



Entenem el món jugant!

Projecte 2n

d'ESO Curs

2024-2025

Introducció

Els éssers humans tenim una gran varietat de maneres de comunicar-nos i d'expressar idees, emocions o sentiments. Una d'elles, comú a totes les societats i cultures de tot el món al llarg de tota la història, és el joc.

"Jugar és comprendre el món. I si el món és divers, que ho sigui també el nostre pati."

Així doncs, farem un viatge pel món a través de l'esport. L'alumnat es converteix en ambaixador esportiu d'un país, investigant, entrenant i creant jocs culturals.

Objectius

- Descobrir esports tradicionals d'altres cultures.
- Fomentar el respecte, la creativitat i el treball en equip.
- Dissenyar un joc original.

Competències treballades

Competències específiques de les ciències socials:

CE 1: Cercar i tractar informació que permeti interpretar el present i el passat, aplicant els procediments de la recerca històrica i geogràfica a partir de l'anàlisi crítica de dades procedents de fonts analògiques i digitals, per transformar-ho en coneixement i comunicar-ho a través de diferents formats. Criteri d'avaluació 1.3 i 1.4

Competències específiques de l'educació física:

CE 4: Planificar activitats físiques a l'entorn de manera sostenible i segura per a l'ocupació i gaudi del temps de lleure. Criteri d'avaluació 4.3

Competències específiques de l'àmbit lingüístic (llengua catalana i literatura):

CE 3: Produir textos orals i multimodals amb coherència, claredat i registre adequats, atenent les convencions pròpies dels diferents gèneres discursius i participar en interaccions orals variades, amb autonomia, per expressar idees, sentiments i conceptes, construir coneixement i establir vincles personals.

Criteri d'avaluació 3.1

Competències transversals

Competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA):

CPSAA 2: Conèixer els riscos per a la salut relacionats amb factors socials, per consolidar hàbits de vida saludable en el terreny físic i mental. Criteri d'avaluació 2.1

Competència digital (CD):

CD 2: Gestionar i utilitzar el propi entorn personal digital d'aprenentatge permanent per construir nou coneixement i crear continguts digitals, mitjançant estratègies de tractament de la informació i l'ús de diferents eines digitals, seleccionant i configurant la més adequada en funció de la tasca i de les necessitats en cada ocasió. Criteri d'avaluació 2.

Desenvolupament

Fase inicial - Passaport esportiu

Per començar el projecte, s'han fet grups d'uns 6 alumnes i cadascun podrà escollir quin país representar, sempre que sigui d'un continent diferent d'Europa i de l'escollit per la resta de grups. Per fer-ho, han hagut de fer dues infografies, cadascuna de les quals la farà una de les dues meitats del grup.

D'una banda, s'havia de fer un breu resum de la història del país i la localització i característiques geogràfiques: clima, relleu, població, capital...

De l'altra, s'havia d'escollir un esport tradicional del país i explicar-ne les normes, simbologies i una breu història.

La suma de les dues infografies constitueix el passaport esportiu del país.

Fase de creació - Inventem un joc

Per la següent activitat els dos subgrups s'han ajuntat en el grup de 6 alumnes i han dissenyat un joc / prova

esportiva que implica mobilitat i activitat física. S'ha de poder explicar en 2-3 minuts i completar en 8-10. Aquesta activitat s'ha exposat a la resta del grup classe. Després d'haver practicat l'explicació de la prova, s'han estructurat les quatre proves de cada grup classe en una gimcana.

Fase final - Juguem

Cada grup ha disposat d'una hora per dur a terme la seva gimcana, en què han participat la resta de companys i companyes de les altres línies. Així doncs, tothom ha hagut d'organitzar una jornada i participar en les tres que han organitzat les altres línies.

Avaluació del projecte

Aquest projecte s'ha avaluat a partir de les evidències recollides durant tot el procés.

