

2019

On són les **dones?**



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

Índex

DESCRIPCIÓ I OBJECTIUS	3
SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA	5
Activitat 1: Presentació de l'activitat	5
Activitat 2: Elaboració del joc	5
Activitat 3: Tast del joc	8
Activitat Complementària 1: Elaboració d'un vídeo	8
Activitat Complementària 2: Exposició oral	8
Activitat Complementària 3: Presentació del joc a una altra classe	8
Activitat Complementària 4: Presentació del joc a un altre centre	9
PROPOSTA I CURRÍCULUM	10
Competències treballades	10
Àmbit lingüístic	10
Àmbit social	10
Àmbit científicotecnològic	10
Àmbit artístic	10
Àmbit cultura i valors	10
Àmbit digital	11
Continguts clau relacionats	11
Nivells implicats	12
Matèries relacionades	12
Inclusivitat	12
METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ	13
Metodologies	13
Organització de l'alumnat	13
Tecnologies digitals	13
Interacció del professorat	14
Adaptacions temporals o d'espais	14
CANVAS FINAL	15

DESCRIPCIÓ I OBJECTIUS

Introducció

La problemàtica de la desigualtat de gènere roman present avui en dia, malgrat que s'estiguin fent molts esforços per eliminar-la. Creiem que ja va sent hora de treballar seriosament el tema a l'escola, però també de forma lúdica, perquè arribi a tot l'alumnat, i que d'aquesta manera prengui consciència d'aquesta anomalia històrica i busqui formes de subsanar-la.

Concretament pretenem que l'alumnat prengui consciència de que hi ha tants personatges famosos i importants d'un sexe com de l'altre, i que els reconegui, encara que al llarg de la història s'hagi donat menys visibilitat als de sexe femení. Tot i això, potser l'alumnat prefereix posar el focus en un altre punt de la desigualtat de gènere, així que deixem obert l'objectiu a altres temes que treballin aquest tema, com el micromasclisme, les dificultats per accedir a llocs de govern o el fet d'obtenir sous diferents per fer la mateixa feina, entre altres. El que és important és que l'alumne treballi el tema que més li cridi l'atenció.

La idea és que l'alumnat proposi una activitat per eliminar les desigualtats en qüestió de gènere d'una manera lúdica. Els demanem que creïn joc, que pot ser de taula, una app o un joc d'ordinador, on la presència d'homes i dones en els diferents àmbits es trobi en el 50%.

La proposta està pensada per desenvolupar-la a qualsevol curs d'ESO, però es recomana als cursos superiors. En funció del nivell en què treballem es podrà aprofundir més o menys en el tema o es podrà demanar un altre tipus d'informació. També es pot plantejar la idea que l'alumnat de cursos superiors creï el joc per als cursos inferiors o, fins i tot, per a primària, convertint l'activitat en un servei comunitari.

Amb aquesta proposta l'alumnat treballarà competències de diferents àmbits:

- Social: dimensió històrica i ciutadana.
- Científicotecnològic: dimensió objectes tecnològics de la vida quotidiana.
- Lingüístic: dimensió comprensió lectora i expressió escrita.

La proposta està pensada per dur-la a terme en 15 hores/sessions.

Es treballarà en equips de 4 persones que s'hauran de repartir els diferents rols (cercador, editor, dissenyador, corrector).

La cerca d'informació es farà per Internet. La creació dels components del joc és lliure, però es potenciarà l'ús d'editors de text i d'imatge per millorar-ne la qualitat.

En cas de cursos superiors, es pot crear un bloc que reculli el procés de treball o, fins i tot, afegir un codi QR per tal d'ampliar la informació dels personatges.

El treball s'avaluarà mitjançant l'autoavaluació i la coavaluació. Per fer-ho s'utilitzaran rúbriques.

Objectius plantejats

La idea és fer notar a l'alumnat que, tot i que la història ho ha ocultat, la presència de les dones és present en tots els àmbits. Per aquest motiu ens plantejem els següents objectius:

Objectiu 1: Conscienciar l'alumnat del problema de la desigualtat de gènere en els diferents àmbits. Treballar en equip per tal de lluitar contra aquesta situació.

Objectiu 2: Aconseguir que l'alumnat faci una cerca acurada i sistematitzada sobre una temàtica concreta.

