar y europeizar** nuestro centro.





Estando ubicado nuestro centro en uno de los principales puntos turísticos de la isla, uno de los inconvenientes que nos encontramos es el abandono escolar temprano de nuestros alumnos para incorporarse, con facilidad, a trabajos no cualificados en el sector servicios. Después de realizar una estadística al respecto y constatar unos alarmantes porcentajes de abandono (los alumnos que empezaron la enseñanza secundaria obligatoria en 2014 y terminaron en 2017 tienen una tasa de repetición del 30,23% y una tasa de abandono escolar temprano del 18,6%) creemos que, como docentes, es necesario adquirir herramientas para combatir este problema. Creemos que esta formación nos dará herramientas para conseguir que nuestro alumnado no abandone el sistema educativo prematuramente.

Sólo entendiendo la formación como un proceso permanente y apoyando la cooperación, el intercambio de ideas y la movilidad entre instituciones en un ámbito más allá del local, podremos desarrollar las competencias y potencial humano de todos los miembros de nuestra comunidad educativa.

En relación a nuestros objetivos en el ámbito de la movilidad y la cooperación europeas debemos destacar que nuestras bases se centran en los siguientes aspectos: promover la internacionalización y la cooperación estratégica y estructurada entre instituciones educativas, hacer frente a las carencias y la inadecuación de las calificaciones con un plan de estudios centrado en la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje, recompensar la excelencia en el aprendizaje, la enseñanza y el desarrollo de habilidades y reforzar el desarrollo de competencias clave.

5. Gestión del proyecto

Se hará uso de la plataforma *Etwinning* para registrar el proyecto y sus avances, así como para contactar y establecer conexiones con centros europeos afines a la línea metodológica escogida. El proyecto se compartirá en un *Twinspace* ya que es un espacio seguro donde el profesorado de los diferentes países puede conocerse, compartir información y trabajar colaborativamente, además de trabajar diferentes competencias del profesorado (TIC, idiomas...). Finalmente, se establecerán acuerdos de colaboración para futuros proyectos y actividades en común con los socios de acogida.

Gestionaremos y organizaremos los vuelos y el alojamiento a través de Internet, y la contratación de un seguro de viaje y de responsabilidad civil para los participantes a través de la agencia de seguros *SegurClass*. Además, a través de una agencia de cursos homologados contrataremos y gestionaremos los cursos elegidos para asegurar que la formación es reglada, adecuada y de calidad, para así poder obtener un certificado de asistencia y también el Europass.

Para las movilidades y la gestión de éstas, se elabora un Plan de emergencias o de seguridad en el que se indican los pasos a seguir en caso de emergencia o contratiempo,



con los teléfonos de embajadas y servicios de emergencia del país a visitar. También se pide a los docentes que van a viajar que soliciten la tarjeta sanitaria europea.

Además el proyecto va vinculado a la formación de centro que trata la misma línea de trabajo y se enriquecerá con las experiencias de los participantes del presente proyecto. Estamos hablando pues, de dos formaciones paralelas que se complementan para trabajar con un objetivo común.

Para una correcta y eficiente gestión del proyecto, todos los docentes implicados (no sólo los que participan de las movilidades) nos hemos organizado en comisiones de trabajo: comisión de prensa, comisión de documentación, comisión de eTwinning, comisión de actividades... todo ello coordinado mediante reuniones de comisión y reuniones generales con la coordinadora del proyecto.

Finalmente, remarcar que se han buscado cursos adaptados a nuestra solicitud en la plataforma School Education Gateway y se tiene previsto utilizar la plataforma en línea y de información eTwinning, tanto para la preparación (búsqueda de socios) como para la implementación y seguimiento del proyecto (Twinspace). Al finalizar el proyecto vamos a publicar los resultados en la Plataforma de Resultados de Proyectos Erasmus+.

En cuanto a los centros que visitaremos en nuestros aprendizajes por observación, se planteará la posibilidad de llevar a cabo un proyecto Erasmus+ KA2 involucrando a nuestros alumnos. Además, el centro de Turquía está solicitando un KA1 para poder observar nuestro centro y aprender de cómo funciona nuestro sistema educativo, la atención a la diversidad y la gestión de las nuevas tecnologías que llevamos a cabo.

