

# Coneix el Nostre Barri Collblanc-Torrassa

## Projecte de Gamificació Interdisciplinari

Penseu en la relació amb el currículum



Nom i cognoms

Miguel Angel García Martín

Centre educatiu

Escola Màrius Torres (L'Hospitalet)

Nivell educatiu

Educació Primària (CI)



# Anàlisi del context

## Aspiracions i motivacions

Pensa en els teus alumnes: què els agrada? què els importa?

L'objectiu és que els alumnes se sàpiguen moure i s'apropin als serveis que ofereix el seu barri a través d'elements motivadors (gamificació) i aprenentatge amb dispositius i aplicacions mòbils d'una manera col·laborativa.

## Pors i obstacles

Què els molesta? Què els frustra? Què els bloqueja?

No estan acostumats a treballar per projectes i encara no se senten còmodes treballant en grups reduïts de manera autònoma.

## Proposta didàctica: punt de partida

Objectiu global: partint de les necessitats dels teus alumnes, què t'agradaria treballar amb ells? Quines competències?

El curs passat van fer servir a classe ClassDojo com a eina motivadora i la seva aplicació va resultar molt positiva. Van tenir també la primera experiència amb tablets Android i amb els Bee Bots. El grau de motivació i d'assoliment dels aprenentatges treballats va ser molt alt. La gamificació i els diferents reptes que hauran de superar poden ser elements que assegurin l'èxit de la proposta.

# Per a què?

Pensa en l'objectiu general del projecte i més endavant, aquesta reflexió t'ajudarà a definir els objectius del projecte.

Moure's i conèixer el seu barri a través de materials reals, aplicacions i dispositius mòbils i elements propis del joc.

# Com?

Pensa en les característiques i motivacions dels teus alumnes, els agrupaments que faràs, el rol que pren l'alumne ... la metodologia

Aprentatge basat en Projectes (ABP)

Grups col·laboratius heterogenis.

Dispositius mòbils, gamificació i elements propis del joc com a eina de motivació.

# Què?

Pensa què ensenyem. I més endavant, a partir d'aquesta reflexió, hauràs d'escriure els continguts del currículum que connectaràs

Participació de manera respectuosa en situacions comunicatives, coneixement del serveis i establiments del barri, interpretació de mapes i ús d'aplicacions mòbils.



# A través de què?

Pensa què demanarem que facin els alumnes, els tipus d'activitats que proposaràs.

Lectura de petits textos en format digital.

Interpretació de mapes (google maps).

Resolució de reptes (gamificació).

Ús d'apps de presentació de continguts i lectura de codis.



# Objectius

- Identificar i interpretar dades matemàtiques en mapes interactius per descriure moviments i desplaçaments.
- Classificar i identificar informació rellevant en petits textos en format digital.
- Identificar indrets rellevants del nostre barri i conèixer els seus usos.
- Identificar conductes incíviques i proposar mesures per fomentar i garantir la convivència.
- Utilitzar aplicacions mòbils de disseny i de lectura de codis

# Competències

Afegiu les competències que prioritzeu.

- Competència comunicativa lingüística i audiovisual
- Competència artística i cultural
- Competència del tractament de la informació i competència digital
- Competència matemàtica
- Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic
- Competència social i ciutadana



## Continguts

- Identificació dels diferents àmbits als quals pertany l'alumnat: l'escola i el barri.
- Descoberta i identificació dels elements característics de l'entorn i els seus serveis, valorant la responsabilitat personal en el seu ús (drets i deures).
- Comprensió, identificació de la informació dels textos digitals seleccionats.
- Interpretació de mapes i de la informació relativa al càlcul de les distàncies entre dos punts.
- Utilització d'aplicacions mòbils de disseny i de lectura de codis.

## Criteris d'avaluació

- Situar elements coneguts per l'alumnat en un mapa digitat (Google Maps)
- Identificar i localitzar distàncies entre diferents punts en un mapa digital (Google Maps).
- Classificar i localitzar informació rellevant en un text digital.
- Classificar conductes incíviques del nostre entorn més proper.
- Conèixer mesures que fomentin actituds de convivència i bones relacions.



# Metodologia

## Rol de l'alumnat

Què fan els alumnes? Prenen decisions?

Pluja d'idees inicial per identificar interessos, que saben els alumnes sobre el seu barri i quins establiments i serveis coneixen.

Els alumnes hauran de prendre decisions a l'hora de seleccionar dades o informació, aquest aspecte tindrà influència en la puntuació obtinguda per cada grup.

## Agrupament

Treball cooperatiu? Individual?

El grup-classe està format per 24 alumnes. Per aquest projecte es formen 6 grups heterogenis de 4 alumnes que tindran l'objectiu de resoldre tots els reptes proposats de manera col·laborativa.

## Altres aspectes a destacar

En cadascú dels grups hi ha uns rols assignats (portaveu, secretari, organitzador i controladors)

Els diferents grups realitzen i prenen les decisions de manera col·laborativa.

Els indrets d'interès seran els que siguin més motivadors per l'alumnat i els que siguin de més rellevància per moure's pel barri i fer-ne vida diària.