Objectiu 3: Aconseguir que l'alumnat sintetitzi la informació trobada de manera que s'adapti als requeriments que ells mateixos s'hauran plantejat.

Objectiu 4: Fer treballar l'alumnat seguint la metodologia del procés tecnològic: analitzar problemàtica a resoldre – idear – prototipar – avaluar.

Objectiu 5: Incentivar la participació del gènere femení en àmbits on no és tan present.

Per tal de poder **mesurar** si s'han complert aquests objectius, es podrien fer les següents activitats, en relació a cadascun dels objectius:

Objectiu 1: Es podrien fer una prova inicial i una final per tal de comprovar el nivell de coneixement de l'alumnat sobre els personatges famosos de gènere femení i masculí.

Objectius 2 ,3 i 4: Mitjançant les rúbriques d'autoavaluació i coavaluació.

Objectiu 5: Analitzar quina tria de matèries o itineraris fa l'alumnat i veure si hi ha relació amb el gènere.

SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

La temporització prevista és la següent:

Fase	Activitat	Temporització
Presentació activitat	Visualització vídeo	30 min
	Encàrrec de feina	
Elaboració del joc	Contextualitzar i empatitzar	1 hora
	Definir el repte: quina problemàtica abordarem	1 hora
	Idear: pluja d'idees i concretar el joc	3 hores
	Elaboració de la rúbrica d'avaluació del joc	1 hora
	Prototipar la primera idea del joc	6 hores
	Avaluació del grup: Rúbrica treball de grup	1 hora
Tast del joc	Jugar i avaluar: Rúbrica avaluació joc	1 hora
Activitats opcionals	Elaboració/presentació vídeo	3 hores
	Exposició oral	1 hora
	Presentació del joc davant dels companys i prova d'aquest	1 hora
	Prova dels jocs d'altres centres	1 hora

Activitat 1: Presentació de l'activitat

- **Descripció:** visualització de la presentació dels vídeos ([link1](#) i [link2](#)) i encàrrec de la feina.
- **Recursos:** ordinador i/o mòbil, projector i Internet.
- **Eines d'avaluació:** –
- **Temporització:** 30 minuts
- **Gestió d'aula:** a l'aula ordinària, el grup veu el vídeo d'introducció. Un cop visionat es genera un debat i es resolen els possibles dubtes.

Activitat 2: Elaboració del joc

Activitat 2.1: Contextualitzar i empatitzar

- **Descripció:** Crear consciència, en petits grups, de la necessitat de treballar el tema. Fer que l'alumnat empatitzi amb la problemàtica.
- **Recursos:** ---
- **Eines d'avaluació:** ---
- **Temporització:** 1 hora.
- **Gestió de l'aula:** Cada grup es planteja preguntes, fa observacions sobre les diferències que hi ha en diferents àmbits, analitza les problemàtiques que hi ha, les classifica...

Activitat 2.2: Definir el repte, quina problemàtica abordarem?

- **Descripció:** Un cop exposades les diferents problemàtiques que ha observat l'alumnat, cada grup decidirà quina vol abordar. Aquesta serà la temàtica del seu joc

- **Recursos:** ---
- **Eines d'avaluació:** ---
- **Temporització:** 1 hora.
- **Gestió de l'aula:** Cada grup fa un llistat amb les problemàtiques que han anat sortint i les valora per tal de decidir quina abordarà.

Activitat 2.3: Idear, pluja d'idees i concretar el joc

- **Descripció:** Un cop definida la problemàtica que abordarà cada grup, es fa una pluja d'idees proposant possibles jocs que ajudin a solucionar o millorar la situació plantejada.
- **Recursos:** ---
- **Eines d'avaluació:** --
- **Temporització:** 1 hora.
- **Gestió de l'aula:** Treball per grups. De la pluja d'idees n'ha de sortir una idea guanyadora, que serà el joc que finalment faran.

Activitat 2.4: Elaborar la rúbrica d'avaluació del joc

- **Descripció:** Entre tots s'elabora una rúbrica que ajudi a avaluar el joc; es pot fer servir la rúbrica d'exemple
- **Recursos:** ---
- **Eines d'avaluació:** ---
- **Temporització:** 1 hora.
- **Gestió de l'aula:** Primer es proposen els criteris que es creu que ha de tenir la rúbrica. Convé que siguin pocs per tal que la rúbrica sigui àgil. Un cop acordats, es defineixen els graus d'acompliment.

