

Annexos

2019

On són les **dones?**



Mariona Albareda
Meritxell Guitart
Ignasi Monclús
Antonia Vicens
Facilitadora: Anna Maria Viñas

Índex

OBJECTIUS I VALORACIÓ DE CADA ACTIVITAT PER PART DEL PROFESSORAT	3
1. Visualització vídeo	3
2. Elaboració del joc	3
2.1. Contextualitzar i empatitzar	3
2.2. Definir el repte, quina problemàtica abordarem	4
2.3. Idear: pluja d'idees i concretar el joc	4
2.4. Elaboració de la rúbrica d'avaluació del joc	5
2.5. Prototipar la primera idea del joc	5
2.6. Avaluació del grup: Rúbrica treball de grup	6
3. Jugar i avaluar: Rúbrica avaluació joc	6
4. Presentació: elaboració i exposició (opcional)	7
VALORACIÓ DE L'ALUMNAT	8

OBJECTIUS I VALORACIÓ DE CADA ACTIVITAT PER PART DEL PROFESSORAT

1. Visualització vídeo

Objectius:

Presentar l'activitat i encarregar la feina; sensibilitzar a l'alumnat amb la problemàtica de gènere; presentar el projecte; prendre consciència de la importància de treballar el tema de la dona. Elaborar els grups de treball.

Què s'esperava?

Motivar l'alumnat perquè elabori un joc per donar visibilitat a la dona.
Es passen dos vídeos que evidencien les diferències que hi ha en la societat per motiu de gènere i s'espera que l'alumnat prengui consciència.
Crear debat al voltant del tema de la llibertat de la dona.

Què ha passat?

Al principi han sorgit dubtes sobre l'encàrrec de la feina.
L'alumnat comenta els diferents fets que es plantegen.
S'ha creat un debat molt interessant al voltant del tema.

Conclusions:

L'alumnat s'avança a les següents fases, pregunta els motius, com s'ha d'elaborar el joc, etc. quan se'ls proposa el repte.
És una bona activitat per conscienciar l'alumnat, que s'ha engrescat, s'han escoltat uns als altres, han pres consciència de la necessitat de fer alguna cosa al respecte. Es veuen motivats.

2. Elaboració del joc

2.1. Contextualitzar i empatitzar

Objectius:

Empatitzar i contextualitzar el projecte; fer que l'alumne es posi en situació compartint idees en petits grups; crear consciència, en petits grups, de la necessitat de treballar el tema.
Tria del subtema.

Què s'esperava?

Que visualitzessin les diferències que es donen en els diferents àmbits per qüestió de gènere.
Que s'agrupessin en grups de 2 o 3 persones i comentessin quina de les problemàtiques volen abordar i per quin motiu.
Que decidissin quin tema concret volien treballar.

Què ha passat?

L'alumnat ha observat les diferències en els diferents àmbits, i han abordat bàsicament dos temes:
1. Visibilitzar les dones que han tingut papers importants al llarg de la història.

2. Visibilitzar situacions de discriminació en el tracte cap a les dones en el dia a dia.
Han decidit el tema concret que volien treballar.

Conclusions:

L'observació permet veure si coneixien les diferències, quina opinió tenen, etc.

Ha sigut una activitat que ha permès una sensibilització de l'alumnat; li ha permès decidir quina problemàtica vol abordar.

Hem mirat entre tots de no treballar el mateix subtema.

2.2. Definir el repte, quina problemàtica abordarem

Objectius:

Decidir la problemàtica que es vol abordar.

Un cop exposades les temàtiques que poden abordar, en trien una.

Justificar la tria del tema.

Què s'esperava?

Que l'alumnat pensés com volia abordar el joc.

L'alumnat, dintre de cada petit grup, han de triar la problemàtica a abordar.

S'esperava una justificació i una concreció del tema.

Què ha passat?

S'ha triat la problemàtica que volien abordar.

S'ha anat triant temàtica, uns amb més ajuda que altres.

Els ha costat justificar la tria.

Conclusions:

Per definir la problemàtica a abordar l'alumnat ha triat diferents àmbits per poder visibilitzar la dona.

S'ha donat autonomia a l'hora de decidir quina problemàtica abordar i això motiva l'alumnat.

Cal guiar més aquest apartat en alumnes més petits (1r cicle ESO): donar-los a triar temes.

2.3. Idear: pluja d'idees i concretar el joc

Objectiu:

Per grups començar a concretar el joc.

Fer una pluja d'idees per tal de concretar com serà l'app-joc.

Que proposin activitats que voldrien dur a terme.

Què s'esperava?