6. Actividades propuestas y valor europeo de dichas actividades

Previamente a la movilidad se hará una preparación formativa en la línea escogida y se hará un estudio preparatorio de lo que se quiere observar en el *Job shadowing*. Se establecerán grupos de trabajo entre los docentes participantes y se organizarán reuniones o sesiones de discusión acerca de los beneficios que la formación proporcionará a la comunidad educativa del centro, establecer los indicadores de éxito y los objetivos específicos de cada movilidad y objetivos general del programa; así como estudiar diferentes materiales de formación, analizar la información relevante, lecturas de otros materiales de interés, actividades reflexivas... Dicha preparación se hará en el centro y con los recursos del centro durante el primer mes del proyecto.

Para aquellos docentes que lo necesiten y así lo soliciten, se hará una formación lingüística previa, contemplada en el presente proyecto. Concretamente, se llevará a cabo el curso [Activate your English for teaching \(B1+.B2\)](#) en Dublín (Irlanda) para cuatro docentes en dos turnos. Además, antes de cada movilidad, se elaborará una guía del destino de la movilidad en la que se incluirán aspectos históricos, culturales y del sistema educativo del país



visitado, así como lugares recomendados y un pequeño glosario con el léxico básico en el idioma del país.

Finalmente, y previamente a las movilidades, se elaborará un Plan de riesgos para poder abordar posibles problemas inesperados con los datos de contacto necesarios para resolverlos (teléfonos de emergencia, de embajadas, del seguro de viaje, qué hacer en caso de pérdidas o robos, etc).

En referencia a las actividades propuestas, éstas obedecen a dos naturalezas: el aprendizaje por observación (*Job shadowing*) y la asistencia a cursos estructurados de formación.

La relación y calendarización de las actividades propuestas es la siguiente:

- [The power of Game Based Learning and Gamification in Education](#). Curso estructurado en Bologna de 7 días de duración, sin contar los días de viaje, del 7/2/2021 al 13/2/2021. Asistirán dos docentes del centro los cuales aprenderán sobre el poder educativo de los juegos, las diferencias entre juegos y gamificación, aplicaciones concretas, diseño de juegos y a hacer networking con otros compañeros europeos para futuras colaboraciones.

1st day
<ul style="list-style-type: none"> - Participants arrival - Individual orientation and information about the venue and the city - Networking activities - Guided visit in Bologna (optional) - Welcome dinner
2n day
<ul style="list-style-type: none"> - Course introduction - Teambuilding exercises - Needs and expectation evaluation - New learners, new challenges: how Game Based Learning and Gamification can help 21st century education - UNderstanding the difference between Game Based Learning and Gamification - Testing and practicing basi Game Based Learning activities - Groups work and plenary discussion on how the most common challenges that participants are facing with their learners
3r day
<ul style="list-style-type: none"> - Game Based Learning in action



<ul style="list-style-type: none"> - Testing and practicing some of the most common Game Based Learning apps - Groups work and plenary discussion on how participant can use the Game Based Learning apps with their specific learners - Cultural activities in Bologna and traditional Italian aperitif
4th day
<ul style="list-style-type: none"> - Stimulating critical and creative thinking through Game Based Learning - The opportunity out of the door. Outdoor Game Based Learning - Using game-based mechanics to engage learners and motivate to act and learn outdoor - Guided visit in Florence (optional)
5th day
<ul style="list-style-type: none"> - The 4 main steps to gamify your classroom and learning activities - The top-picked game elements to engage students in the learning process - Presenting and analyzing Gamification examples and tools - Groups work and plenary discussion on how participant can gamify their classrooms and integrate game-based mechanics in their teaching
6th day
<ul style="list-style-type: none"> - Motivating learners and sharing learning outcomes and accomplishments within a learning community - How to design, create and award a Digital Badge to track goals and skills achieved - Testing and practicing a Digital Badge platform - Upgrading a unit or lesson adding game elements and mechanisms - Dinner in traditional Italian restaurant
7th day
<ul style="list-style-type: none"> - Space for discussion of future cooperation and planning follow up activities - Course roundup and final evaluation - Validation or learning outcomes and certification ceremony - Additional training session tailored to specific needs (optional) - Cultural activities or additional guided visit in another major Italian city (optional) - Participant departure

- *Job shadowing* en Hobro (Dinamarca) en el instituto Østerskov Efterskole durante 5 días, sin contar con el día/s de viaje, en el mes de marzo 2021 . Asistirán tres docentes del centro. El instituto que visitamos es conocido en el mundo del



aprendizaje basado en juegos por usar el rol como metodología principal para mejorar los aprendizajes de sus alumnos, de ahí nuestro interés por él. Nos gustaría ver en qué consiste exactamente y cómo se gestiona un centro que funciona de forma tan diferente al resto.

