



PROJECTE: VIRUS! HELP!

GAMIFICACIÓ D'EDUCACIÓ FÍSICA

ANGEL FUSTER GIL

ESCOLA SANT ÀNGEL DE CAMARLES

Sè de primària

Curs 2020-2021



GAMIFICACIÓ EDUCATIVA EN 4 PASSOS

1 Definim els elements curriculars

QUÈ VOLEM QUE APRENGUIN?

Definim els criteris d'avaluació i els objectius

CRITERIS D'AVUACIÓ	AF							
	C1	C2	C3	HS	EICC	JMITLL		
1 Ajustar els moviments corporals a diferents canvis de les condicions d'una activitat utilitzant les nocions topològiques.								
2 Desenvolupar condicions actives per estimular la condició física i el benestar, ajustant la pròpia actuació a les pròpies possibilitats i limitacions corporals.								
3 Desplaçar-se, saltar, girar, llançar, rebre i manejar objectes de forma coordinada adaptant-se a diferents entorns i situacions de joc.			X					
4 Identificar algunes de les relacions que s'estableixen entre la pràctica d'exercici físic correcta i habitual i la millora de la salut.								
5 Construir composicions col·lectives en interacció amb els companys i companyes utilitzant els recursos expressius del cos (partit d'estímul musical, visuals o verbals).								
6 Comunicar-se i representar personatges i situacions complexes utilitzant els recursos expressius del cos.								
7 Participar i gaudir dels jocs i les activitats físiques amb coneixement i respecte de les normes mostrant capacitat de modificar-les i crear-ne de noves.							X	
8 Actuar d'acord amb valors com: feidons personal i la cooperació en els jocs i les pràctiques d'activitat física mostrant-se respectuós amb les normes de les companyes.								
9 Quinar de forma crítica en relació a situacions sorgides en la pràctica de l'activitat física.								

COM HO APRENDREM?

A través de quina experiència motriu?

Individual	X
1x1	X
Cooperació	X
Cooperació-oposició	X

COM HO AVALUEM?

Definim els instruments d'avaluació

Mestre	
Observació directa	X
Rúbrica	
Graella de doble entrada	
...	
Alumnat	
Rúbrica	
Diana	
KPSI	
Semàfor	
Termòmetre	
Portafoli	
...	
Autoavaluació	X
Coavaluació	X

QUÈ TREBALLAREM PERQUÈ HO APRENGUIN?

Definim els continguts

EL COS I MATEJERPERCEPCIÓ	CONTINGUTS CS	
COMPETÈNCIA		
C1: Resolde situacions motrius de forma eficaç en la pràctica d'activitat física.	Principals músculs, ossos i articulacions del cos que intervenen en els diferents moviments.	
C2: Prende consciència dels límits establerts del propi cos i la realitat d'activitat física.	Dimini el control del cos en repàs i en moviment. Avaluació del control límit de la respiració i control motriu. Adequació de la postura a les necessitats expressives i motrius de forma econòmica i equilibrada.	
	Equilibrar i realitzar en situacions complexes. Resolució de l'estructura de l'espai i del temps en accions i situacions motrius complexes. Reconeixement dels elements orgànics i funcionals relacionats amb el moviment.	
	Acceptació de la pròpia realitat corporal i la dels altres.	
HABILITATS MOTRIUS		
C1: Resolde situacions motrius de forma eficaç en la pràctica d'activitat física.	Execució de les habilitats motrius bàsiques i específiques en entorns diversos amb eficàcia i creativitat.	X
C2: Prende consciència dels límits establerts del propi cos en la realització d'activitats físiques.	Adquisició d'un control motriu i corporal aeri i a l'acció. Representar i participar en situacions diverses, ocupant l'espai i del moviment i en el nivell de l'habilitat.	
	Utilització de les apodacats físiques de forma genèrica i jugada, i orientada a l'execució motriu en múltiples situacions.	
	Utilització de les TAC per a la realització i la reflexió de la pràctica motriu.	
	Valoració individual i col·lectiva del treball des del punt de vista motriu.	X
ACTIVITAT FÍSICA I SALUT		
C1: Millorar i habilitar hàbits alimentaris, higiènic, postural, i orientats a utilitzar en la pràctica física i en la vida quotidiana.	Aplicació de manera autònoma d'hàbits higiènic, postural, corporals i alimentaris relacionats amb la pràctica de l'activitat física. Valoració de l'activitat física per al manteniment i millora de la salut i el benestar i reconeixement de hàbits perjudicials per a la nostra salut.	
C2: Millora la pràctica habitual de l'activitat física com a factor beneficiós per a la salut.	Utilització de materials i espais amb cura i respectant les normes. Adopció de mesures bàsiques de seguretat en la pràctica de l'activitat física. Prevençió de lesions en l'activitat física tot valorant la importància de l'escalfament, la dosificació de l'esforç i la recuperació.	
	Respecte als hàbits, materials i espais.	
EXPRESSIÓ CORPORAL		
C1: Utilitzar els recursos expressius del propi cos per comunicar valors, emocions, sensacions i idees.	Elaboració, participació i conscienciació de les possibilitats i recursos que ofereix el llenguatge corporal. Composició individual i col·lectiva de moviments a partir d'estímul rítmic i musical.	
C2: Participar en activitats col·lectives de comunicació expressiva corporal per afavorir la interacció amb els altres.	Expressió i comunicació de sentiments i emocions individuals i compartides a través del cos, el gest i el moviment. Utilització d'objectes i materials per expressar-se i en la realització de representacions i dramatitzacions. Interpretació i creació de situacions que suposin comunicació corporal. Elaboració i creació de balls, danses i coreografies senyals. Respecte per les diferents formes d'expressió. Valoració dels recursos expressius i comunicatius del cos.	
EL JOC		
C1: Participar en el joc de manera activa mostrant-se respectuós amb les normes de les companyes.	Jocs alternatius i cooperatius. El joc i l'esport com a fenomen social i cultural. Acceptació i respecte per les normes i les persones que participen en el joc. Interrelacionament del resultat.	
C2: Planificar activitat física vinculada a l'entorn com una forma d'ocupació del temps de lleure i organitzar-ne la seva pràctica.	Utilització del joc com a mitjà de relaxació, de divertiment i d'ús del temps de lleure. Reconeixement i execució de les estratègies bàsiques del joc relacionades amb la competició i l'equip. Utilització d'habilitats bàsiques d'acció esportiva en situacions variades de joc. Còdics i conductes de joc net.	X