S'esperava que per grups decidissin quin joc volien fer, com, quina informació buscarien, etc.

Que els alumnes concretin i defineixin les diferents parts del joc, així com la pantalla de presentació i de final del joc i les diferents pantalles/etapes.

Que proposessin activitats que voldrien dur a terme..

Què ha passat?

Han començat a pensar com havia de ser el joc.

L'alumnat de 4t d'ESO té més ganes de posar-se a programar l'app que de pensar en el conjunt del joc.

L'alumnat de 2n d'ESO pensa en jocs que serà difícil dur a la pràctica.

Han proposat activitats, però s'han hagut de reconduir.

Conclusions:

L'alumnat s'ha hagut de posar d'acord per aconseguir els objectius que s'havien plantejat per aquesta etapa.

S'ha d'insistir que una visió global del joc facilita la seva programació.

Les activitats que trien són poc tecnològiques, a 1r cicle d'ESO.

2.4. Elaboració de la rúbrica d'avaluació del joc**Objectius:**

Elaboració de la rúbrica d'avaluació del joc i avaluar el grup (etapes A2.4 i A2.6).

Elaborar entre tots la rúbrica per avaluar els diferents jocs

Reprendre l'activitat. Crear la rúbrica del joc triat.

Què s'esperava?

Que per grups els alumnes elaboressin una rúbrica.

Entre tots destaquen els ítems que hem de valorar d'una app tant de la part del disseny, com de la programació sense deixar de banda les característiques del joc.

La creació de la rúbrica.

Què ha passat?

L'alumnat s'ha posat d'acord sobre els criteris que eren importants a l'hora d'avaluar el joc i el grup.

A vegades els costa definir quin són els paràmetres més importants o els costa generalitzar els conceptes.

Han creat una rúbrica senzilla, unes instruccions.

Conclusions:

A partir de les rúbriques elaborades pels diferents grups s'ha confeccionat una sola rúbrica per tota la classe.

Ha de ser una activitat guiada per tal que tingui certa coherència.

Ens ha costat dues sessions crear la rúbrica: ells no hi estan acostumats

2.5. Prototipar la primera idea del joc**Objectius:**

Començar amb el prototip del joc.

Crear el primer prototip de l'app-joc

Creació del prototip.

Què s'esperava?

Que els alumnes comencessin a elaborar el joc.

Durant tres setmanes l'alumnat elabora per grups l'app que han definit en les etapes anteriors.

Que creessin un prototip.

Què ha passat?

L'alumnat s'ha posat d'acord en fer la cerca d'informació, en pensar en quins tipus de materials havien d'utilitzar, etc.

Han anat desenvolupant les apps amb més o menys ajuda i amb més o menys dificultat segons el seu nivell.

Els prototips han sigut poc tecnològics: Han creat esbossos senzills.

Conclusions:

S'han hagut de posar d'acord en tots aquells aspectes que configuren un joc i resoldre les seves diferències per arribar a construir el prototip.

És una activitat que permet que cada alumne treballi segons les seves capacitats, fent que el professor/a guiï el procés.

Potser seria més interessant treballar l'activitat a 4t d'ESO, perquè surtin activitats més reeixides; en centres en què es treballa poc per projectes, l'alumnat no hi està acostumat. Per altra banda, aquesta activitat pot ser interessant per introduir aquest tipus de treball en els centres.

2.6. Avaluació del grup: Rúbrica treball de grup**Objectius:**

A partir d'una rúbrica de treball en grup, l'alumnat s'autoavalua i avalua el seu grup.

Avaluar les activitats fetes.

Què s'esperava?

L'alumnat s'avalua i avalua els seus companys.

S'han avaluat les activitats creades.

Què ha passat?

L'alumnat ha anat completant les rúbriques amb més o menys interès

Activitats molt fluïdes.

Conclusions:

Cal remarcar la importància de l'autoconeixement i l'autoaprenentatge.

L'alumnat que no està acostumat a treballar per projectes, es nota...

3. Jugar i avaluar: Rúbrica avaluació joc**Objectius:**

Testejar la seva app i la dels companys per tal de generar propostes de millora.

Què s'esperava?

L'alumnat havia de provar la seva app i rectificar els errors que trobessin. Després proven les apps dels companys per veure altres possibles solucions.

Després de testejar unes i altres, tornen al seu grup de treball per poder millorar la seva app en els aspectes que creuen.

Què ha passat?

L'alumnat ha pogut veure altres maneres de fer bé les coses observant les solucions que han trobat els seus companys i tot sovint fan valoracions positives de les altres apps.

Els ha servit per agafar idees per millorar la seva pròpia app.