- *Job shadowing* en el centro de secundaria Şehit Murat Demirc de Turquía, a principios mayo 2021. Asistirán tres docente del centro durante 5 días, sin contar con el día/s de viaje. Es un instituto que utiliza como metodología el aprendizaje basado en juegos en alguna de las áreas, el aprender haciendo y experimentando, de manera interdisciplinar.
- *Job shadowing* en un instituto Montessori en noviembre de 2021, asistirán tres docentes. Montessori es la pedagogía de moda en los colegios de primaria e infantil, nos interesa mucho ver cómo se aplica en secundaria esta metodología basada en dejar ser y aprender mediante el juego y la experimentación. En principio la movilidad será durante 5 días, sin contar con el día/s de viaje para tres docentes.
- [Activate your English for teaching \(B1+.B2\)](#). Curso de inglés ofrecido por English Matters para un máximo de cuatro docentes que necesiten una formación lingüística previa y poder desarrollar su movilidad con garantías. El curso se realizaría en Dublín durante diez días. En éste dos docentes viajarán durante el verano de 2020 (20 - 31 julio) y los otros dos durante el verano de 2021 (19 - 30 de julio). A continuación se presenta el programa para este curso:

10 Day Training Programme	
Week 1	Week 2
<p>MONDAY Registration. Introduction to Programme. Getting to know each other.</p> <p>TUESDAY Language & Learning Focus: e.g. This is Ireland! Society and Culture (Relevant Vocabulary & Pronunciation) Field project "Contexts4Content".</p> <p>WEDNESDAY Language & Learning Focus: e.g. Dealing with the Past (Relevant Voc. & Pronunciation). Time for practice/ Task-based Learning: e.g. Memories of Yesterday.</p>	<p>MONDAY Language & Learning Focus: e.g. Irish Culture (literature, film, music, art). Relevant Vocabulary & Pronunciation Time for practice/ Task-based Learning: e.g. Irish Fairy Tales & Legends</p> <p>TUESDAY Language & Learning Focus: e.g. Our environment – Relevant Voc. & Pronunciation Field project "Contexts4Content".</p> <p>WEDNESDAY Language & Learning Focus: e.g. Entrepreneurship Education Relevant Vocabulary &</p>



<p>Field Project “Contexts4Content”</p> <p>THURSDAY Language & Learning Focus: e.g. Eating Habits – Irish & International Cuisine (Relevant Vocabulary & Pronunciation). Time for practice/ Task-based Learning: e.g. Yummy, Tasty, Filling... in Europe.</p> <p>FRIDAY Language & Learning Focus: e.g. Science & Technology – Relevant Vocabulary & Pronunciation. Time for practice/ Task-based Learning: e.g. "Creativity is just connecting things." (Steve Jobs).</p> <p>SATURDAY Optional Day excursion (not included in course fee)</p>	<p>Pronunciation) Time for practice/ Task-based Learning: e.g. The rules of the game</p> <p>THURSDAY Language & Learning Focus: e.g. Hobbies, Interests, and Networking – Relevant Vocabulary & Pronunciation Time for practice/ Task-based Learning: e.g. Talking about Irish sports.</p> <p>FRIDAY European Dimension: Discussing dissemination strategies Presenting our Portfolio. Evaluation.</p>
---	--

- [Power of games](#). Curso estructurado de 5 días en París, especialmente orientado a los profesores de artes y educación especial. Febrero 2022. Asistirán dos docentes del centro. Este curso sobre el poder de los juegos en educación está especialmente orientado a aquellos alumnos con dificultades de aprendizaje, no obstante, si entendemos bien la diversidad (todos somos diversos, no sólo los que tienen dificultades) es fácilmente aplicable a todo el alumnado. En él, nuestros docentes aprenderán todo lo bueno que pueden aportar los juegos (como hemos descrito en la introducción) y a usar herramientas concretas en el aula. A continuación se presenta el programa del curso:

1st day
<ul style="list-style-type: none"> - Getting to know each other, presentation of participant organizations - Definition and diagnosis of special education; definition, purpose, description, parental concerns - Key terms - Some unique and possible distinctive challenges one can face while teaching disabled students - Identification of individuals with special education needs
2n day



