

TRABAJO FIN DE GRADO

BORRADORES

Tutor: Jorge Vázquez.

Inés Sánchez de la Rosa Hdz.

IDEA PRINCIPAL

La idea principal de mi TFG tanto de primaria como de infantil, es una propuesta de innovación en la que pretendemos crear un nuevo tipo de metodología en la enseñanza, para poder atender a todos aquellos alumnos que no pueden asistir, de forma presencial, a un colegio “ordinario” debido a circunstancias personales, como pueden ser hospitalización o problemas de acceso a las instalaciones de carácter no económico, o circunstancias gubernamentales y/o de salud pública como puede ser los acontecidos recientemente.

Así pues, la propuesta consiste en la creación de una plataforma online donde los alumnos puedan vivir su escolarización de una manera lo más holística posible, es decir, a parte de asistir a las clases teóricas y prácticas, también podrán relacionarse con los demás compañeros, de tal forma que el hecho de no encontrarse de forma presencial en el centro, estén cubiertas todas sus necesidades y derechos de sociabilización y motivación ante los estudios.

**Diseño de la plataforma:**

Se pretenderá construir una plataforma online, donde todos los alumnos puedan tener acceso. Su diseño consistirá en 3 escenarios básicos: Clase, Patio y Biblioteca.

* Clase: En este espacio se impartirán las clases online típicas de una educación a distancia, utilizando otro tipo de herramientas asociadas como pueden ser BBcolavorate, teams, skipe… Otro aspecto importante de este aula es que los alumnos podrán encontrar un tablón con los aspectos más importantes que se han dado o que se van a dar en el aula, así como también los deberes que deben hacer. Esta última parte podrá ser modificada al gusto del profesor, siendo este quién decida qué contenido poner.
* Patio: Se destinará un espacio para el ocio y el tiempo libre de los alumnos, con el fin de fomentar una sociabilización entre ellos. Este recinto constará de “bancos” donde los alumnos puedan divertirse mientras juegan a minijuegos por parejas o grupos de personas.
* Biblioteca: Esta instalación seguirá formando parte del temario de clase, es decir, los profesores tendrán la opción de subir información complementaria sobre los temas que estén dando, así como libros y enlaces a paginas de interés adecuadas a la etapa educativa de los alumnos.

La interacción del juego consiste en que los alumnos van a ser los protagonistas de su propio aprendizaje, siendo ellos los que se muevan libremente por todos los espacios que hemos nombrado anteriormente. Sin embargo, se establecerán unas reglas que deberán ser cumplidas por cada uno de ellos. Estas reglas atenderán a las situaciones que podemos vivir en un colegio convencional y presencial, como puede ser el horario preestablecido para cada asignatura. Con esto nos referimos a que los alumnos pueden moverse con libertad por las instalaciones, pero cuando sea hora de estar en clase, deberán dirigirse al aula para poder conectarse al enlace de las clases virtuales. Una vez termine tendrán la oportunidad de poder irse al patio y hablar con sus compañeros, mediante un sistema de comunicación que esta plataforma ofrecerá (hablado o escrito), a su vez, también podrá jugar a los minijuegos que hemos nombrado con anterioridad, o bien, descansar de la pantalla durante el tiempo preestablecido para el recreo.

**Usuario del profesor:**

El tutor/profesor del grupo base tendrá la opción de controlar la actividad de los alumnos, siendo este capaz de enviar mensajes en grupo para notificar ciertos aspectos como el comienzo de la clase, de tal forma que sus alumnos puedan ir yendo al aula. También tendrá la opción de secuenciar una cuenta atrás progresiva en el que si los alumnos no han llegado al aula y están en las instalaciones virtuales puedan reunirlos en el aula si bien por que ellos vayan, como por que el profesor les introduzca en esta.

El deber del profesor en el aula será el mismo que el de un aula presencial, es decir, podrá realizar trabajos en grupo (colocando a los alumnos en salas diferentes para que puedan trabajar con mayor facilidad), mientras que él tendrá acceso a todos y cada uno esas las salas, así mismo tendrá la habilidad de realizar actividades interactivas y mantener el contacto alumno-profesor, profesor-alumno en todo momento.

BORRADOR 1: DÍA 28 DE NOVIEMBRE

Para la realización de este proyecto es necesario buscar cierta información sobre:

* **Marco teórico sobre la legislación del menor:** 
  + ¿Qué es lo que podemos hacer y qué es lo que no?
  + ¿Es legal que el profesor pueda tener contacto con los alumnos de forma escrita mediante la plataforma?
  + ¿Se pueden grabar las clases para que los alumnos que no hayan venido puedan verla después?
* **Aspectos organizativos del centro:**
  + ¿Cómo se organiza un centro? ¿Un aula?
  + ¿Cuáles son los contactos y/o relaciones tanto internas como externas que debe tener el centro?
  + Relación entre profesores: ¿Cómo organizar el aula y los contenidos?
* **Didáctica:**
  + ¿Qué actividades didácticas puedo realizar para poner ejemplos de cómo funciona la herramienta?
  + ¿Qué metodologías o bases teóricas puedo implementar para que se lleve a cabo un buen aprendizaje y una buena motivación y sociabilización?
* **Herramientas para la creación de la plataforma:**
  + ¿Cómo funcionan las bases de este tipo de videojuegos o plataformas?
  + Wordpress🡪 Como creación del proyecto en un creador de paginas web.
  + Herramientas para la creación y diseño del juego:
    - Pixel art.
    - Unity.
    - Keynote.
    - Photoshop.
* Juegos ya creados que podemos utilizar para crear esto:
  + Minecraft.
  + Roblox.
* Juegos similares al hecho de poder moverse y comunicarse en realidad virtual:
  + Club penguin.

**OTROS ASPECTOS:**

* Grupos de control.
* Metainformación.
* Programación- lenguaje de programación.
  + Habbo.
  + Vrchat.
  + Animal crossing.
  + Pokemon.