Conclusions:

És una activitat molt interessant que val la pena fer i donar temps per tal que puguin retocar els jocs que han fet.

4. Presentació: elaboració i exposició (opcional)**Objectius:**

Explicar als companys la seva app

Què s'esperava?

L'alumnat mostra als seus companys d'altres classes les apps que han realitzat, les expliquen i els deixen que les provin.

Realitzen un mural entre tots per tal de mostrar les pantalles més significatives de l'app.

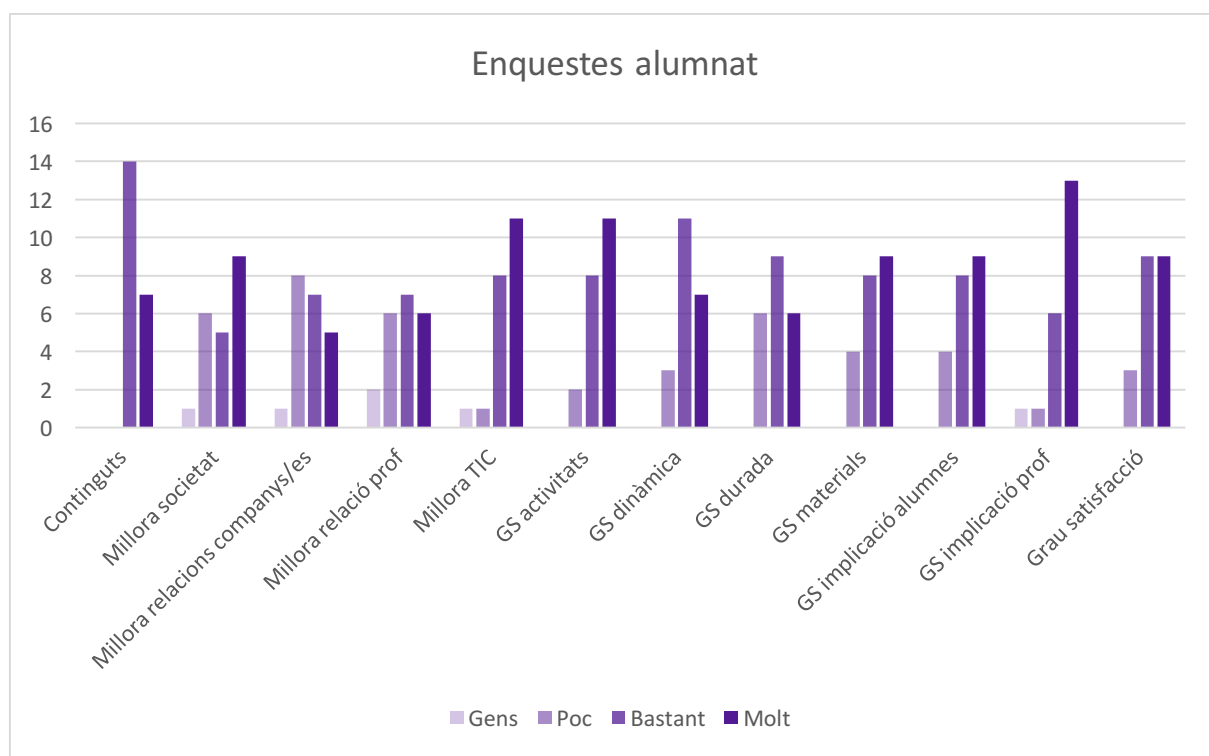
Què ha passat?

Els companys han provat les diferents apps i han valorat aspectes que no havien tingut en compte els creadors.

Conclusions:

És una molt bona activitat per tal que valorin les apps des del concepte del *user experience*.

VALORACIÓ DE L'ALUMNAT



Segons els resultats de l'enquesta que s'ha passat a l'alumnat, aquest valora de forma positiva o molt positiva gairebé tots els ítems que se li plantegen, i el grau de satisfacció amb tota l'activitat és alt.

Els punts que valora amb més bona nota és el fet d'haver millorat en les pròpies habilitats en l'ús dels recursos digitals, i les activitats en si. Els continguts els semblen molt interessants, i sembla que la dinàmica del treball i els materials els han semblat adequats. Potser la durada se'ls ha fet una mica curta i haurien volgut treballar més temps aquests tipus de dinàmiques, perquè diuen que s'hi ha implicat.

Finalment, i molt interessant, consideren que invertir classes per fer activitats com aquesta, ajuden a millorar la societat.

En conclusió, ha sigut una experiència satisfactòria o molt satisfactòria i l'alumnat n'està content.