- Providing appropriate strategies for different learning disabled students
- Effective teaching strategies that encourage the active involvement of disabled and students with special need in productive educational process
- Tips for how to develop strategies to improve the educational quality of the school for disabled or special education need
- The possible emotional and social problems they face during the education process
- Getting an awareness related to the effective teaching and learning methods
- Introducing pedagogical approaches to deal with disabled and special needs

3r day

- Developing a school policy plan on improving educational process in schools
- Developing positive attitudes towards disabled and special need students
- Emphasizing the importance of specialized and individualized learning and teaching program for disabled and special needs
- Visiting sample schools that provide education to the disabled and special education need

4th day

- Creating indoor and outdoor spaces for disabled and special education needs
- Key design points
- Role of Art, ICT and games in special education need
- Performing arts, music, movement and drama
- Playing small and large traditional or electronic instruments; storytelling, singing, dancing, drama, acting, movement and performance
- Making pop music, developing DJ and sound recording skills
- Using interactive ICT in conjunction with multi-sensory work

5th day

- Modernization of your teaching style depending on the needs of disabled and special education need students
- Developing a school policy plan on teaching disabled and special education need
- Write your teaching objectives
- Overview of the course program
- Evaluation of the course program
- Filling the feedback form
- Europass Mobility Certificate



- Participation Certificate

- [Increase your students motivation with intelligence games](#). Curso estructurado de 5 días de duración, sin contar con el día/s de viaje, en Helsinki en el mes de marzo de 2022. Asistirán dos docentes del centro. Este curso se centra en la importancia de los juegos de inteligencia y su aplicación en el ambiente educativo. Todo esto ayudará a desarrollar el pensamiento creativo del alumnado e incorporar estrategias innovadoras en el currículum de las diferentes materias con el objetivo básico de motivar al alumnado de nuestras aulas. A continuación presentamos el planning del curso:

1st day
<ul style="list-style-type: none"> - Getting to know each other - Presentation of participant organizations - The importance of intelligence games in education - Basic concepts related to mind games in education - Basic concepts related to mind games in education - Methods and techniques used in Intelligence Games Education - Definition, types and development methods of intelligence
2n day
<ul style="list-style-type: none"> - Techniques of strengthening intelligence skills - Thinking skills and development paths - Creative thinking techniques - Intelligence games and development of intelligence - Types of intelligence games; geometric-mechanical games, strategy games, memory games etc. - Skills gained through Intelligence Games Based Education - How to ensure sustainability of these skills?
3r day
<ul style="list-style-type: none"> - Tips for how to develop strategies to Improve the educational quality of the school - Ways to integrate intelligence games strategies into curriculum - Implementation of intelligence game based learning into classrooms - Designing lessons to introduce intelligence game learning - Creating more student-centered classroom environment with intelligence game - Teaching of group intelligence games
4th day



- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- The benefits of creating new activities with the types of intelligence games- New and innovative educational trends- Practice time: Plan your own teaching process with intelligence game- Presentation of participants' work |
| 5th day |
| <ul style="list-style-type: none">- Overview of the course program- Evaluation of the course program- Filling the feedback forms- Europass Mobility Certificate |

En total, pues, se han previsto seis actividades que supondrán 15 movilidades de docentes a otros países europeos para conocer y aprender sobre las metodologías basadas en la ludificación como herramienta de aprendizaje y motivación y una actividad que contemplará 4 movilidades para aprender la lengua inglesa destinada a los docentes con menos conocimientos de ésta.

En ninguna de las movilidades habrá acompañantes ni se solicitan necesidades especiales para el participante.

Creemos que es importante que a los *Job shadowing* vayan tres docentes y no dos como a los cursos puesto que en todos los casos creemos que es importante que un miembro del equipo directivo o de gestión acuda a ver el funcionamiento de otros centros y creemos que dos docentes, normalmente tutores o coordinadores de otros proyectos es lo ideal para captar todos los matices y tener varias versiones de lo visto y lo aprendido. Así pues, consideramos que con dos docentes para los cursos sería suficiente, pero a los *Job shadowing* añadiríamos un tercer docente que esté al cargo de los elementos de gestión, bien del centro o bien del proyecto para que observe concretamente cómo se lleva a cabo en el centro la parte de gestión usando estas metodologías (horarios, estructura, distribución de docentes y alumnos...).

