

IES MIGUEL HERNÁNDEZ

Alhama de Murcia. España



Proyecto Antártica

PROYECTO ANTÁRTICA

Finalidad

La participación de nuestro centro en el programa Antártica tiene por objeto la experimentación con la ludificación o juegoización (Gamification) en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Dicha participación se enmarca en la consecución del objetivo general del centro *"Contribuir a la consecución de las competencias básicas y la mejora del éxito escolar favoreciendo su socialización e integración en el centro."* Dado que el eje central de contenidos del proyecto Antártica es una web 2.0 con vídeos de aparición secuenciada, elementos de gamificación, quest, contenidos científicos, simulación de experimentos y materiales multimedia, valoramos positivamente este tipo de recursos, pues potencian la *motivación* del alumnado, *normalizan su conducta*, favorecen el *trabajo en grupo* y fomentan su *creatividad* y su *iniciativa*, ya que se utilizan técnicas y elementos propios de los momentos de ocio, en un contexto de aprendizaje y esfuerzo académico.

Concretamente, el programa Antártica, señala como principales objetivos:

- Despertar en el alumnado el interés por la Ciencia.
- Estimular las vocaciones científicas.
- Dotar al profesorado de recursos que faciliten la presentación de la Ciencia a sus alumnos.
- Dar a conocer el trabajo de un investigador y el beneficio social de la actividad científica.

Organización de los contenidos

Como ya se ha señalado anteriormente, se ha creado una web que contiene información del programa, desarrollo secuenciado de elementos de motivación, contenidos y propuesta de actividades, que podrán ser utilizados por el alumnado inscrito en dicha web.

Destinatarios

Los alumnos destinatarios del programa son los que cursan 3º ó 4º de ESO en el presente curso escolar.