El passaport esportiu ha permès avaluar les competències de l'àmbit de les ciències socials. Les competències lingüístiques s'han avaluat a partir de l'exposició oral; les d'educació física a partir de la fase final, a través de l'observació d'aula. Per fer-ho, s'ha tingut en compte l'organització de la prova que ha preparat l'alumnat i la seva implicació a participar en les proves de la resta de grups classe.

Els aspectes relacionats amb el disseny de la presentació han servit per avaluar les competències de l'àmbit digital, mentre que la CPSAA s'avalua a través de l'observació d'aula, la participació en les activitats a l'aire lliure proposades per altres grups i el treball en equip.

Valoració final del projecte

En general, el projecte 6 ha agradat força a l'alumnat i al professorat per diversos motius. En primer lloc, perquè s'han pogut recollir notes per tres assignatures diferents, en segon lloc, ja que l'alumnat ha trobat el projecte més engrescador que la resta, pel fet de ser més creatiu i per poder escollir el tema (país) de l'exposició, i, finalment, perquè s'ha sortit al pati a interactuar amb la resta de grups classe, trencant la monotonia de l'aula.

Tot i que hi ha grups que no han treballat tant com podrien, hi ha molts casos en els quals es veu una gran millora respecte a projectes anteriors, tant pel que fa a ritme de feina com, sobretot, a les exposicions orals. Un dels punts forts d'aquest projecte és que estava molt estructurat i s'han reforçat les explicacions de què havia de fer-se en cada moment.

La primera sessió a l'aire lliure va ser massa caòtica i no va funcionar massa bé. Així doncs, es van tornar a repassar les normes amb l'alumnat, recordant la importància de participar i mostrar respecte vers la feina d'altri, especialment tractant-se de companys i companyes, i es va dividir l'alumnat per grups que participarien en cada activitat, abans de sortir de l'aula. També es van identificar tant els espais com els alumnes amb etiquetes, per tal que tothom sabés en tot moment a quin grup pertanyia i a quina zona havia d'anar a fer què. Amb aquests canvis, les tres sessions a l'aire lliure restants van funcionar molt millor.

Propostes de millora

-Fer l'activitat a l'aire lliure únicament amb dos grups classe, mentre els altres dos estan a l'aula, per tal d'evitar un excés d'alumnes i facilitar l'organització. També és cert que en aquest cas l'alumnat faria únicament dues sessions a l'aire lliure, en lloc de quatre, i que hi hauria tants alumnes dinamitzant el joc com practicant-lo.

-Evitar esports de pilota similars al futbol, ja que és més complicat aconseguir que l'alumnat estigui per la feina.

Equip de projectes 2024-2025

Seqüenciació

* Només es destinen dues hores setmanals a projectes, ja que durant la segona hora del dimarts es farà carpeta d'aprenentatge i durant la segona hora del dimecres es farà lectura.

Sessió 1 7/05	Presentació del projecte, tria dels grups (per part del mateix alumnat) i organització i repartiment de les tasques. Començar el passaport esportiu.
Sessió 2 13/05	Continuar amb el passaport esportiu.
Sessió 3 14/05	Continuar amb el passaport esportiu i començar el disseny del joc.
Sessió 4 20/05	Acabar el disseny del joc i preparar i assajar la presentació.
Sessió 5 21/05	Acabar les activitats i preparar la gimcana. Destinar una mica més de temps a la lectura per a acabar el llibre d'anglès.
Sessió 6 27/05	Fer les exposicions orals.
Sessió 7 28/05	Sortir al pati a fer la gimcana del grup A.
Sessió 8 4/06	Es fa la valoració final del curs de projectes amb l'alumnat, se li passa l'enquesta i s'acaba la carpeta d'aprenentatge. Sortir al pati a fer la gimcana del grup D.
Sessió 9 5/06	Sortir el pati a fer la gimcana dels grups B i C. Aquesta sessió implicarà les dues hores.