PLAN DE ACTUACIONES DEL PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN CURSO 2026-2027

El presente documento recoge las actuaciones previstas para impulsar la gamificación en el IES Las Salinas, combinando herramientas digitales de apoyo a la acción tutorial, actividades presenciales diseñadas para el alumnado y propuestas de gamificación durante los recreos. La finalidad es favorecer la motivación, la participación, la cooperación y la convivencia, mediante dinámicas lúdicas con objetivos educativos definidos.

1. Objetivos generales

- Incorporar progresivamente la gamificación como metodología activa, participativa e inclusiva en la vida del centro.
- Facilitar al profesorado herramientas para organizar dinámicas de grupo, establecer retos y reforzar la participación positiva del alumnado.
- Promover el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento lógico.
- Ofrecer actividades de tutoría que contribuyan a la cohesión del grupo y a la mejora del clima de aula.
- Ampliar las alternativas de ocio educativo en los recreos mediante juegos de mesa y un sistema organizado de reserva de plazas.
- Revisar las actuaciones a partir de la participación del alumnado y de las observaciones del profesorado para introducir mejoras.

2. Actuaciones previstas

2.1. Implantación de MyClassGame como herramienta de apoyo a las tutorías

Se prevé implantar progresivamente MyClassGame como plataforma digital de apoyo a las tutorías, con el propósito de organizar dinámicas gamificadas que ayuden a trabajar la participación, la responsabilidad individual y colectiva, la colaboración y la convivencia. Su uso se adaptará a las necesidades de cada grupo y a los objetivos que se definan en las sesiones de tutoría.

Las actuaciones iniciales contemplan:

- Crear y configurar las clases o grupos participantes e incorporar al alumnado según la organización acordada.
- Organizar equipos y definir normas o comportamientos positivos que se quieran reforzar.
- Utilizar, cuando resulte adecuado, puntos de experiencia, niveles, insignias, recompensas, eventos y otros elementos de la plataforma.

- Diseñar misiones, tareas y retos vinculados a objetivos tutoriales y a situaciones reales de convivencia y participación.
- Realizar un seguimiento del funcionamiento de las dinámicas y ajustar las mecánicas para que sean comprensibles, equilibradas y accesibles.

La implantación será gradual. No se utilizarán necesariamente todos los elementos disponibles, sino aquellos que se consideren útiles para cada grupo. La plataforma se plantea como una herramienta de acompañamiento educativo, no como un fin en sí misma.

2.2. Actividades gamificadas en las sesiones de tutoría

Se diseñarán y desarrollarán actividades en distintas tutorías a lo largo del curso. Las propuestas combinarán narrativas, retos, resolución de enigmas, trabajo cooperativo y reflexión final, ajustándose al nivel y a las características de cada grupo.

Actuación inicial: «El Archivo Secreto de Nevermore»

La primera actividad está prevista para el viernes 23 de octubre de 2026, durante la sesión de tutoría de 1º C. Se utilizará la propuesta «El Archivo Secreto de Nevermore», un escape room desenchufado dirigido originalmente a 1.º y 2.º de ESO, con una duración estimada de 50 minutos y sin necesidad de dispositivos electrónicos.

La actividad se organizará en equipos cooperativos de 3–4 estudiantes, con reparto de roles. El alumnado deberá:

- Resolver pistas y deducir información mediante una tabla lógica.
- Descomponer el reto en fases y utilizar variables, instrucciones y estructuras condicionales sencillas.
- Aplicar un algoritmo para calcular el código que permite abrir el archivo.
- Comprobar los resultados, detectar posibles errores y corregirlos de forma razonada.
- Participar en una puesta en común y completar una breve autoevaluación individual.

Para atender a diferentes ritmos y necesidades, el material contempla tres rutas de dificultad —Apoyo, Estándar y Genius— que permiten adaptar las pruebas a las necesidades del alumno (ofrecer andamiajes o retos adicionales). La valoración se realizará mediante observación del trabajo en equipo, revisión del cuaderno de investigación y autoevaluación final. Además de la resolución de problemas, se aprovechará el mensaje final de la actividad para promover la reflexión sobre la identidad, la diversidad y el valor de las diferencias.

Tras esta primera experiencia, se valorará su desarrollo y se planificarán nuevas propuestas para otras tutorías, con temáticas y niveles de dificultad adaptados a los grupos destinatarios.

2.3. Recreos activos: juegos de mesa

Se ha puesto en marcha una línea de recreos activos basada en la disponibilidad de juegos de mesa para el alumnado. La actuación pretende ofrecer una alternativa de ocio compartido, estructurado e

inclusivo, favoreciendo la interacción entre iguales, el respeto de turnos y reglas, la cooperación y el uso positivo del tiempo de recreo.