Rúbrica d'exemple:

Criteris	No assoliment	Satisfactori	Notable	Excel·lent
Components del joc	Els components del joc són insuficients.	Els components del joc són suficients.	Els components del joc són suficients i hi ha algun component extra.	Els components del joc són suficients i els extra permeten una major jugabilitat.
Disseny	No s'ha cuidat el disseny dels elements del joc.	S'ha cuidat el disseny de pocs elements del joc.	S'ha cuidat el disseny de molts components del joc.	S'ha cuidat el disseny de tots els components del joc (imatge, text, data, fet).
Fets	Els fets que apareixen no tenen cap relació amb l'objectiu del joc.	Els fets que apareixen tenen relació amb l'objectiu del joc però no s'ha repartit equitativament la presència d'homes i dones en els diferents àmbits.	Els fets que apareixen tenen relació amb l'objectiu del joc, s'ha repartit equitativament la presència d'homes i dones en els diferents àmbits, però es tracten dos àmbits o menys.	Els fets que apareixen tenen relació amb l'objectiu del joc, s'ha repartit equitativament la presència d'homes i dones en els diferents àmbits, i es tracten més de dos àmbits.
Jugabilitat	El joc és poc interessant i costa d'entendre.	El joc és senzill i en tot moment saps el que has de fer, però no me'l compraria.	El joc és interessant i en tot moment saps el que has de fer.	El joc és interessant i en tot moment saps el que has de fer, i m'agradaria tenir-lo.

Activitat 2.5: Prototipar la primera idea del joc

- **Descripció:** Cada grup comença a treballar amb el seu grup per elaborar el joc.
- **Recursos:** ordinador, processador de textos, editor d'imatges, Internet, cartolines...
- **Eines d'avaluació:** Activitat 2.6
- **Temporització:** 6 hores.
- **Gestió de l'aula:** Cada grup es distribueix la feina per tal que el joc estigui fet en la data prevista. En cas que no es puguin organitzar se'ls pot ajudar atorgant rols. Cada grup prepara un joc, prèviament hauran de posar-se d'acord en el format del joc de taula. Després, per parelles, faran la cerca d'informació corresponent. El següent pas a realitzar serà elaborar el material necessari per poder jugar, com el tauler o les cartes.

Activitat 2.6: Avaluació del grup, rúbrica del treball en grup

- **Descripció:** Cada alumne valora el treball del seu grup de manera individual; prèviament s'hauran decidit aquells ítems que s'avaluaran a la rúbrica.
- **Recursos:** Rúbrica d'avaluació del grup
- **Eines d'avaluació:** Rúbrica d'avaluació
- **Temporització:** 1 hora.
- **Gestió de l'aula:** Cada alumne fa la seva avaluació i avalua el seu grup. Després posen en comú les visions del grup que té cada membre.

Rúbrica de treball en grup:

TREBALL EN GRUP	NO ASSOLIMENT		SATISFACTORI		NOTABLE		EXCEL·LENT	
ACTITUD-RESPONSABILITAT	Hem mantingut molt poca constància.		Ens ha costat mantenir els rols, ens ha faltat més constància i puntualitat en l'entrega del treball.		Hem treballat cadascú en funció del seu rol, però amb poca constància i puntualitat en les entregues.		Hem treballat, ens hem ajudat i hem estat puntuals en les entregues de les diferents activitats.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
ORGANITZACIÓ	No ens hem organitzat.		Ha estat necessària l'ajuda del professor.		Ens hem organitzat sols, però algun cop ha hagut d'intervenir el professor.		Ens hem organitzat sols i hem solucionat els problemes de forma autònoma.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
COL·LABORACIÓ	No hem col·laborat.		Hi ha hagut membres que no han fet la feina que els tocava.		Hi ha hagut membres que, alguna vegada, no han fet la feina que els tocava.		Tots hem col·laborat activament en l'elaboració de les activitats.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
RECERCA D'INFORMACIÓ	Tot i haver tingut ajuda per trobar i seleccionar la informació, ens ha resultat difícil.		No hem tingut facilitat per trobar i seleccionar la informació; hem necessitat ajuda.		Hem estat capaços de trobar la informació amb facilitat però alguna vegada hem necessitat ajuda per seleccionar-la.		Hem estat capaços de trobar i seleccionar tota la informació necessària amb facilitat.	
	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP	JO	GRUP
VALORACIÓ GLOBAL	PERSONAL		GRUP					

Activitat 3: Tast del joc

- **Descripció:** Fer un “tast” del joc, els alumnes juguen amb els jocs que han creat els seus companys i els avaluen.
- **Recursos:** el material que cada equip hagi utilitzat per elaborar-lo.
- **Eines d’avaluació:** rúbrica que han elaborat a l’activitat 2.4
- **Temporització:** 1 hora.
- **Gestió de l’aula:** els diferents equips van rotant pels diferents jocs; els últims 10 minuts es destinaran a l’avaluació del joc i a les propostes de millora.