2

Definim els elements de la gamificació

Segons els elements curriculars definits

LA DINÀMICA

Quina dinàmica va millor pels criteris d'avaluació escollits?

Reconeixement	Aconseguir estatus, èxits, recompenses...	
Expressió	Expressar, comunicar, entendre...	
Social	Ajudar, relacionar-se, membre d'un grup, lideratge, respecte...	X
Personal	Divertir-se, emocionar-se, aprendre, progressar, curiositat...	

ELS COMPONENTS

Quins components m'ajudaran a evidenciar que s'ha contribuït als criteris d'avaluació?

Punts / Punts experiència	X
Insígnies	X
Nivell	X
Desbloquejar	
Col·leccionar (carnet)	
Credencial aprenentatge	
Portafoli (recull evidències)	
Bens virtuals	
Mons	
Fotos / vídeos	X
Fitxa de jugador	
Taula de classificació	
Immunitat	
Passaport	X

LES MECÀNIQUES

Quines mecàniques van millor per desenvolupar els continguts que vull treballar?

Reptes	X
Desafiaments	
Atzar	
Competició	
Cooperació	X
Missions especials	X
Oportunitats	
Diari jugat	
Transaccions	
Enigmes	

3

Escollim els elements estètics

Quins elements estètics escolliré per potenciar l'experiència jugada?

Tauell de joc	
Missions	X
Reptes	X
Oportunitats	X
Ambientació	
Narrativa (vídeo, carta, mestre...)	X
Vídeo motivacional	
Cartes	
Tauell de classificació	
Avatar	X

4

Definim el grau de dificultat

Quin serà el recorregut que seguiran els alumnes per superar la gamificació?

Lineal	X
Lineal ampliat	
Elecció	X
Elecció ampliat	
Zones	
Escape Room	
Atzar	
Breakout edu	



SESSIÓ 1

ACTIVITAT 1: NARRATIVA ... VIRUS! HELP!



SESSIÓ 1

ACTIVITAT 2: ORGANITZEM ELS EQUIPS

En primer lloc ens organitzem en 5 equips:

1. *Zombie avatars.*
2. *Gothic avatars.*
3. *Manga avatars.*
4. *Pirate avatars.*
5. *Superheroe avatars.*



SESSIÓ 1

ACTIVITAT 2: ORGANITZEM ELS EQUIPS

En segon lloc creem els nostres avatars personalitzats mitjançant l'aplicació online framig.com.

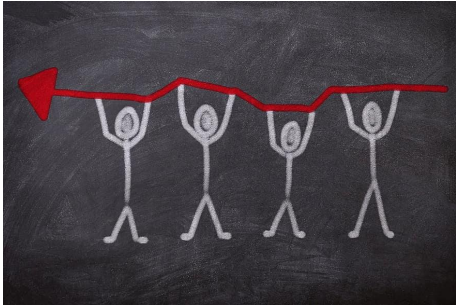
Finalment, elaborem les nostres cartes avatar de joc mitjançant l'aplicació online Hearthcards.



SESSIÓ 2

ACTIVITAT 1: LLIUREM ELS CARDS AVATARS

ACTIVITAT 2: NARRATIVA... LA MISSIÓ



Cada nivell conté:

- 6 reptes cooperatius amb 5 punts de recompensa al superar-los.
- Reptes atzar individuals que al superar-los tots els membres de l'equip us proporcionen insígnies. Amb 2 insígnies podeu bescanviar 1 repte cooperatiu.

SESSIÓ 2

ACTIVITAT 3: PRESENTEM LA CARTELLERA



Eines utilitzades:

- 1. Insignies: Makebadges.*
- 2. Reptes cooperatius: Canva.*
- 3. Altres elements: Canva i eines Google for education.*

SESSIÓ 2

ACTIVITAT 4: A PEL NIVELL 1!!!



SESSIÓ 3

ACTIVITAT 1: A PEL NIVELL 2!!!



SESSIÓ 4

ACTIVITAT 1: A PEL NIVELL 3!!!

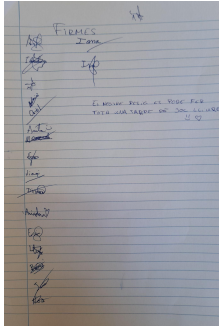


SESSIÓ 5

ACTIVITAT 1: LA RECOMPENSA...

A iniciativa de l'alumnat, van pensar un dia a l'esbarjo que per millorar la gamificació, en el cas que si aconseguen aturar el rellotge dins del termini, podrien optar a un desig grupal.

I així ho van recollir en un document signat per tothom.



ACTIVITAT 2: AUTOAVALUACIÓ. (Google Forms)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeBY5i80_0bQ82f8a965HmuS9GXb5sGQQ5psG-1IW8m6rarMw/viewform?usp=sf_link

ACTIVITAT 3: VALOREM LA PROPOSTA DIDÀCTICA
ENTRE TOTES I TOTS.