Para la selección de las actividades, se ha procedido de dos maneras distintas en función del tipo de actividad. En lo que respecta a los cursos, se han buscado en la web School Education Gateway los cursos relacionados con la línea de trabajo elegida y se ha hecho una criba en función de las necesidades del proyecto y el centro. Se ha procurado que sean cursos concretos sobre dos de las metodologías principales: ABJ y gamificación, para empezar por lo principal y tener claras las bases, ya que de los principios de estas metodologías aparecen el resto. Finalmente, para elegir los *Job shadowing*, se ha hecho a través de la plataforma *eTwinning*, o contactando directamente con los centros o personas que trabajan con metodologías lúdicas.

Los criterios de selección de los cursos de formación se han basado principalmente en analizar de manera minuciosa los programas que ofrecían diferentes organizaciones formadoras y ver cómo éstos encajaban en la temática general que desarrollaremos en este



proyecto. De esta manera, la ludificación, la gamificación y la puesta en práctica de estas temáticas en el aula han sido los temas esenciales buscados para la selección de los cursos mencionados en este documento. Además, los países en los cuales se hacen estas formaciones son estados con tasas bajas de abandono escolar, como presentamos a continuación: Finlandia (8,3%), Francia (8,9%) e Italia (14,5%)⁴.

En el caso del curso de conocimiento de la lengua inglesa, que también se destaca en este proyecto, cabe destacar que el criterio de selección se ha centrado en encontrar un curso que se diera en una ciudad de habla inglesa (en este caso Dublín). Pensamos que si este curso se hacía en una ciudad con estas características, los docentes que se forman en él podrán continuar practicando la lengua inglesa fuera de las horas establecidas de formación.

7. Resultados e impacto esperados

El objetivo es dotar a los docentes de nuestro centro de nuevas herramientas para fomentar la actitud lúdica como herramienta de motivación para el aprendizaje y recurso para el aprendizaje significativo en la prevención del abandono escolar temprano. Pensamos que la observación de la gestión y organización de otros centros, así como de nuevas herramientas y metodologías, enriquecerá nuestro trabajo y contribuirá a ampliar horizontes.

Además, con este proyecto también nos gustaría enfatizar y dar mucho más valor al aprendizaje competencial del alumno. De esta manera, podríamos modificar las metodologías tradicionales, a través de la gamificación y la ludificación, para ir hacia un aprendizaje mucho más competencial y adaptado a las habilidades y necesidades del alumnado.

Se reflejarán las experiencias adquiridas en la gestión y el marco pedagógico del centro incluyéndose en el Proyecto de Gestión, la Programación General Anual de centro, así como en las programaciones didácticas de todos los departamentos del centro.

Nuestro proyecto también tendrá otros micro-impactos como puede ser la mejora en la competencia lingüística de los docentes del centro, el cambio de percepción del juego, el aumento de la actitud lúdica de docentes y alumnos, el nuevo enfoque hacia la educación...

Al ser el primer centro de la localidad en participar en un proyecto europeo de esas dimensiones, tendrá impacto a nivel local. Al hacer difusión a ese nivel, esperamos que todos los centros cercanos se hagan eco del proyecto e incluso opten por participar en futuras convocatorias de Erasmus +.

A nivel regional, al estar situados en una isla, vamos a tener una comunicación con otros centros a los que también se les ha aprobado un proyecto y participaremos en las jornadas

⁴ Según datos del Eurostat del año 2018.



de difusión e intercambio de buenas prácticas organizadas por la Comunidad Autónoma, así como en las formaciones para redactar proyectos KA1 y KA2 que se organizan.

A nivel europeo vamos a internacionalizar nuestro centro a partir de los aprendizajes por observación y de la asistencia a los cursos de formación en las distintas partes de Europa, propiciando el entendimiento con otras instituciones para poder trabajar en próximos proyectos Erasmus +.

Las actividades propuestas contribuirán a la consecución de los objetivos establecidos en el proyecto puesto que mejorarán las capacidades docentes y metodológicas de los docentes para contribuir así a la innovación educativa del centro. En las actividades previstas se les dotará de herramientas y recursos para mejorar la motivación del alumnado y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual creemos que se traducirá en una reducción del abandono por parte del alumnado de materias concretas o del sistema en general. Además, contribuirán a la mejora del centro puesto que los aprendizajes adquiridos serán transferidos al claustro y supondrán un cambio metodológico importante a nivel de centro.