Activitat Complementària 1: Elaboració d’un vídeo

- **Descripció:** preparar la presentació del joc a través de l’elaboració d’un vídeo.
- **Recursos:** Internet, ordinador, càmera de vídeo i/o mòbil.
- **Eines d’avaluació:** rúbrica
- **Temporització:** 3hores
- **Gestió de l’aula:** L’alumnat gravarà el vídeo utilitzant els espais i el material que considerin adients: sala d’actes, teatre, espais virtuals, patis, aules específiques, biblioteca, passadissos... Finalment, faran el muntatge a l’aula d’informàtica.

Activitat Complementària 2: Exposició oral

- **Descripció:** fer la presentació del joc a la classe.
- **Recursos:** presentació multimèdia, ordinador, projector.
- **Eines d’avaluació:** rúbrica
- **Temporització:** 1hora
- **Gestió de l’aula:** L’alumnat presentarà el seu joc davant dels propis companys explicant en què consisteix i quina problemàtica pretén resoldre.

Activitat Complementària 3: Presentació del joc a una altra classe

- **Descripció:** L’alumnat presentarà el joc a una altra classe que no ha fet aquest treball i els permeten jugar.
- **Recursos:** presentació multimèdia, ordinador, projector.
- **Eines d’avaluació:** rúbrica
- **Temporització:** 1hora
- **Gestió de l’aula:** En una primera part l’alumnat que ha fet el joc explicarà en què consisteix. En una segona part l’alumnat de la classe jugarà mentre que els que han elaborat el joc supervisen el funcionament i anoten possibles millores. I per últim, en una tercera part els fan propostes de millora.

Activitat Complementària 4: Presentació del joc a un altre centre

- **Descripció:** L'alumnat presentarà el joc a un altre centre que ha fet aquest treball i els permeten jugar.
- **Recursos:** presentació multimèdia, ordinador, projector.
- **Eines d'avaluació:** rúbrica
- **Temporització:** 1 hora
- **Gestió de l'aula:** L'alumnat jugarà amb els jocs de l'altre centre i l'analitzen per poder fer millores en el seu.

PROPOSTA I CURRÍCULUM

Competències treballades

Àmbit lingüístic:

Dimensió comprensió lectora:

- Desenvolupar estratègies de cerca i gestió de la informació per adquirir coneixement.

Dimensió expressió escrita:

- Planificar un escrit d'acord amb la situació comunicativa (receptor).
- Escriure textos de tipologia diversa i en diferents formats i suports amb adequació, coherència, cohesió i correcció lingüística.
- Revisar i corregir el text per millorar-lo, i tenir cura de la seva presentació formal.

Àmbit social:

Dimensió històrica

- Analitzar els canvis i les continuïtats dels fets o fenòmens històrics per comprendre'n la causalitat històrica.
- Aplicar els procediments de la recerca històrica a partir de la formulació de preguntes i l'anàlisi de fonts, per interpretar el passat.
- Interpretar que el present és producte del passat, per comprendre que el futur és fruit de les decisions i accions actuals.
- Identificar i valorar la identitat individual i col·lectiva per comprendre la seva intervenció en la construcció de subjectes històrics .

Dimensió ciutadana

- Pronunciar-se i comprometre's en la defensa de la justícia, la llibertat i la igualtat entre homes i dones.

Àmbit científicotecnològic:

Dimensió objectes i sistemes tecnològics de la vida quotidiana

- Dissenyar i construir objectes tecnològics senzills que resolguin un problema i avaluar-ne la idoneïtat del resultat.

Àmbit artístic:

Dimensió expressió, interpretació i creació

- Interpretar i representar amb formes bidimensionals i tridimensionals estàtiques.
- Desenvolupar projectes artístics disciplinaris o transdisciplinaris tant personals com col·lectius.
- Dimensió societat i cultura.
- Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social.