Para organizar el préstamo y evitar reservas por encima de la capacidad de cada juego, se ha diseñado una aplicación web de inscripción y consulta. El sistema permite registrar al alumnado que reserva plaza y mostrar las plazas disponibles en cada juego en tiempo real. La organización contempla los dos tramos de recreo, A y B.

Aplicación de inscripción y consulta:
https://script.google.com/macros/s/AKfycbwstmPovV9kfkkadRRfqH0e6voAbAASdnInk1fosq53o5sFyrmf9UcLTJ9MrujBJp9B/exec

Las actuaciones asociadas a esta iniciativa son:

- Mantener actualizado el catálogo de juegos y el número de plazas disponibles para cada uno.
- Facilitar que el alumnado consulte la disponibilidad y reserve su plaza mediante el formulario/aplicación.
- Llevar un registro de las reservas y de las cancelaciones, con el fin de disponer de información organizativa y liberar plazas cuando corresponda. Gestionar de forma diferenciada los tramos de recreo A y B.
- Revisar periódicamente la participación, la ocupación de los juegos y las incidencias para ajustar la organización.

3. Temporalización orientativa

Actuación	Temporalización	Seguimiento / producto
Puesta en marcha de los recreos activos y aplicación de reservas	Implantación iniciada; continuidad durante el curso	Registro de reservas, cancelaciones y plazas disponibles en los tramos A y B.
Actividad «El Archivo Secreto de Nevermore» en 1.º C	Viernes 23 de octubre de 2026	Cuadernos de investigación, observación del trabajo cooperativo y autoevaluación.
Implantación progresiva de MyClassGame en tutorías	A lo largo del curso 2026-2027	Clases configuradas, equipos, normas, misiones y dinámicas adaptadas a cada grupo.
Diseño y realización de nuevas actividades de tutoría	A lo largo del curso, según planificación	Materiales de actividad, valoración del desarrollo y propuestas de mejora.
Revisión global de las actuaciones	Durante el curso y al finalizar	Balance de participación, incidencias, valoración del profesorado y propuestas de continuidad.

4. Metodología y organización

- Metodología activa y cooperativa: el alumnado participa en retos con objetivos y normas conocidos, asumiendo responsabilidades dentro del equipo.

- Narrativa y retos: las actividades se apoyarán en historias, enigmas, misiones y sistemas de progresión cuando aporten valor educativo.
- Inclusión y adaptación: se ajustarán las instrucciones, los apoyos, el tiempo y la dificultad para facilitar la participación de todo el alumnado.
- Uso equilibrado de recursos digitales y desconectados: MyClassGame servirá de apoyo a las tutorías, mientras que las actividades podrán desarrollarse con materiales impresos o recursos interactivos.
- Coordinación y mejora continua: se recopilarán observaciones y propuestas del profesorado para revisar los materiales, facilitar su reutilización en otros grupos o crear nuevas actividades.

5. Seguimiento y evaluación del plan

El seguimiento se centrará tanto en el desarrollo de las actuaciones como en su utilidad educativa. Se recogerán evidencias sencillas y viables que permitan valorar el grado de participación, la organización y los aspectos que conviene mejorar.

- Grado de puesta en marcha de las actuaciones previstas.
- Participación del alumnado en las dinámicas de tutoría y en los recreos activos.
- Implicación, reparto de roles, cooperación y respeto de las normas durante las actividades.
- Valoración del profesorado y propuestas de ajuste para futuras aplicaciones.

Como instrumentos de seguimiento podrán utilizarse registros de inscripción, cuadernos y productos de las actividades, listas de cotejo, autoevaluaciones breves y anotaciones del profesorado. Los resultados servirán para introducir mejoras y decidir la continuidad o ampliación de las propuestas.

6. Resultados e impacto esperado

Se espera que estas actuaciones contribuyan a diversificar las estrategias de tutoría, incrementar la motivación y la participación del alumnado, reforzar la cohesión de los grupos y promover habilidades de cooperación, comunicación y resolución de problemas. Los recreos activos pretenden, además, ampliar las opciones de ocio educativo y favorecer una convivencia positiva.

7. Vinculación con el grupo de trabajo del centro

El plan se alinea con la acción formativa «Gamificación en el aula» recogida en la solicitud del grupo de trabajo del IES Las Salinas hacia el Centro Regional de Formación del profesorado, en la línea de innovación y competencia digital y la temática de metodologías activas, participativas e inclusivas. Se relaciona especialmente con el aprendizaje y la aplicación de MyClassGame, el diseño de experiencias gamificadas vinculadas a objetivos educativos y la elaboración, aplicación y revisión de recursos propios. El trabajo formativo contempla también Canva y Canva Code para la creación de actividades interactivas y juegos educativos, cuya posible incorporación se valorará conforme avance el grupo de trabajo.