

Projecte 1: FEM UN JOC DE TAULA

PROJECTE 1r d'ESO

CURS 2024-2025

INTRODUCCIÓ

En aquest projecte inicial s'ha proposat als alumnes que elaborin, amb materials majoritàriament reutilitzats, un joc de taula que els agradi i amb el que hi puguin jugar els seus companys de classe.

OBJECTIUS

- Produir textos escrits instruccionals en llengua castellana complint les propietats textuais.
- Crear un joc de taula amb l'objectiu que els companys de classe hi puguin jugar.
- Conèixer millor els companys d'aula mitjançant el joc i el treball en equip.
- Familiaritzar-se amb el funcionament de l'horari de projectes, tenint en compte que és la primera vegada que l'alumnat de 1r d'ESO participa de la franja de gestió autònoma.

COMPETÈNCIES TREBALLADES

Competències específiques avaluades de l'àmbit lingüístic (castellà):

- **Competència específica 5:** Produir textos escrits i multimodals amb adequació, coherència, cohesió, aplicant estratègies elementals de planificació, redacció, revisió, correcció i edició, amb regulació dels iguals i autoregulació progressivament autònoma i atenent les convencions pròpies del gènere discursiu triat, per construir coneixement i donar resposta de manera informada, eficaç i creativa a demandes comunicatives concretes.

Competències transversals treballades, no avaluades:

- **Competència personal, social i d'aprendre a aprendre 1:** Regular i expressar les seves emocions enfortint l'optimisme, la resiliència, l'autoeficàcia i la recerca de propòsit i motivació cap a l'aprenentatge per gestionar els reptes i canvis i harmonitzar-los amb els seus propis objectius.
- **Competència personal, social i d'aprendre a aprendre 3:** Comprendre proactivament les perspectives i les experiències dels altres i incorporar-les al seu aprenentatge per participar en el treball en grup distribuint i acceptant tasques i responsabilitats de manera equitativa i emprant estratègies cooperatives.
- **Competència emprenedora 3:** Desenvolupar el procés de creació d'idees i solucions valuoses i prendre decisions, de manera raonada, utilitzant estratègies àgils de planificació i gestió i

reflexionant sobre el procés realitzat i el resultat obtingut, per dur a terme el procés de creació de prototips innovadors i de valor, considerant l'experiència com una oportunitat per aprendre.

DESENVOLUPAMENT

1. El professorat titular a cada aula va presentar el projecte, els objectius i el producte final que havien de realitzar els alumnes. Durant la presentació es van ensenyar jocs de taula elaborats per alumnes en anys anteriors i altres exemples.



2. En grups de 3 o 4 alumnes van omplir unes fitxes on reflexionaven sobre què és un joc de taula, quins jocs els agraden, els motius pels quals els agraden, etc..
3. A continuació, cada grup va decidir quin joc volia fer i van buscar el material que podien necessitar i el van treballar per aconseguir tots els elements necessaris perquè es pogués jugar.
4. Un cop van tenir el joc enllestit, es van dedicar a redactar, de forma clara i concisa, les normes del joc amb l'objectiu d'elaborar un text instructiu tenint en compte les quatre propietats textuais: adequació, coherència, cohesió i correcció lingüística.
5. Finalment, es va dedicar una sessió a jugar amb els diversos jocs que s'havien creat des dels diferents grups classe.

Imatges amb exemples dels jocs creats:





TEMPORITZACIÓ DEL PROJECTE

El projecte *Fem un joc de taula* va durar 14 hores repartides en 7 sessions de 2 hores cada una.

COM S'HA AVALUAT EL PROJECTE?

Per avaluar el projecte s'han tingut en compte cinc ítems relacionats amb la competència que s'estava treballant de l'àmbit lingüístic de llengua castellana. Els alumnes coneixen els ítems per poder autoavaluar la feina abans de l'avaluació final per part de l'equip de projectes.

Aquests són els ítems:

Ítems
1. Se utilizan verbos en imperativo, infinitivo o en 3ª persona: Lea el prospecto; Cortar por la línea; Se mezclan las claras...
2. Se utilizan conectores cronológicos: primero, por último, después, ...
3. Se utilizan oraciones claras y sencillas.
4. Se usan números, letras, guiones, etc.
5. El disseny del joc és atractiu.

VALORACIÓ FINAL DEL PROJECTE

Aquest projecte ha estat ben valorat en general per part del professorat malgrat suposava unes activitats que no requerien gaire exigència acadèmica. Alguns dels grups han mostrat un aprenentatge significatiu de la redacció en llengua castellana, en altres casos la valoració que s'ha fet per part dels docents és que aquest projecte no ha suposat un aprenentatge gaire significatiu.

Un dels objectius que l'equip de projectes volia assolir, a banda de la producció de textos instructius en llengua castellana, era familiaritzar-se amb el funcionament de l'horari de projectes, tenint en compte que era la primera vegada que l'alumnat de 1r d'ESO participava de la franja de gestió autònoma. Com a equip creiem important recollir aquest objectiu per crear les bases dels propers projectes i per donar vàlua a aquestes hores d'innovació metodològica que destinem i per les que apostem en el nostre centre educatiu.

PROPOSTES DE MILLORA

- Accés a aixetes d'aigua: quan es treballi amb materials de pintura a l'aula s'ha de preveure l'accés a aixetes per poder netejar els materials i deixar les aules en condicions.
- Gestió d'aula: la gestió d'aula d'aquest projecte és complexa perquè l'activitat promou que cada grup treballi una cosa diferent i seria millor plantejar-lo quan el curs estigui una mica més avançat i els alumnes es coneguin una mica més entre ells i amb els tutors referents del grup classe.

Equip de projectes Curs 2024-24

Carlos Ruiz (referent de 1rA), Clara Rios (referent de 1rB), Vanessa Alguacil (referent de 1rC), Susana Royo (referent de 1rD), Clara Armengol (referent de 1rE), Irene Pellicer (professorat de reforç de l'equip de projectes), Anna Gómez (professorat de reforç de l'equip de projectes i coordinadora del nivell) i Paller Pàmies (cap de projectes del nivell).