Àmbit cultura i valors:

- Mostrar actituds de respecte actiu envers les altres persones.

Àmbit digital:

Dimensió instruments i aplicacions:

- Utilitzar les aplicacions d'edició de textos, presentacions multimèdia i tractament de dades numèriques per a la producció de documents digitals.

Dimensió tractament de la informació i organització dels entorns de treball i aprenentatge:

- Cercar, contrastar i seleccionar informació digital adequada per al treball a realitzar, tot considerant diverses fonts i mitjans digitals.
- Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals.

Dimensió comunicació interpersonal i col·laboració:

- Realitzar activitats en grup tot utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu.

Continguts clau relacionats

Àmbit lingüístic:

- Estratègies de cerca, ús de cercadors i tractament de la informació per a la construcció del coneixement.
- Estratègies per a la producció de textos escrits i audiovisuals: l'escriptura i la creació audiovisual com a procés.
- Adequació, coherència, cohesió, correcció i presentació. Normes ortogràfiques.
- Lectura i comprensió de textos: estructura, aspectes formals, recursos estilístics i retòrics.

Àmbit social

- La memòria històrica.
- Les dones en la història i en les societats actuals.
- Situacions de desigualtat, injustícia i discriminació.

Àmbit artístic

- Elements bàsics de les produccions artístiques.
- Llenguatges artístics: procediments, ús i interrelació.
- Expressió i comunicació.
- Bidimensionalitat, tridimensionalitat i temporalitat.
- Instruments i tècniques analògiques i digitals per a la representació i comunicació visual i audiovisual.
- Art i societat.
- Art i compromís.

Àmbit cultura i valors

- La dignitat humana i el respecte. Consideració de la igualtat.

Àmbit digital:

- Eines d'edició de documents de text, presentacions multimèdia i processament de dades numèriques.
- Fonts d'informació digital: selecció i valoració.
- Selecció, catalogació, emmagatzematge i compartició de la informació.

- Entorns de treball i aprenentatge col·laboratiu.
- Aprenentatge permanent: entorns virtuals d'aprenentatge, recursos per a l'aprenentatge formal i no formal a la xarxa...

Nivells implicats

- Qualsevol curs d'ESO, si es vol implementar com a treball interdisciplinar.
- 4t ESO, si es vol implementar com a treball interdisciplinar i, a més, Servei Comunitari.

Matèries relacionades

- Llengua catalana
- Educació Visual i Plàstica
- Ètica
- Tutoria
- Tecnologia i informàtica

Inclusivitat

Pel caràcter competencial de la proposta, qualsevol alumne pot participar de l'activitat en qualsevol moment, ja sigui buscant informació a la xarxa, proposant idees o creant el joc.

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ

Metodologies

Com apliquem la proposta?

Per aplicar la proposta, primerament es passa una presentació per tal de posar en situació a l'alumnat i on se'ls planteja un repte:

Crear un joc que doni visibilitat a la figura de la dona en els diferents àmbits.

Posteriorment l'alumnat treballarà en grups de 4. El treball s'estructura en 3 fases:

- Fase 1- Definir quin tipus de joc crearan.
- Fase 2 - Construir el joc amb tot el que implica: recerca d'informació, disseny gràfic, confecció del material i les regles del joc...
- Fase 3 - Testejar el joc.

És per tant, un projecte col·laboratiu on entra en joc la gamificació com a mitjà per adquirir aprenentatges.

Organització de l'alumnat

Com interactua, l'alumnat?

Un cop visionat el vídeo de presentació, es formen grups de 4 alumnes i decideixen quin tipus de joc volen crear, per tant són ells els que trien el tipus de treball que faran.

Com es coordinen?

La idea és que la feina la facin a l'aula però, evidentment, cada grup pot decidir fer una part de la feina fora de l'horari escolar. En aquest cas, serà el propi grup qui decidirà quin tipus de feina i de quina manera s'organitzen garantint que tothom participa de la feina

Durant les hores lectives, es reparteixen les tasques tenint en compte que és un treball col·laboratiu i que per tant la feina de tothom és important. Poden decidir assignar rols a cada un o bé distribuir les feines en funció de les habilitats de cada component.

Tecnologies digitals

Quins programes faran servir?