# Tecnologia

## Ús dels recursos digitals

- **6 tablets Android (una tablet per grup)**
- **Apps educatives:**
- Creació d'avatars i sistema de puntuació : *Bitmoji i ClassDojo*
- Geolocalització: *Google Maps*
- Creació de continguts, presentacions i textos adaptats d'Internet: *Nearpod*
- Plataforma d'aprenentatge de preguntes i respostes: *Plickers*
- Lectura de Codis QR: *QR Droid Code Scanner*



## Competència digital del professorat

- **Competència Digital Instrumental** (ACTIC 2, 3)
- **Competència Digital Metodològica:** Disseny, planificació i implementació didàctica, organització i gestió d'espais i recursos educatius, comunicació i col·laboració, ètica i civisme digital i desenvolupament professional

## Competència digital de l'alumnat

- **Aprendre sobre tecnologia** (dispositius i aplicacions)
- **Aprendre amb tecnologia** (cerca d'informació i comunicació)
- **Aprendre amb i sobre tecnologia** (ciutadania i civisme)



# Activitats

## Activitat

Pluja d'idees inicial, explicació de la proposta didàctica als alumnes, formació dels grups i assignació de roles.

**Repte 1.** Els diferents grups comencen a dissenyar el seu avatar (Bitmoji) i es familiaritzen amb el sistema de puntuació dels diferents reptes del projecte (ClassDojo)

## Atenció a la diversitat

El grups són heterogenis tenint en compte aspectes cognitius i actitudinals on es potencia el treball col·laboratiu.

## Recursos

**1 tauleta Android per grup**

### **Apps utilitzades:**

Bitmoji (creació d'avatars)

Class Dojo (Sistema de puntuació)

## Temporització

2 Sessions d'una hora de durada aproximadament.



# Activitats

## Activitat

**Repte 2.** Localització a Google Maps d'indrets del nostre barri (escola, mercat, poliesportiu, parades de metro i bus, parcs, CAP, Instituts de secundària)

**Repte 3.** Calcular les distàncies i el temps a peu entre els punts assenyalats a l'activitat 2.A i anotar les dades a la llibreta de camp

## Atenció a la diversitat

El grups són heterogenis tenint en compte aspectes cognitius i actitudinals on es potencia el treball col·laboratiu.

## Recursos

**1 tauleta Android per grup**

**Apps utilitzades:**

Google Maps

## Temporització

1 Sessió d'una hora de durada aproximadament.

# Activitats

## Activitat

**Repte 4.** Presentació d'informació clau i vídeos sobre el nostre barri amb l'aplicació Nearpod amb l'objectiu que els alumnes treballen la comprensió lectora i la selecció de la informació més adient a través de diferents activitats.

**Repte 5.** Mitjançant el sistema de preguntes de resposta múltiple (Plickers) es presenten una sèrie d'activitats i preguntes sobre convivència i ciutadania que al professor li interessa que es treballi amb el gran grup.

## Atenció a la diversitat

El grups són heterogenis tenint en compte aspectes cognitius i actitudinals on es potencia el treball col·laboratiu.

## Recursos

**1 tauleta Android per grup**

**Apps utilitzades:**

Nearpod

Plickers

## Temporització

1 Sessió d'una hora aproximadament.

# Activitats

## Activitat

**Repte 6.** Sortida pel Barri Collblanc-Torrassa del grup-classe amb els seus mestres passant pels punt assenyalats a Google Maps a l'Activitat 2A

Els alumnes trobaren una sèrie de Codis QR que hi hauran d'escanejar amb les seves tauletes (**reptes 7, 8, 9 i 10**). Els diferents codis enllaçaran a una sèrie d'enigmes que els diferents grups hauran de resoldre per obtenir el número màxim de puntuació.

## Atenció a la diversitat

El grups són heterogenis tenint en compte aspectes cognitius i actitudinals on es potencia el treball col·laboratiu.

## Recursos

**1 tauleta Android per grup**

**Apps utilitzades:**

QR Droid Code Scanner

## Temporització

**1 Sessió d'una hora aproximadament**



# Avaluació

## Com avaluaràs la competència dels alumnes?

- Des del principi s'han de compartir amb l'alumnat els objectius de la proposta. El fet d'obrir els diferents encadenats demostra que els alumnes han superat els diferents reptes proposats. El Nearpod és una eina que s'utilitza per avaluar la primera part de la proposta didàctica d'una manera lúdica i el Plickers per introduir els temes de convivència, bons hàbits i ciutadania.
- El docent també porta a terme una observació directa a través d'una rúbrica de tot el procés amb especial atenció a les dinàmiques de grup i al treball col·laboratiu.
- 

## Com avaluaràs el pilotatge del projecte?

- El projecte es valorarà amb unes rúbriques per part de professorat i alumnes. Una vegada portat a terme la proposta, es tindrà en compte sí les aplicacions utilitzades i les activitats són adients a l'alumnat de Cicle Inicial tot i que la proposta es pot també adaptar a Cicle Mitjà i Cicle Superior.

# Anotacions personals

- Un dels objectius de la proposta és fomentar l'autonomia dels alumnes a l'hora de treballar en grups i comprovar que cadascú dels alumnes dels diferents grups s'integra i participa de manera adequada.
- El tema de la gamificació i el sistema de puntuació s'ha de veure per part del docent com una eina exclusivament de motivació per enganxar a l'alumnat. Docent i alumnes han de tenir clar els objectius de la proposta didàctica des del principi, així com la normativa, el sistema de puntuació i les recompenses.
- En els encadenats sempre hi ha un rang de numeració que implica una puntuació més o menys alta. Aspectes actitudinals també es valoren per incrementar o baixar la puntuació en cada activitat proposada.

# Enllaç al projecte

Enganxa l'url del lloc on presentes la informació que va adreçada als teus alumnes: nodes, XTECblocs, site, classroom, document del drive, ... espai de pràctiques

<https://drive.google.com/file/d/1fuOO8SWs9r7XIHVapyNwhleoeQdjZjf8/view?usp=sharing>

