

DESCRIPCIÓ I OBJECTIUS

Els projecte Salvem la Terra l'hem portat a terme amb els alumnes de 6è durant el segon i tercer trimestre. Amb aquest projecte pretenem motivar als nostres alumnes en l'àmbit matemàtic a través de les tecnologies i la gamificació dels aprenentatges. També ens ha permès fer una reflexió sobre el medi ambient i la sostenibilitat del planeta.

- Millorar la motivació en la resolució de problemes matemàtics a través del joc
- Utilitzar les tecnologies com a eina d'aprenentatge.
- Adquirir coneixements sobre sostenibilitat.
- Fomentar l'enginy, el raonament i la lògica a través del treball en equip.

SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

SESSIÓ 1:

- Presentació del projecte. Visualització del vídeo "Salvem la Terra" i creació del seu propi avatar.
- Temporització: 1 sessió (1.5h)

SESSIÓ 2,3,4 ,5 , 6 i 7:

- Els alumnes comencen a resoldre les diferents missions formada cadascuna per 4 reptes matemàtics, i així aconseguir el codi per anar obrint els cofres, on troben les cartes de privilegi, els poders i els punts.
- Temporització:6 sessions (totes d'1h excepte la primera que va durar 1,5h)

SESSIÓ 8 :ÚLTIM COFRE

- Cada classe busca el cofre final per tota l'escola i ens adonem que necessitem a l'altre grup per desxifrar el codi que ens porta la recompensa final.
- Temporització: 1 sessió (1h)

SESSIÓ 9: CLOENDA

- Amb tots els punts aconseguits a les diferents missions, ens hem

- ajuntat els dos 6è i ens hem intercanviat els punts per diners per poder fer un pica-pica de final de curs.
- Temporalització: 1 sessió (45min).

PROPOSTA I CURRÍCULUM

En aquest projecte treballarem els següents àmbits dels currículum: matemàtic, lingüístic i medi natural.

Per altre banda, també treballarem la Competència digital i l'Aprenre a aprendre.

El projecte va lligat al Pla Tac de l'escola, en el qual existeix una programació seqüenciada dels usos de les TAC.

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ

És una proposta per gamificar l'aprenentatge, motivant als alumnes a través de les diferents missions amb reptes, cartes de privilegis, puntuacions, avatars...

L'aprenentatge es desenvolupa de manera autònoma i cooperativa. Cada equip, de 3 o 4 membres, resol els reptes i va avançant al seu ritme amb la finalitat d'obrir tots els cofres.

A l'aula estem dues mestres per anar resolent i guiant a cada equip en els seus dubtes o dificultats.

La cloenda està pensada per treballar cooperativament entre diferents grups, on cada grup porti els seus punts, els ítems de la sostenibilitat que han anat adquirint en les diferents missions.

Finalment, van per una exposició final a través del primer article de la missió on extraient les idees claus de la sostenibilitat van anar omplint el full del canvas.

ANNEX

Les evidències del projecte estan recollides en el blog de l'Eduhack:

<https://projectes.xtec.cat/eduhack/categoria/edugame>