Para evaluar la consecución de los objetivos fijados, los participantes del proyecto elaborarán rúbricas de evaluación y un cuestionario personal de evaluación. Además, algunos de los objetivos incluyen productos tangibles que podrán ser evaluados.

8. Personal implicado

Los participantes se involucran en este proyecto por compromiso y motivación por su trabajo, de manera voluntaria. Son, en su mayoría, profesores definitivos en el centro y muy implicados en la innovación educativa y en la vida y transformación pedagógica de nuestro instituto. Además, han participado en la formación de centro impartida en el centro durante tres años consecutivos formándose en aprendizaje basado en:

- Proyectos y trabajo cooperativo.
- Herramientas TIC y Gsuite.
- Competencia emocional.
- Herramientas de motivación y atención a la diversidad.
- Aprendizaje basado en juegos y gamificación.
- Prevención del abandono escolar prematuro ligado al proyecto Erasmus que estamos realizando este curso 2019-2020.

Cabe destacar que se trata de docentes muy implicados en la mejora de la calidad educativa en general y de nuestro centro en particular. Todos, en uno u otro momento, han sido tutores de alumnado, preocupados por su motivación y por su aprendizaje.



Para la gestión y formación del proyecto participarán tanto miembros del equipo directivo como docentes del centro. Con ello se pretende conseguir un cambio organizativo y metodológico en el centro que revierta en una bajada o mejora de la tasa de abandono escolar. Además, tendremos el apoyo presencial y telemático del coordinador de Erasmus de la Conselleria de Educación de las Islas Baleares.

Para la supervisión y el apoyo a los participantes a las movilidades, se creará un grupo de comunicación vía Whatsapp y contacto constante por correo electrónico, para coordinar la difusión y hacer el seguimiento de la movilidad y de los posibles imprevistos que puedan surgir.

Para la elección de los participantes en cada una de las movilidades, se creará una comisión de valoración que será la encargada de crear un documento en el que se especifique claramente cómo se van a seleccionar cada uno de ellos. Será una selección clara, abierta y transparente donde todos los solicitantes puedan saber en cada momento cómo está el proceso de selección. Esta comisión estará formada por miembros del equipo directivo, la coordinadora del proyecto y un miembro del claustro. El proceso partirá de enviar un correo electrónico a todos los participantes y anunciarlo en la página web del centro, dando un periodo para recibir las solicitudes y después poder realizar el baremo.

9. Difusión

- Redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* y *Youtube*.
- Participación activa en los *Erasmus Days*.
- *Erasmus Corner*, en el propio centro.
- Radio Local.
- Radio, Televisión y prensa escrita autonómicas.
- Web del centro.
- Mailing con otros centros del municipio.
- *eTwinning*, *Twinspace* y la web *School Education Gateway*.
- Plataforma de Resultados de los Proyectos Erasmus+.
- Difusión del proyecto en los centros de acogida.
- Entre el propio alumnado a través de las tutorías y las asignaturas implicadas en el proyecto.
- Jornadas Erasmus+ organizadas por el servicio de lenguas extranjeras y proyectos internacionales.
- ISSU: publicación digital de los resultados



La difusión de nuestro proyecto se hará través de las redes sociales del centro (facebook, twitter, canal de youtube e instagram), la radio local (Alcúdia ràdio), la web del centro... El objetivo es dar a conocer el programa Erasmus+, así como los resultados del aprendizaje de los docentes y su aplicación/transformación en el centro educativo. Además, se pretende que los otros centros del municipio (7) conozcan el programa y nuestra experiencia en él, así como establecer una posible colaboración futura a nivel de municipio con otros centros de Europa.

Continuaremos difundiendo en el centro mediante el *Erasmus Corner*, con pósters e imágenes, en el que daremos a conocer nuestro proyecto a toda la comunidad del IES Port d'Alcúdia, ya sean profesores, alumnos, personal no docente y familias.

También se hará difusión a través de la plataforma eTwinning, dando de alta el proyecto y elaborando un twinspace con las producciones y los resultados, y de la web School Education Gateway así como también en la Plataforma de Resultados de los Proyectos Erasmus+ donde compartiremos los resultados del proyecto.

Además, nuestro centro hará difusión del proyecto en los centros de acogida explicando cuales son nuestros objetivos y presentando nuestro centro a los que nos acogen.