- Navegador d'Internet: per fer la recerca d'informació.
- Processador de textos: Per l'edició de textos.
- Editor d'imatges: Per fer el disseny dels diferents components del joc.
- Aplicacions per crear jocs d'ordinador: Scratch.
- Aplicacions per crear apps: AppInventor.

Tot i que és possible que en funció del joc que vulguin crear, hagin de fer servir altres programes. Si volen fer un joc d'ordinador o una app hauran de cercar un programa que els permeti crear-ne.

Quin estris?

En funció de si el joc és virtual o físic, necessitaran més o menys estris. Si fan un joc de taula hauran de fer servir estris de dibuix, tisores, colors...

Interacció del professorat

Com s'organitzarà el professorat implicat?

El professorat en si no s'ha d'organitzar gaire, ja que són els alumnes els que trien quina feina faran i com s'organitzaran. En tot cas s'ha de facilitar que en la primera sessió es pugui projectar el vídeo introductori, i en les sessions posteriors una aula amb les necessitats que requereixi l'alumnat:

- Aula d'informàtica si volen desenvolupar un joc d'ordinador o una app.
- Aula de plàstica o aula classe si requereixen treballs manuals (retallar, pintar, enganxar...)

El paper del professorat es centra més en assessorar als grups que es quedin encallats perquè no poden resoldre algun dels reptes que s'han plantejat.

En cas que hagi algun grup que no sap quin joc fer, se li pot oferir la possibilitat de fer un TIMELINE on apareguin representades tant figures femenines com masculines.

Com es coordinen?

En principi no cal una gran coordinació, però en tot cas es podrien establir punts de control per tal de comprovar que tothom està avançant en la feina.

Adaptacions temporals o d'espais

Cal modificar l'organització temporal? Com?

En principi no és un requisit, perquè la proposta es pot desenvolupar tant dins d'una de les àrees del currículum com de diferents àrees. Només seria necessari utilitzar aquelles hores per treballar.

Quins espais són necessaris fer servir per dur a terme la proposta?

- Aula amb projector: per poder visionar el vídeo d'introducció.
- Aula del grup-classe: per decidir quin joc construïran i fer-ne l'esbós.
- Aula informàtica: per fer la recerca d'informació i per desenvolupar el joc en cas de ser un videojoc o una app.
- Aula tecnologia/visual i plàstica: per construir el joc en cas que sigui de taula.

On són les dones?

COMPETÈNCIES



- * Àmbit social
- * Àmbit lingüístic
- * Àmbit científicotecnològic
- * Àmbit artístic
- * Àmbit cultura i valors
- * Àmbit digital

PRODUCTE FINAL



OBJECTIU: augmentar la presència de dones referent en els diferents àmbits, creant un joc que visibilitzi la figura de la dona. El joc pot ser de taula, un videojoc o una app.

RECURSOS



- * Aula amb projector: per poder visionar el vídeo d'introducció, decidir quin joc construïran i fer-ne l'esbós.
- * Aula informàtica: per fer la recerca d'informació i el desenvolupament del joc en cas de videojoc o app
- * Aula normal/plàstica: per construir el joc en cas de fer-ho manual

METODOLOGIES



- * Interdisciplinar.
- * Treball col·laboratiu.
- * Treball per reptes.
- * Aprenentatge basat en jocs.
- * Gamificació.

TASQUES



- * Presentació de l'activitat mitjançant la visualització d'un vídeo de curta durada per tal de posar en context a l'alumnat i encàrrec de feina. (30 min)
- * Elaboració del joc utilitzant les fases del Design Thinking i elaboració de les rubriques d'avaluació (13 hores)
- * Tast del joc: jugar i avaluar el joc (1 hora)
- * Possibilitat d'activitats complementàries

TECNOLOGIES DIGITALS



- * Navegador d'Internet: per fer la recerca d'informació
- * Processador de textos: per l'edició de textos
- * Editor d'imatges: per fer el disseny dels diferents components del joc.
- * Programa de creació d'apps o videojocs (només en cas que el joc sigui virtual)

AVALUACIÓ



El treball s'avaluarà mitjançant l'autoavaluació i la coavaluació. Per fer-ho s'utilitzaran rúbriques.

DIFUSIÓ



Un cop realitzat el joc es portarà a una classe de cursos inferiors (primària o secundària) per tal que juguin.

AGRUPAMENTS



El treball es realitzarà en grups de 4 persones.