La comisión de prensa y la de eTwinning son las encargadas de la difusión del proyecto. La comisión de prensa elaborará, de acuerdo con el Kit de difusión creado para el proyecto, las notas de prensa que se mandarán a los medios de comunicación y serán expuestas en la web del proyecto al inicio de éste, antes de cada movilidad y al finalizar el proyecto. Además, uno de sus miembros, encargado de redes sociales, hará la difusión en las RRSS. La comisión de eTwinning hará lo propio en dicha plataforma.

También haremos difusión de nuestro proyecto a otros centros de la comunidad autónoma de las *Illes Balears* mediante las jornadas Erasmus+ organizadas por el servicio de lenguas extranjeras y proyectos internacionales de la *Conselleria d'Educació, Universitat i Recerca*.

Una vez finalizado el proyecto, se difundirán las actividades y los resultados mediante una publicación digital (ISSU) a modo de libro dónde se incluirán las documentaciones de las actividades (fotos, vídeos, gráficos...) así como los resultados finales del proyecto y el impacto que ha tenido en nuestro centro.

10. Evaluación

Se evaluarán todas las actividades mediante rúbricas y un informe de los participantes (*EuroPass*). Además, el proceso formativo será evaluado mediante un cuestionario final y la valoración de la aplicación del programa en el centro.



La evaluación del proyecto se hará mediante herramientas de evaluación, un análisis y una memoria del proyecto, a corto plazo.

Obviamente, los resultados y la consecución de los objetivos no es algo que se pueda constatar a corto plazo, por eso se tiene que planificar un seguimiento posterior. De todas formas, uno de los resultados que deseamos obtener a un relativo corto plazo es la elaboración de, como mínimo, un juego propio del centro (de mesa, de rol, digital,...). Éste habría sido creado por la combinación de trabajo entre docentes y alumnos para que sea lo más positivo y acertado para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, buscaremos que estas creaciones sean lo más interdisciplinarias posibles y puedan englobar a cuantos más cursos del centro mejor.

A continuación presentamos los objetivos de este proyecto los cuales desglosaremos en indicadores de logro:

OBJETIVO	INDICADORES DE LOGRO
Definir bien el concepto de juego y darle un enfoque didáctico.	- Comprensión del juego y sus enfoques por parte del profesorado.
Recopilar en un directorio los recursos lúdicos para el profesorado agrupado por niveles y materias.	- Recopilatorio compartido con recursos organizados por cursos y asignaturas.
Aprender a crear conciencia lúdica entre nuestros docentes y alumnos.	- Los alumnos piden jugar en sus ratos de ocio.
Introducir los juegos de rol como mecánica para el desarrollo del proceso de aprendizaje.	- Elaboración de alguna dinámica en el aula con los juegos de rol como centro.
Usar las nuevas tecnologías para desarrollar el juego en el aula en el campo virtual (Realidad Aumentada, Apps,...)	- Emplear apps y otros elementos del campo virtual para crear metodologías lúdicas en el aula.
Hacer del juego una herramienta habitual para el aprendizaje.	- Introducir, como mínimo, 1 vez por evaluación, alguna dinámica del juego en el aula.



<p>Motivar al alumnado a crear sus propios juegos para desarrollar su proceso de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos usan mecánicas de juegos en contextos de aprendizaje.
<p>Cambiar la mirada respecto a los procesos de enseñanza y aprendizaje y darles un enfoque más lúdico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes incorporan mecánicas lúdicas a su metodología.
<p>Elaborar nuestro propio juego (de mesa, de rol, digital...) a partir de las mecánicas usadas y aprendidas jugando.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de un juego de mesa del centro.
<p>Crear metodologías lúdicas interdisciplinares que engloben a todos los cursos del centro en algún momento del proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de proyectos interdisciplinares entre materias y cursos en los que la metodología lúdica sea la base.
<p>Compartir los recursos desarrollados a partir de la propia experiencia adquirida en este proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sesiones de devolución de lo aprendido en el marco de la formación de centro y del claustro.
<p>Reducir la tasa de abandono escolar prematuro en nuestro centro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir un 5% la tasa de abandono y repetición en 4 años.
<p>Modernizar la metodología de enseñanza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Llevar a cabo la ludificación y gamificación en el aula.
<p>Internacionalizar y europeizar nuestro centro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir que nuestro instituto sea un centro de referencia en nuestra zona. - Avanzar hacia la elaboración de un proyecto KA2 (alumnado) en los centros con los que se ha colaborado en el KA1.